

BAB IV

PROSES, HASIL, PEMBAHASAN

A. Proses

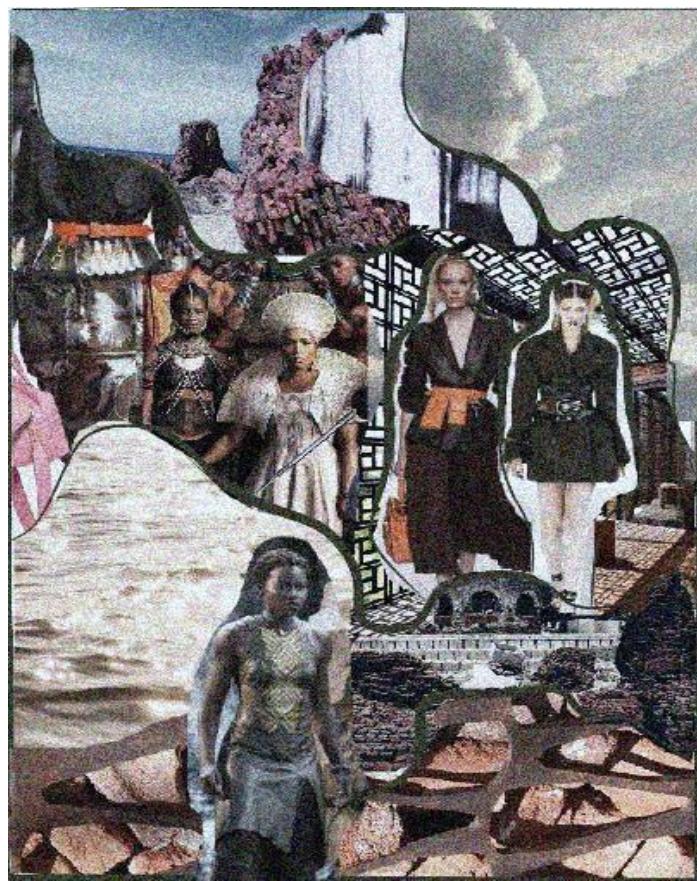
1. Proses Penciptaan Desain Busana

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

a. Papan Inspirasi atau *Moodboard*

Dalam mendesain suatu busana, pembuatan *moodboard* sangat membantu untuk mewujudkan sebuah ide yang masih abstrak menjadi konkret. *Moodboard* dimulai dari mencari berbagai sumber informasi berupa potongan-potongan gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan, dilanjutkan dengan membuat desain model busana beserta pelengkapnya, hingga merealisasikan pada produk atau karya busana. *Moodboard* dikerjakan di atas kertas berukuran A3 35 x 60 cm dengan isi atau materi sebagai berikut :

- 1) Sumber ide atau inspirasi
- 2) *Trend* dan karakter karya yang diangkat
- 3) Penggayaan busana (*image style*)
- 4) Warna yang akan digunakan dalam pembuatan desain busana pesta (*image colour*)



Gambar 3. *Moodboard*

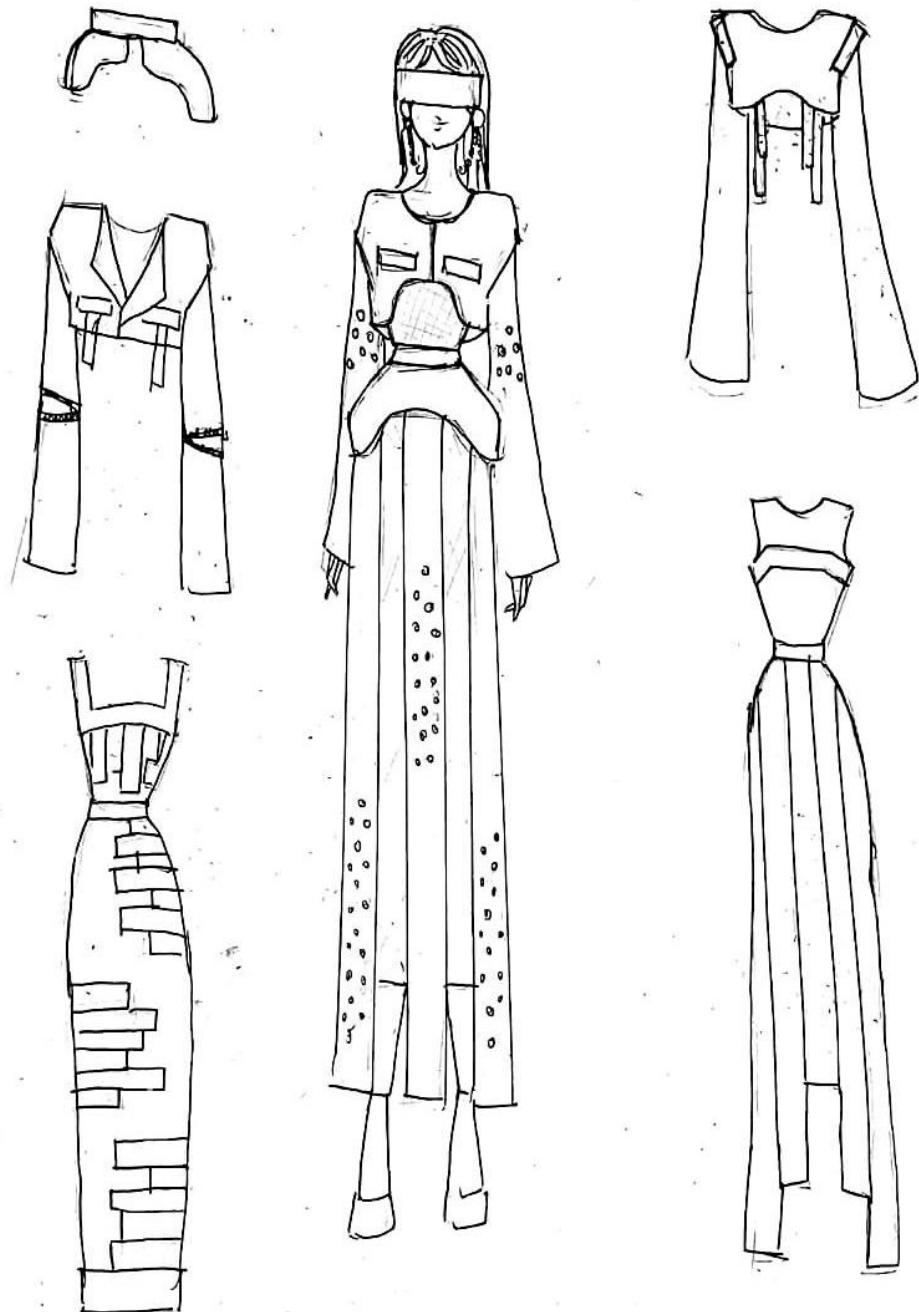
(Sumber : dokumentasi penyusun)

b. Menciptakan *Design*

Membuat desain busana pesta malam remaja perlu beberapa tahap pembuatan desain, seperti :

1) *Design Sketching* (Desain Sketsa)

Desain sketsa merupakan gambar sketsa awal dari pembuatan desain busana yang terdiri dari bermacam-macam bentuk gambar yang nantinya akan dipilih salah satu untuk membuat desain busana yang akan diwujudkan. Hal ini digunakan untuk mengembangkan ide-ide. Adapun desain sketsa dalam pembuatan busana pesta dengan sumber ide *Benteng Martello* adalah sebagai berikut :

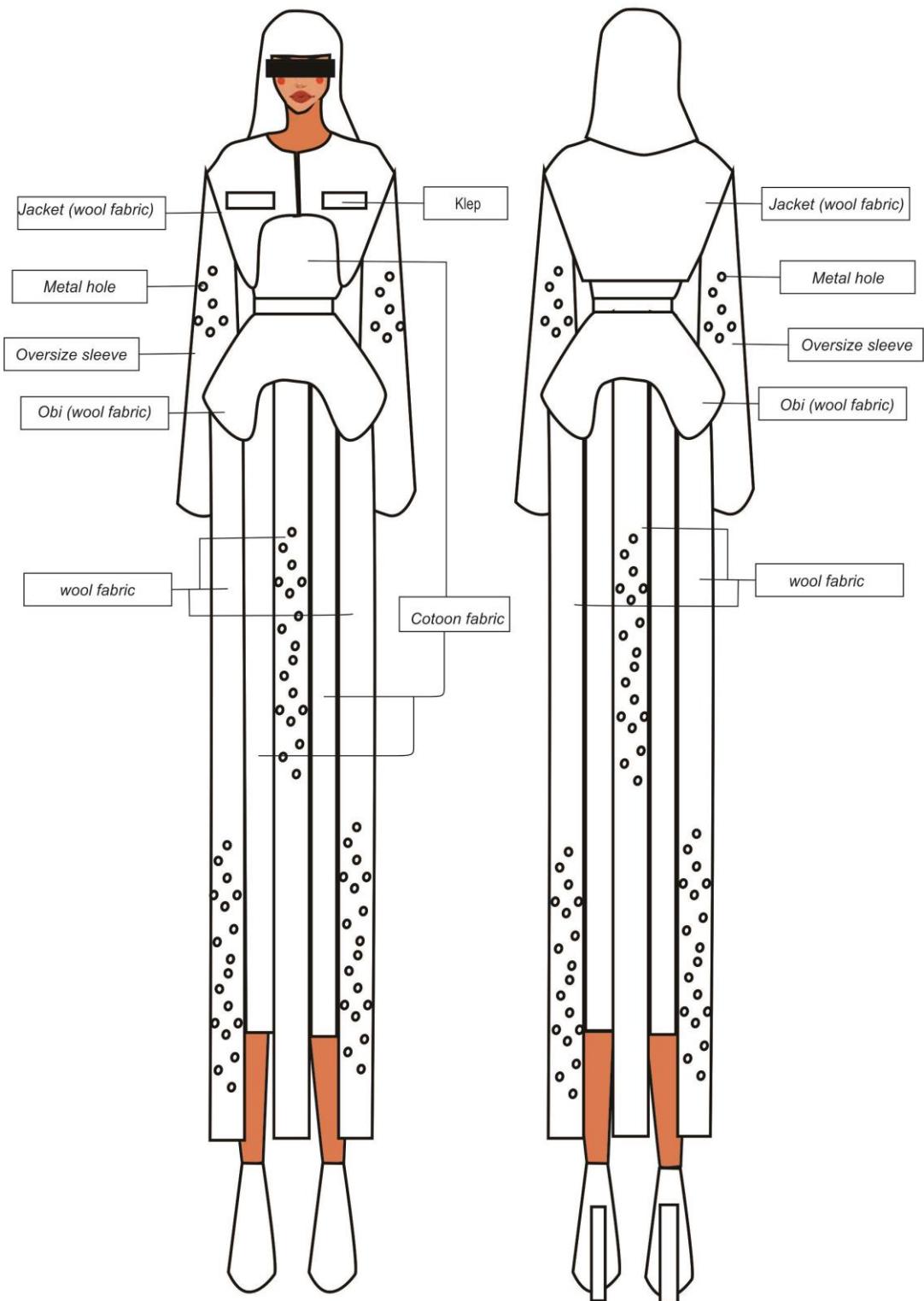


Gambar 4. *Design Sketching*
(Dokumentasi penyusun)

2) *Presentation Drawing* (Desain Persentasi)

Desain presentasi atau yang biasa dikenal dengan penyajian gambar merupakan desain busana yang digambar lengkap bagian muka, belakang, warna, dan keterangan secara detail. Oleh karena itu dalam penyajian dan pengaturannya (*layout*) harus memperhatikan hal-hal berikut :

- a) Membuat *Design Sketching* dengan teliti pada kertas
- b) Membuat *sheet* bagian belakang (*backview*). Digambarkan di atas proporsi tubuh atau digambar sebagian (*flat*).
- c) Beri sedikit keterangan tentang detail pakaian.
- d) Menempelkan contoh bahan pada *sheet*, jangan terlalu besar cukup $2 \frac{1}{2}$ cm x $2 \frac{1}{2}$ cm.



Gambar 5. *Presentation Drawing* Tampak Depan dan Belakang

c. *Decoration Design*



Gambar 6. *Decoration design*

2. Pembuatan Busana

Proses pembuatan busana dimulai dengan perencanaan yang matang.

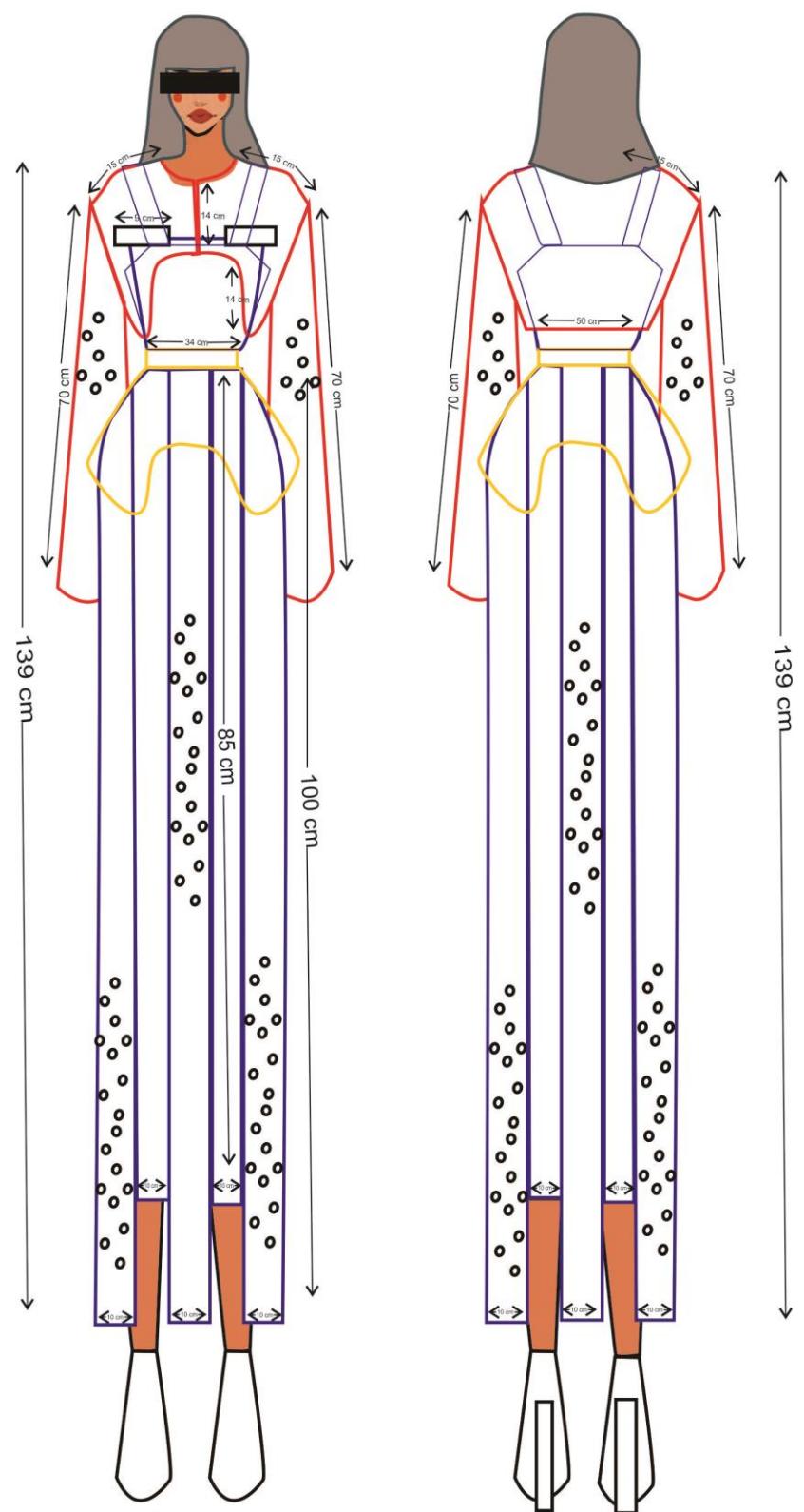
Perencanaan tersebut meliputi proses menentukan mode atau cara untuk membuat busana dan tahap penyelesaian agar hasil yang dicapai dapat sesuai dengan tujuan dan harapan. Proses pembuatan busana pesta mala mini meliputi 3 tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Persiapan meliputi pembuatan bahan kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola, merancang bahan, dan merancang harga.

a. Persiapan

Persiapan yang dilakukan pada proses pembuatan busana pesta dengan sumber ide *Beteng Martello* meliputi :

1) Pembuatan Gambar Kerja

Pembuatan gambar kerja pada proses pembuatan busana adalah membuat desain dengan menggambar detail-detail busana secara lengkap yang disertai dengan keterangan pada bagian-bagian busana agar mencapai hasil kerja yang sempurna. Tujuan membuat desain kerja adalah untuk memberikan petunjuk dan pedoman dalam pembuatan busana. Desain kerja untuk penciptaan busana pesta malam ini adalah :



Gambar 7. Gambar Kerja

2) Pengambilan Ukuran

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

- a) Lingkar leher : 36 cm
- b) Lingkar badan : 80 cm
- c) Lingkar pinggang : 65 cm
- d) Lingkar kerung lengan : 41 cm
- e) Lingkar panggul : 92 cm
- f) Lebar dada : 14 cm
- g) Lebar muka : 33 cm
- h) Panjang muka : 33 cm
- i) Lebar punggung : 33 cm
- j) Panjang punggung : 39 cm
- k) Lebar bahu : 12 cm
- l) Panjang lengan : 60 cm
- m) Panjang Dress 1 : 100 cm
- n) Panjang Dress 2 : 85 cm

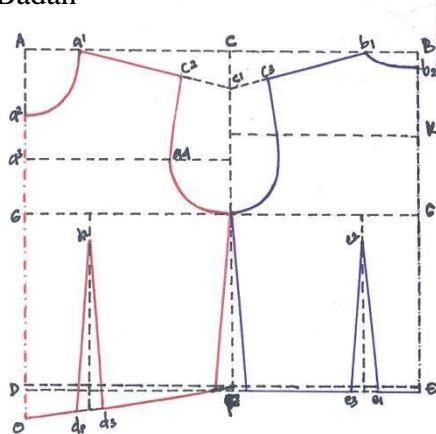
3) Pembuatan Pola Busana

Sistem pembuatan pola busana pesta malam dengan sumber ide Benteng Martello ini menggunakan pola *So-en*. Pembuatan pola yang baik harus memperhatikan beberapa hal sebagai berikut :

- a) Pengambilan ukuran harus dilakukan dengan cermat dan teliti dengan menggunakan peterban sebagai alat bantu.
- b) Penggunaan garis lengkung yang luwes dan dapat dibantu dengan penggaris lengkung.
- c) Perhitungan dan pemecahan pola harus cermat. Untuk menggambar pola kecil digunakan skala 1:6.

Adapun proses pembuatan pola dasar busana sesuai desain adalah sebagai berikut

a) Pola Dasar Badan



Gambar 8. Pola Dasar Badan Sistem *So-en* Skala 1:6
(Widjiningsih dkk, 1994)

Keterangan pola dasar badan bagian depan

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

$$A-D = B-E = \text{Panjang punggung} + 1,5 \text{ cm}$$

$$A-a^1 = \frac{1}{6} \text{ Lingkar leher} + 0,5 \text{ cm}$$

$$A-a^2 = \frac{1}{6} \text{ Lingkar leher} + 1,5 \text{ cm}$$

Garis yang menghubungkan titik a^1-a^2 yaitu kerung leher depan.

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

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

$$B-b^1 = 4,5 \text{ cm}$$

$$a^1-b^2 = \text{Lebar bahu}$$

$$a^2-a^3 = a^3-G \quad (a^3 \text{ tengah-tengah } a^3G)$$

$$a^3-a^4 = \frac{1}{2} \text{ Lebar dada}$$

Garis yang menghubungkan titik b^2-a^4-H yaitu kerung lengan depan.

D-M = Tinggi puncak

M-M¹ = ½ Jarak dada

M-D⁴ = Turun 2 cm

D-O = Turun 3 cm

(D¹-d²) = (d¹-d³) = 3 cm (kupnat)

(O-d²) + (d³-e¹) = ¼ Lingkar pinggang + 1 cm

Keterangan pola dasar badan bagian belakang

A-C = A-D = ½ Lingkar badan

B-C = E-F = ¼ Lingkar badan

F-C² = Panjang punggung

C²-C = 1,5 cm

C-c¹ = 6,5 cm = (A-a¹) = leher depan

C-c² = Kerung leher belakang

C-b³ = Lebar bahu = 12 cm

c²-k = 8 cm\

K-k¹ = ½ Lebar punggung

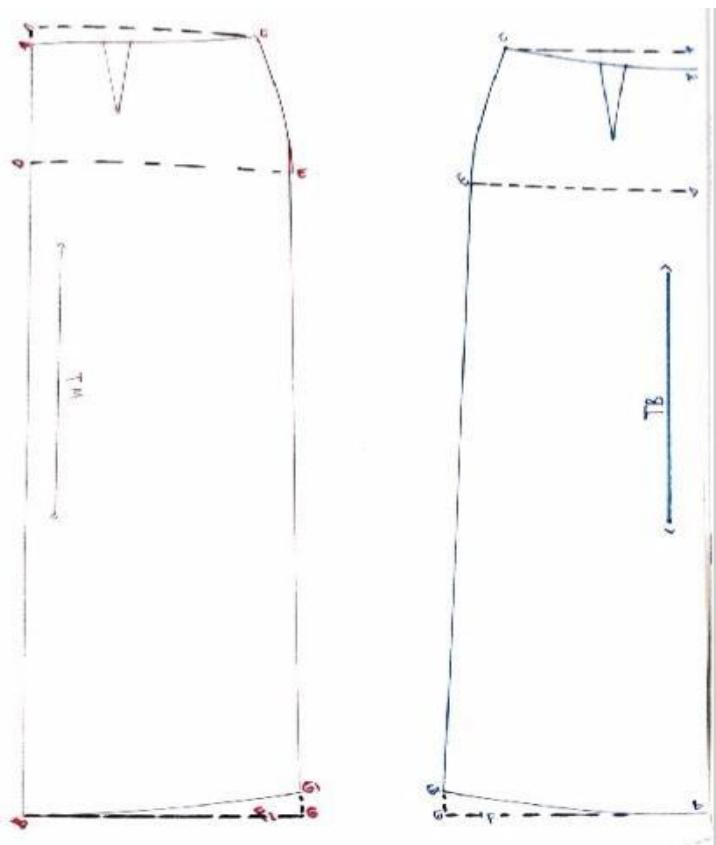
I-J = 8 cm

J-j¹ = 5 cm(

N-n¹)-(N-n²) = 3 cm (kupnat)

(F-n¹)+(n²-e²) = ¼ Lingkar pinggang – 1 c

b) Pola Dasar Rok



Gambar 9 Pola dasar rok
(Widjiningsih, 1994:3)

Keterangan pola dasar rok bagian depan:

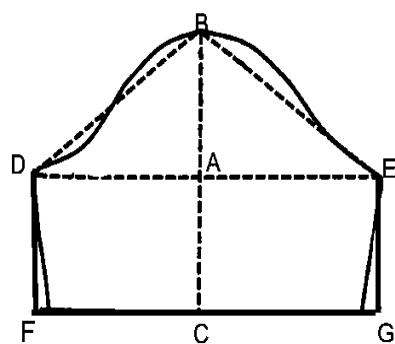
- | | |
|-----------|---------------------------------------|
| A-B | Panjang rok |
| A-A1 | turun 2cm |
| A-C = B-F | $\frac{1}{4}$ lingkar pinggang + 1 cm |
| A-D | Tinggi panggul |
| D-E | $\frac{1}{4}$ lingkar panggul + 1 cm |
| F-G | keluar 5cm, naik 3 cm |

Keterangan pola dasar rok bagian belakang:

- | | |
|-----------|---------------------------------------|
| A-B | Panjang rok |
| A-A1 | turun 2cm |
| A-C = B-F | $\frac{1}{4}$ lingkar pinggang - 1 cm |

- | | |
|-----|--------------------------------------|
| A-D | Tinggi panggul |
| D-E | $\frac{1}{4}$ lingkar panggul - 1 cm |
| F-G | keluar 5 cm |

c) Pola Dasar Lengan



Gambar 10. Pola Dasar Lengan Sistem *So-en* Skala 1:6

(Widjiningsih dkk, 1994)

Keterangan pola dasar lengan

A-B = Tinggi puncak

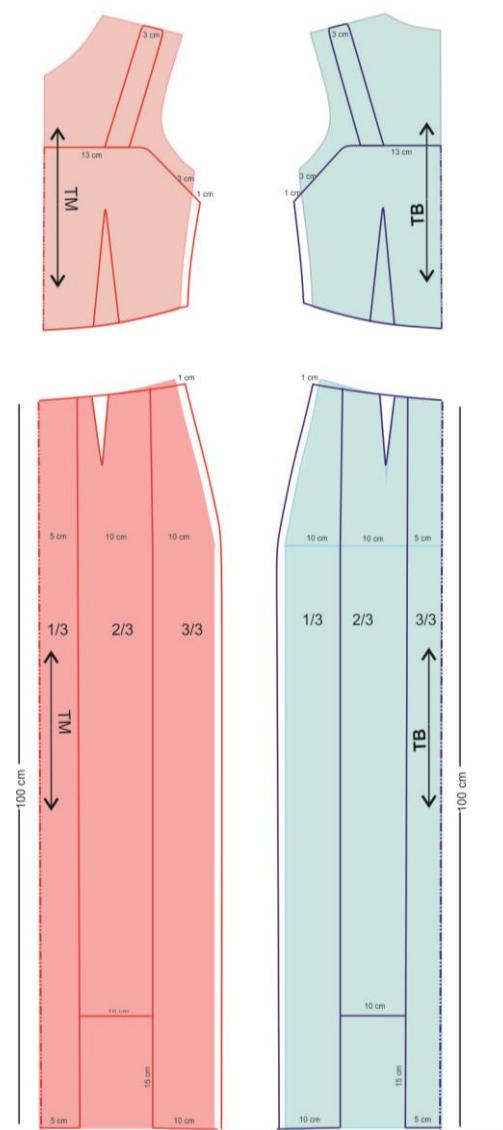
B-C = Panjang lengan

B-E (B-D) = $\frac{1}{2}$ Lingkar lengan

C-F (B-G) = $\frac{1}{2}$ Lingkar lengan

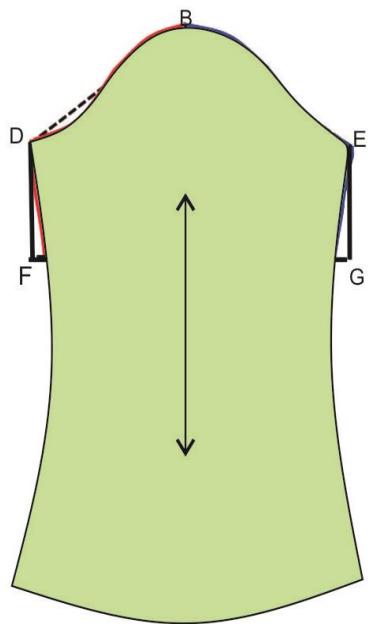
Berdasarkan desain busana yang saya buat, maka pola dasar dikembangkan menjadi :

1) Mengubah pola blus (*Dresss*)



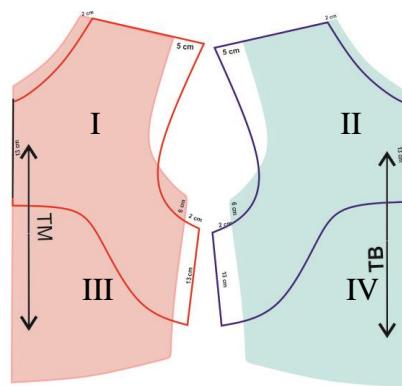
Gambar 11. Mengubah Pola Dasar Bagian Depan dan Belakang

2) Pecah Pola lengan Jaket



Gambar 11. Pecah Pola Lengan Jaket

3) Pecah Pola Jaket



Gambar 12. Pecah Pola Badan Jaket

4) Perancangan Bahan

Merancang bahan adalah merancang seberapa cukupnya bahan yang diperlukan untuk suatu model tertentu sekaligus dapat mengetahui letak potongan-potongan yang diperlukan sesuai dengan modelnya.

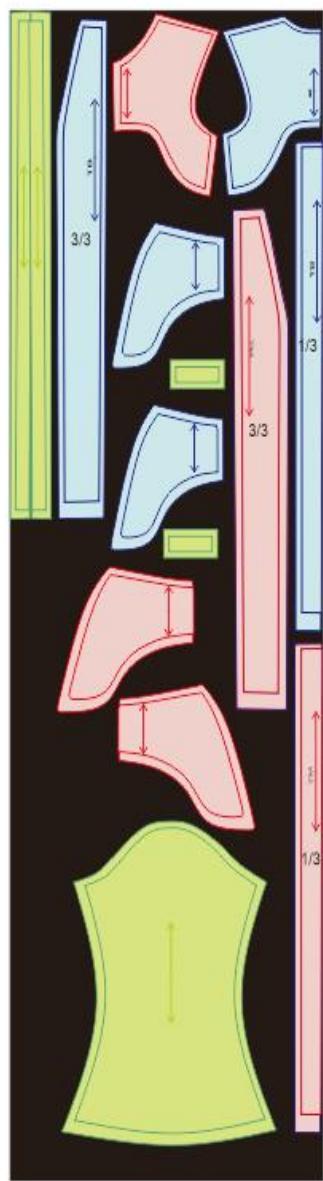
Adapun langkah merancang bahan yaitu :

- a) Menyiapkan pola dan kertas payung dengan ukuran 1:6
- b) Meletakkan pola di atas kertas payung dan menghitung banyaknya bahan yang diperlukan untuk tiap pola, lengkap dengan kampuh dan kelimnya.
- c) Mengukur berapa banyaknya bahan yang diperlukan.

Kemudian hal yang perlu diperhatikan dalam merancang bahan adalah arah serat dan kain harus sesuai dengan arah serat pada pola. Dalam meletakkan pola pada kain diatur sedemikian rupa agar tidak sia-sia, dimulai dengan meletakkan pola yang paling besar kemudian pola yang kecil. Untuk bahan yang bermotif, sebaiknya diperhatikan arah motif, dan perhatikan ukuran kampuh.

Bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam ini yaitu :

1) Rancangan Bahan Wool(Bahan Utama Dresss)

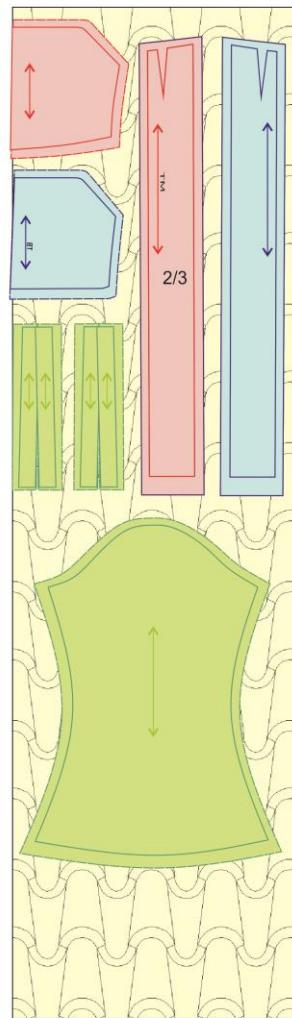


Gambar 14. Rancangan Bahan Wool Untuk Bahan Utama

Ket : Panjang Kain 2,5 m

Lebar Kain 1,5 m

2) Rancangan Bahan Mori Katun Motif Abstrak

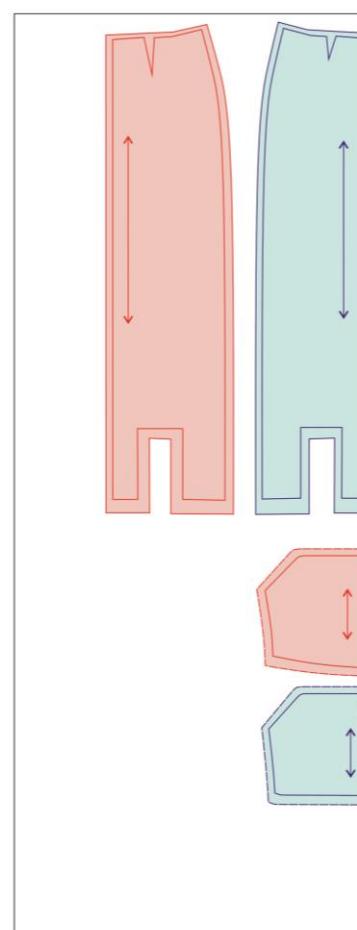


Gambar 14. Rancangan bahan mori katun motif abstrak

Ket : Panjang Kain 0,75 m

Lebar Kain 1,5 m

3) Rancangan Bahan Katun Toyobo(Furing Dress)

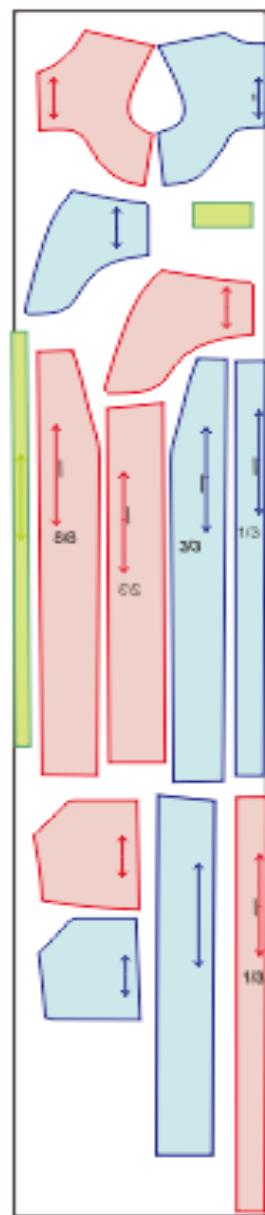


Gambar 15. Rancangan Bahan *Ero* Untuk Bahan Furing

Ket : Panjang Kain 150 m

Lebar Kain 150 cm

4) Rancangan Bahan *Mori Gula* (Bahan Pelapis Dress)



Gambar 16. Rancangan Bahan Mori gula

Ket : Panjang Kain 2 m

Lebar Kain 110 cm

5) Kalkulasi Harga Kebutuhan

Kalkulasi harga dibuat untuk mengetahui atau memperkirakan biaya yang diperlukan dalam membuat suatu busana. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam membuat kalkulasi harga :

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

Berikut ini adalah daftar rancangan harga busana pesta malam dengan sumber ide Benteng Martello.

Tabel 1. Kalkulasi Harga

No	Nama Barang	Kebutuhan	Harga Satuan	Jumlah
1	Bahan Wool (bahan utama Dresss)	2,5 m	Rp 145.000,00	Rp 362.500
2	Bahan mori katun Motif tiedye	2 m	Rp 125.000,00	Rp 125.000,00
3	Bahan katun toyobo (Furing Dresss)	2 m	Rp 27.000,00	Rp 54.000,00
4	Mori gula	2,5 m	Rp 17.000,00	Rp 29.750,00
5	Metal hole	½ gross	Rp 72.000,00	Rp 36.000,00
6	Rit jacket	1 buah	Rp 12.000,00	Rp 12.000,00
7	Rit jepang	1 buah	Rp 3.500,00	Rp 3.500,00
8	M33	0,50 m	Rp 16.000,00	Rp 8.000,00
9	Hak jaket	2 buah	Rp 500,00	Rp 1.000,00
10	rantai	6 meter	Rp 4.000,00	Rp 24.000,00
11	Kacamata	1 buah	Rp 130.000,00	Rp 130.000,00

12	Metal ring (diameter 5cm)	2buah	Rp 7.000,00	Rp 14.000,00
13	Jasa tiedye	2 meter	Rp 25.000	Rp 50.000,00
Total				Rp 849.750,00

6) Pemilihan Bahan

Bahan busana pesta malam biasanya memilih bahan yang berkualitas lebih halus atau lembut daripada busana pesta pagi maupun busana pesta sore. Bahan yang digunakan untuk busana pesta malam antara lain : *ciffon, organza, taffeta, satin, beledu*, dan lain lain.

Busana pesta malam dengan sumber ide Benteng Martello ini menggunakan bahan utama pada *Dress* dengan bahan *Wool* dan bahan mori katun motif abstrak dan furing katun toyobo. Bagian jaket busana pesta malam ini menggunakan bahan utama *Wool* dan bahan furing mori katun motif abstrak.

1. Pelaksanaan

Proses pelaksanaan merupakan suatu tindak lanjut dari segala sesuatu yang telah dipersiapkan sebelumnya. Adapun beberapa hal yang dilaksanakan dalam proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Benteng Martello adalah sebagai berikut :

a. Peletakkan Pola Pada Bahan

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

- 1) Adapun beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam peletakkan pola pada bahan, yaitu :
 - 2) Semua tanda jahitan ada pada tiap-tiap sisi, seperti tengah muka dan tengah belakang.
 - 3) Lebar kampuh semua bagian adalah $1 \frac{1}{2}$ - 2 cm, sedangkan untuk bagian kelim $2 \frac{1}{2}$ -4 cm.
 - 4) Sebelum meletakkan pola di atas bahan sebaiknya disemat terlebih dahulu pada selembar kertas tipis hingga rata.
- b. Pemotongan Bahan Dan Pemberian Tanda Jahitan

Setelah diletakkan pada bahan, langkah selanjutnya adalah pemberian kampuh, tanda jahitan, dan kelim. Pemberian tanda kampuh biasanya $1 \frac{1}{2}$ - 2 cm, sedangkan pada bagian tengah muka dan belahan resleting adalah 3 - 4 cm. pemotongan dilakukan setelah semua bagian pola diberi tanda kampuh. Kemudian setelah bahan dipotong, diberi tanda jahitan yaitu dengan cara merader tepat pada garis luar pola.
- c. Penjelujuran

Sebelum bahan busana dijahit dengan mesin, bahan 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 dalam pengepasannya. Apabila mungkin terjadi kesalahan atau ketidaktepatan pada ukuran, maka masih bisa untuk diperbaiki.

Langkah-langkah penjelujuran :

- 1) Menjelujur Pada Bagian *Dress*
 - a) Menjelujur kupnat pada bahan utama maupun bahan furing.
 - b) Menjelujur potongan potongan bahan utama
 - c) Menjelujur bagian sisi *Dress*
 - d) Menjelujur bagian pinggang
 - e) Menyatukan bahan utama dan bahan furing *Dress*
- 2) Menjelujur Bagian jaket
 - a) Menjelujur bahu bahan utama dan furing

- b) Menjelujur bagian sisi bahan utama dan furing
 - c) Menyatukan bahan utama dan bahan furing
 - d) Menjelujur bagian bawah jaket bahan utama dan furing
 - e) Menjelujur bagian lengan bahan utama dan furing
 - f) Menjelujur kelim bawah lengan.
- d. Evaluasi Proses
- 1) Evaluasi proses I merupakan pengepasan busana pada tubuh seseorang yang sudah dalam bentuk busana tetapi masih dalam bentuk jelujuran. Pengepasan I bertujuan untuk mengetahui sesuai dengan ukuran model dan kenyamanan pada busana tersebut, selain itu juga untuk mengetahui kekurangan pada busana saat dipakai oleh model.
 - 2) Aspek yang diamati dalam evaluasi ini adalah jatuhnya busana pada badan dan teknologi yang digunakan dalam pembuatan busana.

Tabel 2. *Fitting I*

Aspek yang dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara mengatasi
<i>Dress</i>	Kupnat terlalu panjang	Panjang dikurangi 2 cm
	Ukuran panggul terlalu besar	Mengurangi sisi panggul 2 cm
Jaket	Sisi terlalu pendek Kerung lengan sempit	Sisi jaket diturunkan 5 cm Kerung lengan ditambah 4 cm
Obi	Pinggang terlalu lebar	Lingkar pinggang Dikurangi 4 cm

e. Proses Penjahitan

Penjahitan adalah proses yang dilakukan setelah *fitting 1* agar dapat mengetahui kekurangan pada busana serta melakukan perbaikan, maka langkah selanjutnya adalah penjahitan. Penjahitan dilakukan untuk menyambung setiap bagian membentuk *Dresss* dan jaket. Penjahitan yang dilakukan menggunakan mesin jahit dan juga manual menggunakan tangan. Hal ini dilakukan agar hasilnya kuat dan maksimal.

Langkah – langkah penjahitan dan penyelesaian

1) Menjahit Bagian *Dress*

- a) Menjahit kupnat baik pada bahan utama maupun bagian furing.
- b) Menjahit bagian sisi *Dress* bagian atas pada bahan utama maupun bagian furing.
- c) Membuat *Dress* straps
- d) Menjahit potongan potongan pada bagian bawah *Dress*
- e) Menjahit sisi pada bagian bawah dress
- f) Menjahit bagian pinggang
- i) Menyatukan bahan utama dengan bahan furing.
- j) Membuat *Dress* straps
- k) Menjahit *Dress* straps
- l) Menjahit dengan menyatukan bahan utama dan bahan furing
- m) Menjahit bagian rit pada sisi *Dress*.

2) Menjahit Bagian Jaket

- a) Menjahit bahu pada bahan utama maupun bagian furing.
- b) Menjahit sisi-sisi jaket pada bahan utama maupun bagian furing.
- c) Menyatukan bahan utama dengan bahan furing dengan menjahit bagian bawah jaket.
- d) Menjahit sisi lengan pada bahan utama maupun furing
- e) Menjahit dengan menyatukan lengan dengan bahan utama maupun furing.
- f) Mengesum bagian furing resleting.

- g) Mengesum bagian kelim lengan.
 - h) Membuat klep.
 - i) Menjahit klep.
- 3) Menjahit bagian obi
- a) Menjahit sisi obi pada bagian bahan utama maupun furing.
 - b) Menyatukan bahan utama dengan furing dengan menjahit tepi baha obi.
 - c) Menyatukan dengan menjahit obi dengan ban pinggang .

Evaluasi proses II dilakukan saat *fitting II* setelah proses penjahitan selesai. Evaluasi ini dilakukan untuk mengerahui letak kesalahan jika masih ada. Evaluasi proses II untuk mengetahui bagian yang harus ditambah atau dikurangi dan harus diperbaiki.

Tabel 3. *fitting II*

Aspek yang dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara mengatasi
<i>Dress</i>	Penyelesaian furing yang sedikit terlihat.	Mengesoom bagian Tepi bawah agar Tidak terlihat dari Depan.

g. Evaluasi Hasil

Evaluasi hasil dilakukan setelah proses persiapan dan pelaksanaan dengan tujuan mengetahui tingkat keberhasilan pembuatan busana yang telah dibuat, dan pergelaran yang telah dilaksanakan. Adapun hasil evaluasi, yaitu dalam menentukan ukuran harus sesuai dan tidak ragu ragu sehingga menciptakan ukuran yang sesuai dengan desain yang dibuat. Selain itu proses penjahitan harus sesuai dengan tanda jahitan agar sesuai dengan konsep awal ukuran yang telah dibuat dan juga jahitan yang sesuai dapat menjadikan busana lebih rapi sehingga meminimalisir perbedaan ukuran antara furing dan bahan utama.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

a. Persiapan

Pergelaran busana ini merupakan suatu rangkaian yang diselenggarakan untuk memamerkan hasil karya baru yaitu busana pesta malam yang diharapkan pergelaran ini dapat diterima oleh masyarakat dengan tujuan mempromosikan busana yang diperagakan oleh model. Pergelaran busana ini sendiri diikuti oleh 113 mahasiswa Pendidikan Teknik Busana S1 dan Teknik Busana D3. Ada beberapa tahapan dalam pelaksanaan gelar busana ini, yaitu sebagai berikut :

1) Pembentukan panitia Pergelaran

Pembentukan panitia merupakan salah satu persiapan dalam menyelenggarakan pergelaran busana dengan tujuan supaya semua kegiatan dapat berjalan lancar dan sukses dalam pelaksanaannya sesuai dengan yang diharapkan yaitu pergelaran busana 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 kepanitian 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 Pergelaran 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 alternative 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 coordinator setiap sie/devisi.
- 12) Bekerjasama 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. Sekertaris 1

1) Mencatat dan sebagai pengingat segala keputusan atau kebijaksanaan rapat yang telah ditetapkan dalam rapat

2) Membuat segala proposal yang dibutuhkan, bekerjasama dengan siapa yang bersangkutan.

3) Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

4) Membuat stampel kepanitiaan.

e. Sekertaris 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. Sekertaris 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) Meminimalisir/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 Sponsorship
 - 1) Membuat list sponsor
 - 2) Mencari kontak sponsor yang dituju.
 - 3) Mengatur dan membuat proposal sponsor.
 - 4) Mencari dana yang dibutuhkan dengan etika yang baik.
 - 5) Pandai dalam bernegosiasi.
 - 6) Mempelajari semua hal yang dapat memikat hati sponsor atau donator.
 - 7) Mengatur jadwal dengan pemberi sponsor. 8. Mengatur surat-surat yang berhubungan dengan sponsorship (tanda terima, MoU, dsb.)
- k. Sie Humas
 - 1) Mengajukan proposal dan surat-menjurat kepada jajaran dekanat dan jurusan.
 - 2) Membuat list tamu undangan.
 - 3) Membuat surat pemberitahuan orangtua/wali mahasiswa atas keberadaan acara.
 - 4) Distribusi undangan.
 - 5) Memastikan kehadiran para tamu.
 - 6) Memberikan informasi kepada media terkait.
 - 7) Recruitment panitia tambahan

- 8) Mengatur among tamu
 - 9) Mendekor meja tamu berkoordinasi dengan sie dekorasi
 - 10) Mempersilakan tamu yang datang.
 - 11) Menyediakan daftar tamu.
 - 12) Memohon sambutan jajaran pejabat untuk keperluan booklet.
 - 13) Mengkoordinasi seluruh hal yang berhubungan dengan masyarakat di luar kepanitiaan.
 - 14) Berperilaku baik, sopan, ramah, murah senyum, dan berpenampilan menarik.
- l. Sie Acara
- 1) Membuat konsep acara
 - 2) Mengatur dan memimpin seluruh kegiatan yang berhubungan dengan acara
 - 3) Membuat susunan acara (run down) secara detail dan spesifik (memuat waktu, acara, pengisi acara, perlengkapan dan tempat).
 - 4) Mengatur waktu, tempat, dan membagi tugas masing-masing 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 devisi yang terkait.
 - 9) Mengatur gladhi kotor, gladhi bersih bersama seluruh peserta dan kepanitiaan.
 - 10) Mengatur jadwal latihan.
 - 11) Mengurus music yang digunakan di setiap acara (welcome greetings, catwalk, awarding, music jeda, dsb
 - 12) Berkoordinasi kepada seluruh devisi 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 trophi, membuat dan mendistribusikan trophy.
- 8) Membuat berita acara penjurian.
- 9) Menyediakan hand bouquette (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 devisi yang lain
- 3) Membuat logo acara
- 4) Menyampaikan informasi kepada public tentang seluruh acara.
- 5) Mempublikasikan acara dengan berbagai cara yang memungkinkan
- 6) Menjadi admin pada segala media social.
- 7) Sebagai desainer grafis (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 goodiebag.

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 Back stage 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) Mengkondisikan keadaan seluruh venue (kursi, fotografer, dll).

r. Sie Dekorasi

1) Mengkonsep dekorasi dan lay out venue acara

2) Mendesain dekorasi stage dan me-lay out seluruh venue acara.

3) Membuat desain photo booth

- 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 sinas-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) Bekerjasama dengan sie make up dan hair do jilbab
 - 8) Membuat nomor tampil model.
 - 9) Mengumpulkan desain busana yang akan dikenakan saat fashion show
 - 10) Bekerjasama dengan 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.

1 Menentukan Tema

Tema yang digunakan dalam Pergelaran 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.

2 Sumber dana

Penyelenggaraan Pergelaran 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.

3 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 dipergarkan pada saat Pergelaran busana. Dewan juri pada saat Pergelaran busana tersebut adalah:

a. Juri Garment :

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

b. Juri Butik :

- 1) Philip Iswardono.
- 2) Ramadhani A Khadir.
- 3) Agung Purwandono.

c. 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) Pergelaran Busana
Hari / Tanggal : Kamis, 11 April 2019
Waktu : 18.00 - Selesai
Tempat : Auditorium UNY

2) Pelaksanaan

1) Penilaian Gantung

Penilaian gantung merupakan bagian dari pergelaran busana yaitu proses penilaian sebelum busana di peragakan diatas 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 *Moodboard*, teknik jahit, hiasan busana, dan lain-lain.

2) Grand Juri

Grand juri merupakan bagian dari pergelaran 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 pergelaran busana dimulai. Gladi bersih ini bertujuan untuk latihan terakhir sebelum acara dimulai, guna meminimalisir resiko 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 Pergelaran Busana

Acara Pergelaran busana dengan tema “Tromgine” diselenggarakan pada hari Kamis, 11 April 2019 yang bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Pergelaran busana ini berjalan sesuai dengan susunan acara yang di awali 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 Pergelaran busana ini penulis mendapatkan sesi 3 dengan nomer urut 80.

5) Tahap Evaluasi

Pelaksanaan Pergelaran 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 di evaluasi atau diperbaiki untuk keberhasilan Pergelaran 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 sponosr agar tidak terjadi kesalahan dalam peletakkan 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 didalam 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 penggerjaan 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) Jobdesk antar sie masih kurang jelas pembagiannya, sehingga masih sering terjadi misskomunikasi
- b) Kurangnya waktu yang tepat untuk memngumpulkan semua panitia tambahan sie untuk membahas teknis. Sehingga banyak panitia tambahan yang tidak paham tentang teknis among tamu
- c) Beberapa panita 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 bekerjasama 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 panitinya.

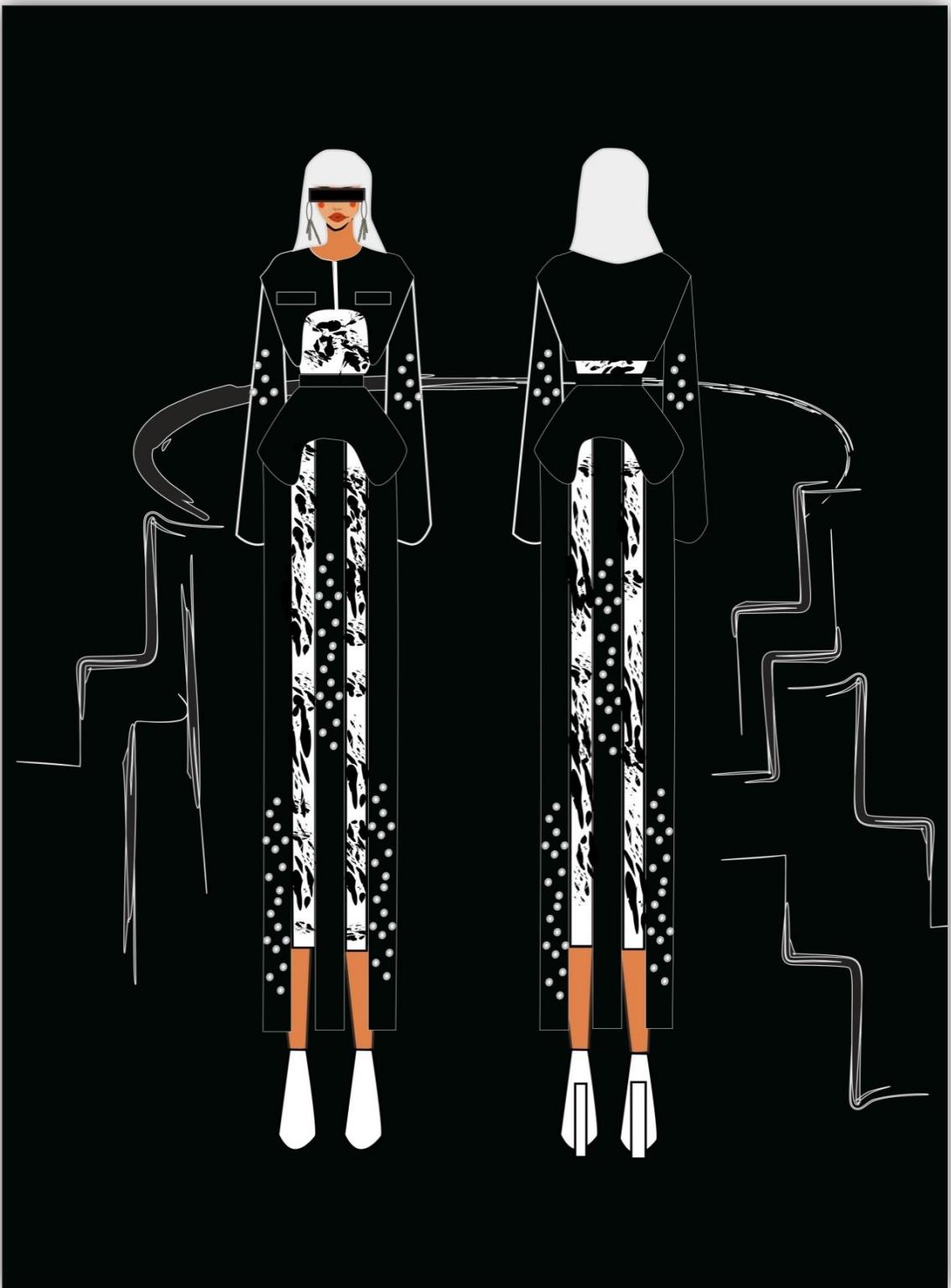
A. Hasil

1. Desain

Penciptaan desain busana ini disesuaikan dengan tema Pergelaran 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. Penggunaan sumber ide Benteng Martello menggunakan pengembangan sumber ide disformasi. Pengembangan disformasi terletak pada bentuk busana serta motif pada busana yang didesain melalui penyederhanaan tekstur dan bentuk benteng. Hasil penciptaan desain merupakan penggabungan konsep *Trend*, sumber ide serta pengembangannya menjadikan sebuah desain yang terdiri dari *Dress*, jaket dan obi. Tiga bagian busana tersebut disatukan menjadi keselaran yang dapat menggambarkan *trend*, tema dan sumber ide yang dimaksud sehingga tercapai tujuan yang diinginkan. Desain yang berjudul fortmedy memiliki garis lurus dan lengkung, perpaduan arah tegak lurus dan mendatar, bentuk yang simetris dengan ukuran mididress. Perpaduan desain tersebut memberi kesan yang khas dan eksentrik serta memberi warna baru dalam penciptaan sebuah busana. Dalam busana juga ditambahkan desain motif dan desain hiasan. Desain motif menggunakan teknik tiedye bercorak abstrak berwarna hitam putih yang dibuat berdasarkan penyederhaan bentuk reruntuhan benteng. Sedangkan desain pada hiasan adalah hiasan logam berupa metalhole pada bagian lengan jaket dan pada bagian mididress. Metal hole di sebar tida beraturan namun tetap simetris dengan bagian lainnya. Penggunaan hiasan tersebut menjadikan desain terlihat lebih milenial dan memberi kesan yang sesuai dengan konsep trend yang diambil.

Busana ini didesain dengan bentuk yang terlihat basic dan sederhana namun cukup rumit dalam perwujudannya. Konsep kualitas yang tinggi dengan desain elegan dan edgy. desain fortmedy dibuat untuk remaja

perkotaan yang memiliki jiwa membrani dan memiliki kelas sosial menengah keatas. Sebagian besar kelas sosial menengah keatas di perkotaan memiliki keterikatan terhadap kualitas dan perkembangan *Trend* yang mana sesuai dengan konsep penciptaan desain busana fortmedy. Berbusana yang baik merupakan gaya hidup dan menjadi identitas sosial dari kalangan tersebut.



. gambar 16. Fashion Illustration

2. Busana

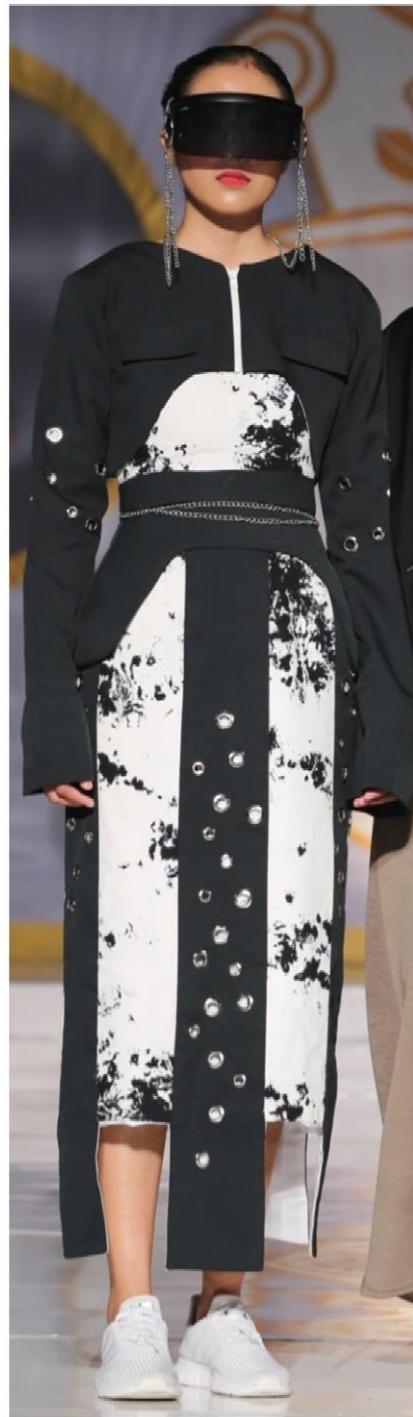
Hasil dari busana yang berjudul fortmedy ini adalah busana yang dibuat terdiri dari tiga bagian (*tree piece*). Tiga bagian tersebut adalah *Dress*, obi dan jaket.

bagian jaket memiliki garis leher dengan bentuk bulat tanpa kerah, panjang lengan oversleeves dan panjang jaket yang menerupai crop top. Pada bagian tengah lengan dihias menggunakan metal hole yang disebar membentuk deretan metal hole yang tidak teratur. Penggunaan bahan pada jaket yaitu menggunakan bahan *Wool* pada bahan utama dan furing bahan mori katun motif pada bagian furing. Penggunaan furing bermotif agar penggunaan jaket dapat digunakan pada bagian depan maupun dalam sehingga memiliki kesempatan pakai yang lebih.

bagian *Dress* merupakan *Dress* berukuran midi yang diselesaikan menggunakan teknik furing lekat. Bagian *Dress* menggunakan dua bahan yang berbeda yaitu *Wool* dan bahan mori katun motif. Penggabungan tersebut memunculkan point of interest pada potongan bahan motif yang berada pada *Dress*. *Dress* tersebut menggunakan teknik furing lekat dengan bahan yang digunakan adalah bahan katun toyobo.

Bagian obi memiliki bentuk yang kaku dengan pelapisan kain keras. Bahan obi menggunakan bahan utama yaitu *Wool*. Teknik penyelesaian obi menggunakan furing lekat. Bahan furing menggunakan bahan utama. Aksesoris yang digunakan berupa rantai belt yang dipakai setelah penggunaan obi.

Penciptaan busana tersebut dibuat menjadi tiga bagian agar dapat memiliki nilai kegunaan lebih dalam berbusana karena busana pesta karena sering kali digunakan sekali pakai. Busana fortmedy ini dapat memiliki nilai kegunaan lebih apabila pemakai *mix and match* satu atau lebih bagian busana fortmedy dengan busana lainnya. Percampuran dan pencocokan busana fortmedy dan busana lain dapat menciptakan kesan dan mewujudkan kesempatan pakai yang berbeda dari konsep busana fortmedy sehingga busana tersebut dapat lebih bermanfaat.



Gambar 17. Busana *Fortmedy*

3. Pergelaran Busana

Busana yang sudah dibuat ditampilkan pada Pergelaran busana Tromgine yang memiliki panggung dengan silut 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.

Pergelaran busana dilaksanakan pada hari Kamis, 11 April 2019, pukul 18.00 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang di ikuti oleh 111 Mahasiswa. Dalam Pergelaran busana ini penulis mendapatkan nomer urut tampil 78 pada sesi 3 yang diperagakan oleh model. Pergelaran busana ini dihadiri oleh beberapa tamu undangan dan masyarakat yang sudah membeli tiket Pergelaran 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 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

B. PEMBAHASAN

1. Penciptaan Desain Busana

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

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

Penciptaan desain di awali dengan mencari sumber ide dari inspirasi yang sudah dikumpulkan kemudian di tuangkan kedalam *Moodboard* 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 ilustration*.

2. Karya Busana

Dalam pembuatan karya busana tahapan yang di lakukan setelah proses pembuatan desain adalah merealisasikan desain kedalam bentuk busana jadi dengan beberapa preses. 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 juri yang telah diundang.

3. Pergelaran Busana

Pergelaran 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 Benteng Martello. Pergelaran busana ini dilaksanakan dalam tiga tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Dalam Pergelaran busana ini diperlukannya suatu organisasi kepanitiaan agar acara dapat berjalan dengan lancar. Kepanitian ini terdiri dari ketua, sekertaris, bendahara, dan sie-sie lainnya. Dengan adanya organisasi maka tanggung jawab dan tugas-tugas mahasiswa menjadi lebih jelas dan terstruktural.

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 Pergelaran 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.