

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

A. Proses

1. Proses Penciptaan Desain

Mencipta desain pada proses ini adalah membuat desain dengan menggambarkan detail-detail busana secara lengkap disertai dengan keterangan pada bagian-bagian busana agar mencapai hasil kerja yang sempurna. Penciptaan desain busana pesta malam ini terinspirasi dari Batik Parang Kusumo. Parang berasal dari kata karang atau batu karang. Pereng menggambarkan sebuah garis menurun dari tinggi ke rendah secara diagonal serta memiliki kemiringan 45 derajat. Pola dasarnya adalah lilitan leter S. Parang Kusumo, berasal dari kata kusumo yang artinya kembang. Digunakan oleh kalangan keturunan Raja bila berada didalam kraton. Motif ini mengandung makna hidup harus dilandasi oleh perjuangan untuk mencari keharuman lahir dan batin. Bagi orang Jawa keharuman yang dimaksud adalah keharuman pribadinya tanpa meninggalkan norma-norma yang berlaku dan sopan santun agar dapat terhindar dari bencana lahir dan batin. Motif batik Parang Kusumo terdiri dari unsur motif api dan motif mlinjon. Motif-motifnya tersusun menurut garis diagonal, motif api atau motif parang posisinya bertolak belakang dengan motif mlinjon yang berbentuk segiempat belah ketupat. Di tengah-tengah motif api terdapat dua motif bunga kecil yang bertajuk 3 dan saling bertolak belakang. Penerapan sumber ide pada busana ini ialah pembuatan *cape* terinspirasi dari siluet parang/pereng, pembuatan rok terinspirasi dari siluet kain jadi (batik motif parang kusumo ini dipakai oleh putra-putri sultan yang semula digunakan untuk malam selikuran, saat ini menjadi busana pengantin), pembuatan hiasan terinspirasi dari motif mlinjon berbentuk belah ketupat dan di dalamnya terdapat motif bunga (hiasan

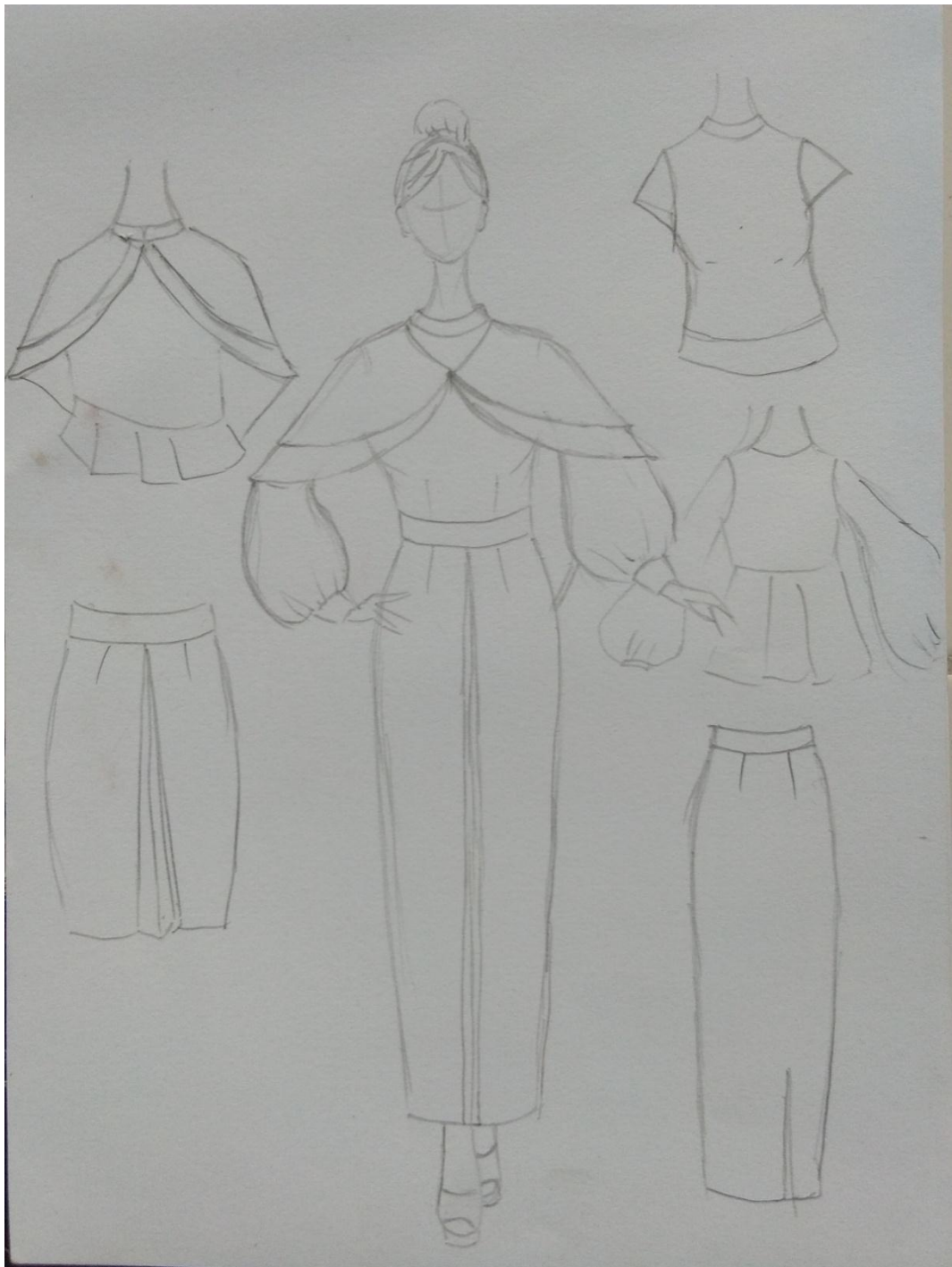
dibuat dengan tali sengkeli yang nantinya dilekatkan pada bagian cape), penggunaan warna coklat terinspirasi dari warna dasar batik motif parang kusumo ini, penggunaan teknik *patchwork* pada rok dan *cape* terinspirasi dari bentuk motif batik Parang Kusumo yang membentuk garis diagonal.

Sumber ide ini kemudian dituangkan ke dalam sebuah *moodboard*. Untuk mewujudkan suatu karya *moodboard* sebagai pembelajaran visual yang berfungsi untuk memberikan gambaran mengenai tujuan dan manfaat yang akan diperoleh dari karya yang dibuat. *Moodboard* berisi inspirasi-inspirasi dalam menciptakan busana tersendiri dari sumber ide, warna, tekstur, motif, bentuk, dan hiasan yang digunakan. *Moodboard* ini bertema *Rang-Ku Damel* dengan sumber ide Batik Parang Kusumo yang diwujudkan dalam busana pesta malam pada pertunjukan *Trombine*.



Gambar 3. *Moodboard*

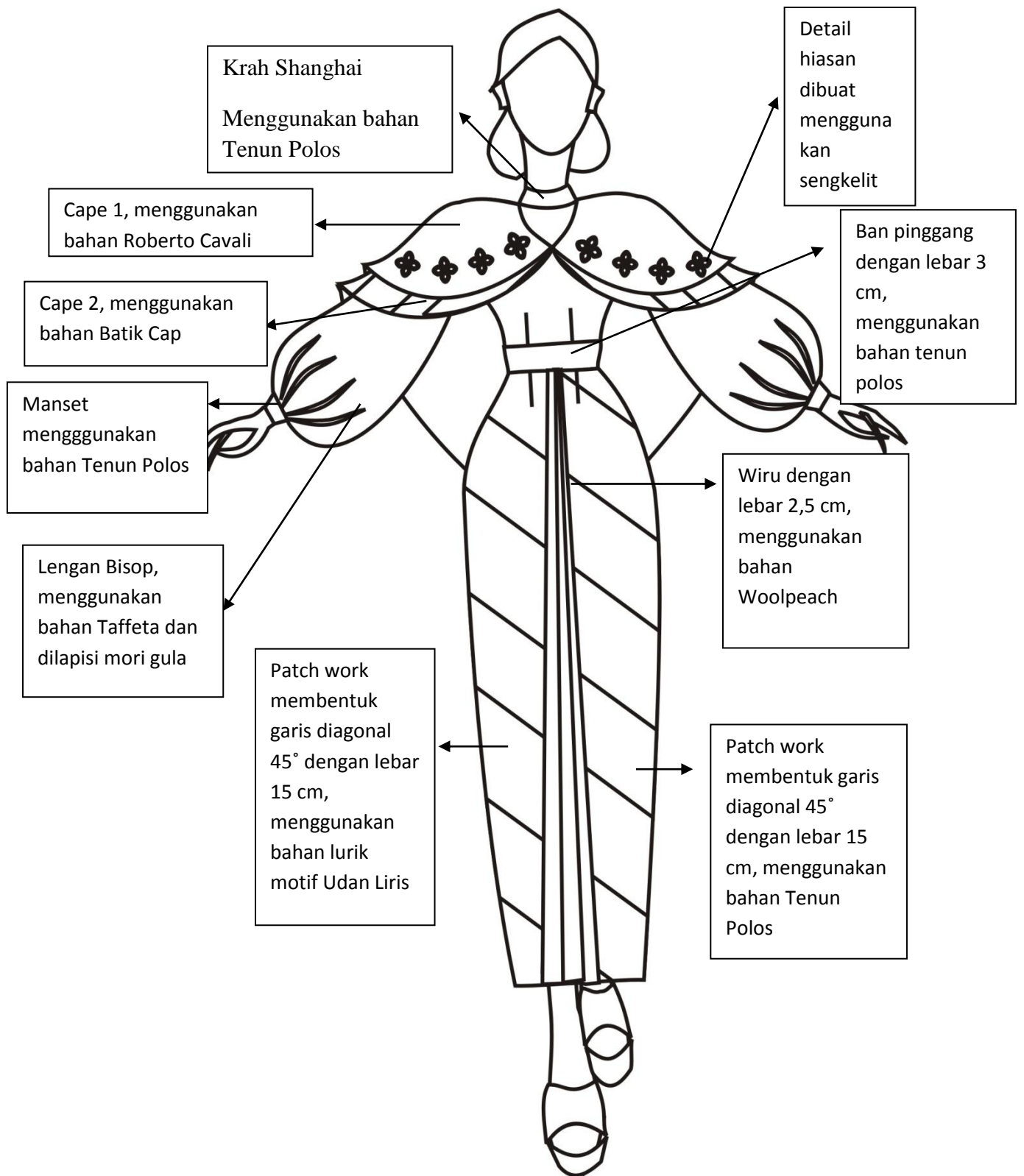
Dalam menciptakan busana untuk kesempatan pesta malam ini langkah selanjutnya setelah membuat *moodboard* adalah membuat *design sketching*. *Design sketching* ini berisi bagian-bagian busana yang menjadi awal inspirasi dalam mencipta busana, sehingga detail-detail busana dapat dipahami. Langkah selanjutnya membuat *presentation drawing* menghadap depan maupun belakan dilengkapi corak warna sesuai kain yang akan digunakan. Desain hiasan dibuat berdasarkan jenis hiasan yang akan dibuat pada desain busana, baik gambar hiasan yang melekat pada busana atau sebagai aksan dan juga hiasan yang tidak melekat pada busana atau sebagai aksan dan juga hiasan yang tidak melekat pada busana seperti *accessories*.



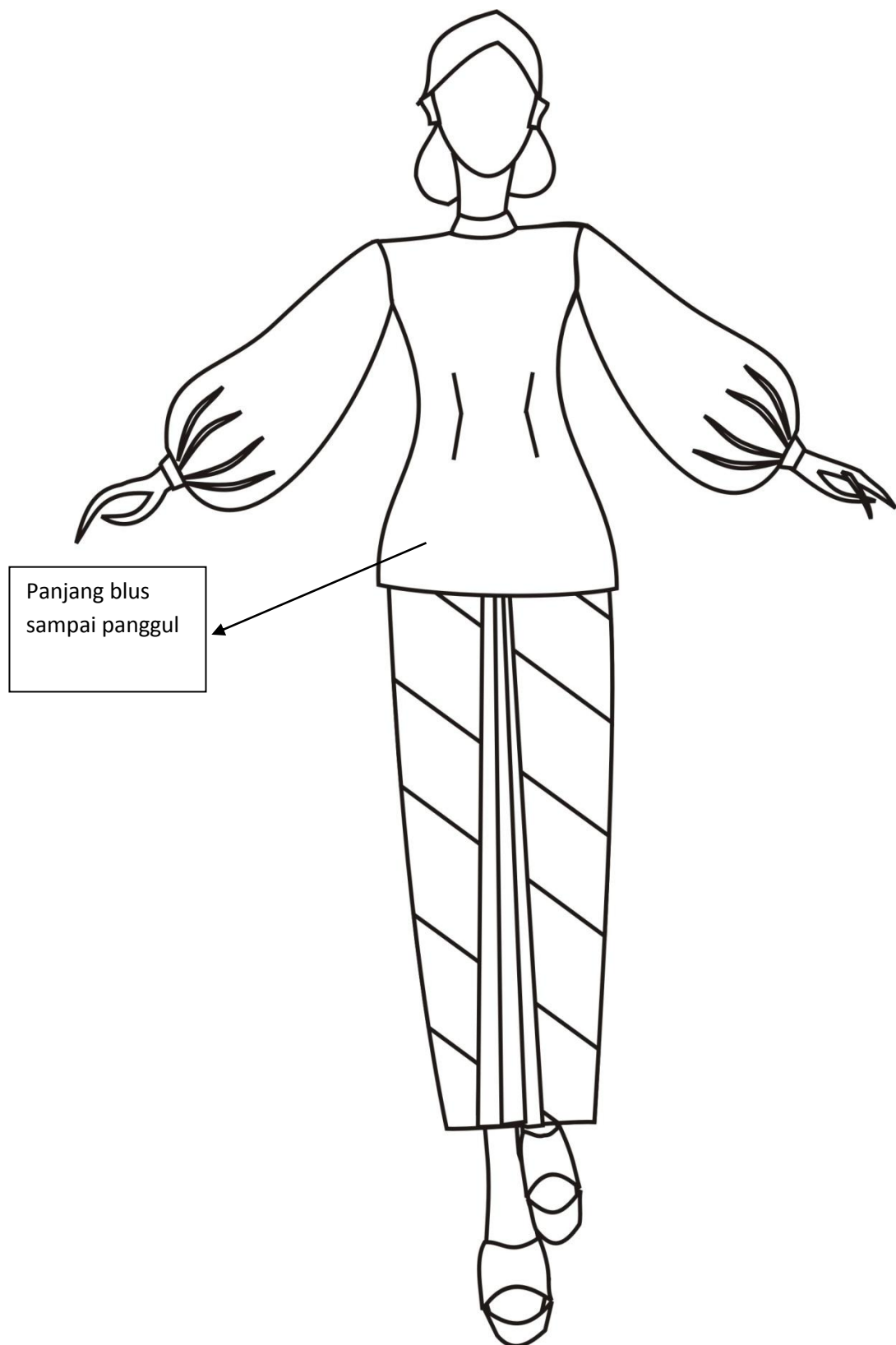
Gambar 4. *Design Sketching* Tampak Depan



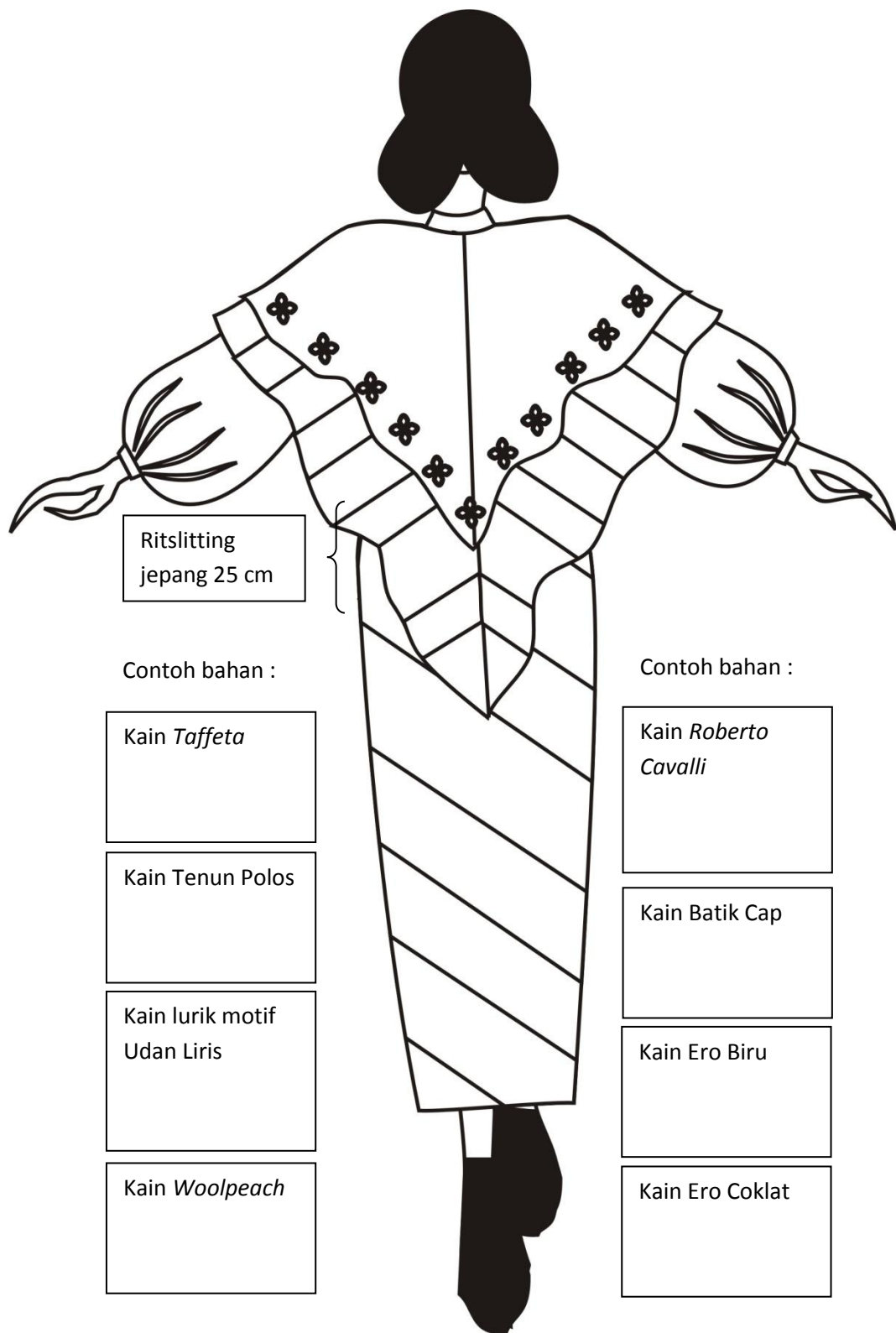
Gambar 5. *Design Sketching* Tampak Belakang



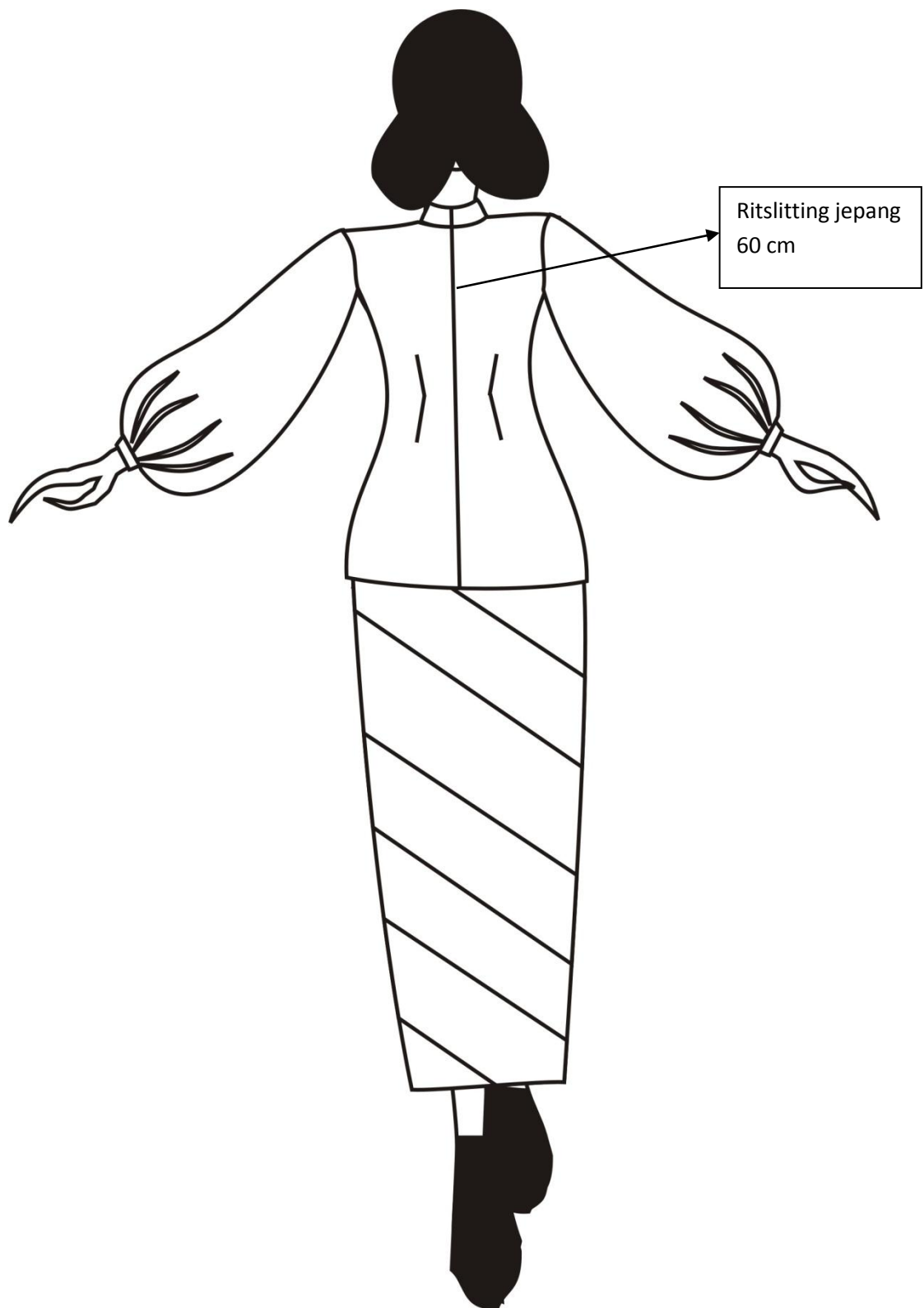
Gambar 6. *Presentation Drawing Tampak Depan 1*



Gambar 7. *Presentation Drawing Tampak Depan 2*



Gambar 8. *Presentation Drawing Tampak Belakang 1*



Gambar 9. *Presentation Drawing* Tampak Belakang 2



Gambar 10. *Fashion Illustration*

2. Proses Pembuatan Busana

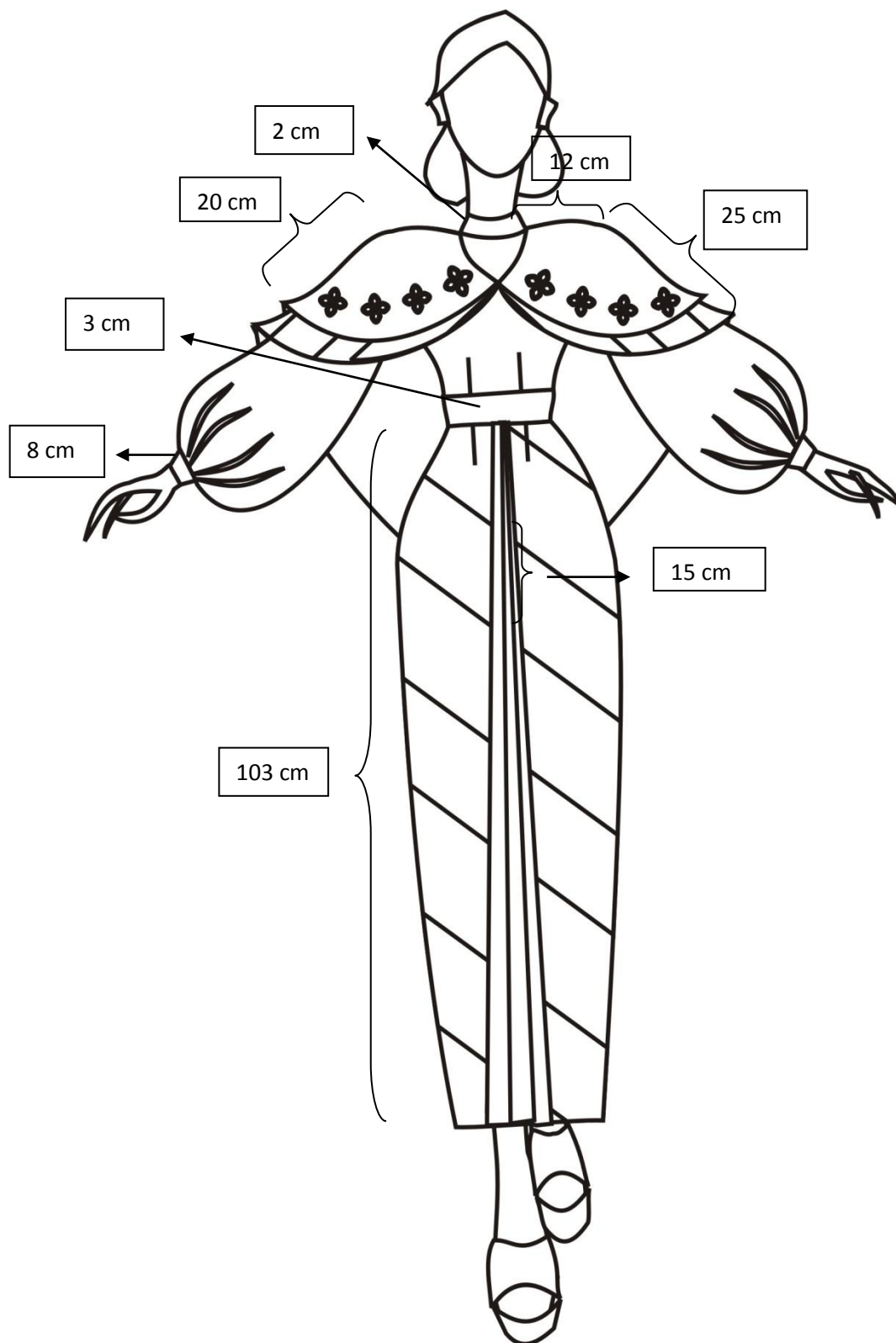
Pembuatan busana yang baik harus dimulai dengan perencanaan yang matang. Perencanaan tersebut meliputi proses menentukan metode atau cara untuk membuat busana dan tahap penyelesaian agar hasil yang dicapai dapat sesuai dengan tujuan dan harapan. Proses pembuatan busana pesta ini meliputi tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

a. Persiapan

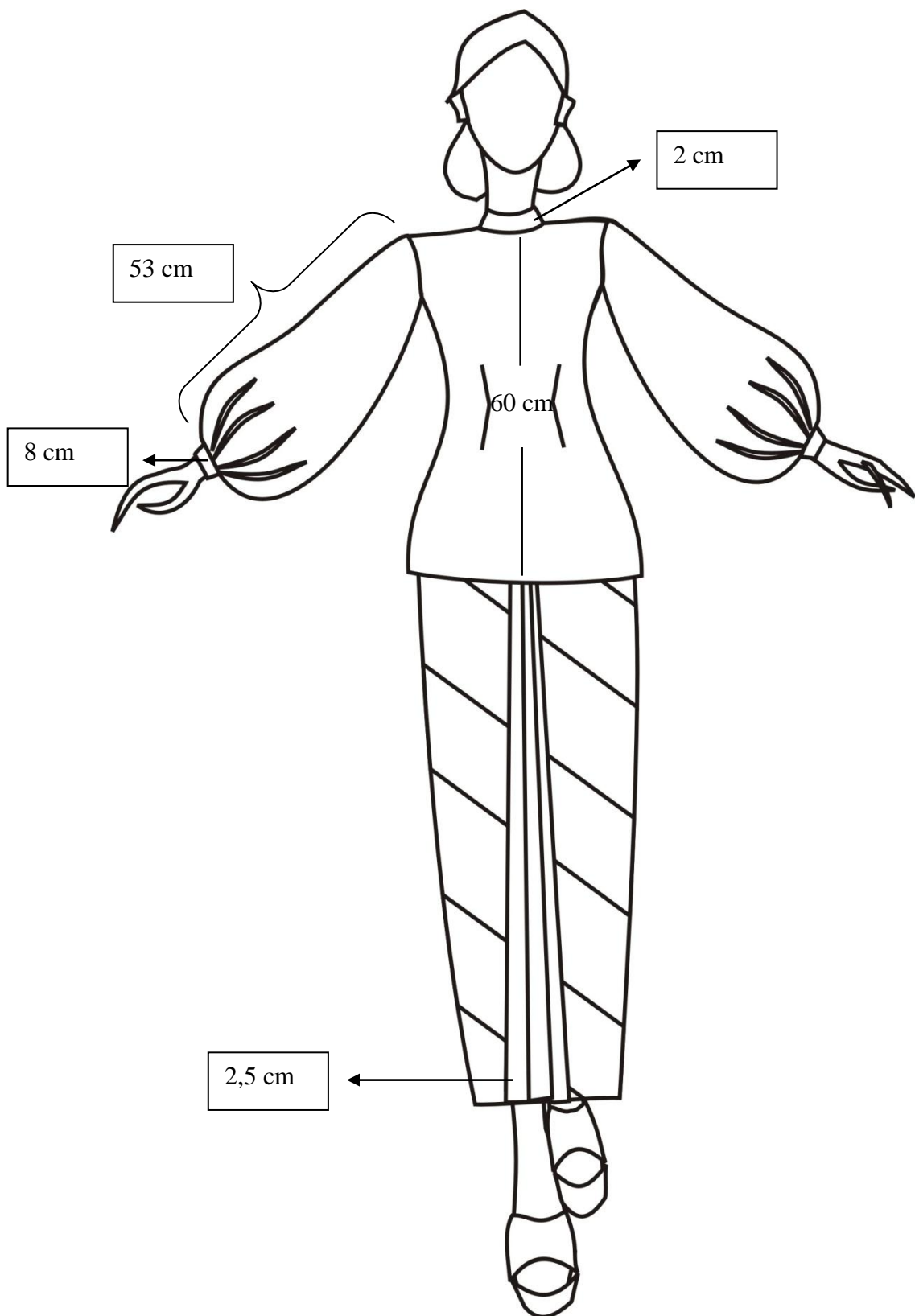
Persiapan yang dilakukan pada proses pembuatan busana pesta dengan sumber ide Batik Parang Kusumo :

1) Pembuatan gambar kerja

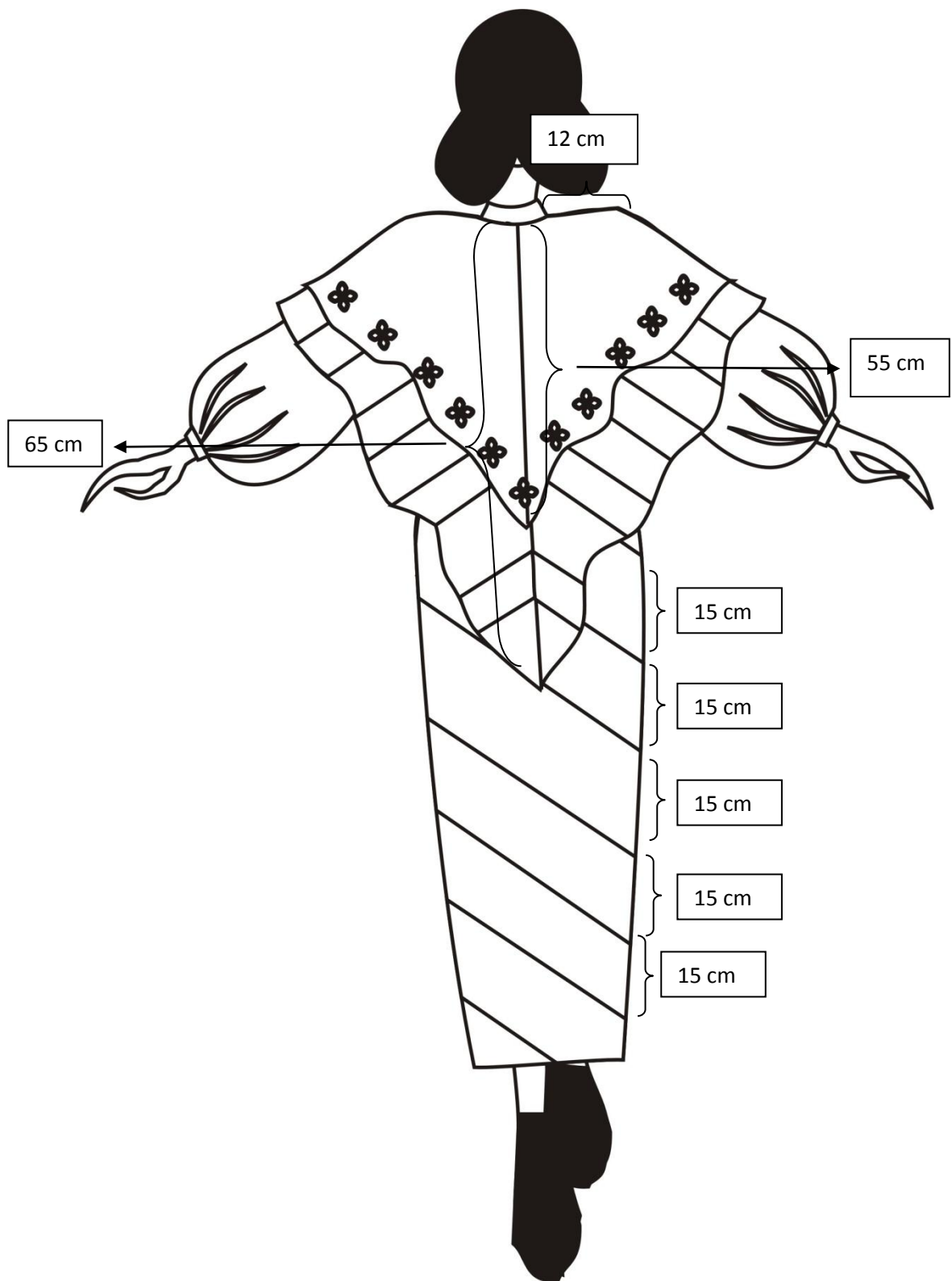
Pembuatan gambar kerja ini meliputi pembuatan gambar kerja busana, pembuatan gambar kerja pelengkap busana. Pembuatan gambar kerja ini dibutuhkan untuk mengetahui detail-detail busana secara lengkap yang disertai dengan keterangan pada bagian-bagian busana agar mencapai hasil yang sempurna dan juga sebagai petunjuk dan pedoman dalam pembuatan busana.



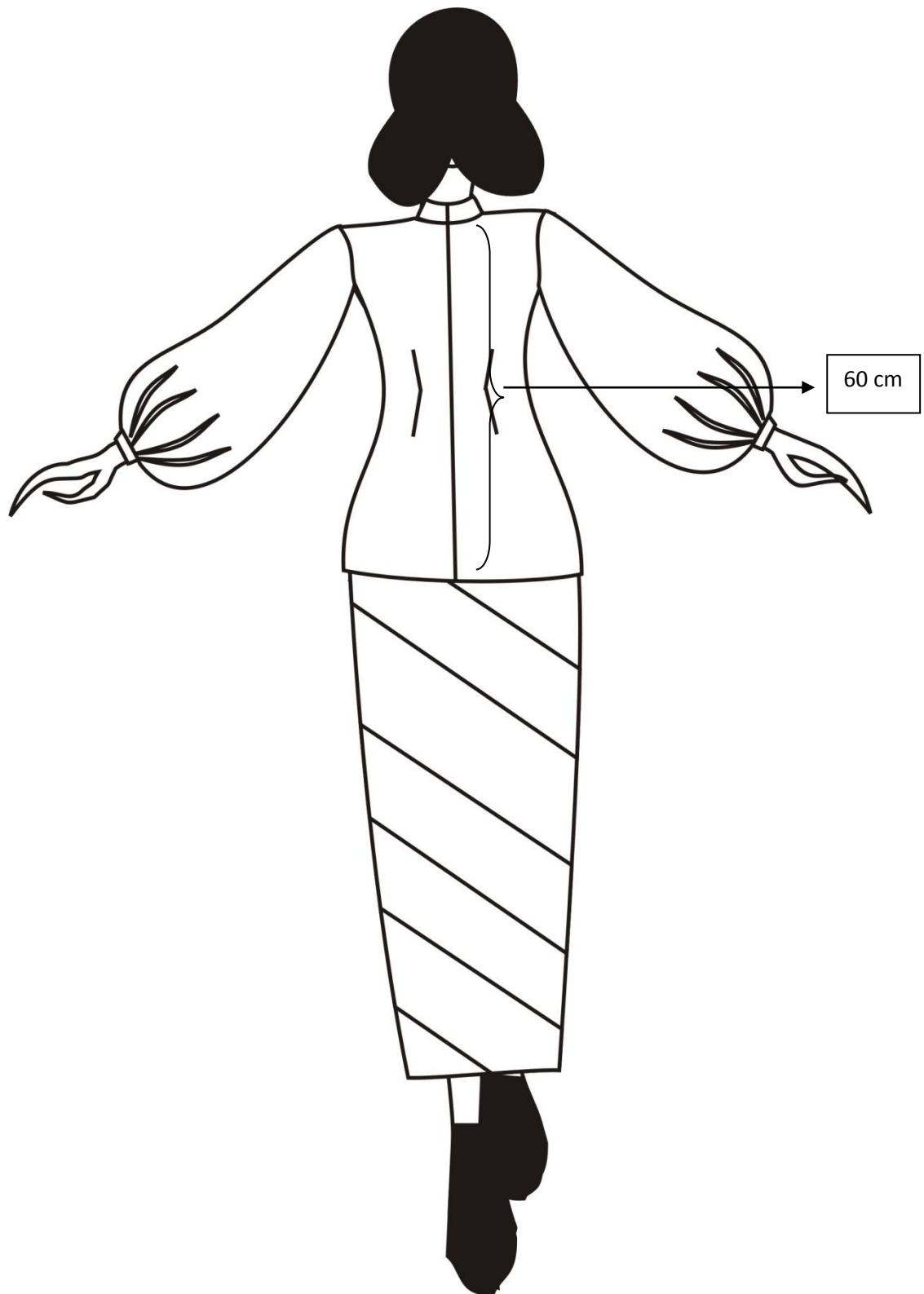
Gambar 11. Gambar Kerja Busana Bagian Depan 1



Gambar 12. Gambar Kerja Busana Bagian Depan 2



Gambar 13. Gambar Kerja Busana Bagian Belakang 1



Gambar 14. Gambar Kerja Busana Bagian Belakang 2



Gambar 15. Gambar Kerja Desain Hiasan Busana

2) Pengambilan ukuran

Pengambilan ukuran dilakukan sebelum membuat pola. Dalam mengambil ukuran disesuaikan dengan busana yang akan dibuat. Ukuran yang diperlukan dalam pembuatan busana pesta malam ini adalah :

Lingkar leher : 36 cm

Lingkar badan : 85 cm

Lingkar pinggang : 68 cm

Lingkar panggul : 95 cm

Lebar muka : 30 cm

Panjang muka : 33 cm

Lebar punggung : 32 cm

Panjang punggung : 39 cm

Panjang bahu : 12 cm

Panjang lengan : 60 cm

Lingkar kerung lengan : 47 cm

Lingkar kerung lengan bawah : 23 cm

Panjang blus : 60 cm

Panjang rok : 103 cm

Panjang cape sisi : 20/25 cm

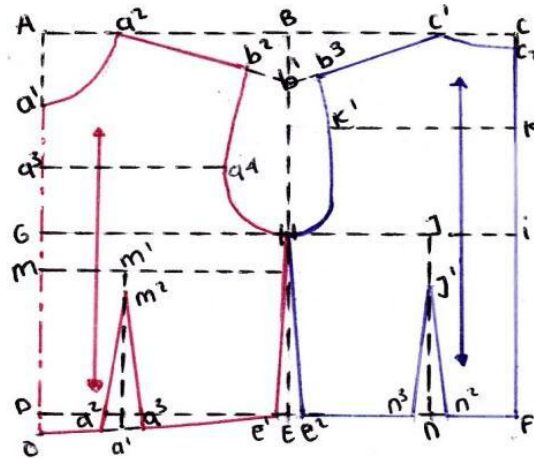
Panjang cape belakang : 55/65 cm

3) Pembuatan pola busana

Sistem pembuatan pola disesuaikan dengan desain busana. Dalam pembuatan pola ini harus dilakukan dengan teliti dan cermat karena pola yang baik dan benar merupakan kunci kesuksesan pembuatan busana. System pembuatan pola yang digunakan pada pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Batik Parang Kusumo ini adalah menggunakan sistem pola So'en. Berdasarkan desain yang terpilih penulis menggunakan pola system so'en. Berikut adalah pembuatan pola So'en :

a) Pola Dasar

Pada busana pesta ini menggunakan pola dasar system So'en skala 1:8 dimulai dari pembuat pola dasar kemudian pecah pola sesuai model busana yang akan dibuat. Berikut ini adalah cara pembuatan polanya :



Gambar 16. Pola Dasar Badan Sistem So'en Skala 1:8
(widjiningsih dkk, 2000)

Keterangan pola badan

Keterangan pola badan muka :

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

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

A-a1 = $\frac{1}{6}$ lingkar leher + 0,5 cm

a2 = (A-a1) + 1 cm

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

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

B-b1 = 4,5 cm

a2-b2 = lebar bahu

a1-a3 = a3-G (a3 tengah-tengah a1-G)

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

garis yang menghubungkan titik b2-a4-h yaitu kerung lengan bagian depan

D-M = tinggi puncak

M-m1 = $\frac{1}{2}$ jarak dada

m1-m2 = turun 2 cm

D-O = turun 3 cm

(d1-d2) : (d1-d3) = 3 cm (kupnat)

(O-d2) + (d-e1) = $\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang + 1 cm

Keterangan pola bagian belakang :

C:D-F = $\frac{1}{2}$ lingkaran badan

B-C:E-F = $\frac{1}{4}$ lingkaran badan + 1 cm

F-c2 = panjang punggung

C2-c = naik 1,5 cm

C-c1 = A-a1

c1-c2 = kerung leher bagian belakang

c1-b3 = lebar bahu

c2-K = 8 cm

K-k1 = $\frac{1}{2}$ lebar punggung

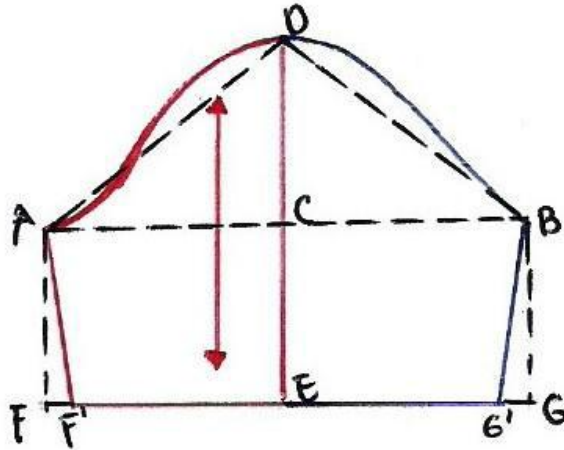
Menggabungkan titik b3-k1-H yaitu kerung lengan bagian belakang

I-J = 8 cm

J-j1 = 5 cm

(N-n1)-(N-n2) = 3 cm (kupnat)

$$(F-n_2)+(n_3-e_2) = \frac{1}{4} \text{ lingkar pinggang} - 1 \text{ cm}$$



Gambar 17. Pola Dasar Lengan Skala 1:8
(Widjiningsih dkk, 2000)

Keterangan pola lengan :

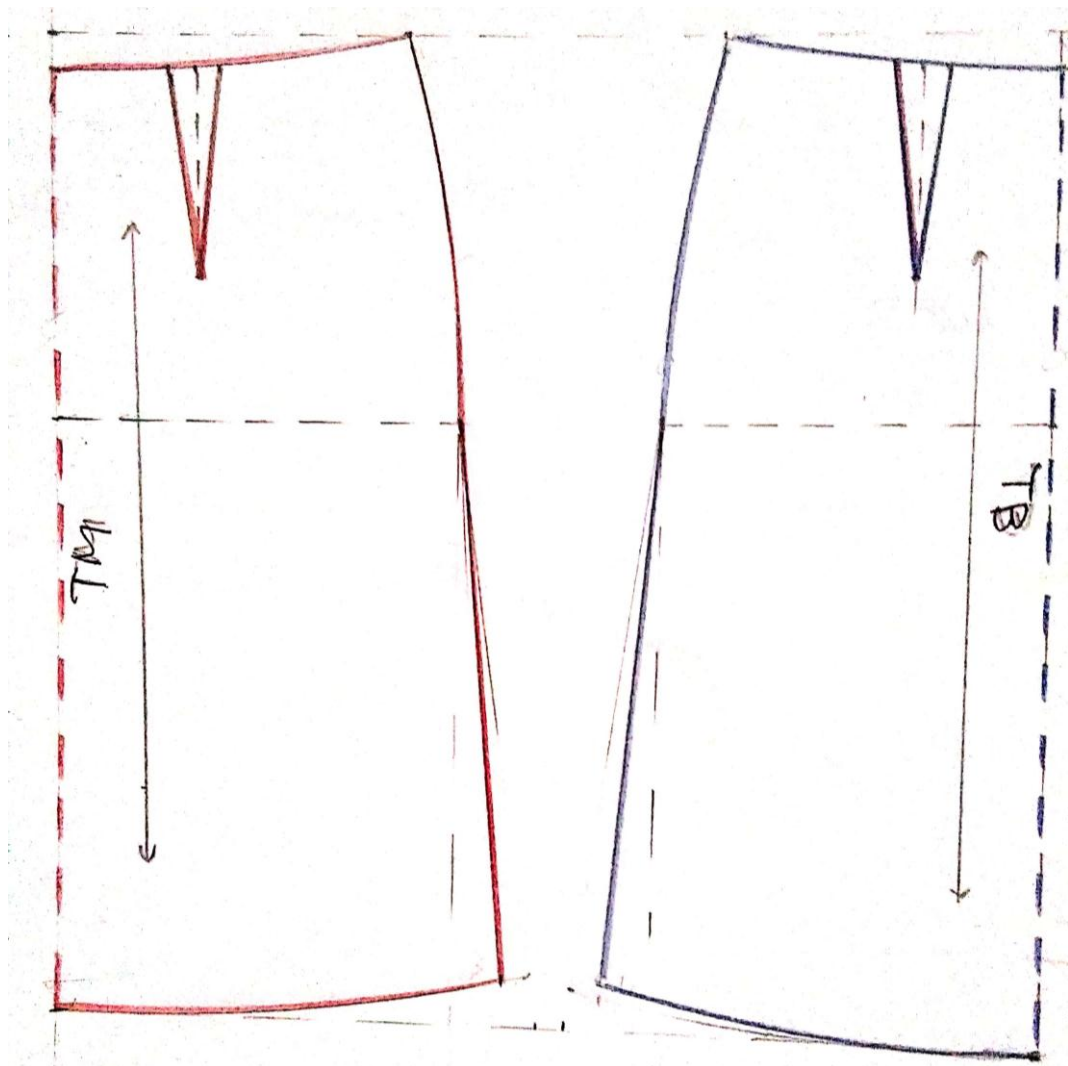
C-D = tinggi puncak lengan

D-E = panjang lengan

A-D-B = hubungkan menjadi kerung lengan seperti pada gambar

F-G = A-B

G-G1 = masuk 2 cm



Gambar 18. Pola Dasar Rok Skala 1:4

(widjningsih dkk, 2000)

Keterangan pola dasar rok

Keterangan rok bagian depan:

$$A-a1 = 1 \frac{1}{2} \text{ cm}$$

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

$$a1-C = \text{tinggi panggul}$$

$$C-D = \frac{1}{4} l. \text{ pang} + 1 \text{ cm}$$

a1-E = panjang rok

E-F = C-D

E-e1 = 2 cm

F-F1 = masuk 2 cm

a1-a2 = 1/10 l. ping

a2-a3 = 3 cm

Keterangan rok bagian belakang:

A-B = ¼ l. ping – 1 cm + 3 cm

a1-C = tinggi panggul

C-D = ¼ l. ping – 1 cm

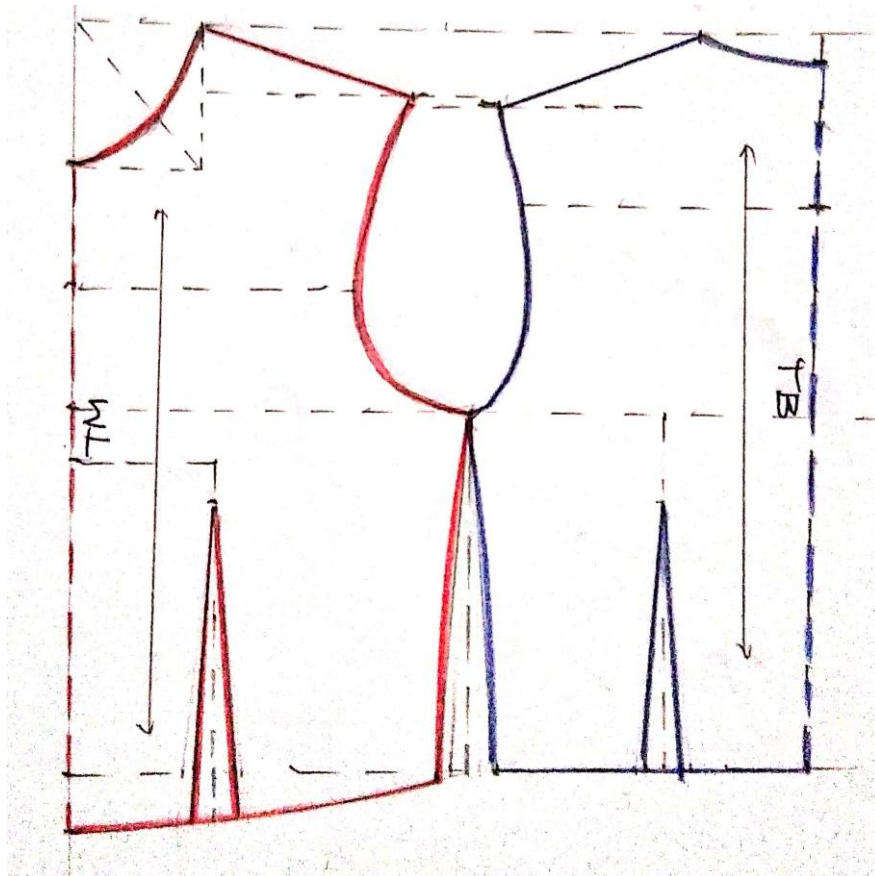
a1-E = panjang rok

E-F = C-D

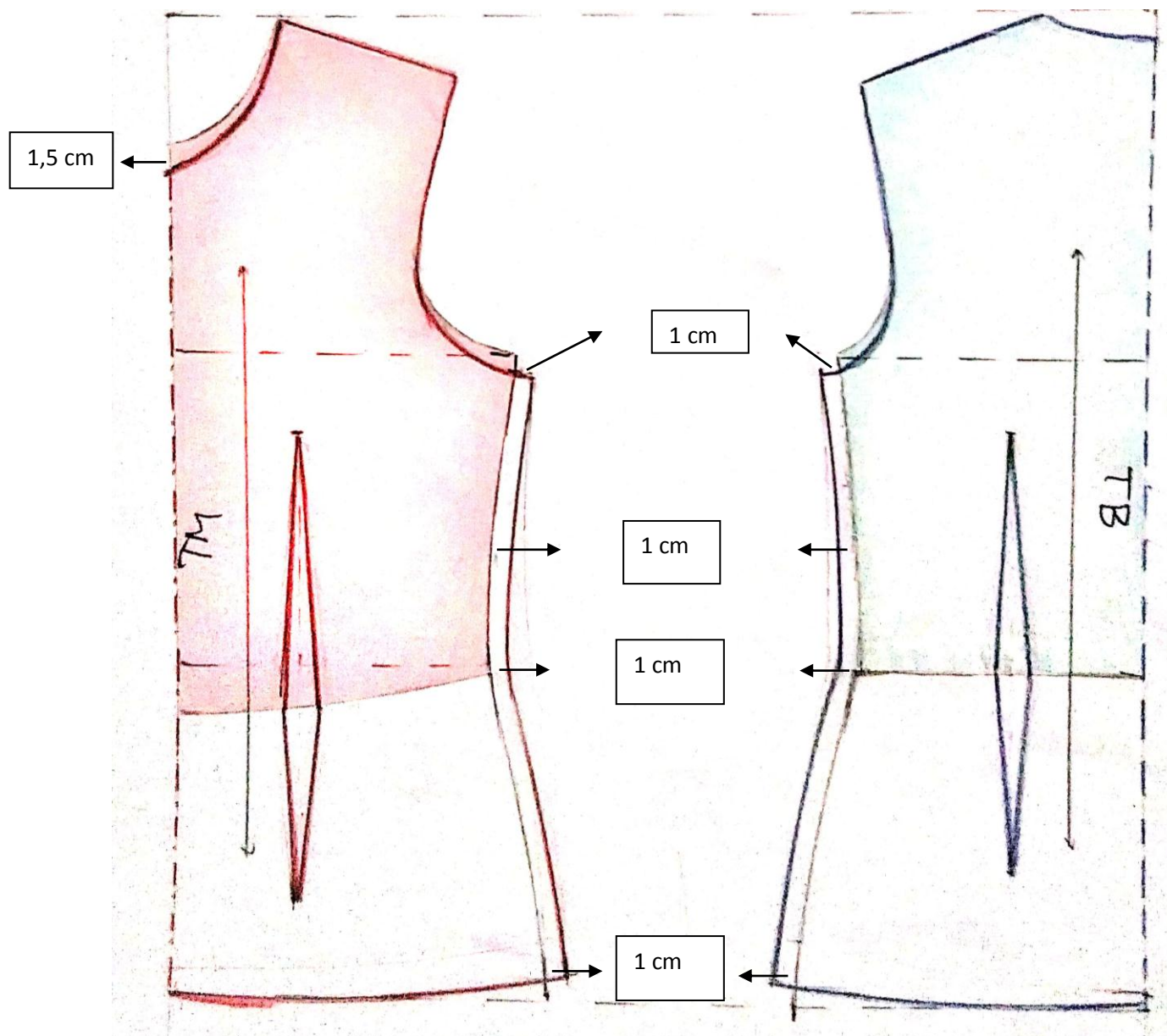
A- F-f1 = masuk 2 cm

B- a1-a2 = 1/10 l. ping

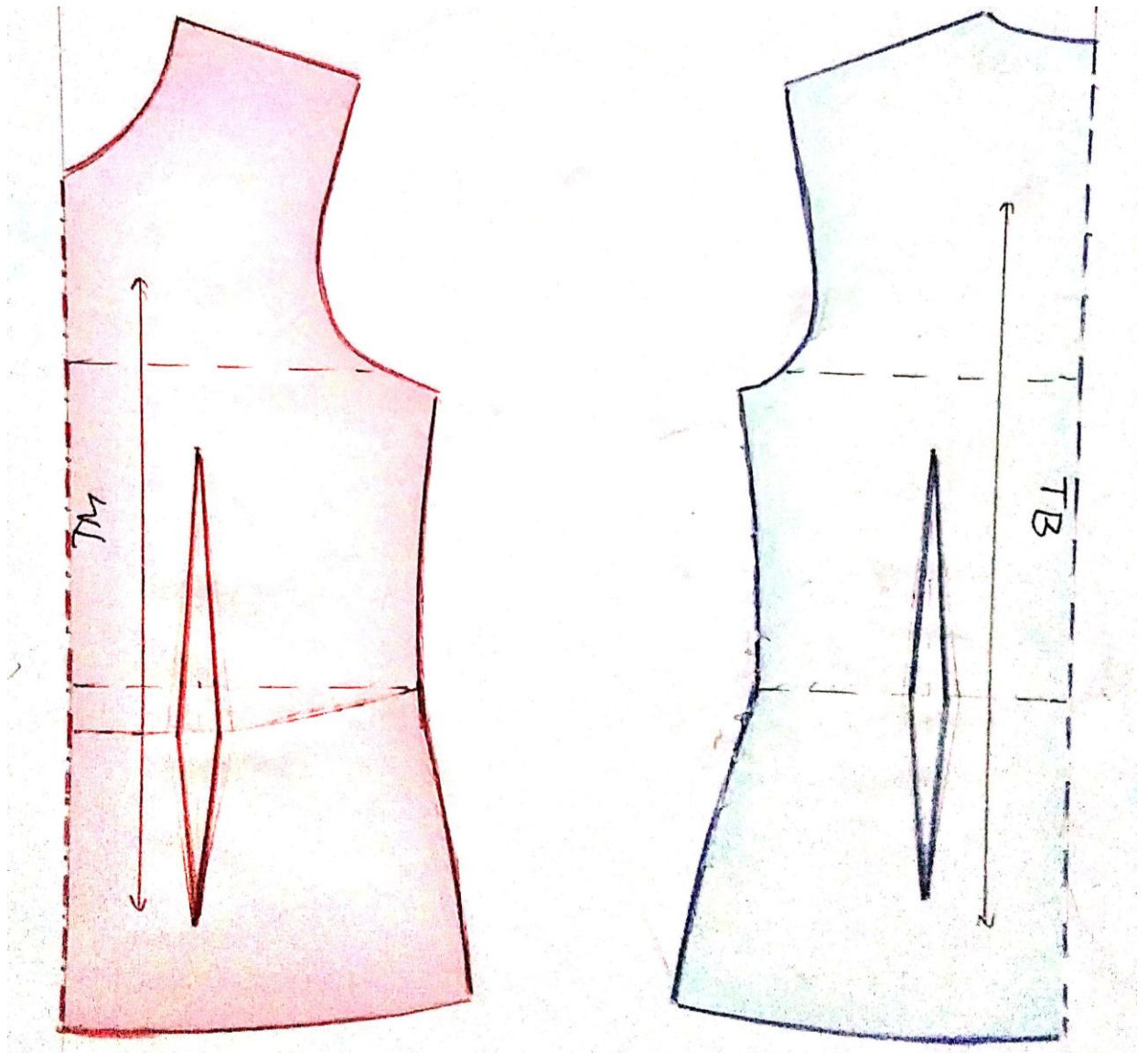
a2-a3 = 3 cm



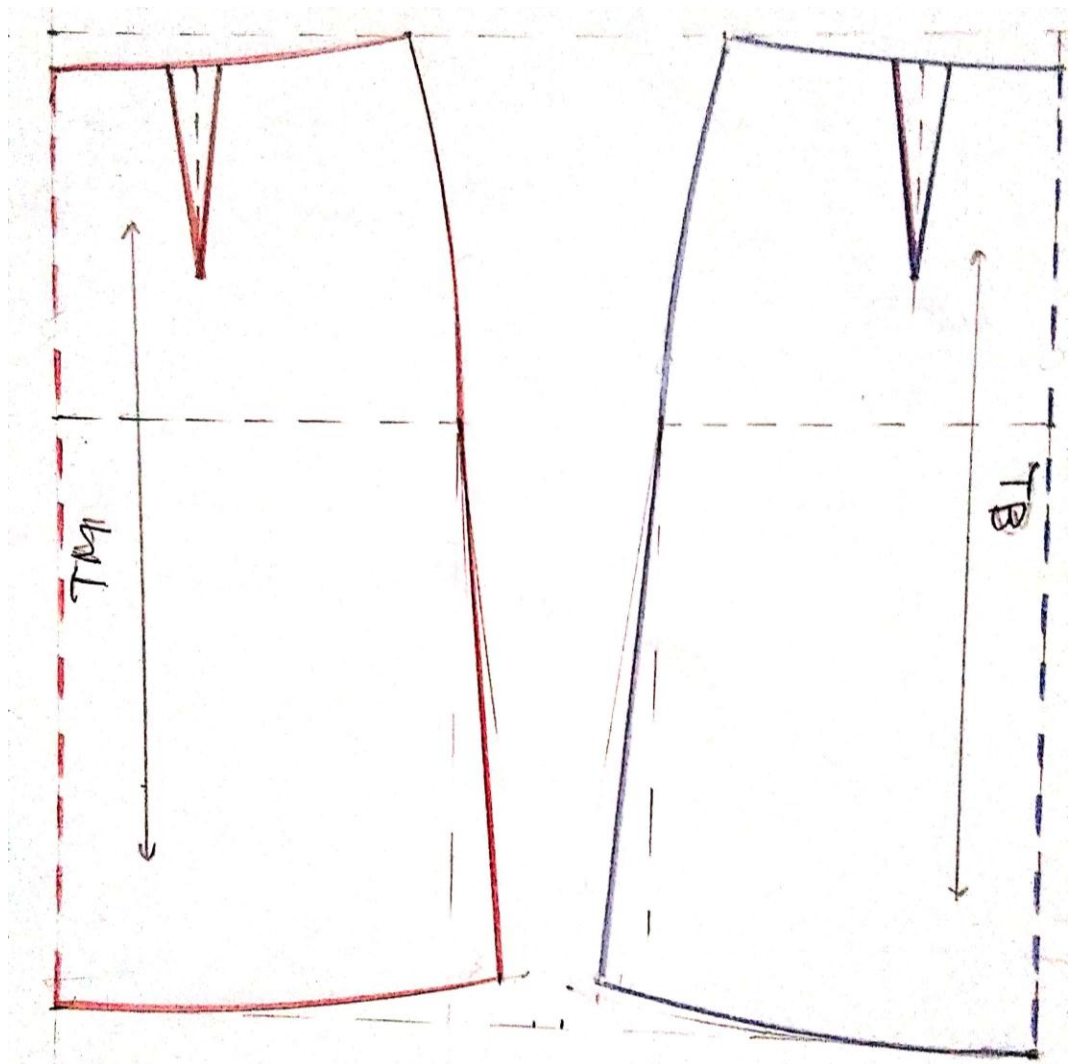
Gambar 19. Pola Dasar Badan Sistem So'en Skala 1:4



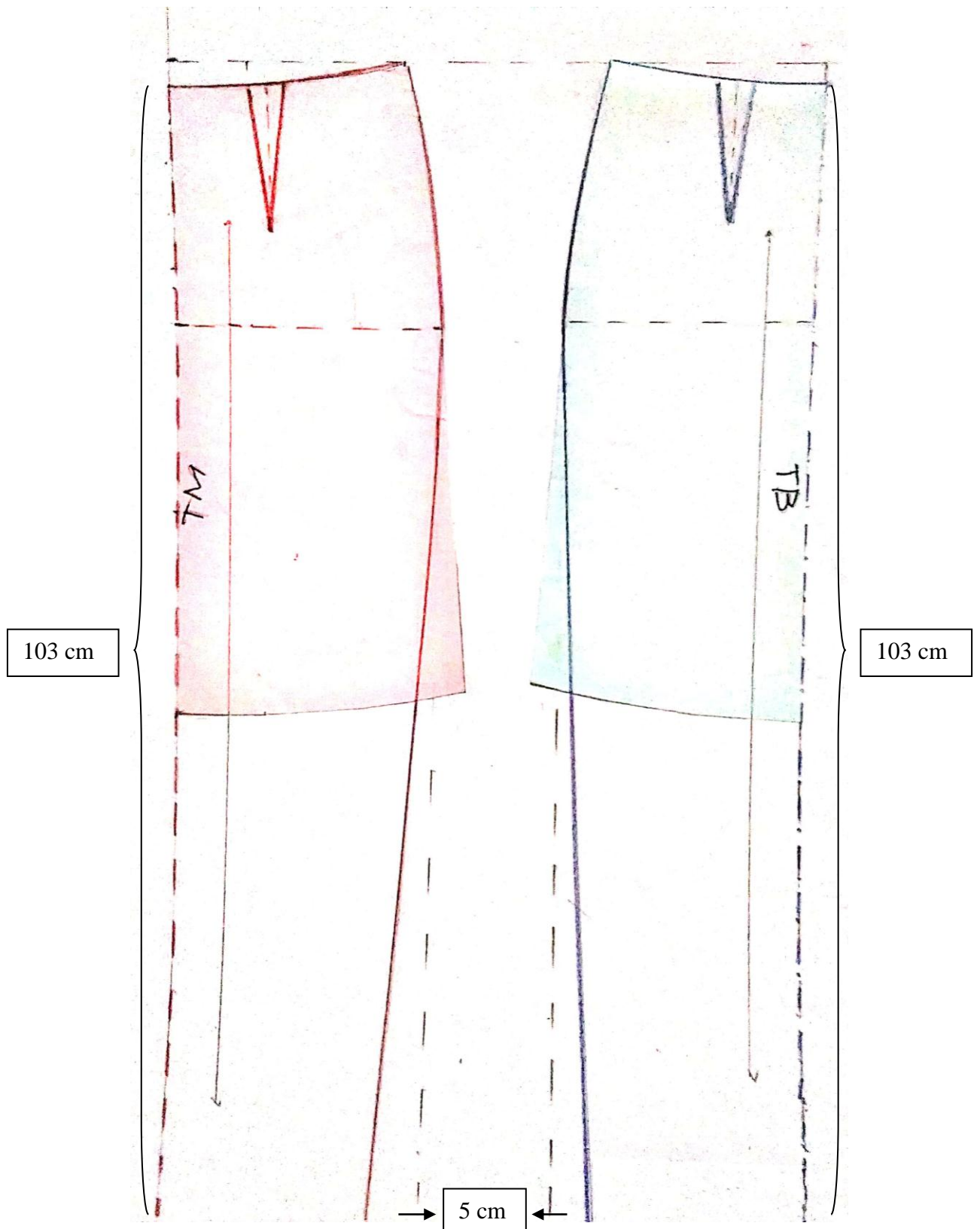
Gambar 20. Pecah Pola Blus 1 Skala 1:4



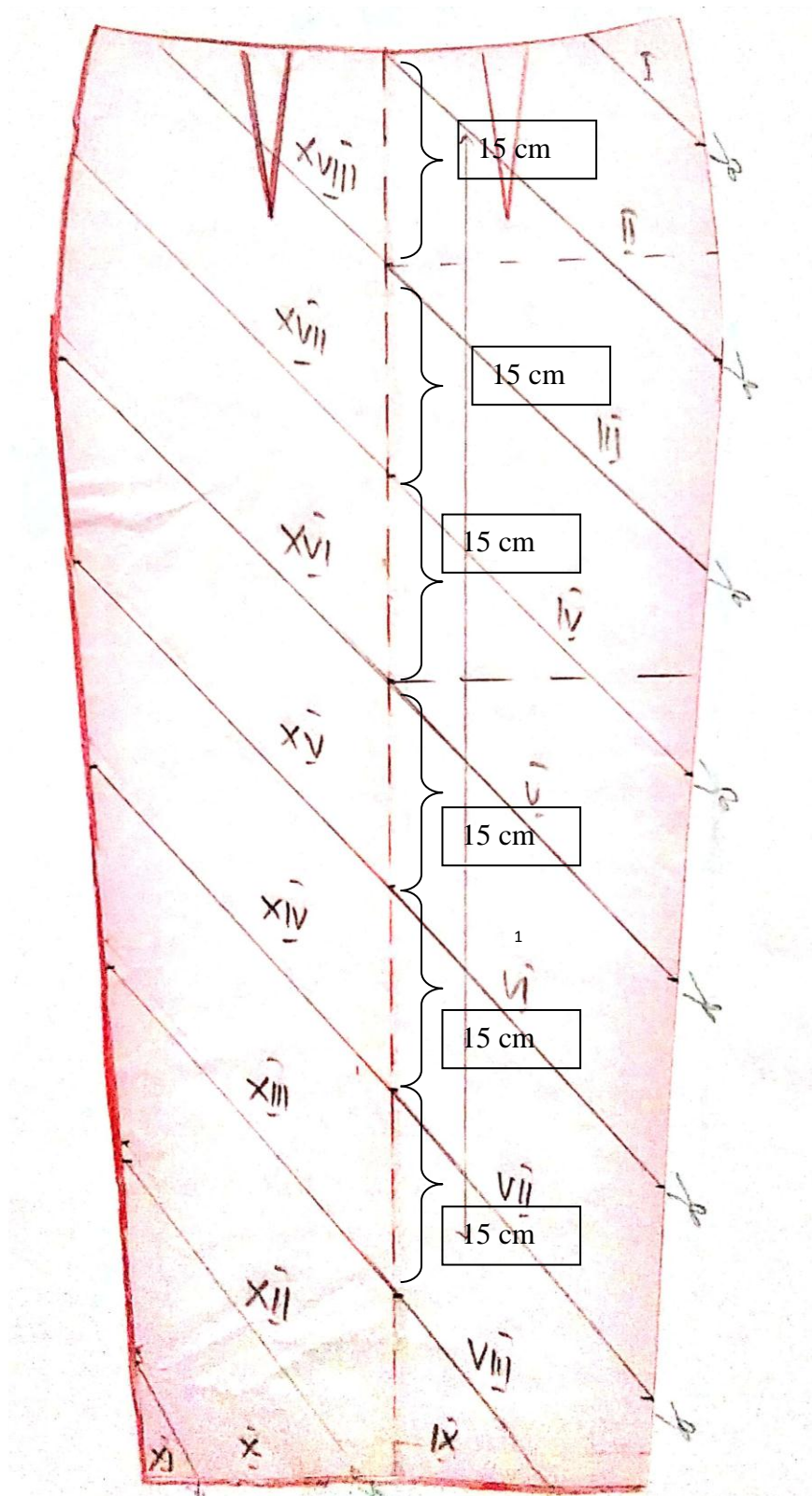
Gambar 21. Pecah Pola Blus 2 Skala 1:4



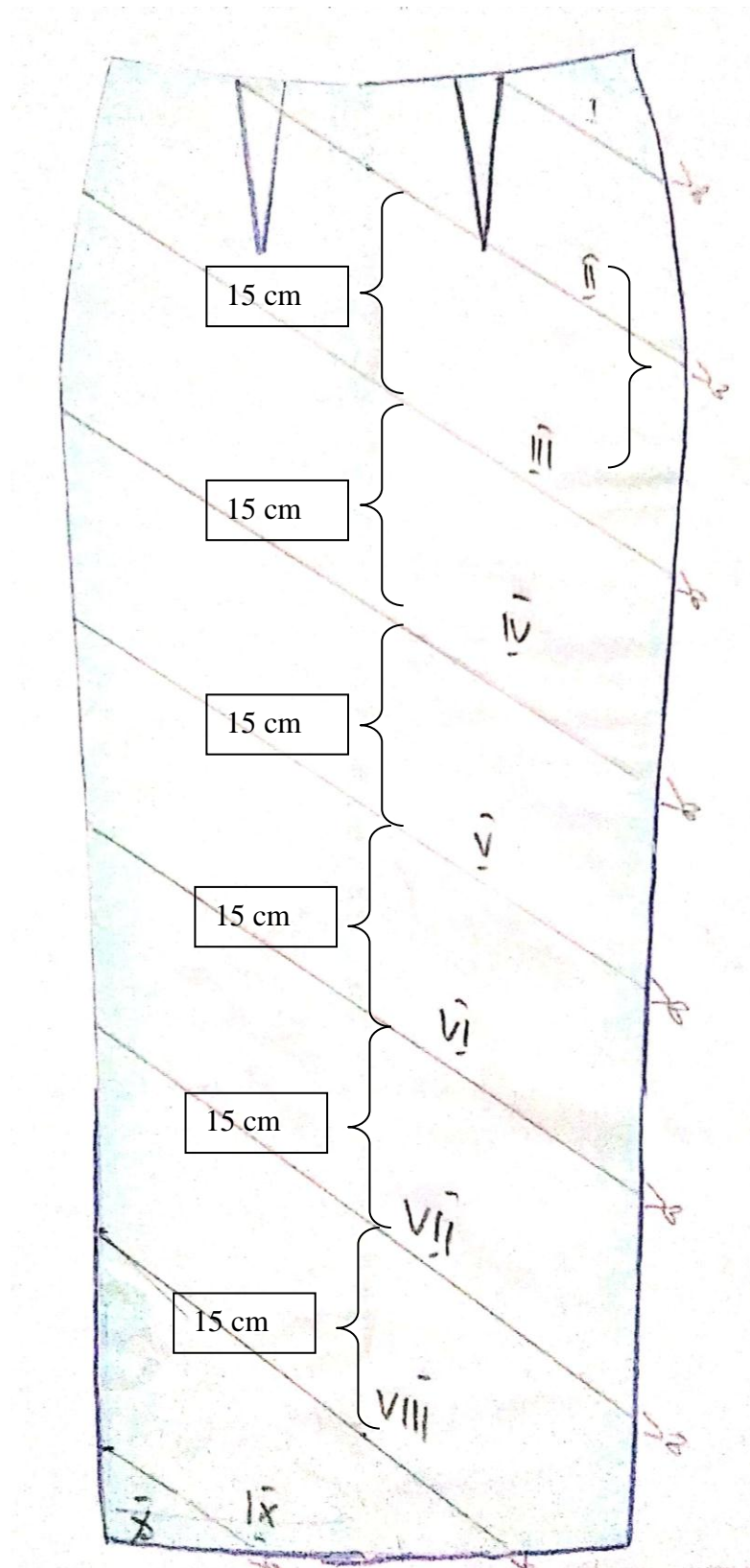
Gambar 22. Pola Dasar Rok Skala 1:4



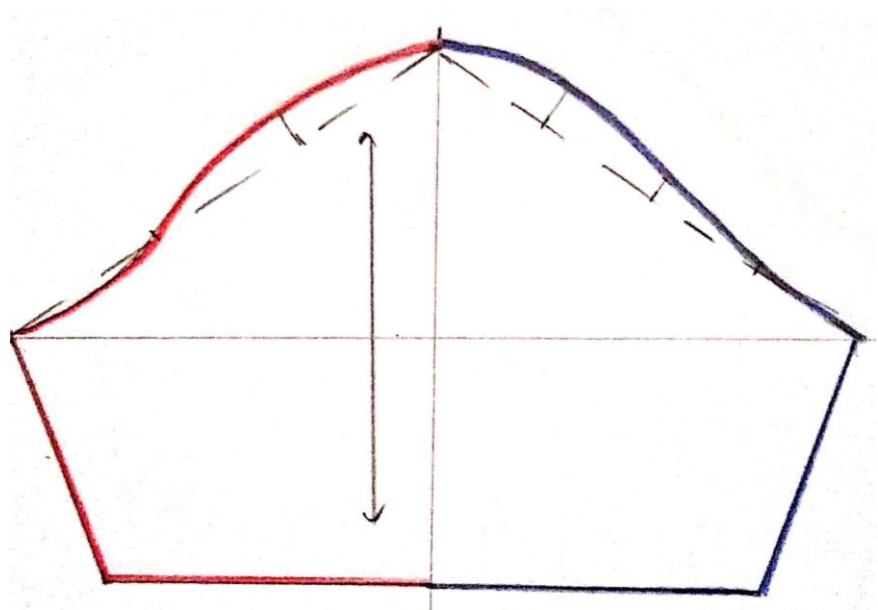
Gambar 23. Pecah Pola Rok 1 Skala 1:4



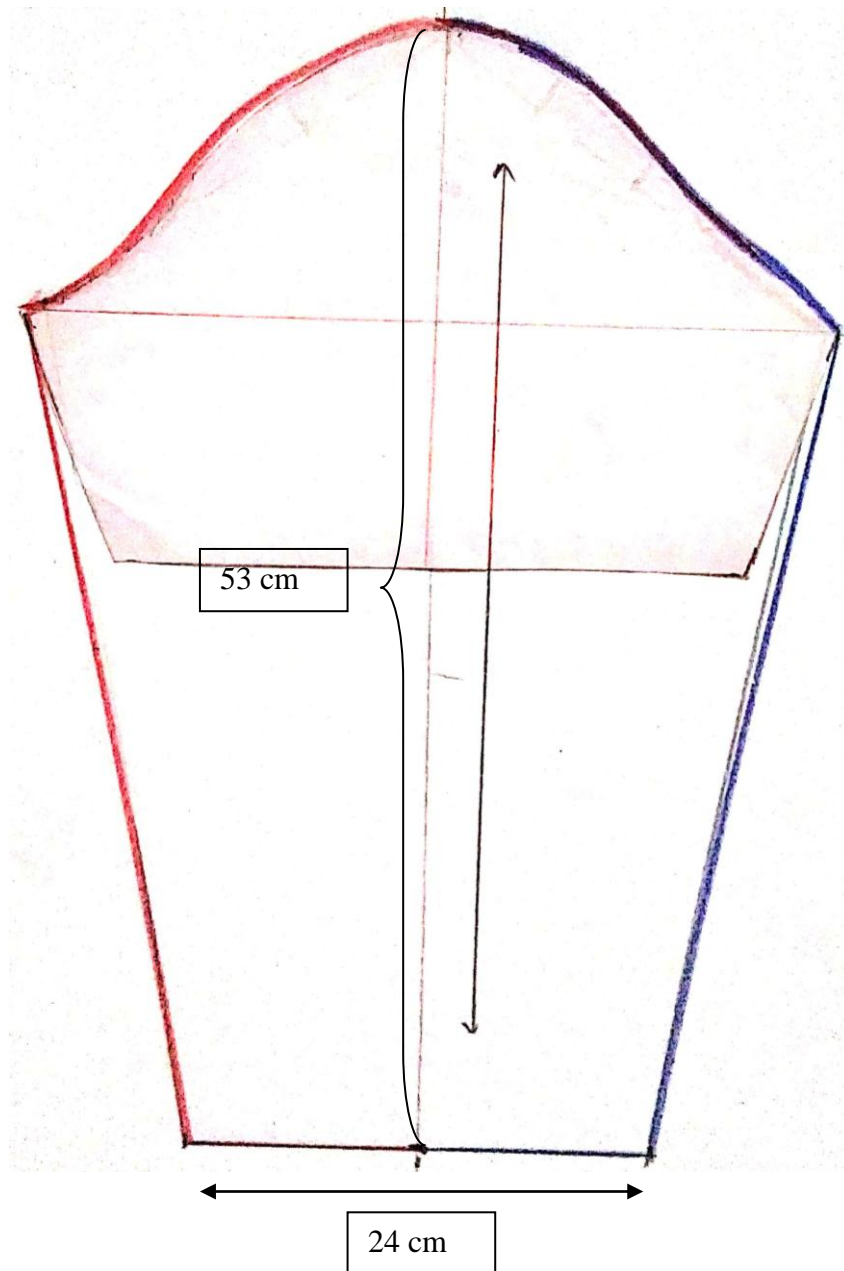
Gambar 24. Pecah Pola Rok Bagian Depan Sesuai Desain Skala 1:4



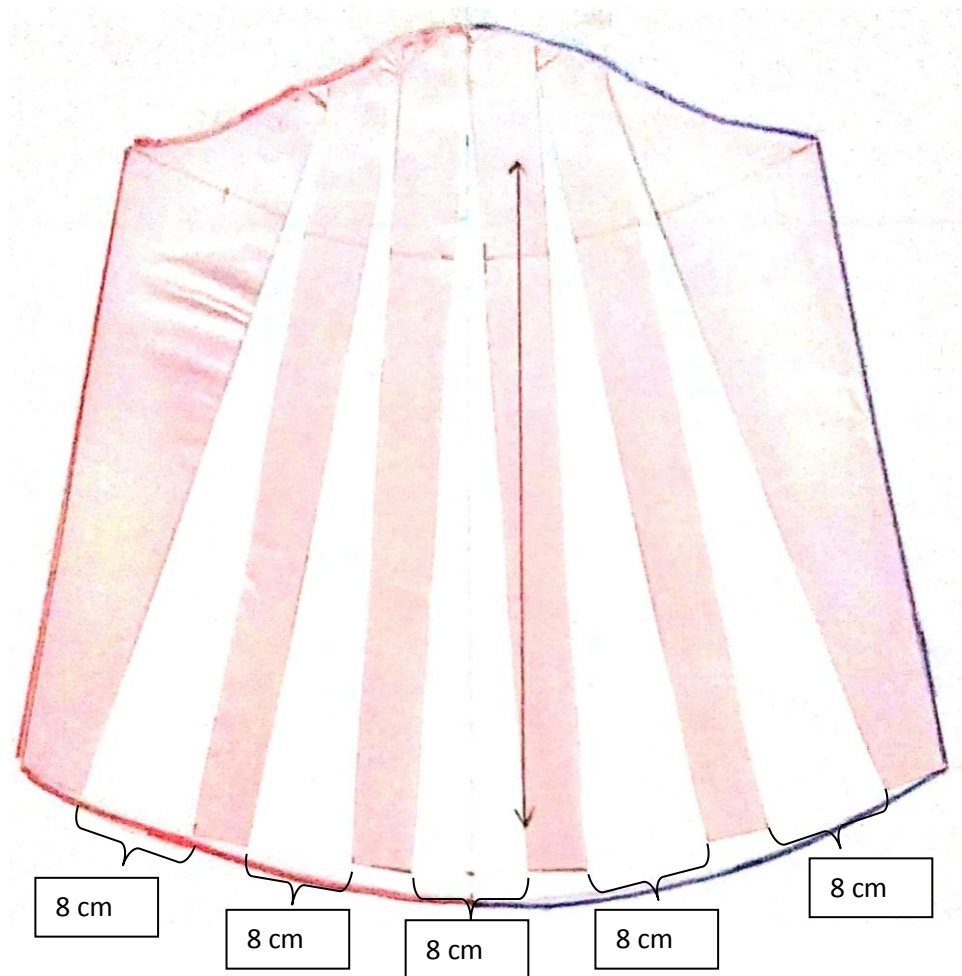
Gambar 25. Pecah Pola Rok Bagian Belakang Sesuai Desain Skala 1:4



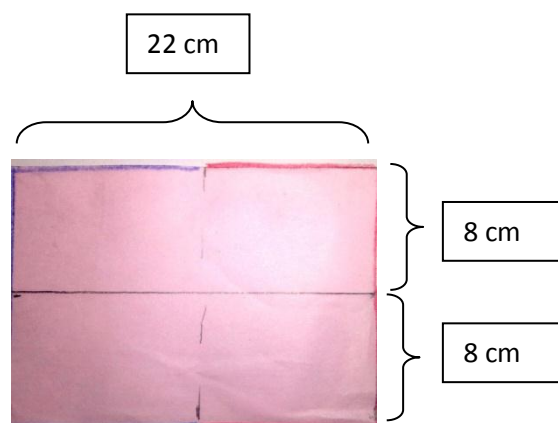
Gambar 26. Pola Dasar Lengan Skala 1:4



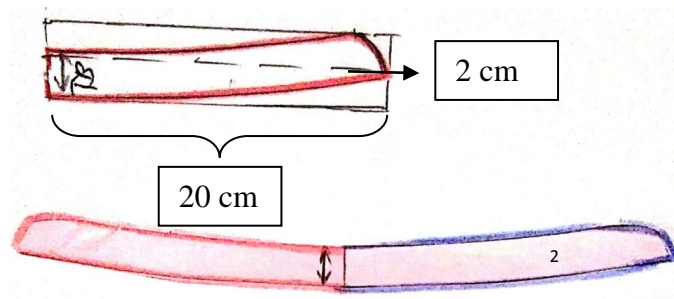
Gambar 27. Pecah Pola Lengan 1 Skala 1:4



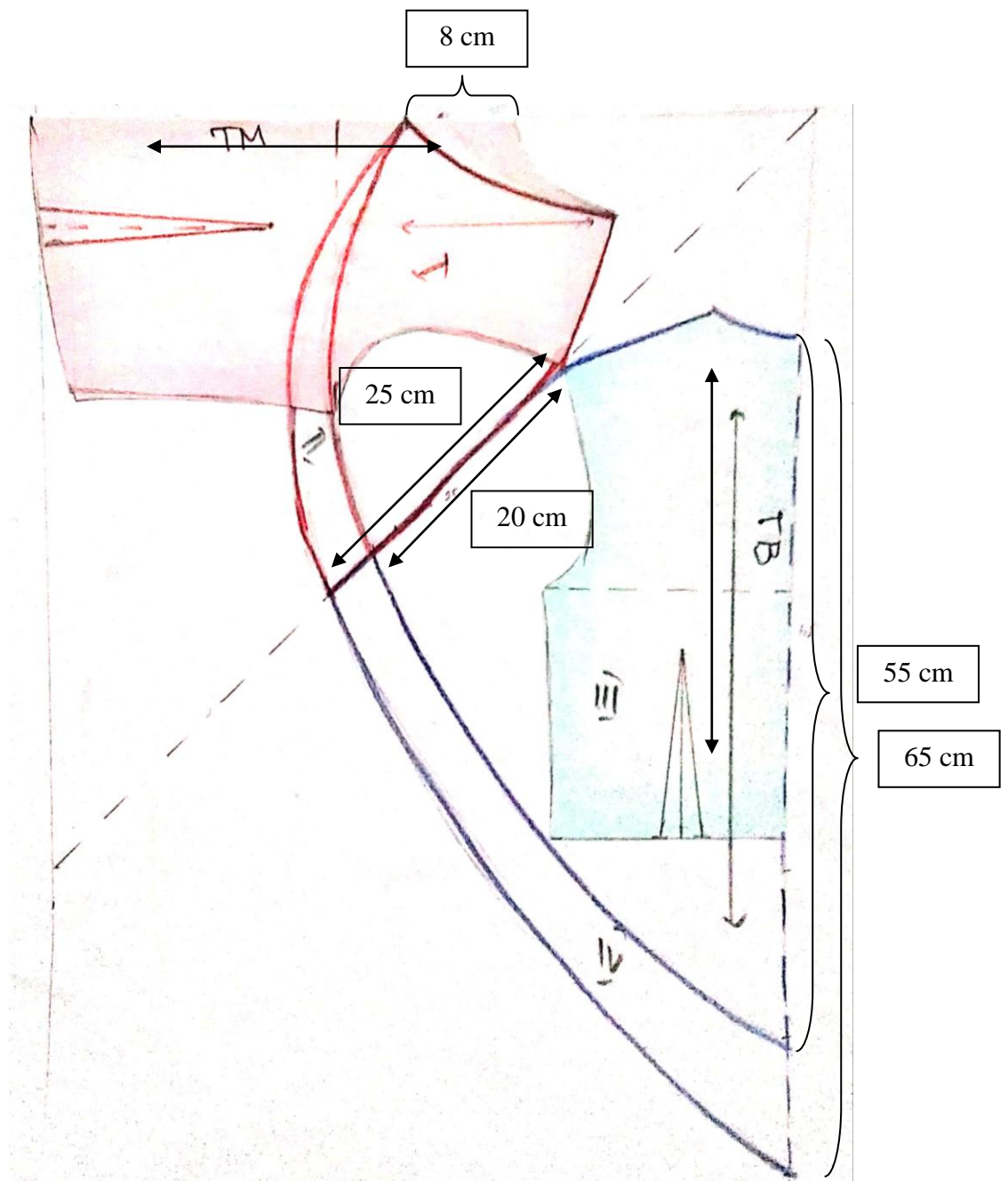
Gambar 28. Pecah Pola Lengan Sesuai Desain Skala 1:4



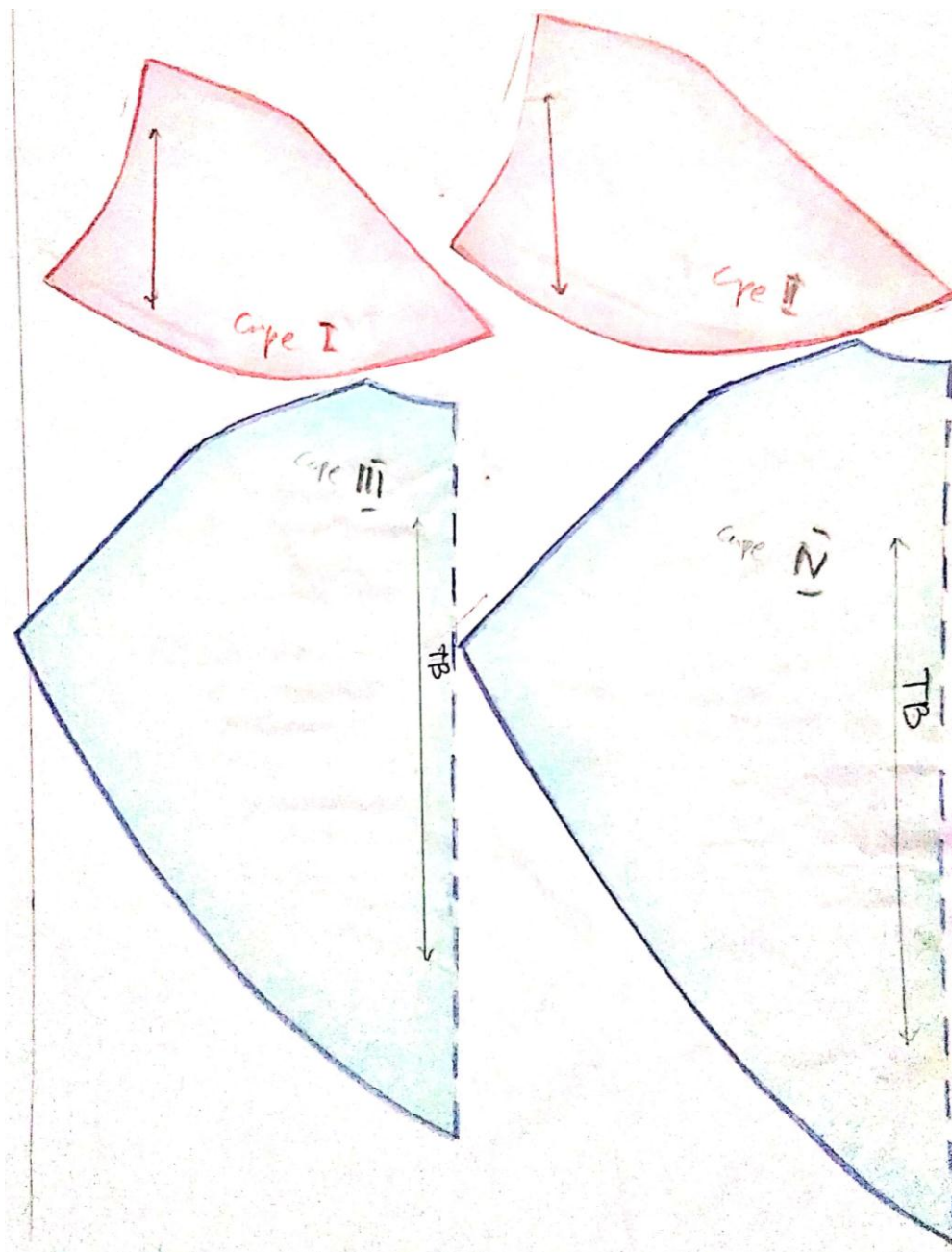
Gambar 29. Pola Manset Skala 1:4



Gambar 30. Pola Krah *Shanghai* Skala 1:4



Gambar 31. Pola Cape 1 Skala 1:4



Gambar 32. Pola Cape 2 Skala 1:4

4) Perencanaan bahan

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

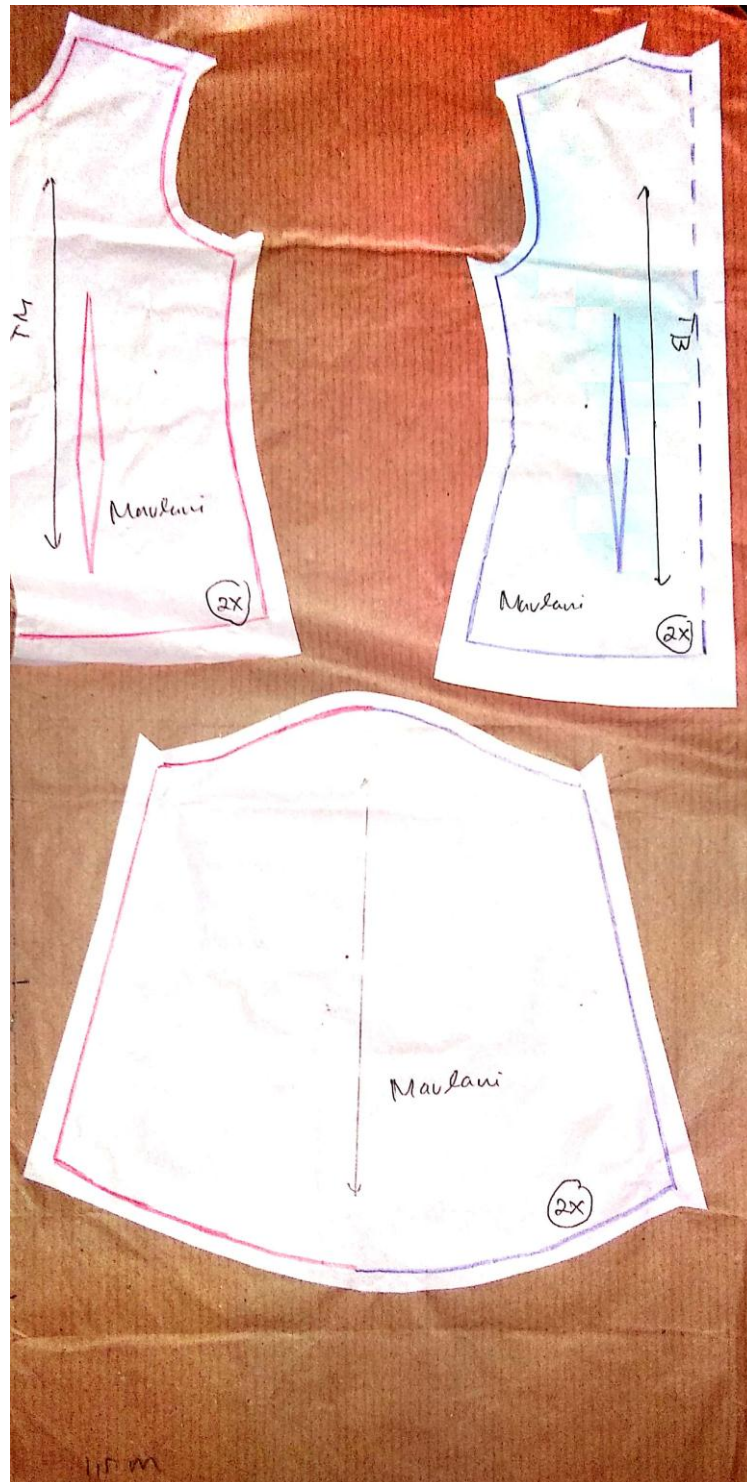
- a) Arah serat kain harus diperhatikan
- b) Dalam meletakkan pola pada kain harus diatur sedemikian rupa agar tidak boros.
- c) Untuk bahan yang bermotif, sebaiknya diperlihatkan arah bagian atas atau bagian bawah bermotif.

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

- a) Bahan *Taffeta*, digunakan pada bagian badan dan lengan blus.
- b) Bahan *Roberto Cavalli*, digunakan pada bagian cape.
- c) Bahan Tenun Polos, digunakan pada bagian krah dan manset, serta *patchwork* dan ban pinggang pada rok.
- d) Bahan Lurik Motif Udan Liris, digunakan untuk *patch work* pada rok dan membuat hiasan sengkeli pada *cape*.
- e) Bahan Batik Cap, digunakan pada bagian *cape*.
- f) Bahan *Woolpeach*, digunakan untuk membuat wiru pada rok.
- g) Bahan Ero Biru, digunakan pada bagian furing blus.
- h) Bahan Ero Coklat, digunakan pada bagian furing rok.

Lebar Kain
 $L = 150 \text{ cm}$

L
I
P
A
T
A
N

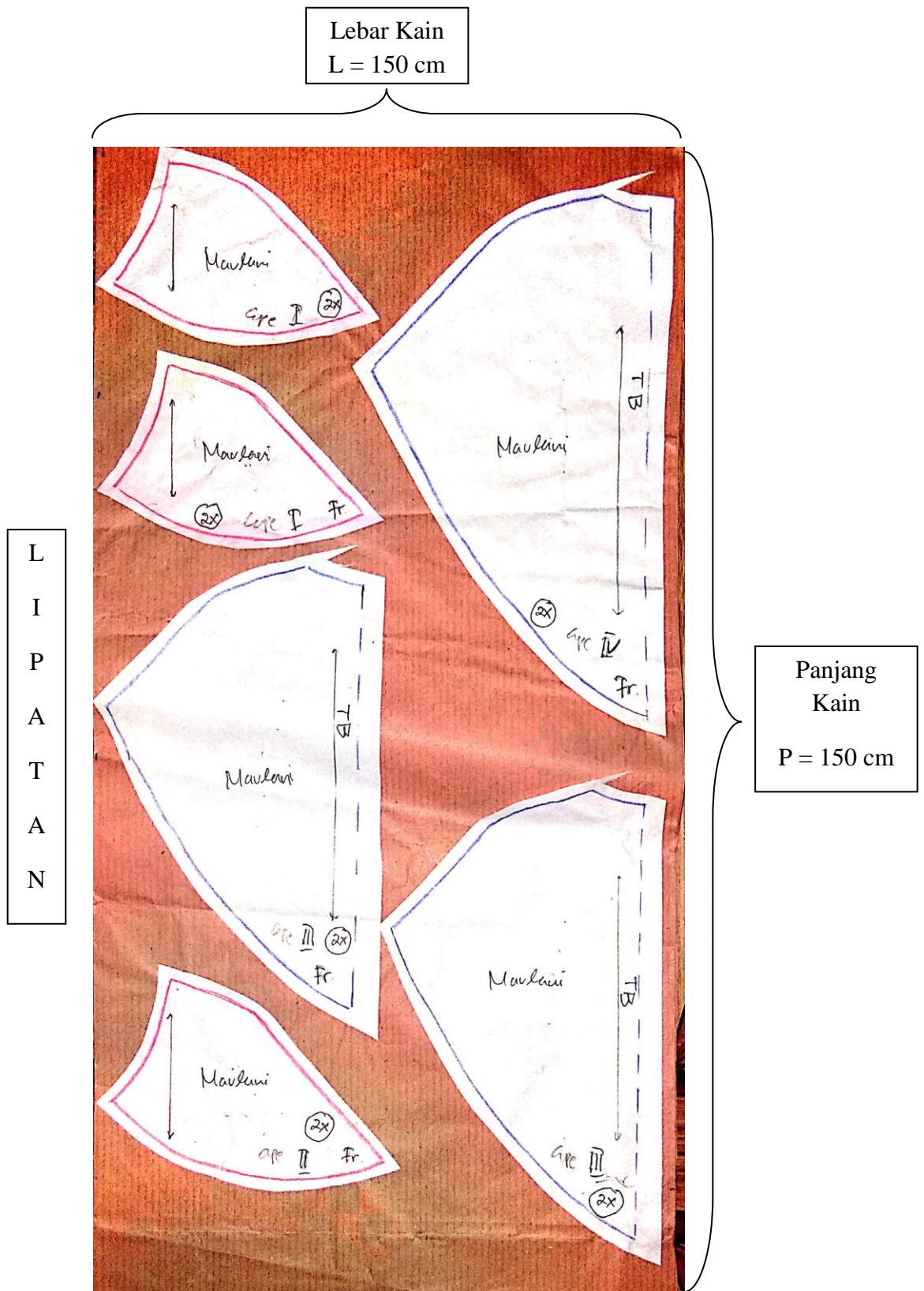


Panjang
Kain
 $P = 150 \text{ cm}$

Gambar 33. Rancangan Bahan *Taffeta*

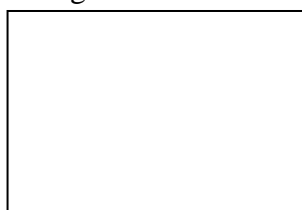
Contoh bahan:



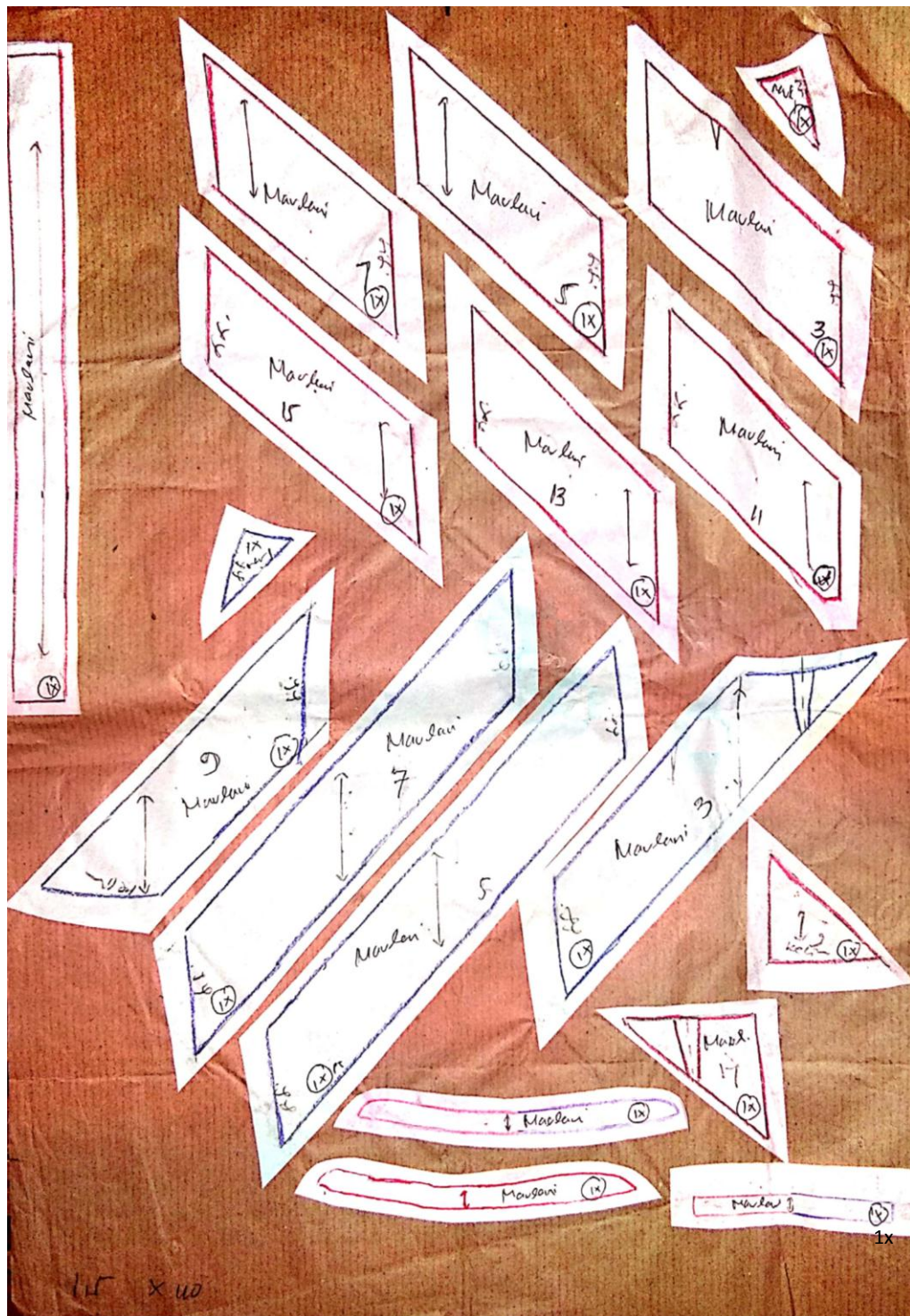


Gambar 34. Rancangan Bahan *Roberto Cavalli*

Contoh bahan :



Lebar Kain
L = 110 cm



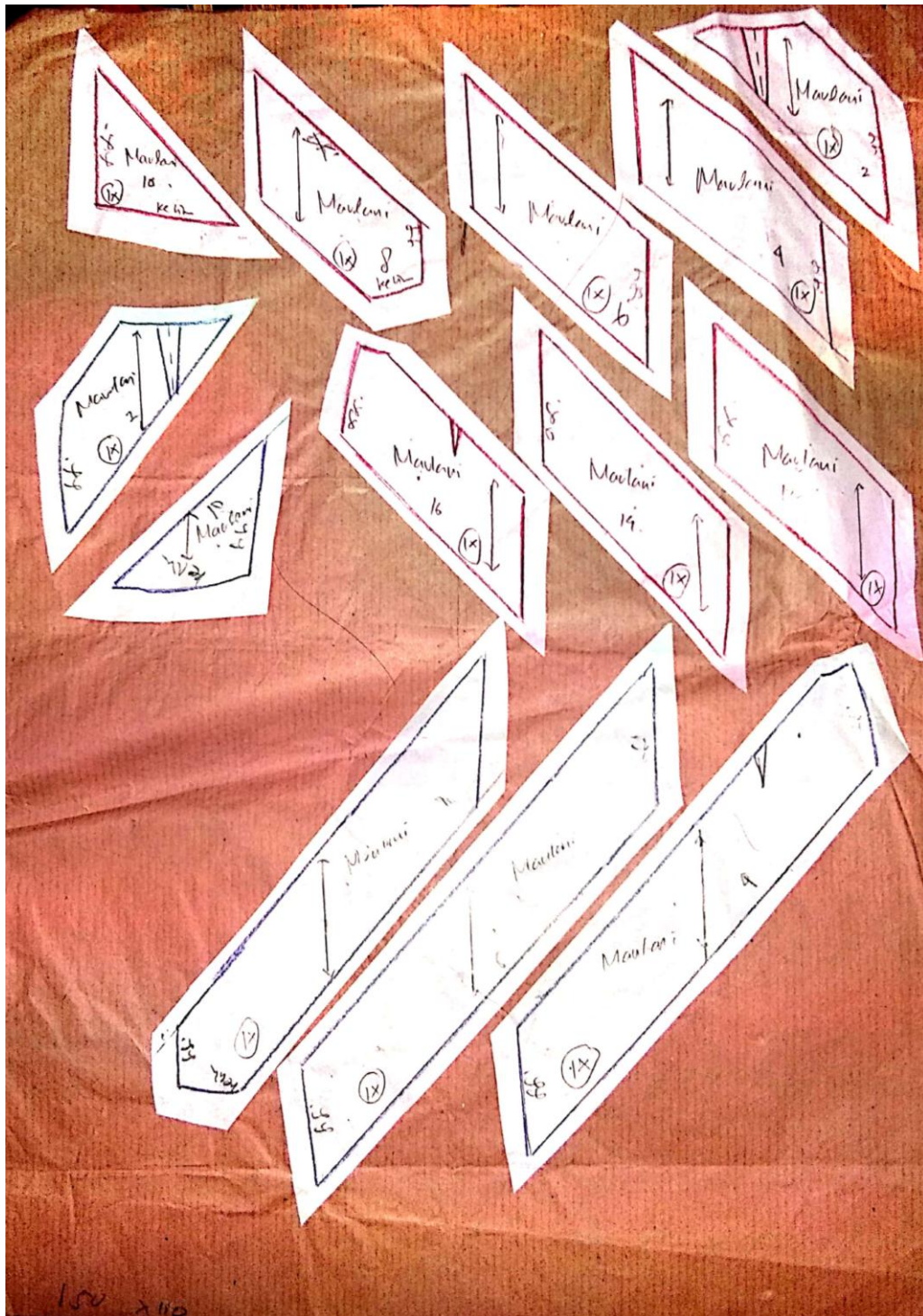
Panjang Kain
P = 150 cm

Gambar 35. Rancangan Bahan Tenun Polos

Contoh bahan :



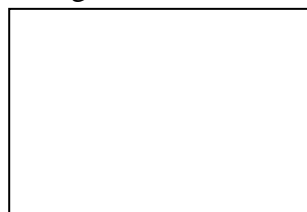
Lebar Kain
 $L = 110 \text{ cm}$

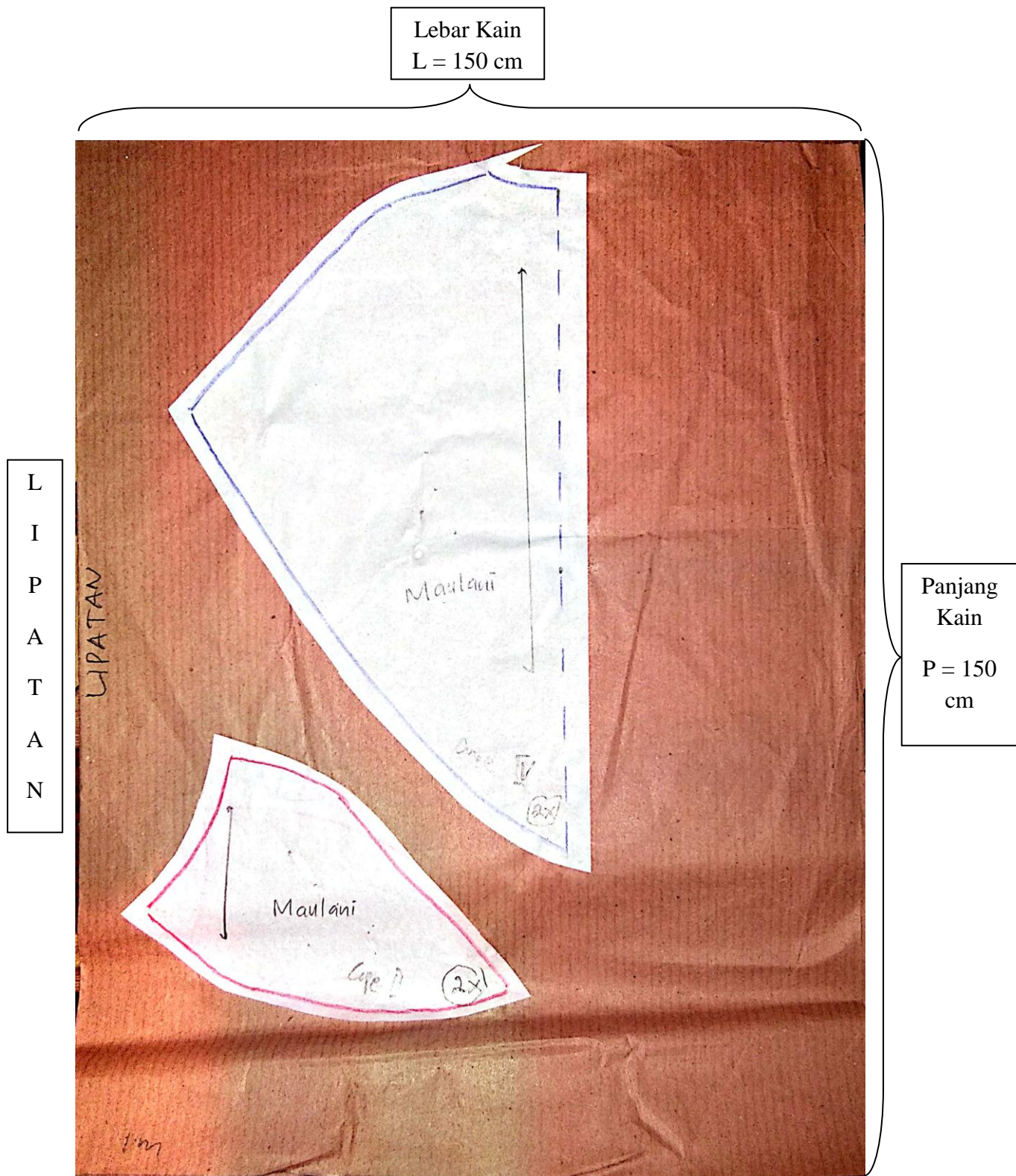


Panjang Kain
 $P = 150 \text{ cm}$

Gambar 36. Rancangan Bahan Lurik Motif Udan Liris

Contoh bahan :

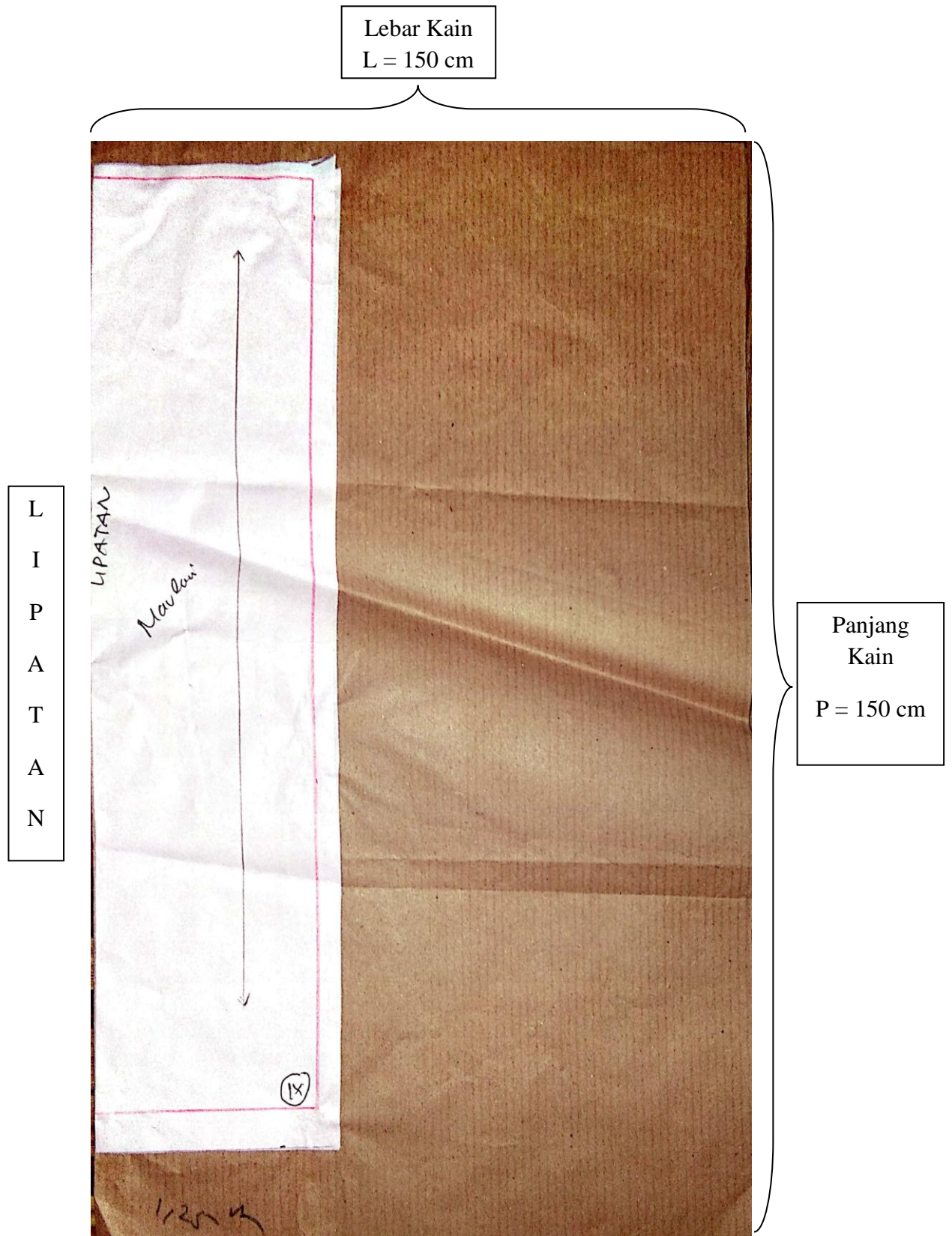




Gambar 37. Rancangan Bahan Batik Cap

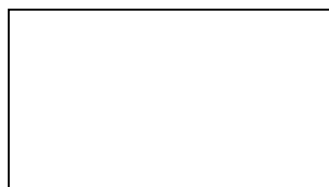
Contoh bahan :





Gambar 38. Rancangan Bahan *Woolpeach*

Contoh bahan :



5) Perencanaan harga

Perencanaan harga merupakan langkah yang dilakukan untuk memperkirakan seberapa besar biaya yang dikeluarkan dalam pembuatan busana setelah diketahui panjang bahan yang diperlukan melalui rancangan bahan. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat rancangan harga yaitu :

- a) Mencantumkan nama bahan, banyaknya bahan yang dibutuhkan, harga satuan, jumlah total dan harga total dari bahan-bahan yang dibutuhkan.
- b) Nama barang disesuaikan dengan jenis bahan apa yang digunakan. Misalnya bahan pokok, bahan pembantu atau bahan tambahan.
- c) Dalam mencantumkan jumlah harga, disesuaikan dengan banyaknya bahan yang digunakan atau diperlukan.
- d) Semua barang tercatat, agar perhitungan harga lebih tepat Rancangan biaya bahan dan harga jual untuk busana pesta malam dengan sumber ide Batik Parang Kusumo ini adalah Rp. 440.650,00 dan Rp. 751.000,00. Tabel lebih lengkap lihat di daftar lampiran.

6) 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. Sebelum bahan dipotong menurut pola, maka terlebih dahulu bahan disusutkan. Tujuannya agar setelah dijahit dan dipakai atau dicuci bahan tidak berubah bentuk atau ukuran.

Cara penyusutan kain adalah dengan merendam dalam air bersih kira-kira satu jam, kemudian jemur tanpa diperas. Setelah itu disetrika dari bagian buruk dengan arah serat memanjang.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan merupakan bentuk tidak lanjut dalam pembuatan busana. Beberapa hal yang harus dilakukan dalam proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Batik Parang Kusumo dalam pertunjukan *Trombine*.

1) Peletakkan pola pada bahan

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

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

- a) Semua tanda jahitan pada tiap-tiap sisi, seperti tengah muka dan tengah belakang.
- b) Arah benang panjang pada bagian kiri harus sama dengan bagian kanan.
- c) Corak bahan harus sama antara bagian kiri dan bagian kanan, demikian pula pada pola corak yang harus searah harus diperhatikan.
- d) Lebar kampuh untuk semua bagian adalah 2 ½ - 3 cm sedangkan untuk kelim selebar 3-5 cm
- e) Meletakkan pola pada bahan yang berkilau seperti taffeta dan Roberto Cavalli harus diletakkan searah.
- f) Lapisan seperti saku, kerah, ban pinggang, depun ataupun serip diperkirakan letaknya setelah pola besar diletakkan.

2) Pemotongan bahan dan pemberian tanda jahitan

Setelah peletakan pola pada bahan, langkah selanjutnya adalah pemotongan bahan. Proses pemotongan bahan harus memperhatikan arah garis atau motif kain dengan menyesuaikan desain yang telah dibuat. Setelah proses pemotongan adalah pemberian kampuh, tanda jahitan serta keliman. Pemberian tanda

kampuh biasanya $2\frac{1}{2}$ - 3 cm, sedangkan kampuh pada belahan ritsliting sebesar 3 - 4 cm, pemotongan dilakukan setelah semua bagian pola diberi tanda kampuh. Kemudian setelah bahan dipotong diberi tanda jahitan. Tanda jahitan dapat dilakukan dengan dua cara yaitu dengan karbon jahit atau dengan tusuk jelujur renggang. Pada busana pesta ini tanda jahitan yang penyusun gunakan adalah tanda jahitan dengan cara merader tepat pada garis luar pola.

3) Penjelujuran

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

Langkah-langkah penjelujuran sebagai berikut :

- a) Menjelujur blus : menjelujur bagian kupnat, menjelujur bagian bahu, menjelujur bagian sisi badan, menjelujur bagian sisi lengan, menjelujur bagian ritsliting belakang, menjelujur bagian kerung lengan, menjelujur krah, menjelujur manset.
- b) Menjelujur rok : menjahit *patchwork*, menjelujur bagian sisi rok, menjelujur ritsliting pada sisi rok, menjelujur ban pinggang rok, menjelujur kelim rok.
- c) Menjelujur cape : menjelujur sisi cape, menjelujur bagian belakang cape, menyatukan cape dengan furing.

4) Evaluasi Proses I

Evaluasi proses I merupakan pengepasan busana pada tubuh seseorang yang sudah dalam bentuk busana tetapi masih berupa penjelujuran. Pengepasan I bertujuan untuk mengetahui kesesuaian ukuran busana dengan tubuh model dan kenyamanan

pada busana tersebut, selain itu juga untuk mengetahui kekurangan pada busana saat dipakai oleh model.

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

Tabel 1. Evaluasi Proses I

No.	Aspek yang dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara Mengatasi
1.	Panjang rok	Bagian sisi kurang panjang	Panjang rok sisi diturunkan 1 cm
2.	Jatuhnya ban pinggang	Terlalu turun	Menurunkan ban pinggang 1 cm pada sisi rok

5) Penjahitan

Setelah pengepasan I dilakukan dan mengetahui kekurangan pada busana serta melakukan perbaikan, maka langkah selanjutnya yaitu penjahitan. Penjahitan dilakukan untuk menyambung setiap bagian agar membentuk blus, rok, dan cape. Penjahitan yang dilakukan menggunakan mesin jahit dan juga manual menggunakan tangan.

- a) Menjahit blus : menjahit bagian kupnat, menjahit bagian bahu, menjahit bagian sisi badan, menjahit bagian sisi lengan, m menjahit bagian ritslitting belakang, menjahit bagian kerung lengan, menjahit dengan stik renggang pada ujung lengan bawah untuk membuat kerut, menjahit krah, menjahit manset, melakukan soom pada kelim blus.
- b) Menjahit rok : menjahit *patchwork*, menjahit bagian sisi rok, menjahit ritslitting pada sisi rok, menjahit ban pinggang rok, melakukan soom pada kelim rok.

c) Menjahit cape : menjahit sisi cape, menjahit bagian belakang cape, menyatukan cape dengan furing.

6) Menghias busana

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

Adapun hiasan yang telah diterapkan adalah hiasan sengkeli yang diterapkan pada tepi cape ditempel menggunakan teknik soom sembunyi.

7) Evaluasi proses II

Evaluasi proses II atau pengepasan II dilakukan pada busana yang selesai dijahit minimal 90% dari total pembuatan serta harus sesuai dengan desain yang telah dibuat yang meliputi perlengkapan dan hiasannya.

Tabel 2. Evaluasi Proses II

No.	Aspek yang dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara Mengatasi
1.	Panjang lengan blus	Lengan kurang panjang	Memanjangkan manset dengan hasil jadi lebar manset 8 cm.
2.	Jatuhnya ban pinggang	Terlalu turun	Menambah lapisan kain keras (M33) menjadi 3 lapis.

c. Evaluasi Hasil

Evaluasi disini meliputi evaluasi kesesuaian hasil karya dengan konsep desain yang meliputi evaluasi kesesuaian antara busana dengan

tema atau sub *trend* yang diangkat sampai hasil busana secara keseluruhan. Dari keseluruhan busana pesta malam remaja yang penulis ciptakan terdapat evaluasi antara lain:

1) Kesesuaian dengan penciptaan

Konsep desain penciptaan karya ini mengacu tema *Svarga* sub tema *Upskill Craft* dengan sumber ide Batik Parang Kusumo yang mengikuti *trend forecasting* 2019/2020 yang memiliki tema besar *Singularity* sudah sesuai konsep yang direncanakan

2) Kesesuaian dengan sumber ide

Sumber ide yang diterapkan pada siluet cape dan patchwork pada rok yang terinspirasi oleh parang, dan hiasan sengkeli yang terinspirasi dari kusuma atau bunga. Penciptaan desain memperhatikan unsur dan prinsip desain dan warna yang digunakan.

3) Kesesuaian desain dengan hasil jadi

Hasil jadi lebar manset menjadi 8 cm sedangkan pada desain awal ialah 2 cm.

4) Kesesuaian dengan *trend*

Desain yang dibuat sesuai dengan *trend* karena *trend* dipilih berhubungan dengan sumber ide yang sudah diacu yaitu *trend forecasting* 2019/2020 tema *Svarga* dan Sub tema *Upskill Craft*, dengan penerapan detail hiasan sengkeli yang menciri khas kan Craft atau kriya yang berkelas.

5) Kesesuaian dengan *look* dan *style*

Pembuatan busana pesta malam wanita ini sudah sesuai dengan konsep. Busana pesta malam remaja terdiri dari 3 *pieces* yaitu blus, rok, dan cape. Desain yang diciptakan memiliki siluet T. *Look* dan *style* sudah sesuai dengan karakteristik usia si pemakai yaitu dewasa yang dikenakan pada kesempatan pesta malam resmi.

3. Peyelenggaraan Pergelaran Busana

Penyelenggaraan pergelaran busana merupakan kegiatan yang diselenggarakan untuk memamerkan atau menyelenggarakan suatu kreasi terbaru perancang yang diperagakan oleh seorang pragawan dan pragawati atau model profesional. Pelaksanaan gelar busana melalui tiga yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

a. Tahap Persiapan

Persiapan yang dilakukan untuk Pergelaran Busana 2019 dengan tema “*Tromgine*” antara lain :

1) Pembentukan Panitia Pergelaran Busana

Pembentukan panitia bertujuan agar pergelaran busana dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Susunan kepanitiaan berasal dari mahasiswa pendidikan teknik busana dan teknik busana yang mengikuti proek akhir pada tahun 2019 yang terdiri dari mahasiswa S1 angkatan 2016, D3 angkatan 2016 , dan beberapa mahasiswa S1 angkatan 2015. Semua anggota berjumlah 111 orang.

Adapun susunan kepanitiaan dalam pergelaran busana 2019 ini terdiri dari :

a) Ketua umum

- (1) Penanggung jawab umum jalannya kepanitiaan.
- (2) Mengatur dan mengarahkan jalannya kepanitiaan.
- (3) Mengkoordinir seluruh panitia inti dan devisi, serta bijaksana dalam mengambil keputusan-keputusan demi tercapainya tujuan dengan mengutamakan kebersamaan atau kerjasama.

b) Ketua II dann III

- (1) Koordinasi dengan ketua I setiap rapat
- (2) Perekrutan panitia tambahan
- (3) Mengolah info tiket pergelaran

c) Sekretaris

- (1) Pembuatan sponsor yang telah disepakati bersama

- (2) Bertanggung jawab kepada ketua umum atas keluar atau masuknya surat
- (3) Penyusunan laporan umum atau (LPJ) setelah Peragaan dilaksanakan.
- (4) Pembuatan format MOU
- d) Bendahara I
 - (1) Pengaturan keuangan secara seimbang dan seefisien mungkin
 - (2) Pembuatan laporan keuangan kepanitiaan secara menyeluruh
 - (3) Mengolah keuangan kepanitiaan secara umum dan menyeluruh.
- e) Bendahara II
 - (1) Menentukan kebijakan keuangan organisasi secara internal dan eksternal.
 - (2) Menyusun laporan keuangan per kegiatan mengkoordinir dan mengomunikasikan setiap kegiatan yang dilaksanakan.
- f) Sie sponsorship
 - (1) Mencari *chanel* sponsor .
 - (2) Bertanggungjawab terhadap semua perusahaan yang telah bekerjasama dengan acara pergelaran.
 - (3) Menjalin kerjasama dengan sponsor. Mengatur *deadline* kerja.
 - (4) Memahami dan bertanggungjawab dengan kontrak kerja bersama sponsor.
- g) Sie perlengkapan
 - (1) Menyurvei tempat pelaksanaan kegiatan dengan terperinci mengenai tempat acara berlangsung.
 - (2) Pengadaan fasilitas-fasilitas untuk kelancaran kegiatan.
 - (3) Menjadi fasilitator untuk pinjaman alat dengan jurusan.
- h) Sie publikasi atau promosi

- (1) Bertanggung jawab mempromosikan acara kepada masyarakat
- (2) Bertanggung jawab akan penyebaran *pamflet* dan brosur.
- (3) Bertanggung jawab atas pembuatan *pamflet*, tiket, brosur dan spanduk.
- i) Sie humas
 - (1) Bertanggung jawab terhadap penyebaran undangan.
 - (2) Menjadi fasilitator untuk sambutan , rektor, dekan, dan ketua jurusan.
- j) Sie dokumentasi
 - (1) Bertanggung jawab atas dokumentasi kegiatan.
 - (3) Mencari sponsor untuk mendokumentasi kegiatan.
 - (4) Bertanggung jawab membuat video *teaser* untuk di-*upload* di media sosial
- k) Sie booklet
 - (1) Bertanggungjawab atas pembagian *booklet*.
 - (2) Menyurvei tempat untuk pembuatan *booklet*.
 - (3) Bertanggung jawab pada pembuatan *booklet*.
 - (4) Bertanggung jawab saat sesi pemotretan untuk *booklet*.
- l) Sie keamanan
 - (1) Mengamankan jalannya acara
 - (2) Mengkoordinasi kebersihan pada setiap acara
- m) Sie juri
 - (1) Merekrut juri untuk penilaian gantung dan grand juri.
 - (2) Membuat kriteria penilaian gantung dan grand juri.
 - (3) Mengajukan permohonan piala.
- n) Sie dekorasi
 - (1) Menjadi koordinator dan bertanggung jawab pada saat mendekorasi sebelum hari H.
 - (2) Menyurvei tempat pembuatan dekorasi.
 - (3) Mendesain *layout* panggung secara keseluruhan.

o) Sie acara

- (1) Membuat susunan acara secara detail.
- (2) Mengatur acara pengambilan ukuran, *fitting 1*, *fitting 2*, grand juri, gladi resik, dan hari H.
- (3) Membuat tabel petunjuk pelaksanaan dan petunjuk teknis acara *Trombine*.
- (4) Mempresentasikan rencana kerja.
- (5) Bertanggungjawab terhadap jalannya acara secara keseluruhan.
- (6) Mencari MC dan hiburan.

p) Sie konsumsi

- (1) Menyurvei tempat pemesanan makanan
- (2) Memesan makanan dan snack dengan penawaran menu.
- (3) Mengatur snack pada saat pengambilan ukuran, *fitting 1*, *fitting 2*, grand juri, gladi resik, dan hari H.

q) Sie model

- (1) Membuat perjanjian kerjasama dengan *agency* model.
- (2) Membuat jadwal acara dengan model.

r) Sie make up

- (1) Mencari sponsor make up.
- (2) Memfasilitasi kebutuhan perias.

s) Sie *Backstage and floor*

- (1) Koordinasi dengan acara dalam mengatur serangkaian acara mulai dari perencanaan grand juri sampai hari H.
- (2) Mengkondisikan tempat duduk, penonton, dan tempat fotografer penertiban fotografer liar.
- (3) Mengkoordinir penerima tamu dan tamu undangan pada hari H.
- (4) Menyiapkan *standing* hanger untuk hari H.
- (5) Mengkoordinasi keamanan model dan desainer di *backstage*.

(6) Koordinasi dengan sie model untuk tempelan urutan per sie di *backstage*.

2) Menentukan Tema

Penentuan tema berdasar pada jenis peristiwa monumental seperti ulang tahun sekolah, perpisahan sekolah, dan lain sebagainya. Karena tema merupakan ide dasar pokok pertunjukan, maka sebelum mengadakan pertunjukan, perlu adanya analisa latar belakang terjadinya peristiwa yang dapat diangkat menjadi tema.

Pertunjukan busana mahasiswa program studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana angkatan 2016 yang akan dilaksanakan pada tahun 2019 dengan tema "*Tromgine*" merupakan singkatan dari *The Role of Millenial Generation in Natural/Nature Environment* yang diartikan sebagai peranan generasi milenial dalam lingkungan alam. Manusia merupakan bagian dari alam semesta. Lingkungan alam sangat penting bagi manusia karena lingkungan alam mempengaruhi perkembangan hidup manusia. Pada masa sekarang, generasi milenial hidup serba modern dan digital. Mereka memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai alat penunjang dalam kehidupan sehari-hari. Memiliki sifat sebagai pribadi dengan pikiran terbuka, rasa percaya diri yang bagus, optimis, dan mampu mengekspresikan perasaan, maka generasi milenial memiliki sifat positif yang dapat dimanfaatkan untuk membangun peradaban manusia yang lebih baik. Dalam hal ini generasi milenial dituntut untuk ikut serta dalam perkembangan dan kemajuan dunia, salah satunya di bidang fashion. Tema pertunjukan ini dituangkan dalam suatu karya busana yang diwujudkan dalam busana pesta malam dengan kreativitas baru yang bisa mendunia.

3) Menentukan Tujuan Pelaksanaan

Tujuan dari pertunjukan busana dengan tema *Tromgine* antara lain :

- a) Mewujudkan suatu karya tugas akhir dan proyek akhir bagi mahasiswa Teknik Busana dan Pendidikan Teknik Busana angkatan 2016.
 - b) Mengembangkan ketrampilan, wawasan, dan meningkatkan kreativitas mahasiswa program studi.
 - c) Pendidikan Teknik Busana dan Pendidikan Teknik Busana dalam menciptakan suatu karya busana.
 - d) Memberikan ketrampilan dan pengetahuan kepada mahasiswa untuk menjadi *Event Organizer*.
 - e) Mensosialisasikan karya busana kepada pengamat *fashion* dan masyarakat umum.
 - f) Mensosialisasikan jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- 4) Menentukan Sumber Dana

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

Penyelenggaraan pergelaran busana 2019 dengan tema "*Trombine*" ini tidak dapat berjalan apabila tidak didukung dana *financial* yang mencukupi. Untuk itu setiap mahasiswa yang mengikuti pergelaran diwajibkan membayar uang iuran pokok sebesar Rp. 1.200.000,00, serta penjualan tiket 810 tiket (VVIP 250, VIP 460, *Regular* 100). Masing-masing seharga tiket VVIP Rp. 50.000,00, tiket VIP Rp. 45.000,00, dan tiket *Regular* Rp 35.000,00. Jumlah itu ditentukan melalui perhitungan perkiraan anggaran diputuskan serta disetujui saat rapat. Selain yang tersebut diatas juga dari sponsor, dan beberapa sumber lain yang akan dirinci pada lembar lampiran. Adapun sponsor dalam pergelaran busana 2019 ini antara lain :

- a) Sponsor berupa dana :
 - (1) Sanggar PTBB
 - (2) Singer
 - (3) Batik Benang Ratu
 - (4) YOI *Tours*
 - (5) Kurnia Lurik
 - (6) Dibyo Lurik
 - (7) Gudeg Mbareg
- b) Sponsor berupa bunga :
 - (1) Floweridea
 - (2) Toko Bunga Widjaja
 - (3) Rose Florist 2
- c) Sponsor berupa potongan harga :
 - (1) Make Over
 - (2) Nuansa Dekorasi
 - (3) Fajar Copy Paste
 - (4) Suci Odiz sablon
 - (5) Catering Cikoste
 - (6) Godam HT
 - (7) Sanggar Tari Sultan Syahril Qasyim
- d) Sponsor berupa voucher :
 - (1) Block Buster
 - (2) Els Beauty
 - (3) Sindu Kusuma Edupark
 - (4) Vera Pancawarna
- e) Sponsor berupa *wardrobe* :
 - (1) AGB Fashion Collection
 - (2) Matara by Koesminarko
 - (3) Gress Fashion Designer
- f) Sponsor berupa *gift*:
 - (1) Batik Sembung

- (2) Make Over
- (3) Fajar Copy Paste
- (4) Jolie Alat Jahit
- (5) Sinar Abadi Batik
- (6) Batik Thol Thil
- (7) Elita Kerudung
- (8) Reisa Garage
- (9) Batik Huzza
- (10) JM Fashion
- (11) Puputzvan Make up
- (12) Nuza Wedding

Berikut ini adalah anggaran dana dalam pergeleran busana “*Tromgine*” :

a) Pemasukkan dan Pengeluaran

Pemasukkan sejumlah Rp. 202.877.654,00 dan pengeluaran sejumlah Rp. 177.488.050,00. Adapun rincian pemasukkan dan pengeluaran pergeleran busana *Tromgine* 2019 dapat dilihat di lampiran.

5) Menentukan Dewan Juri

Dalam menentukan dewan juri pergeleran busana *Tromgine* dapat ditentukan kepada pihak-pihak yang sudah berpengalaman dibidang *fashion*. Pergeleran busana ini menentukan dewan juri dari dalam kampus maupun luar kampus. Dari dalam kampus meliputi dosen-dosen yang dipilih sesuai dengan keahliannya, meliputi :

a) Juri Internal Konsentrasi Busana Butik

- (1) Sri Widarwati, M.Pd.
- (2) Afif Ghurub Bestari, S.Pd., M.Pd.
- (3) Enny Zuhni Khayati, M.Kes.
- (4) Alicia C. Zvereva Gadhi, M.Pd.

- (5) Dra. Emy Budiastuti
- (6) Kusminarko Warno, M.Pd.
- (7) Dr. Sri Wening
- (8) Kapti Asiatun, M.Pd.

b) Juri Internal Konsentrasi Busana Garment

- (1) Dr. Widiastuti
- (2) Moh. Adam Jerusalem, Ph.D.
- (3) Dra. Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si.
- (4) Widyabakti Sabatari, M.Sn.
- (5) Sugiyem, M.Pd.
- (6) Triyanto, M.A.

Sedangkan dewan juri dari luar kampus meliputi desainer-desainer Yogyakarta dan para pihak yang berpengalaman tentang *fashion*, berikut ini juri dari luar kampus sebagai berikut :

a) Juri Eksternal Konsentrasi Busana Butik

- (1) Dr. Hajar Pamadi, M.A., Hons.
- (2) Philip Iswardoyo
- (3) Sugeng Waskito

b) Juri Eksternal Konsentrasi Busana Garment

- (1) Pratiwi Sundari, M.Kom.
- (2) Didit Mulyono, S.S.
- (3) Drs. Goet Poespo

6) Menentukan Waktu dan Tempat Penyelenggaraan

Pergelaran busana dengan tema *Tromgine* ini diselenggarakan pada hari Kamis, tanggal 11 April 2019. Acara dimulai pada pukul 18.00 WIB sampai dengan selesai. Pergelaran busana bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

b. Tahap Pelaksanaan

Pergelaran busana ini diselenggarakan dalam rangka mata kuliah Proyek Akhir S1 dan Tugas Akhir untuk D3. Penyelenggaraan

pergelaran busana 2019 dengan tema *Tromgine* ini diselenggarakan dalam empat tahapan dengan rincian waktu sebagai berikut.

1) Penilaian gantung

Dalam pelaksanaan penilaian gantung pergelaran busana *Tromgine* bertujuan untuk para dewan juri dari dalam untuk menilai *moodboard*, desain busana, teknologi busana pesta, dan hiasan busana pesta sesuai dengan sumber ide busana pesta dengan sumber ide Batik Parang Kusumo yang ditampilkan dalam pergelaran *Tromgine* 2019. Penilaian ini dilakukan busana pesta malam dikenakan *dressfoam*, sesuai pelaksanaan penilaian gantung dilakukan pada hari Sabtu, 6 April 2019 di KPLT lantai 3.

2) Grand juri

Grand juri merupakan bagian dari pergelaran busana, dilaksanakan pada hari Minggu, 7 April 2019 di gedung KPLT FT UNY. Grand juri merupakan penilaian oleh dewan juri sebelum pergelaran busana diselenggarakan.

3) Gladi bersih

Untuk melancarkan jalannya acara pada hari H yaitu hari Rabu, 10 April 2019 pada pukul 18.00-23.00 WIB diadakan gladi bersih yang dihadiri oleh seluruh pengisi acara di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

4) Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Acara diselenggarakan pada hari Kamis, 11 April 2019 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, agar pelaksanaan penyelenggaraan pergelaran ini berjalan dengan lancar maka dibuat susunan acara pergelaran busana yang diawali dengan pembukaan, sambutan-sambutan serta sesi peragaan busana dibagi menjadi 3 bagian. Acara secara lengkap dijelaskan dibagian lampiran.

Dalam penyelenggaraan pergelaran busana ini ditampilkan di atas panggung, hal ini dikarenakan agar model yang

memperagakan busana terlihat dari ujung rambut sampai ujung kaki.

a) Konsep pertunjukan

(1) *Style*

Tempat pertunjukan busana ini di dalam ruangan (*in door*) karena konsep *in door* yaitu suatu pertunjukan atau sebuah acara yang kegiatannya dilakukan dalam ruangan. Penerapan konsep *in door* dilakukan bila kegiatan yang diadakan memang penontonnya dibatasi dengan tiket maupun dengan undangan (*music chamber* atau musik kamar). Konsep indoor dapat memberikan kesan eksklusif pada suatu kegiatan misalnya *fashion show*.

(2) *Lighting*

Dalam pertunjukan busana ini menggunakan *lighting* karena *lighting* adalah pencahayaan yang baik sangat penting untuk mengatur suasana acara dan untuk menonjolkan tema acara. *Lighting* berfungsi sebagai penerangan dan untuk menyorot pertunjukan busana pada model yang berjalan di atas *catwalk*.

Lighting yang digunakan untuk pertunjukan busana "*Trombone*" antara lain:

- (a) *Moving head* merupakan salah satu unsur *equipment* terpenting dalam penataan cahaya, karena dapat menghasilkan nuansa cahaya yang glamour dan mewah. Lampu tersebut termasuk kedalam golongan *lighting* efek. Sifat *moving head* dapat bergerak atau spot ke berbagai arah dengan beberapa arah dengan beberapa gabungan warna dan motif.
- (b) Lampu *par led* merupakan lampu yang menyorot atau bersifat spot, disanggah dengan *three pot* atau bisa juga dipretel tergantung dengan kebutuhan pengguna.

(c) *Follow spot* merupakan lampu yang berarti dapat mengikuti obyek yang dituju seperti pada *event wedding party*.

(d) *Smoke machine* atau *smoke gun machine* merupakan alat yang bisa mengeluarkan asap baik tebal, tipis, maupun sedang tergantung dari tipe *smoke mashine* itu sendiri.

(3) Tata panggung

Tata panggung yang digunakan pada Pergelaran Busana "*Tromgine*" berbentuk T agar penonton dapat melihat lebih jelas busana yang dikenakan oleh model atau prajawati. Bentuk panggung T juga mendukung model untuk menampilkan busana dengan simpel tetapi menarik penonton untuk melihat busana menuju kesatu arah saja. Tata letak kursi penonton untuk panggung berbentuk A adalah di bagian sisi kanan, sisi kiri secara menyerong sedikit dan bagian depan panggung. Penonton yang menghadiri Pergelaran Busana *Tromgine* terbagi menjadi tiga yaitu VVIP, VIP, dan regular. Penonton masih terbagi menjadi beberapa kelompok yaitu undangan, staf akademisi dan sponsor. Berdasarkan pengelompokan penonton tersebut untuk menghindari kesalahan tempat duduk para penonton, maka alur penerima tamu dibuat satu jalur dengan pengarahan petugas serta penempelan pita pada goodie bag dan kursi pada masing-masing jenis kelompok.

c. Tahap Evaluasi

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

1) Evaluasi Persiapan

a) Kurangnya koordinasi antara panitia

- b) Kesiapan panitia dalam mengatasi kendala yang terjadi cukup baik.
- 2) Evaluasi pelaksanaan
 - a) Kurangnya koordinasi antara divisi
 - b) Hari H mengalami kemoloran waktu
- 3) Evaluasi hasil
 - a) Walaupun pada awalnya banyak mengalami hambatan-hambatan namun pertunjukan dapat berjalan dengan tertib dan aman.
 - b) Antusias penonton cukup baik, namun tiket masih ada beberapa yang belum terjual dan ternyata penonton tidak hadir beberapa tetapi penonton 90% memilih tetap ditempat hingga acara berakhir.

B. Hasil

1. Penciptaan Desain Busana

Hasil penciptaan desain busana pesta malam dengan sumber ide Batik Parang Kusumo menggunakan kain *Taffeta*, *Roberto Cavalli*, *Woolpeach*, tenun polos, Lurik Motif Udan Liris, kain Batik Cap, dan Ero dituangkan dalam bentuk *fashion illustration*.



Gambar 39. Hasil *Fashion Illustration*

Pembuatan desain busana pesta malam untuk wanita ini berdasarkan pada tema pergelaran busana *Trombine* dan mengacu pada *Trend Forecasting 2019/2020 Singularity*, dengan mengambil Tema *Svarga* dan Sub Tema *Upskill Craft*, sesuai dengan tema dan sub tema tersebut maka penulis mengambil sumber ide Batik Parang Kusumo.

Penerapan unsur prinsip pada busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide Batik Parang Kusumo ini terdapat siluet *cape*, *patchwork* pada rok, dan detail sengkeli pada *cape*. Prinsip-prinsip desain busana pada busana dengan sumber ide Batik Parang Kusumo yaitu, prinsip keselarasan atau kesatuan desain yang terlihat pada keseluruhan busana, mulai dari bahan yang digunakan, hiasan dan ukuran. Prinsip keseimbangan simetris, pada lengan, lebar muka, lekuk pinggang, dan potongan antara badan dengan rok yang mempunyai nilai sama untuk bagian kanan dan kirinya. *Center of interest* terletak pada bagian *cape* yang dibuat dengan hiasan tali sengkeli membentuk bunga-bunga kecil.

2. Pembuatan Karya Busana

Karya busana yang diciptakan berdasarkan sumber ide Batik Parang Kusumo yang menggunakan kain *Taffeta*, *Roberto Cavalli*, *Woolpeach*, tenun polos, lurik Motif Udan Liris, kain Batik Cap, dan *Ero* ini yaitu busana pesta malam berupa blus dengan lengan bisop dan krah shanghai, rok suai dengan detail *patchwork* dan wiru sembunyi, dan *cape* 2 layer dengan siluet busana T.

Busana pesta malam ini merupakan busana yang terinspirasi dari Batik Parang Kusumo. Penerapan sumber ide pada busana pesta malam mengambil siluet parang serta bentuk bunga pada motif yang dituangkan pada siluet *cape*, *patchwork* pada rok, dan detail hiasan pada *cape*.

Pada busana ini terdapat pemecahan pola pada bagian badan dan rok. Dalam pembuatannya diperlukan kecermatan, ketelitian dan kerapian dalam membuat bagian-bagiannya agar yang dihasilkan tampak rapi dan pas pada proporsi tubuh model. Ukuran panjang dan lebar ditentukan oleh guntingan dan lebar pola yang digeser.



Gambar 40. Hasil Busana Tampak Depan



Gambar 41. Hasil Busana Tampak Belakang

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana 2019 ini mengangkat tema “*Tromgine*” yang artinya peranan generasi milenial dalam lingkungan alam. Pergelaran busana dengan tema “*Tromgine*” ini diselenggarakan pada hari Kamis, tanggal 11 April 2019. Acara dimulai pada pukul 18.00 sampai dengan selesai. Pergelaran busana ini bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta ini diikuti oleh 111 mahasiswa S1 angkatan 2016, D3 angkatan 2016 dan beberapa mahasiswa S1 angkatan 2015.



Gambar 42. Hasil Dekorasi dan Penataan Panggung



Gambar 43. Hasil Penataan Tempat Duduk Penonton

Pergelaran busana tahun 2019 dengan tema “*Tromgine*” ini merebut 28 trophy. Hasil kejuaraan pelaksanaan pergelaran 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 Hanifatua 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 I S1 Konsentrasi Garment diraih oleh Ulfa Lailatul Safa'ah
- 18) Juara Harapan I 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

Dalam pembuatan busana pesta malam untuk wanita remaja dengan sumber ide Batik Parang Kusumo ini terlebih dahulu penyusun mengkaji tema besar pergelaran "*Tromgine*", tema trend "*Svarga*", sub tema "*Upskill Craft*" dan mengkaji sumber ide Batik Parang Kusumo. Tema "*Tromgine*" merupakan akronim dari *The Role of Millennial Generation in Natural/Nature Environment* yang diartikan sebagai peranan generasi milenial dalam lingkungan alam. Manusia merupakan bagian dari alam semesta. Lingkungan alam sangat penting bagi manusia karena lingkungan alam mempengaruhi perkembangan hidup manusia. Pada masa sekarang, generasi milenial hidup serba modern dan digital. Mereka memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai alat penunjang dalam kehidupan sehari-hari. Memiliki sifat sebagai pribadi dengan pikiran terbuka, rasa percaya diri yang bagus, optimis, dan mampu mengekspresikan perasaan, maka generasi milenial memiliki sifat positif yang dapat dimanfaatkan untuk membangun peradaban manusia yang lebih baik. Dalam hal ini generasi milenial dituntut untuk ikut serta dalam perkembangan dan kemajuan dunia, salah satunya di bidang fashion.

Pembuatan desain diawali dengan mengamati dan menetapkan sumber ide dari inspirasi yang didapat. Kemudian dituangkan dalam bentuk *moodboard* agar mudah untuk mudah dipahami sehingga desain tidak menyimpang dari sumber ide yang dipilih. Setelah itu membuat *design sketching*, *presentation drawing*, desain hiasan dan *fashion illustration*.

Kendala yang dihadapi dalam proses penciptaan desain ini adalah bagaimana membuat konsep desain, perlu pemahaman lebih mengenai penerapan unsur dan prinsip desain, penguasaan sumber ide dan penerapannya juga harus tepat agar tidak keluar dari tema dan *trend* yang

diambil. Selain itu setiap desain busana harus memiliki ciri khusus yang memperkuat sumber ide, maka busana pesta malam ini memiliki ciri khusus berupa detail hiasan, dan patchwork. Pengambilan warna menggambarkan tema besar pertunjukan, *trend forecasting* 2019-2020, tema, dan sub tema dalam pembuatan busana.

2. Pembuatan Karya Busana

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

Evaluasi proses I dilakukan pada saat busana masih berupa jelujur dengan tujuan jika terjadi kesalahan ukuran dapat diperbaiki lagi tanpa merusak bahan. Setelah dievaluasi lalu dilakukan proses penjahitan busana sampai dengan penyelesaian dan pembuatan pelengkap busana harus sudah selesai kurang lebih 90% dari total pembuatan. Setelah tahap evaluasi proses II, tahap selanjutnya adalah penilaian gantung.

Penilaian gantung dilakukan dengan memasang busana pada *dressform*. Aspek yang dinilai meliputi teknologi jahit, hiasan, jatuhnya busana. Penilaian selanjutnya adalah grand juri, proses penilaian dilakukan dengan cara busana diperagakan oleh model, sementara desainer mempresentasikan konsep penciptaannya. Aspek yang dinilai meliputi *cutting*, keserasian konsep, total *look*. Bersamaan dengan grand juri juga dilakukan penilaian *moodboard* sebagai visualisasi gagasan konsep desain oleh tim juri dan dosen.

Pada proses pembuatan busana dengan sumber ide Batik Parang Kusumo ini, kendalanya yang dihadapi kesulitan pembuatan rok dimana pada bagian depan terdapat wiru yang menjadi pemberat untuk ban pinggang, cara untuk mengatasi agar ban pinggang tidak terlalu turun ialah dengan menambah lapisan M33 menjadi 3 lapis.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pergelaran busana ini dibentuk suatu organisasi kepanitiaan yang terdiri dari ketua, sekretaris, bendahara dan seksi-seksi lainnya. Dengan adanya organisasi maka tanggung jawab dan tugas-tugas mahasiswa menjadi jelas. Pergelaran busana diadakan pada tanggal hari Kamis, tanggal 11 April 2019 dengan tema "*Tromgine*". Acara dimulai pada pukul 18.00 sampai dengan selesai. Pergelaran busana ini bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta ini diikuti oleh 111 mahasiswa S1 angkatan 2016, D3 angkatan 2016, dan beberapa mahasiswa S1 angkatan 2015.

Busana yang ditampilkan adalah busana pesta malam. Acara pergelaran busana terbagi 2 sesi yaitu Sesi Garment dan Sesi Butik. dalam rangka ini penulis mendapaturutan tampil pada sesi 2 yaitu Sesi Butik dengan nomor urut 59. Selain itu, dalam pergelaran busana ini juga menampilkan Tim Karnaval FT UNY, tari dan *fashion show* dari Bapak Afif Ghurub Bestari. Pada pelaksanaan pergelaran busana ini panitia merekrut beberapa panitia khusus. Karena kurangnya koordinasi antara panitia inti dengan panitia khusus sehingga terjadi beberapa kendala, namun secara keseluruhan acara ini dapat berlangsung dengan lancar 90% penonton yang hadir tetap duduk di tempat sampai acara berakhir. Setelah pelaksanaan dilakukan tahap selanjutnya adalah evaluasi. Hal ini dilakukan untuk mengatasi beberapa masalah yang belum terselesaikan

dengan mempelajari kekurangan dan dapat dijadikan sebagai pembelajaran dan dapat memperbaiki di acara-acara berikutnya.