

BAB III

KONSEP PENCIPTAAN KARYA DAN PERGELARAN

A. Konsep Penciptaan Desain

1. Penerapan Konsep Tema *Tromgine*

Konsep dalam penciptaan suatu desain busana pesta sore untuk remaja usia 18 - 20 tahun dengan sumber ide tertentu harus mempertimbangkan beberapa faktor agar diperoleh busana yang indah dan menarik. Dalam pembuatan desain harus memperhatikan sumber ide yang digunakan dengan mempertimbangkan unsur dan prinsip desain agar tercipta sebuah karya yang baik. Penciptaan busana pesta dengan tema pergelaran busana yang dilaksanakan yaitu TROMGINE (*The Role of Millenial Generation in Natural/Nature Environment*).

Tema diartikan sebagai peranan generasi milineal untuk memperkenalkan, menjaga, dan melestarikan kekayaan budaya yang ada di alam Indonesia pada generasi muda sebagai generasi penerus bangsa dalam bentuk suatu karya salah satunya adalah busana yang desainnya diciptakan menggunakan sumber ide yang diambil dari warisan budaya (*heritage*) Indonesia. Generasi milenial dikenal sebagai generasi yang menggunakan teknologi sebagai penunjang kegiatan sehari-hari, sifat optimis dan terbuka merupakan ciri khas generasi ini. Karya yang ditampilkan merupakan perwujudan penggunaan teknologi sebagai wujud peran generasi millenia dalam memperkenalkan, menjaga, dan melestarikan warisan budaya yang ada di Indonesia dalam wujud sumber ide busana yaitu *Heritage* Indonesia. *Heritage* merupakan peninggalan masa lalu yang harus diperkenalkan dari generasi ke generasi. *Heritage* meliputi tradisi, bangunan, taman nasional, cerita rakyat dan peninggalan sejarah yang berumur puluhan tahun. Melalui tema ini diharapkan generasi millenia dapat ikut serta dalam melestarikan warisan budaya yang ada di Indonesia.

2. Penerapan Konsep Trend

Tema TROMGINE di terapkan dalam pengambilan sebuah sumber ide yang mengambil tradisi di Bali berupa Upacara Menek Kelih. Konsep tema yang diambil berkaitan dengan *trend forecasting* tahun 2019/2020 yaitu *Tromgine*. Trend yang diusung dalam penciptaan busana pesta ini adalah *Singularity*. Berawal dari rasa takut manusia terhadap kemajuan teknologi yang mereka ciptakan sendiri apakah kemampuan mereka akan dikalahkan atau teknologi akan membawa mereka kepada masa mendatang yang lebih konkret. Upaya untuk mempertahankan kemampuan manusia agar tidak dikalahkan oleh teknologi. Busana pesta ini mengusung Trend *Svarga* dan sub tema *Upskill Craft* adalah representasi dari hakikat impian umat manusia, yaitu bersama – sama rukun, bahagia, damai dan sejahtera di muka bumi ini, yang mungkin saja terwujud apabila setiap suku bangsa saling menghargai dan saling berbagi. Mengacu pada sub tema *Upskill Craft* dengan desain yang diterapkan pada penggunaan busana dengan gaya manipulatif bahan kain terkesan mewah. Busana pesta sore ini memiliki kesan *down to earth* dan *woven*.

3. Penerapan Konsep Sumber Ide

Sumber ide yang diusung dalam penciptaan busana pesta sore adalah Upacara Menek Kelih. Pakaian yang digunakan dalam prosesi upacara menek kelih salah satunya yaitu kain tenun motif lubeng. Warna merah dan kuning menjadi warna yang mendominasi dalam upacara ini.

Berdasarkan sumber ide yang diangkat, busana pesta ini menerapkan sumber ide dengan menciptakan siluet motif lubeng yang ada pada kain yang dikenakan pada saat upacara ini, teknik *patchwork* diterapkan pada detail gaun bagian bawah. Selain itu siluet lubeng juga ada pada bagian obi dan lengan. Warna yang dipakai pada gaun ini yaitu warna kuning dan merah, memberikan kesan ramai dan gembira.

4. Pembuatan *Moodboard*

Pembuatan *moodboard* membantu dalam menentukan konsep. *Moodboard* dibuat untuk mempermudah penyusun dalam membuat desain sesuai dengan tema dan sumber ide yang telah di angkat.

Sesuai dengan *moodboard* di atas, desain yang diciptakan mempunyai siluet lubeng dengan mengacu pada salah satu pakaian yang dikenakan saat Upacara Menek Kelih yaitu kain tenun motif lubeng. Kesan yang ditampilkan busana tersebut adalah *down to earth*.

5. Penerapan Unsur Desain

a. Garis

Busana pesta ini menggunakan yaitu garis lengkung pada gaun. Garis lengkung memberikan kesan luwes dan memberikan kesan gembira dan riang. Dengan menambahkan garis lengkung pada desain maka penyusun ingin menciptakan busana yang memberikan kesan luwes, riang, dan gembira.

b. Arah

Arah yang digunakan yaitu miring kekanan dan kekiri memberikan kesan gembira dan lincah. Selain itu, Arah miring kekanan dan kekiri tersebut mempunyai maksud melukiskan pergerakan perpindahan dan dinamis.

c. Bentuk

Bentuk yang digunakan di dalam busana ini yaitu bebas. Bentuk bebas ini diterapkan pada detail gaun bagian bawah (*patchwork*). Bentuk garis yang ditarik kemudian terhubung dengan bagian lain.

d. Ukuran

Ukuran yang digunakan pada rok yaitu midi. Midi adalah rok yang panjangnya 10 – 15 cm di bawah lutut.

e. Nilai Gelap Terang

Nilai gelap terang yang digunakan dalam desain busana ini adalah menuju ke warna gelap yang cenderung ke warna hitam. Warna kuning yang berkesan ke warna terang karena cenderung ke warna putih. Maka sifat dari busana pesta sore ini berkesan gelap, karena lebih banyak warna merah dibandingkan kuning.

f. Warna

Warna yang digunakan pada busana pesta sore ini adalah warna merah dan kuning. Merah dan kuning merupakan warna primer. Warna merah dan kuning memberikan kesan gembira dan riang.

g. Tekstur

Kain yang digunakan sebagai bahan utama busana pesta ini kasar dan kaku. Kesan agak kasar dikarenakan kain yang digunakan adalah kain lurik yang dibuat dengan cara ditenun menggunakan ATBM. Tekstur kain ke dua yaitu kaku, tembus terang, dan halus yaitu kain organza. Kain ketiga yaitu kain sifon, tekstur dari kain ini lembut, tembus terang, dan licin.

6. Penerapan Prinsip Desain

a. Keselarasan

Prinsip yang ditampilkan pada hiasan yang ada yaitu kerah dan bentuk garis yang sama pada gaun dan obi. Warna yang digunakan pada gaun.

b. Perbandingan Proporsi

Perbandingan proporsi diterapkan dalam penggunaan kain yang digunakan pada gaun yang menggunakan teknik *patchwork*. Proporsi dengan membandingkan banyak sedikitnya warna kuning yang digunakan pada bagian gaun bawah, pada obi, dan pada bagian lengan. Proporsi dari keseluruhan desain busana yaitu membandingkan keseluruhan busana dengan adanya warna yang gelap terang yang polos dan bercorak.

c. Keseimbangan

Keseimbangan yang digunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan. Keseimbangan formal diterapkan pada warna, garis, dan bentuk.

d. Irama

Penerapan irama pada busana pesta ini adalah pengulangan bentuk (repetition) dalam suatu desain busana dengan penggunaan suatu unsur desain yang diletakkan pada dua atau beberapa bagian pada busana. Bentuk pada lengan, obi dan gaun. Warna yang sama secara teratur. Ini menghasilkan pandangan mata dari satu unit ke unit berikutnya.

e. Pusat Perhatian

Pusat perhatian yang diterapkan pada busana ini yaitu bentuk lengkung yang menggambarkan motif lubeng pada busana pesta sore tersebut.

7. Bentuk atau Tipe Tubuh

Busana pesta sore dengan sumber ide Upacara Menek Kelih ini dibuat untuk wanita remaja usia 18 – 20 tahun yang berbadan tinggi, berkulit putih, feminine.

B. Konsep Pembuatan Busana

Konsep busana pesta yang diciptakan penyusun adalah busana pesta sore untuk remaja.

1. Busana Pesta

Busana Pesta Sore adalah busana pesta yang dikenakan pada waktu sore hari. Untuk digunakan warna yang agak cerah dan menggunakan bahan yang bertekstur lembut. Bahan yang digunakan lebih baik dari pada untuk busana pagi atau siang. Warna yang dipilih lebih mencolok atau lebih gelap. Jadi busana pesta sore adalah busana yang dikenakan pada kesempatan sore menjelang malam. Pemilihan bahan sebaiknya

bertekstur agak lembut dengan warna yang cerah atau agak gelap dan tidak mencolok.

2. Bahan Busana

Bahan yang digunakan dalam pembuatan busana pesta ini adalah kain lurik, kain tenun motif lubeng, kain sifon, dan kain organza. Bahan lurik dan bahan tenun akan nyaman jika dikenakan dalam jangka panjang, menyerap keringat, namun agak sedikit kasar karena proses pembuatannya di tenun menggunakan alat tenun bukan mesin (ATBM). Kain lurik tidak termasuk ke dalam bahan mewah yang merupakan karakteristik busana pesta, namun pada busana pesta ini penyusun menggunakan teknik patchwork dan menghias permukaan kain lurik menggunakan manik-manik agar kain tenun dapat seimbang dengan bahan mewah lain yang digunakan dalam pembuatan busana pesta ini. Kain organza memiliki kesan elegan dan mewah jadi sangat cocok digunakan untuk bahan busana pesta. Rok dengan kain difon agar memberikan kesan lembut, berkesan jatuh, dan tembus terang.

3. Pola busana

Metode yang digunakan adalah kontruksi pola. Pola dibuat berdasarkan ukuran badan dan dikerjakan dengan perhitungan matematika sesuai sistem pola. Dalam mewujudkan desain busana pesta sore ini, penyusun memilih pola dasar soen dalam pembuatan polanya. Pola badan soen menghasilkan pola yang sesuai dengan bentuk badan.

Hal – hal yang perlu diperhatikan dalam pengambilan ukuran badan (Wachik, MH. 2001 : 4) yaitu :

- a. Memahami desain atau gambar yang akan dibuat.
- b. Menyiapkan peralatan yaitu catatan atau daftar ukuran, pita ukur, veterban, alat tulis dan penggaris.

- c. Mengamati bentuk badan model dan harus dalam keadaan tegas serta tidak boleh membantu dalam mengukur.
- d. Mengikat pinggang model dengan veterban sebelum mengukur.

Untuk cara pengambilan ukuran tubuh pada pembuatan busana pesta yaitu sebagai berikut:

- a. Lingkar Atas

Diukur dari bagian badan belakang melalui ketiak hingga melingkari payudara (puncak payudara) ditambah 4 cm.

- b. Lingkar Pinggang

Diukur pada bagian pinggang pada sekeliling badan terkecil secara pas badan kemudian ditambah 1 cm.

- c. Lingkar Kerung Leher

Diukur sekeliling batas leher dengan meletakkan jari telunjuk di lekuk leher.

- d. Lebar Muka

Diukur pada 5 cm di bawah lekuk leher atau pertengahan jarak bahu terendah dan ketiak dari batas leher yang kanan sampai batas lengan yang kiri.

- e. Tinggi Dada

Diukur dari pinggang ke atas sampai kurang 2 cm dari puncak.

- f. Lebar Dada

Dibawah lekuk leher turun kurang lebih 5 cm diukur mendatar dari kerung lengan sebelah kiri sampai kerung lengan sebelah kanan.

- g. Lebar Punggung

Diukur dari ruas tulang leher turun kurang lebih 8 cm diukur dari kerung sebelah kiri sampai kerung lengan sebelah kanan.

- h. Panjang Punggung

Diukur dari tulang leher yang menonjol di tengah belakang sampai di bawah ban peter di pinggang.

- i. Panjang Bahu

Diukur dari batas leher di belakang daun telinga ke puncak lengan atau bahu yang terendah.

j. Panjang Sisi

Diukur dari bawah kerung lengan ke bawah sampai batas pinggang.

k. Tinggi Panggul

Diukur dari panggul yang terbesar sampai keatas batas pinggang.

l. Lingkar Panggul

Diukur pada panggul ditambah 4 cm.

m. Lingkar Kerung Lengan

Diukur pada sekeliling kerung dalam keadaan pas, ditambah kurang lebih 4 cm pada hasil ukurannya.

n. Panjang Lengan

Diukur dari puncak bahu sampai pergelangan tangan.

o. Lingkar Lengan bawah

Diukur melingkar di lengan.

p. Panjang Gaun

Diukur dari pinggang sampai lutut.

Setelah pengukuran kemudian membuat pola, Pembuatan pola dilakukan setelah membuat pola dengan skala 1:4 yang bermanfaat untuk mengatasi kendala kesalahan pembuatan pola sebelum pembuatan pola besar. Selain itu juga bermanfaat untuk rancangan bahan yang dibutuhkan untuk mengetahui seberapa banyak kain yang digunakan pada pembuatan busana tersebut.

Sebelum pembuatan pola yang perlu diperhatikan untuk mendapat hasil pola kontruksi yang baik harus dikuasai hal – hal berikut ini antara lain :

- a. Cara pengambilan macam – macam ukuran yang dilakukan secara cermat dan tepat dengan menggunakan veter ban sebagai alat

- penolongan sewaktu mengukur dan mengambil pita pengukur untuk mengukur.
- b. Cara menggambar bentuk tertentu seperti garis leher, garis kerung lengan dan yang lain harus luwes.
 - c. Perhitungan pecahan dari ukuran yang ada dalam kontruksi dilakukan secara cermat dan tepat (Widjiningsih, 1994).

Setelah pembuatan pola kecil kemudian membuat pola sebenarnya. Setelah pembuatan pola sebenarnya dilakukan pemotongan pola, pola diletakkan diatas bahan dengan penyusunan sesuai rancangan bahan yang telah dibuat dengan menggunakan pola skala 1:4.

4. Teknologi Busana

a. Teknologi Penyambungan

Teknologi yang digunakan dalam penyambungan bagian-bagian busana pesta ini adalah kampuh buka. Kampuh buka akan membuat jahitan tampak pipih dengan bantuan pressing dan pemasangan vuring menggunakan teknik lekat, maka kampuh buka sesuai dengan teknik pemasangan vuring busana tersebut.

b. Teknologi *Interfacing*

Interfacing yang digunakan pada pembuatan busana ini adalah kain keras. Pada bagian-bagian tertentu seperti kerah, pola gaun bagian depan, lengan, dan obi menggunakan kain keras sebagai bahan *interfacing*. Jenis *interfacing* yang digunakan adalah *interfacing* dengan perekat. *Interfacing* dengan perekat dipilih karena akan mempermudah dan waktu yang digunakan lebih cepat.

c. Teknologi *Lining*

Pemasangan vuring pada busana pesta ini menggunakan teknik lekat. Dimana semua kampuh akan tersembunyi dan kesan yang ditampilkan akan rapi. Selain itu, teknik pemasangan lekat pada vuring akan membuat hasil jadi lebih kuat. Vuring dan bahan

utama pada bagian-bagian tertentu seperti lingkar leher, lingkar kerung lengan, lingkar pinggang dijahit menggunakan mesin jahit. Vuring dan bahan utama pada bagian lain seperti kelim rok, gaun, kerung lengan menggunakan jahitan tangan (*hand sewing*).

d. Teknologi Pengepresan

Tahap pengepresan */pressing* yang dilakukan dalam pembuatan busana pesta ini meliputi sebelum proses menjahit, ketika proses menjahit, dan hasil akhir setelah proses menjahit. Dengan memperhatikan suhu yang sesuai dengan jenis kain, melapisi bahan dengan kain dengan tujuan melindungi kain agar tidak mengkilap, menggunakan alat bantu pressing untuk membantu pressing bagian-bagian yang membulat seperti lengan, kerung lengan, dan lain sebagainya. Proses *pressing* mempengaruhi hasil jadi busana yang sedang dibuat. Maka, proses pressing harus dilakukan dengan cermat.

Pemilihan teknik tersebut dikarenakan kelebihannya yang dapat menghasilkan busana yang sangat halus dan biasanya dilengkapi detail yang tidak biasa yang banyak menggunakan tangan pada proses pembuatannya, sehingga busana yang dihasilkan dengan teknik adi busana bersifat eksklusif.

C. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana merupakan salah satu cara yang digunakan untuk memamerkan atau memperkenalkan karya dengan maksud tujuan memiliki tujuan tertentu.

Konsep pagelaran busana ini mengambil tema *Tromgine* dengan menampilkan 111 karya Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana angkatan tahun 2016. Konsep pergelaran ini diselenggarakan dalam rangka Proyek Akhir bertempat di Auditorium

Universitas Negeri Yogyakarta pada hari Kamis, 11 April 2019 yang bersifat tertutup atau *indoor* karena disesuaikan dengan konsep penggunaan *lighting* pada panggung supaya dapat memperlihatkan karya busana yang dikenakan oleh model. Dalam pagelaran busana penyelenggara menggunakan jenis sponsor bersama yaitu panitia penyelenggaran bekerja sama dengan lebih dari satu sponsor dan ditambah dengan iuran setiap panitia. Proses awal yang dilakukan adalah membentuk panitia yang terlibat dalam *event* tersebut serta membuat perkiraan pengeluaran untuk setiap seksi atau divisi.

Ada beberapa yang harus diperhatikan dalam pagelaran busana *Tromgine* mulai dari penataan kursi penonton, panggung, kursi untuk tamu undangan, kursi untung umum. Semua persiapan tersebut telah dipersiapkan dan diperhitungkan secara matang oleh panitia sehingga acara dapat berjalan dengan lancar. Pagelaran busana *Tromgine* selain memperhatikan penataan kursi juga memperhatikan koreografer. Koreografer yang digunakan untuk penataan model saat dipanggung juga dipikirkan secara matang supaya setiap *blocking* yang dilakukan oleh model tidak monoton. Dalam pagelaran ini designer juga ikut serta tampil diatas panggung bersama model. Setiap koreografer yang ditampilkan oleh model dalam pergelaran busana *Tromgine* telah disiapkan oleh agensi.

Kemudian tahap evaluasi yaitu mengevaluasi kegiatan dari awal persiapan hingga proses pelaksanaan pergelaran busana *Tromgine*. Dalam tahap evaluasi setiap seksi atau divisi bertanggung jawab untuk melaporkan baik kekurangan maupun kendala yang telah dihadapi. Evaluasi tersebut sebagai bentuk tanggung jawab setiap mahasiswa dalam menyelenggaran sebuah *event*. Pergelaran busana *Tromgine* perlu mempersiapkan segalanya dengan matang. Hal pertama yang harus disiapkan adalah tema dari pergelaran tersebut. Sebuah tema sangat berpengaruh dalam terlaksananya sebuah pergelaran busana seperti desain panggung, *lighting*, *back drop*, bahkan busana yang akan ditampilkan mahasiswa. Dalam pergelaran busana mahasiswa Pendidikan Teknik

Busana dan Teknik Busana mengacu pada *trend fashion 2019* dengan tema *Tromgine* dan mengacu pada *trend fashion 2019*. Langkah selanjutnya adalah menentukan komponen komponen penting lainnya pada sebuah pergelaran busana yaitu sebagai berikut :

1. Konsep

Merupakan nyawa dari sebuah pergelaran busana karena panggung merupakan pusat perhatian dimana sebagai tempat peragawati untuk memperagakan busana. Disamping itu juga melibatkan seksi perlengkapan, dekorasi, dan *back stage and floor* yang saling bekerja sama. Dalam penataan ruang harus memiliki kaidah - kaidah sebagai berikut :

- a. Nilai artistic yang tinggi.
- b. Keindahan dan kerapian tempat.
- c. Kenyamanan dan keamanan baik untuk peserta, panitia maupun penonton.

Pemilihan tempat yang digunakan dalam pergelaran *Tromgine* dilakukan di dalam ruangan dimana pengunjung pergelaran dibatasi. Pergelaran dilaksanakan di dalam Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dengan jumlah tamu dan penonton yang dibatasi oleh tiket.

2. *Lighting*

Merupakan unsur atau tata artistik yang paling penting didalam sebuah pergelaran busana, tanpa adanya cahaya maka penonton tidak dapat menyaksikan apa-apa. Dalam menentukan *lighting* seseorang harus paham tentang pengetahuan dasar dan penguasaan cahaya di panggung.

Dalam pergelaran *Tromgine* konsep pencahayaan yang berfungsi sebagai artistik dan pencahayaan fokus yang digunakan untuk memfokuskan pandangan *audiens*. Pencahayaan yang digunakan adalah pencahayaan yang fokus pada bagian tengah panggung yang berfungsi untuk memfokuskan pada model. Serta pada bagian kanan dan kiri

panggung berfungsi untuk memfokuskan cahaya pada *backdrop* dan pencahayaan terletak di depan panggung, sehingga fokus menyorot pada model. Tata cahaya yang digunakan berupa lampu perled led yang diletakkan pada enam titik di kanan kiri panggung dan perled bohlam yang diletakkan pada satu titik didepan panggung bagian atas.

3. Tata Tanggung

Panggung merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pergelaran. Bentuk panggung *catwalk* yang digunakan dalam pergelaran busana *Tromgine* adalah jenis panggung T sehingga mempermudah para peragawati untuk *blocking*. Setiap koreografer yang ditampilkan oleh model dalam pergelaran busana *Tromgine* telah disiapkan oleh agensi. Penataan kursi mengelilingi panggung agar semua penonton dapat melihat dengan jelas. Tata suara yang digunakan untuk menghasilkan pertunjukan pergelaran yang membangkitkan suasana pada acara pergelaran tersebut, memperkuat jiwa seni yang ada didalam suatu busana. Selain itu membantu peragawati untuk mengatur irama berjalan saat pergelaran berlangsung.

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

A. Proses

Proses merupakan langkah – langkah yang meliputi proses penciptaan desain, proses pembuatan busana, dan proses pergelaran busana. Berikut ini proses – proses tersebut.

1. Proses Penciptaan Desain Busana

Dalam proses penciptaan desain penulis harus dimulai dengan perencanaan yang matang untuk menentukan cara pembuatan serta tahap penyelesaian agar produk busana yang dihasilkan sesuai dengan harapan. Penciptaan busana pesta dengan tema pergelaran busana yang dilaksanakan yaitu *Tromgine (The Role of Millenial Generation in Natural/Nature Environment)*. Tema ini diartikan sebagai peranan generasi milineal dalam lingkungan alam. Proses pembuatan busana pesta sore dengan sumber ide Upacara Menek Kelih meliputi tiga proses dalam tahapannya dimulai dari tahap persiapan, pelaksanaan serta evaluasi hasil produk.

a. Papan Inspirasi atau *Moodboard*

Media *Moodboard* dikerjakan diatas kertas berukuran 40 cm x 40 cm atau 30 cm x 50 cm (*landscape*), dengan isi atau materi sebagai berikut :

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

Moodboard berfungsi untuk:

- 1) Memberikan gambaran mengenai tujuan dan manfaat yang akan diperoleh dari karya yang dibuat.

- 2) Merumuskan berbagai macam ide yang semula bersifat abstrak menjadi sebuah disain karya yang konkret.
- 3) Sebagai media pembelajaran.
- 4) Sebagai media perencanaan pada kegiatan industri khususnya industri busana dan kriya tekstil.

Berikut langkah – langkah kegiatan pembuatan *moodboard* :

- 1) Menentukan tema desain yang akan dibuat. Setelah tema ditentukan, mulailah mengumpulkan berbagai elemen penyusun *moodboard* berupa berbagai gambar yang dapat menunjang terhadap tema pada *moodboard* tersebut.
- 2) Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan berupa :
 - a) Kertas berukuran 40 cm x 40 cm atau 30 cm x 50 cm.
 - b) Guntingan gambar – gambar yang satu sama lain memiliki keterkaitan dalam satu tema.
 - c) Lem kertas.
 - d) Alat tulis dan alat gambar yang dapat mendukung estetika penampilan *moodboard*.
 - e) Gunting kertas
- 3) Membuat *moodboard* dari tema yang telah ditentukan dengan menyusun elemen-elemen pembuatan *moodboard* berdasarkan tema yang telah ditentukan.



Gambar 5. Moodboard

b. Mencipta Desain

Membuat sebuah desain busana pesta sore perlu beberapa tahap pembuatan desain seperti :

1) Desain Sketsa (*Design Sketching*)

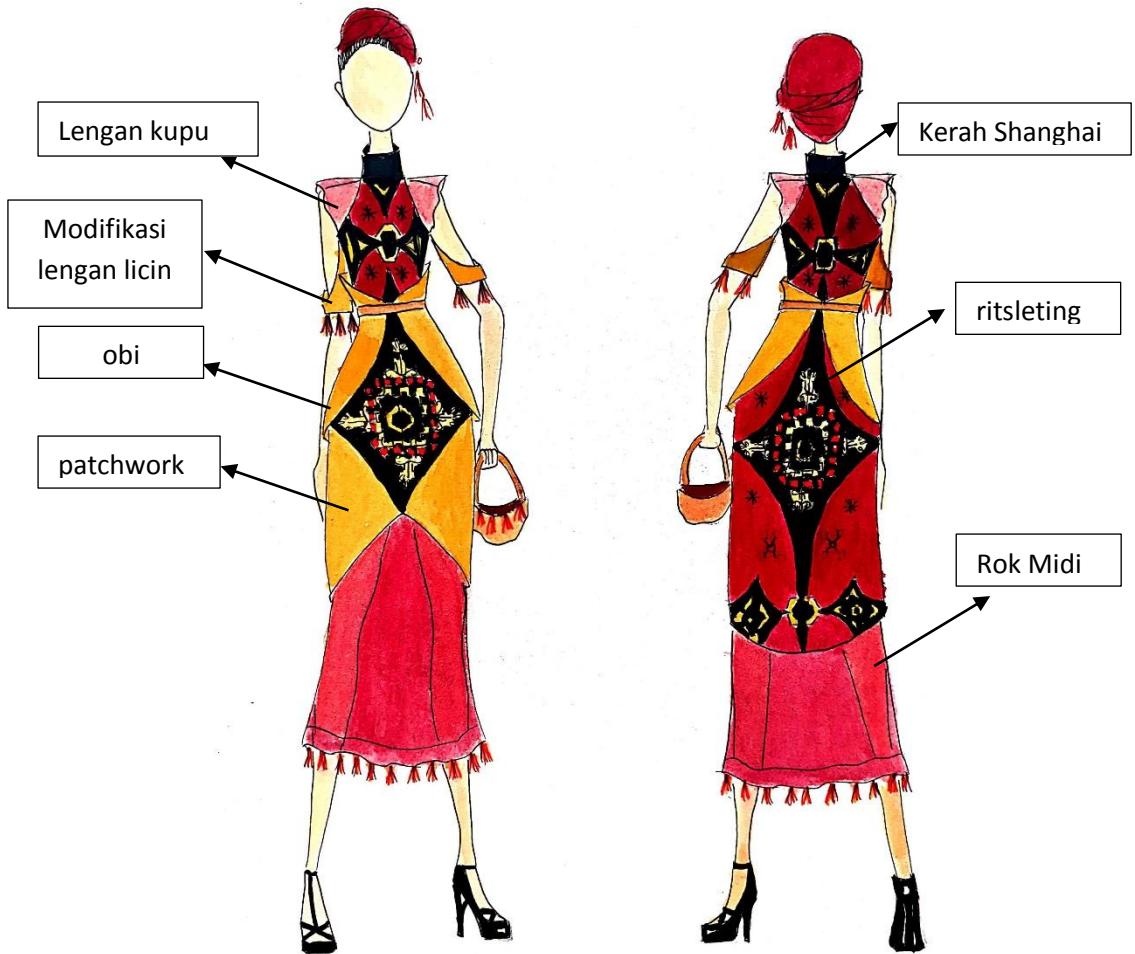
Proses pembuatan desain sketching sebagai berikut :

- a) Gambar sketsa harus jelas.
- b) Dapat dibuat langsung diatas kertas.
- c) Sikap tubuh memperhatikan segi yang menarik dari desain.
- d) Semua detail bagian busana.
- e) Pengembangan di gambar diatas kertas.
- f) Sketsa tidak perlu dihapus.
- g) Memilih desain yang disukai.



Gambar 6. *Desaign Sketching*

- 2) *Presentation Drawing* (Penyajian Gambar)
 - a) Membuat desain dengan teliti.
 - b) Membuat sheet bagian belakang, di gambar pada posisi tubuh atau digambar sebagian.
 - c) Diberi sedikit keterangan tentang detail busana.
 - d) Menempelkan contoh bahan pada sheet, jangan terlalu besar.
 - e) Menyelesaikan dengan pensil warna, cat air, cat poster, atau digital sesuai dengan yang dikehendaki.



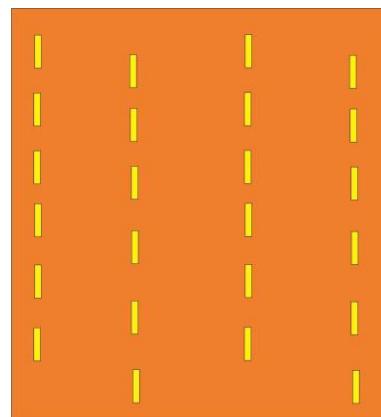
Gambar 7. *Presentation Drawing*

Tabel 1. Contoh Kain

Contoh Kain			
Kain Lurik	Kain Tenun	Kain Organza	Kain Sifon

3) Desain Hiasan

- a) Proporsi dibuat secara ilustrasi.
- b) Gambar dibuat seindah dan semenarik mungkin.



Gambar 8. Desain Hiasan Pada Obi



Gambar 9. Desain Hiasan Renda Tassel

4) Teknik Pembuatan

Pola yang digunakan untuk mewujudkan desain busana pesta sore ini penyusun memilih pola dasar soen dalam pembuatan polanya.

Proses produksi pembuatan busana pesta sore menggunakan teknik pembuatan Adi Busana. Penyelesaian kampuh pada busana dengan furing lekat dengan cara menaikkan bagian furing lebih tinggi dari pada bahan utama kemudian dilekatkan dan di sum masuk kedalam kurang lebih

1,5 cm sampai 0,5 cm. Pemilihan teknik tersebut mempunyai kelebihan dapat menghasilkan busana yang sangat halus dan biasanya dilengkapi detail-detail yang tidak biasa yang banyak menggunakan tangan pada proses pembuatannya, sehingga busana yang dihasilkan dengan teknik adi busana yang bersifat ekslusif.

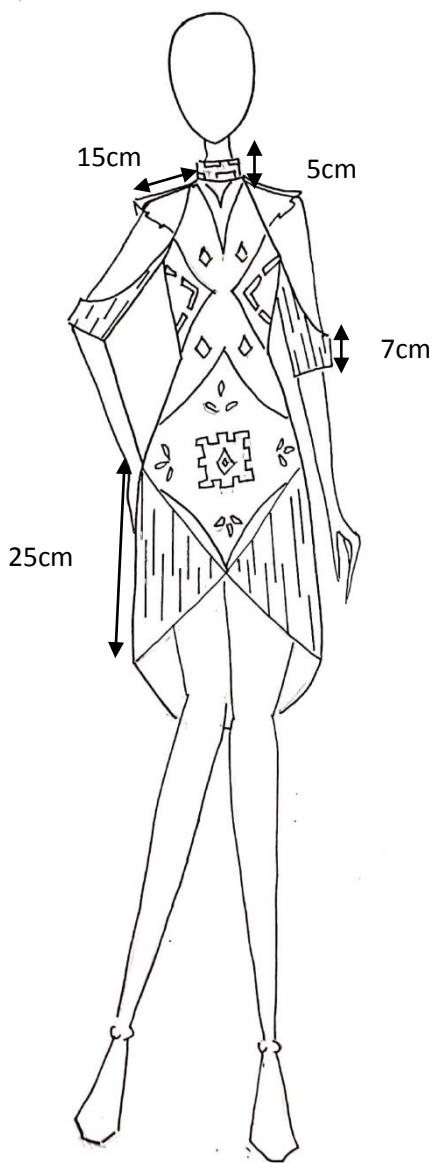
2. Proses Pembuatan Busana

a. Persiapan

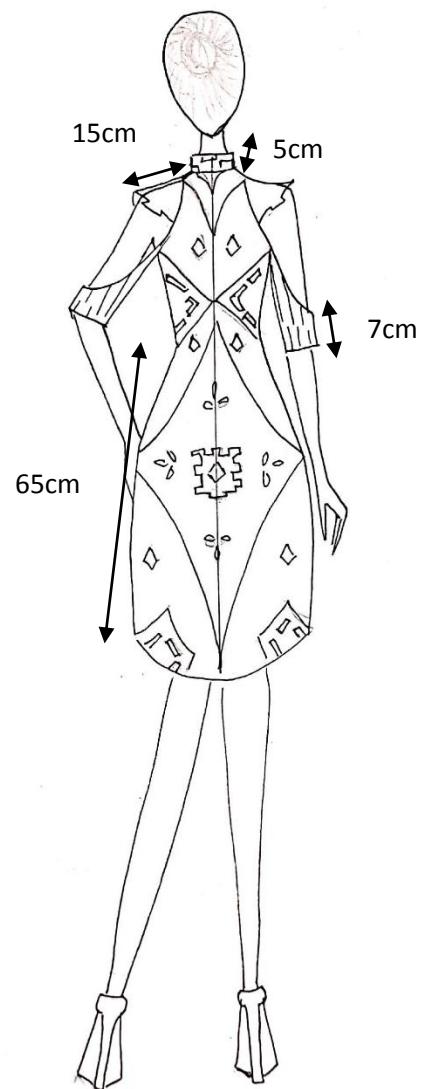
Persiapan yang dilakukan dalam pembuatan busana pesta ialah sebagai berikut:

1) Pembuatan Gambar Kerja

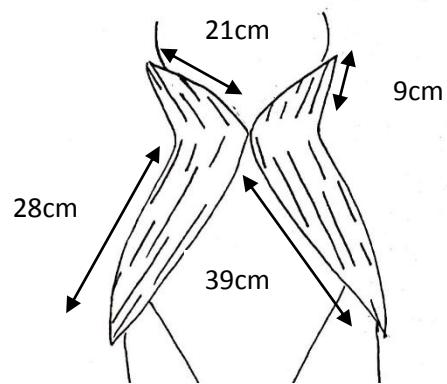
Pembuatan gambar kerja yaitu membuat desain menggambar detail – detail busana secara lengkap, serta disertai dengan keterangan – keterangan pada bagian busana agar menghasilkan kerja yang sempurna. Pembuatan gambar kerja ini dimaksudkan untuk mempermudah dalam pembuatan busana sehingga hasilnya sesuai dengan desain yang sudah dibuat.



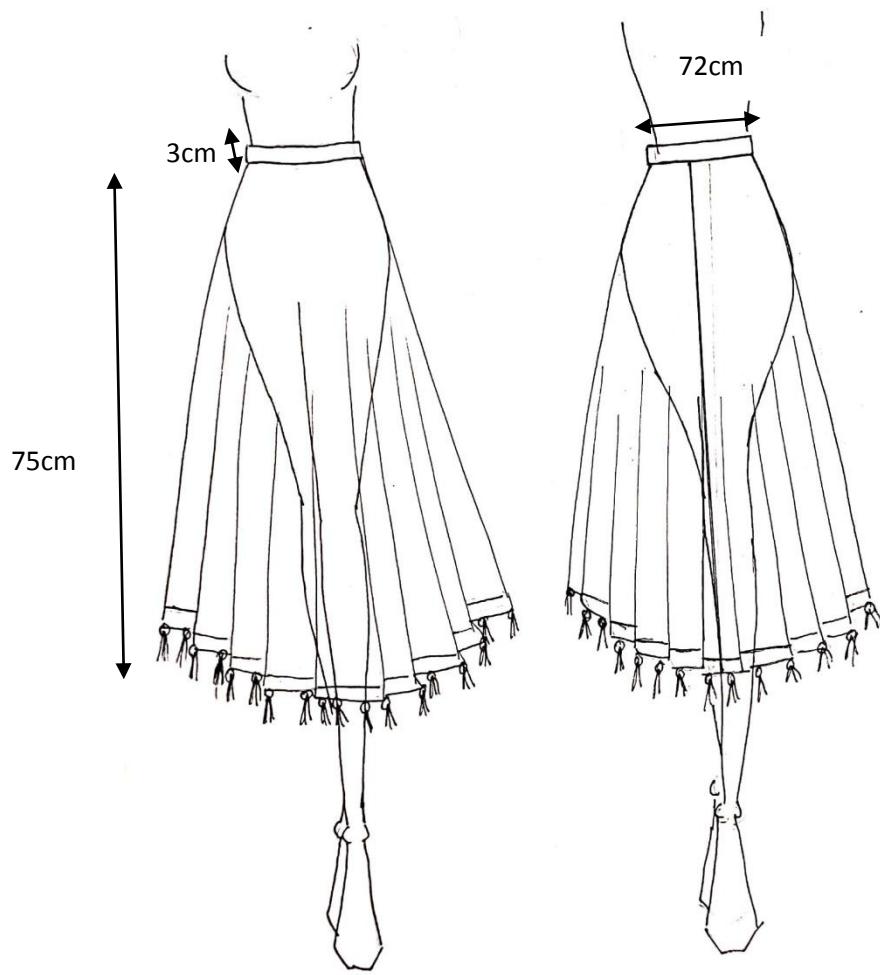
Gambar 10. Gambar Kerja Gaun Tampak Depan



Gambar 11. Gambar Kerja Gaun tampak Belakang



Gambar 12. Gambar Kerja Obi



Gambar 13. Gambar Kerja Rok Sifon Tampak Depan Belakang

2) Pengambilan Ukuran

Ukuran badan yang diperlukan dalam pembuatan busana pesta ini diambil dari ukuran badan model profesional, sebagai berikut:

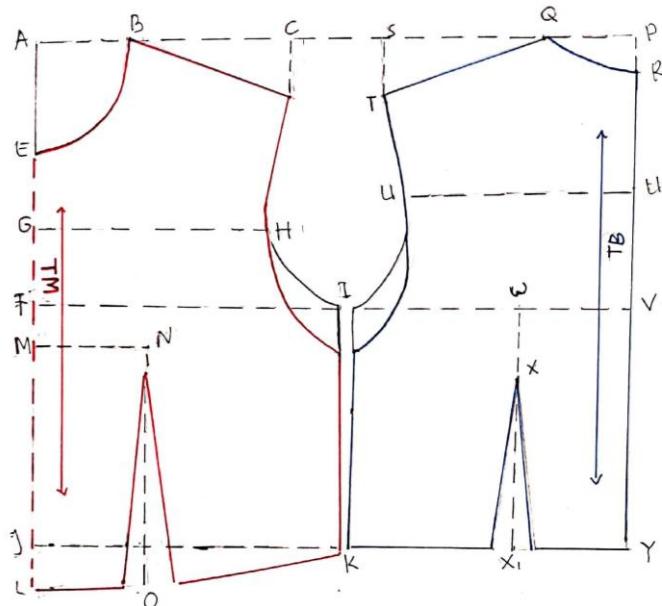
Tabel 2. Ukuran Badan

No	Ukuran Badan	Jumlah Ukuran
1	Lingkar Badan	84 cm
2	Panjang Punggung	34 cm
3	Lebar Punggung	34 cm
4	Panjang Sisi	14 cm
5	Panjang Muka	16 cm
6	Lebar Muka	34 cm
7	Tinggi Dada	16 cm
8	Lingkar Kerung Leher	38 cm
9	Lingkar Pinggang	72 cm
10	Panjang Bahu	12 cm
11	Lingkar Panggul	103 cm
12	Tinggi Panggul	26 cm
13	Lebar Dada	18 cm
14	Ukuran Uji	92 cm
15	Panjang Rok	73 cm
16	Lingkar Lubang Lengan I	41 cm
17	Lingkar Lubang Lengan II	25 cm
18	Panjang Lengan	32 cm

3) Pembuatan Pola

Sistem pembuatan pola disesuaikan dengan desain busana. Pembuatan pola busana wanita ini menggunakan pola soen dengan skala 1 : 4 sebagai berikut :

a) Pola Dasar Badan



Gambar 14. Pola Dasar Badan

Keterangan Pola Depan :

$$A - B = 1/6 \text{ lingkar leher} + 0,5 \text{ cm}$$

$$A - C = AB + 1 \text{ cm}$$

$$B - D = \text{lebar bahu. } DE \text{ turun } 3 - 4 \text{ cm}$$

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

$$E - C = EF (\text{E tengah} - \text{tengah CF})$$

Kemudian ditarik garis lurus mendatar

$$E - K = \frac{1}{2} \text{ lebar dada}$$

$$F - H = 1/ \text{ lingkar badan} + 1 \text{ cm}$$

$$GL : LI = \frac{1}{2} \text{ panjang punggung. } GG_1 \text{ turun } 1,5 \text{ cm}$$

GF_1 = tinggi puncak

$$F_1 J = \frac{1}{2} \text{ jarak payudara}$$

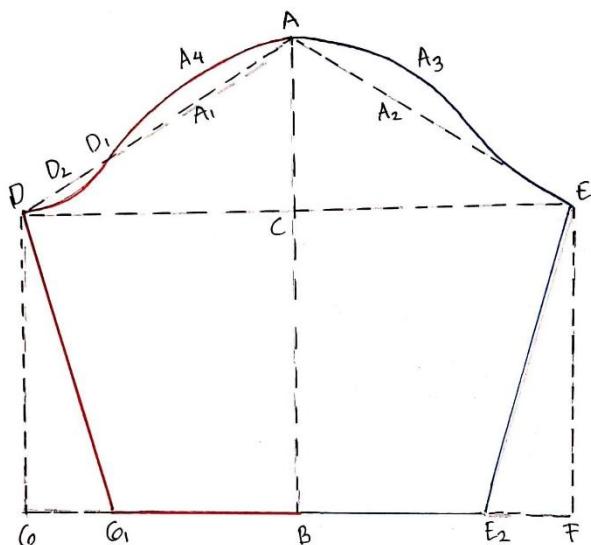
$$LO_1 + K_1 O_2 = \frac{1}{4} \text{ lingkar pinggang} + 1 \text{ cm}$$

Keterangan Pola Belakang

$$A - B = \text{turun } 2 \text{ cm}$$

- $A - C = 1/6$ lingkar leher + 0,5 cm
 $E - C = \text{panjang bahu}$
 $D - E = \text{turun } 4 \text{ cm}$
 $A - G = G - F = 1/4 \text{ panjang punggung}$
 $A - H = \text{turun } 8 \text{ cm}$
 $I - H = 1/2 \text{ lebar punggung}$
 $G - J = 1/4 \text{ lingkar badan} - 1 \text{ cm}$
 $L - G = 8 \text{ cm},$
 $LL_1 = \text{turun } 5 \text{ cm}$
 $FM + KM_1 = 1/4 \text{ lingkar pinggang} - 1 \text{ cm}$

b) Pola Lengan

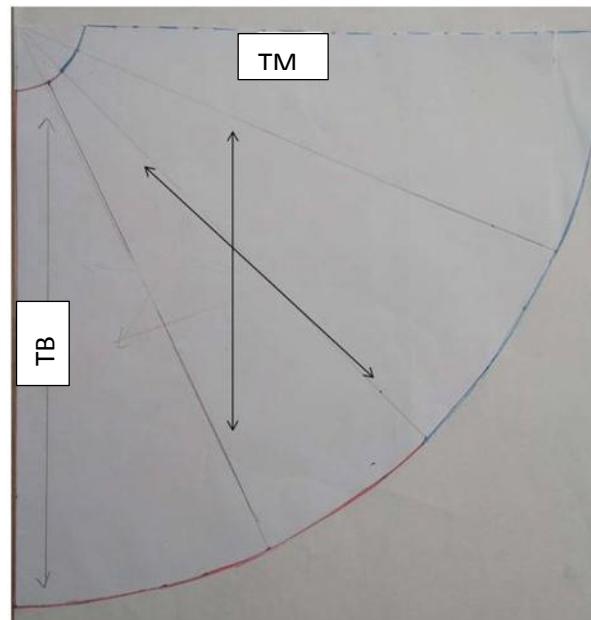


Gambar 15. Pola Dasar Lengan

Keterangan Pola Lengan :

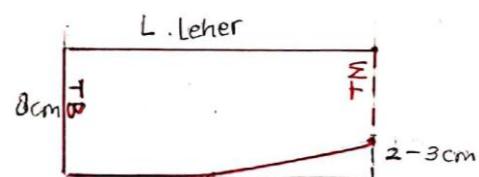
- $A - B = \text{tinggi puncak lengan}$
 $B - C = B - D = 1/2 \text{ lingkar lubang lengan}$
 $B - E = \text{panjang lengan}$
 $F - G = \text{lingkar lubang lengan}$

c) Pola Rok ½ Lingkaran



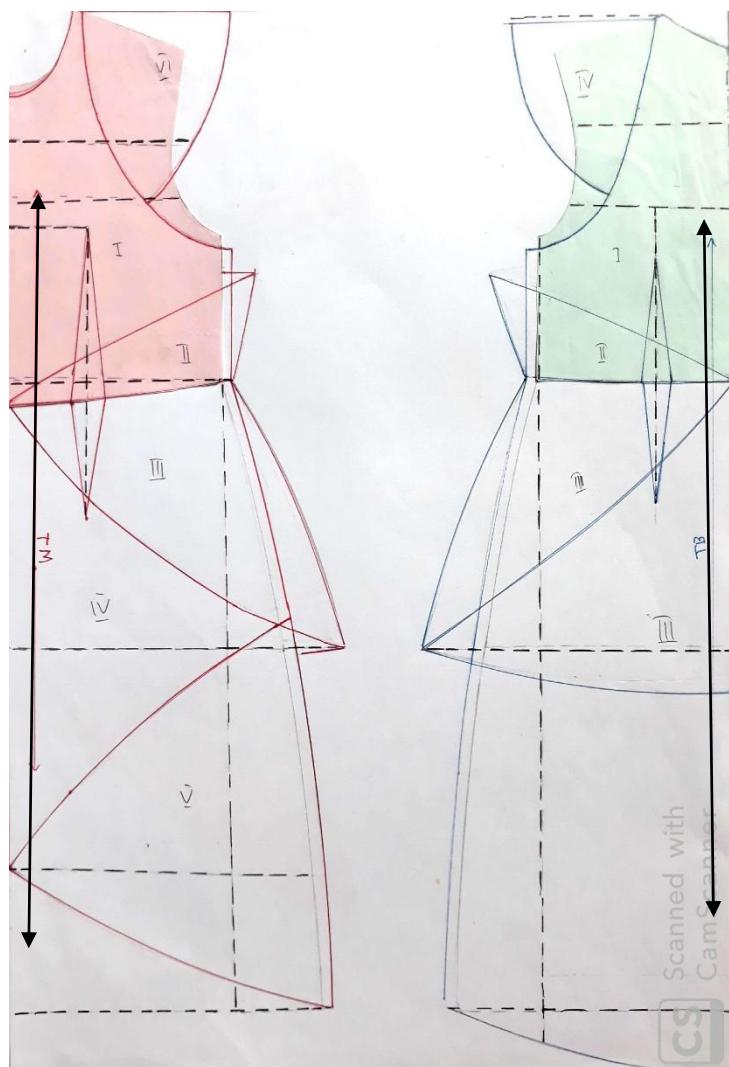
Gambar 16. Pola Rok ½ Lingkaran

d) Pola Kerah

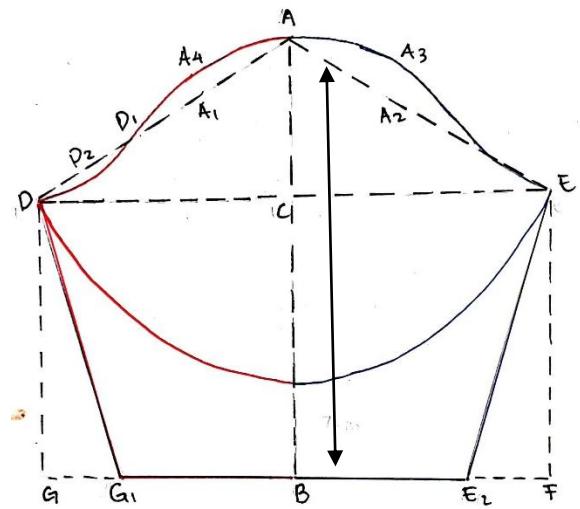


Gambar 17. Pola Kerah Shanghai

e) Membuat Pola Gaun sesuai Desain



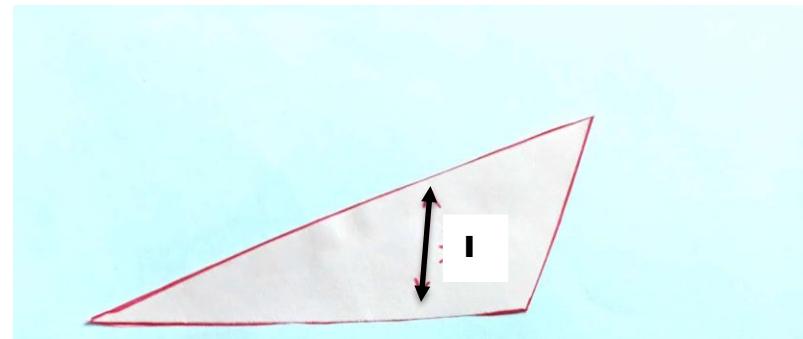
Gambar 18. Pola Gaun Sesuai Desain



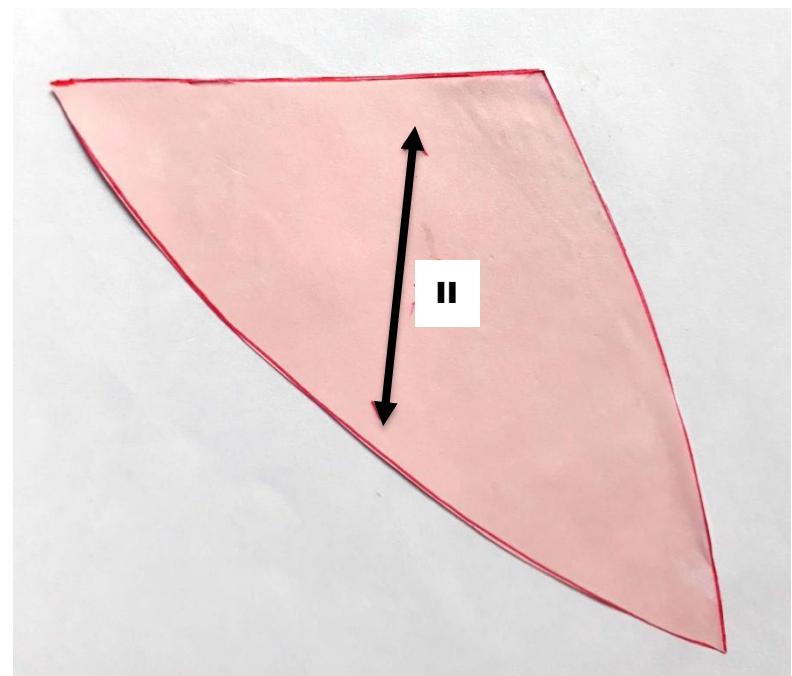
Gambar 19. Pecah Pola Lengan



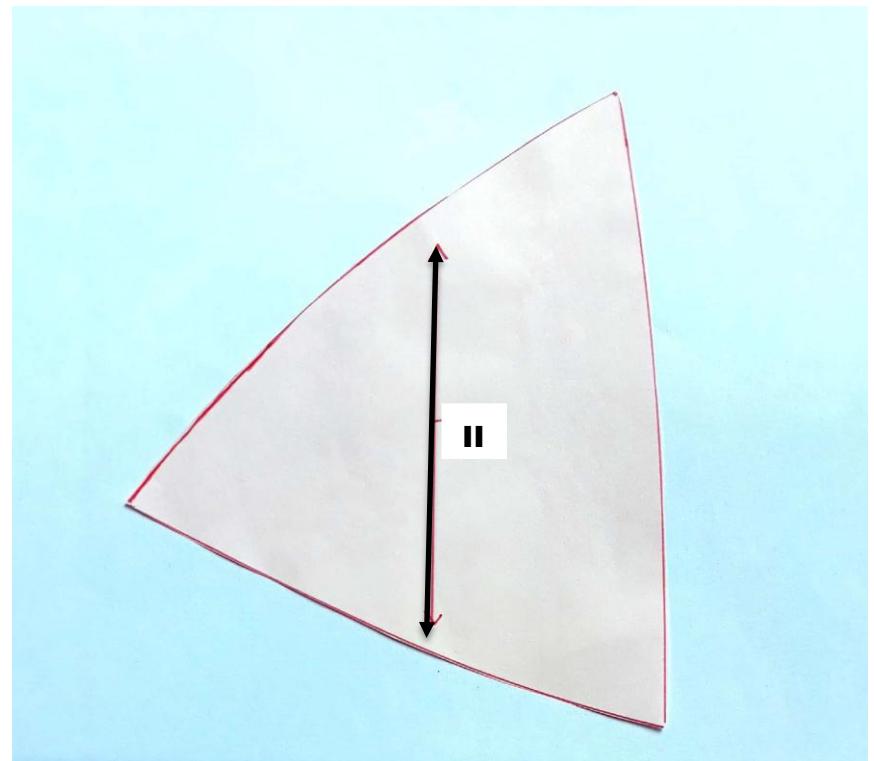
Gambar 20. Pengembangan Pola Gaun Depan I sesuai Desain



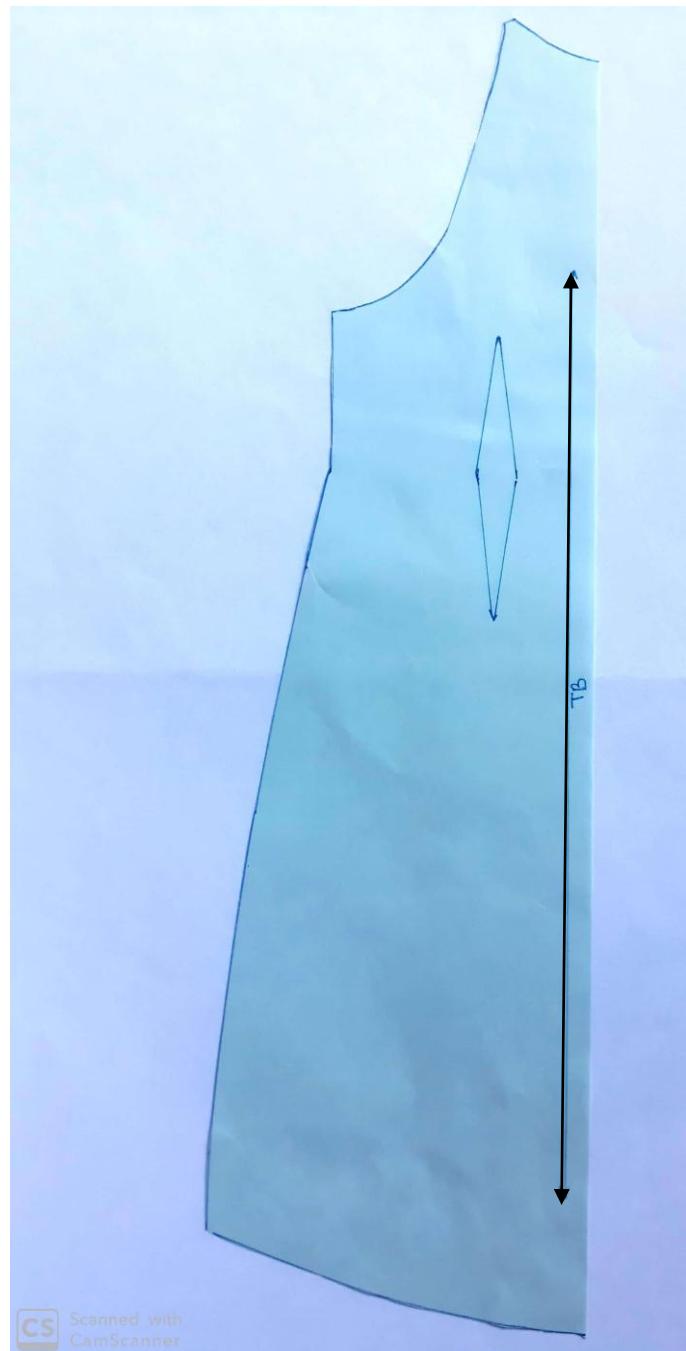
Gambar 21. Pola Obi I



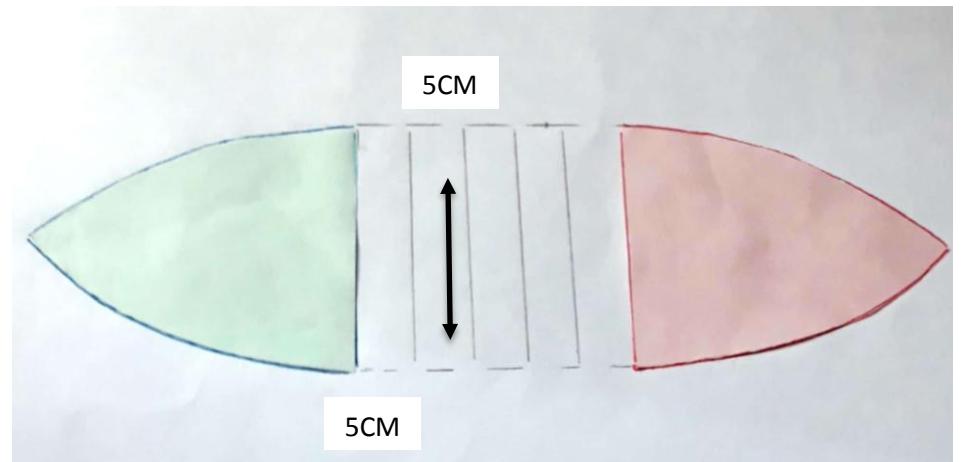
Gambar 22. Pola Obi II



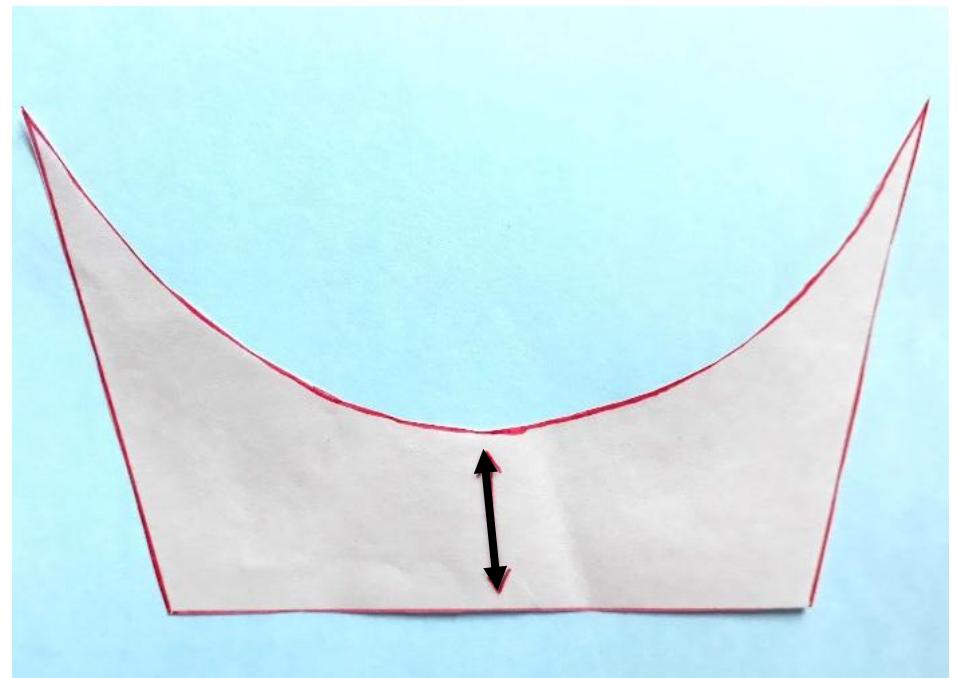
Gambar 23. Pengembangan Pola Gaun Depan II sesuai Desain



Gambar 24. Pengembangan Pola Gaun Belakang I sesuai Desain



Gambar 25. Pengembangan Pola Lengan I



Gambar 26. Pengembangan Pola Lengan II

4) Perancangan Bahan

Rancangan bahan merupakan langkah yang dilakukan untuk mengetahui perkiraan berapa banyak bahan yang akan diperlukan dalam pembuatan busana. Proses meletakkan pola

busana dalam ukuran skala 1:4 yang dibuat dengan menggunakan kertas payung yang sesuai dengan arah serat pada bahan. Hal – hal yang harus diperhatikan dalam merancang bahan sebagai berikut:

- a) Arah serat kain harus diperhatikan.
- b) Dalam meletakkan pola pada kain harus diatur sedemikian rupa agar pas, rapat, sesuai dengan kebutuhan bahan yang diperlukan dan lebih hemat, hal ini dilakukan agar penggunaan kain maksimal dan tidak sia – sia jika ada kelebihan. Meletakkan pola yang paling besar, sedang, kemudian kecil.
- c) Untuk bahan yang bermotif, sebaiknya diperhatikan arah bagian atas atau bagian bawah motif.
- d) Memperhatikan ukuran kampuh dan tanda pola.

Bahan yang digunakan dalam pembuatan pesta sore ini adalah kain tenun. Kain tenun ini memiliki tekstur agak kasar dan agak kaku. Karakteristik kain ini adalah serat kainnya rapat dan tebal agak transparan.

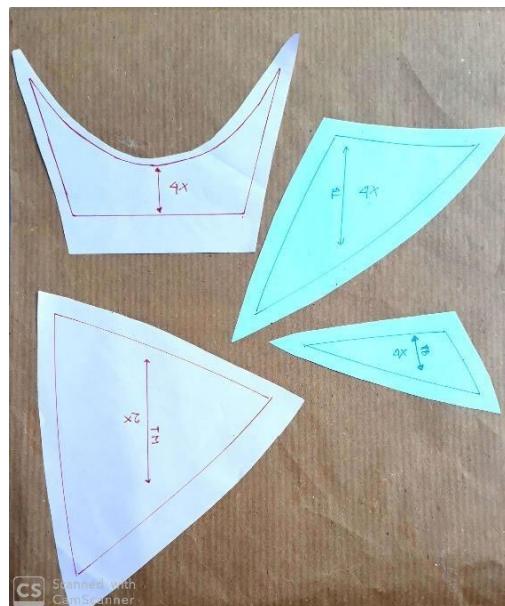


Kebutuhan bahan

Lebar : 150 cm

Panjang : 150 cm

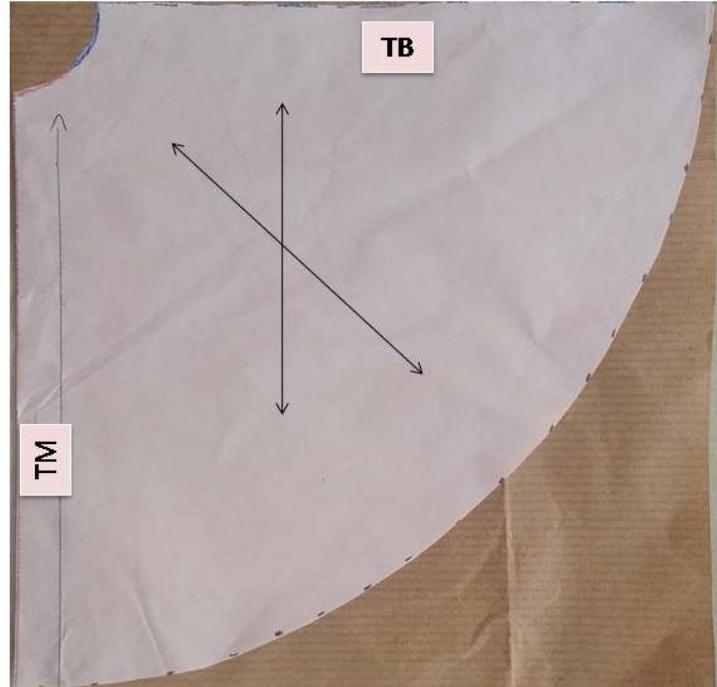
Gambar 27. Rancangan Bahan Motif Lubeng



Kebutuhan bahan :

Lebar : 150 cm

Panjang : 2 m



Gambar 28. Rancangan Bahan Udan Liris
Gambar 29. Rancangan ~~Bahan~~ Rok $\frac{1}{2}$ Lingkaran

5) Kalkulasi Harga

Kalkulasi harga adalah langkah yang dilakukan untuk memperitakan seberapa besar biaya yang akan dikeluarkan dalam pembuatan busana setelah mengetahui seberapa banyak bahan yang diperlukan melalui rancangan harga. Hal – hal yang harus diperhatikan dalam membuat rancangan harga yaitu :

- a. Menentukan 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 saja yang digunakan, misalnya bahan pokok, bahan pembantu atau bahan tambahan.
- c. Dalam menentukan jumlah harga disesuaikan dengan jumlah barang yang digunakan.
- d. Semua bahan dicatat agar perhitungan biaya dapat lebih tepat.

Tabel 3. Kalkulasi Harga

No	Nama Barang	Kebutuhan	Harga/@	Jumlah
1	Kain Tenun Troso	3 m	72500/m	Rp 217.500
2	Kain Tenun Ujan Liris	2 m	40000/m	Rp 80.000
3	Kain Organsa	0.25 m	35000/m	Rp 17.500
4	Kain Ero	1.75	12000/m	Rp 21.000
5	Rit	2 buah	8700/m	Rp 17.400
6	Benang Jahit	4 buah	1500/buah	Rp 6.000
7	Kain keras	1,5 m	16000/m	Rp 24.000
8	Halon	2 bungkus	10000/m	Rp 20.000
9	Payet	5 bungkus	8000/m	Rp 40.000
10	Hak rok	1 pasang	500/psg	Rp 500
Total Biaya				Rp 443.900

6) Penyusutan Bahan

Penyusutan bahan bertujuan agar setelah busana dijadikan maka tidak akan mengalami perubahan bentuk dan dimensi (ukuran) setelah mengalami proses pencucian (Radies Saleh dkk, 1992 : 70). Sebelum pemotongan bahan dilakukan perendaman bahan terlebih dahulu dengan air bersih kurang lebih 1 - 4 jam kemudian diangin – anginkan pada tempat yang teduh atau terkena sinar matahari secara langsung. Setelah bahan kering kemudian dilanjutkan dengan menyetrika pada bagian buruk kain dengan arah memanjang.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan merupakan tindak lanjut dari segala sesuatu yang telah dipersiapkan. Adapun beberapa hal yang perlu dilakukan sebagai berikut:

1) Peletakkan Pola pada Bahan

Peletakkan pola pada Bahan dilakukan sebelum pemotongan, diletakakan di atas bahan. Pada saat peletakkan pola busana pada kain, kain dilipat menjadi dua bagian dengan bagian baik berada diluar searah serat kain dengan mencocokan motif agar motif dapat bertemu. Hal – hal yang perlu di perhatikan pada saat peletakkan pola bahan sebagai berikut:

- a) Semua tanda jahitan pada tiap sisi, seperti muka dan tengah belakang
- b) Memperhatikan arah serat bahan. Untuk bahan yang berkilau sebaiknya saat meletakkan pola tidak bolak – balik, karena akan menghasilkan kilau yang berbeda.
- c) Corak bahan harus sama antara bagian kiri dan bagian kanan, demikian pula corak searah harus diperhatikan.

d) Lebar kampuh untuk semua bagian adalah 1 – 2,55 cm sedangkan untuk kelim selebar 2,5 cm – 5 cm, dan untuk ritsliting 3 – 4 cm.

2) Pemotongan dan Pemberian Tanda Jahitan

Sebelum melakukan pemotongan perlu memastikan semua bagian pola yang diberi tanda kampuh, tanda jahitan serta kelim. Pemberian tanda kampuh berkisar 1,5 cm – 2,5 cm, sedangkan pada belahan ritsleting sebesar 3 – 4 cm. Pemotongan dilakukan setelah semua bagian pola diberi tanda kampuh. Kemudian setelah proses pemotongan bahan diberi tanda jahitan dengan cara merader tepat pada bagian garis pola.

3) Penjelujuran dan Penyambungan

Sebelum menjahit dengan mesin jahit, dilakukan penjelujuran. Penjelujuran dilakukan pada saar tahap furing pertama. Ini dilakukan agar menghindari kesalahan dalam proses menjahit dan juga untuk mengetahui jatuhnya bahan pada tubuh model. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir terjadinya kesalahan atau ketidaktepan pada ukuran, sehingga masih bisa untuk diperbaiki. Adapun langkah – langkah penjelujuran adalah sebagai berikut:

a) Menjelujur gaun

- (1) Menjelujur bagian kupnat, dijelujur renggang agar saat menjahit tidak bergeser.
- (2) Menjelujur bagian bahu, sambungan, dan sisi gaun.
- (3) Menjelujur bagian rit
- (4) Menjelujur komponen lengan
- (5) Menjelujur kerah
- (6) Menyatukan kerah dengan gaun
- (7) Menjelujur bahan utama

b) Menjelujur furing

- (1) Menjelujur bagian kupnat, dijelujur renggang agar saat menjahit tidak bergeser.
 - (2) Menjelujur bagian bahu, sambungan, dan sisi gaun
 - (3) Menyatukan dan menjelujur bagian utama gaun dengan bahan furing.
 - (4) Menyatukan dan menjelujur komponen lengan bagian I dengan dikerut lalu satukan pada bagian lengan. Menjelujur lengan bagian II dan menyatukan pada gaun.
 - (5) Menjelujur dengan menyatukan furing pada bagian rit bahan utama.
 - (6) Menyatukan furing dengan bahan utama
- c) Menjelujur rok setengah lingkar
- (1) Menjelujur bagian rok belakang
 - (2) Menjelujur bagian rit
 - (3) Menjelujur bagian kelim rok.
- 4) Evaluasi Proses I

Evaluasi proses I merupakan pengepresan busana pada tubuh model, namun masih berupa jelujuran untuk mengetahui jatuhnya bahan pada model dan mengetahui kekurangan busana saat dipakai oleh model. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui letak kesalahan yang terjadi, mengetahui bagian yang harus ditambahkan atau dikurangi dan yang harus diperbaiki. Evaluasi ini dimaksudkan agar tidak adanya bekas jahitan yang terlalu banyak.

Tabel 4. Evaluasi Proses 1

Aspek Yang Dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara Mengatasi
Bagian kupnat	Letak kupnat	Membuka

	yang kurang sesuai terlalu panjang sampai atas dada	jelujur kupnat dan memperbaiki
Bagian lengan	Kerut lengan	Diperbaiki bagian kerut lengan
Bagian rok	Kelim rok	Kelim rok dinaikkan 3 cm
Bagian sisi gaun	Gaun terlalu besar	Dikurangi 2 cm ke dalam

5) Proses Menjahit

Proses menjahit dilakukan setelah melalui *fititing*. Proses menjahit busana pesta sore menerapkan teknik halus adi busana agar kualitas jahitan rapi, dalam penyelesaian kampuh dengan teknik kampuh buka lalu dijahit kecil pada bagian tirasnya. Pada setiap proses menjahit dilakukan *pressing*. Adapun proses dalam menjahit busana pesta sore antara lain :

a) Menjahit gaun

- (1) Menjahit bagian kupnat bahan utama dan furing. Dilanjutkan *pressing*.
- (2) Menjahit bagian bahu bahan utama dan bahan utama menyatukan bahu depan belakang, dan bagian bahu bahan furing.
- (3) Menjahit bagian sisi dengan menyatukan gaun depan belakang.
- (4) Menjahit bagian sisi furing gaun depan belakang.
- (5) Menjahit bagian rit pada bahan utama

- (6) Menjahit komponen lengan
- (7) Mengesum lengan dan menyatukan rit
- (8) Menjahit linning dengan teknik lekat pada bagian kelim bawah gaun pada bagian furing dengan menyatukan bahan utama. Menyelesaikan dengan mengesum keliling bagian kelim bawah gaun dengan cara dimasukkan ke dalam, naik 1 cm seperti penyelesaian kelim pada teknik tailoring.
- (9) Menjahit rok setenga lingkar dengan menyatukan rok, memasang rit, dan menjahit ban pinggang dan memasang hak. Mengesum kelim bawah rok setengah lingkar.
- (10) Mengesum bagian kelim lengan dengan menaikkan 1 cm.
- (11) Setiap proses menjahit disertai *pressing*.

6) Evaluasi *Fitting II*

Evaluasi *Fitting II* dilakukan setelah selesai dijahit dan diperbaiki pada saat *fitting I*. *Fitting II* dilakukan harus diselesaikan minimal 90 % dari total pembuatan serta harus sesuai dengan desain yang dibuat meliputi pelengkap busana dan hiasannya. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui letak kesalahan lainnya dan harus di perbaiki.

Tabel 5. Evaluasi Proses II

Aspek Yang Dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara Mengatasi
Bagian sisi gaun	Gaun terlalu besar.	Bagian pinggang dikurangi 1 cm, bagian panggul

		dikurangi 2 cm
Bagian lengan	Kelim lengan atas	Kelim lengan atas dinaikan 0,5 cm

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Menampilkan busana dalam suatu gelar busana, agar acara dapat berlangsung dengan baik maka harus ada perencanaan yang matang. gelar busana merupakan kegiatan yang diselenggarakan untuk memamerkan atau memperkenalkan suatu kreasi terbaru dari perancang yang diperagakan oleh seorang model profesional. Pelaksanaan gelar busana melalui tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, evaluasi.

a. Persiapan

Persiapan yang dilakukan untuk pergelaran busana 2019 dengan judul “Tromgine” antara lain :

1. Pembentukan panitia pergelaran

Pembentukan panitia pergelaran memiliki tujuan agar semua kegiatan berjalan dengan lancar dan sukses dalam pelaksanaan sesuai dengan yang yang diharapkan. Panitia yang terbentuk dalam pergelaran busana 2019 ini yaitu semua mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Busana S1, Teknik Busana D3 angkatan 2016 dan beberapa kakak tingkat angkatan 2015 berjumlah 111 mahasiswa. Tanggung jaab pergelaran ditanggung bersama dalam kepanitiaan sehingga akan terbentuk suatu kerjasama yang sesuai dengan tujuan pergelaran itu sendiri. Adapun susunan panitia dalam pergelaran busana 2019 sebagai berikut :

a) Ketua Panitia

1. Ketua 1 merangkap Ketua Umum

Tugas :

- a. Bertanggung jawab atas berlangsungnya seluruh acara.
- b. Mengkoordinasi seluruh kegiatan dalam kepanitiaan pergelaran busana, serta bertanggungjawab atas segala kelancaran penyelenggaraan acara.
- c. Memimpin seluruh panitia sesuai dengan ketentuan dan kebijakan yang telah diputuskan
- d. Memutuskan rumusan konsep secara detail dan mendistribusikan tugas kepada seluruh panitia.
- e. Mengarahkan dan mengawasi pelaksanaan seluruh kegiatan.
- f. Mencari alternatif pemecahan masalah dan membuat keputusan
- g. Meminta laporan kepada setiap seksi
- h. Membuat LPJ bersama dengan sekretaris dalam seluruh kegiatan
- i. Bertanggungjawab terhadap setiap rapat inti dan anggota
- j. Keputusan berada di ketua umum
- k. Koordinasi kepada koordinator setiap devisi
- l. Bekerjasama dengan ketua 2 dan 3.

2. Ketua 2

Tugas :

- a. Bertanggungjawab kepada ketua 1
- b. Mengkoordinasi berlangsungnya seluruh rapat.
- c. Memotivasi bagi seluruh devisi
- d. Koordinasi kepada seluruh devisi untuk mengerjakan tugas dengan baik.

e. Mejalankan tugas ketua 1 jika ketua umum tidak dapat melaksanakan tugasnya.

f. Bekerjasama dengan ketua 1 dan 3

3. Ketua 3

Tugas:

a. Bertanggungjawab kepada ketua 1

b. Mengkoordinasi berlangsungnya seluruh rapat inti maupun rapat seluruh panitia.

c. Sebagai penengaj masalah dan penegak kedisiplinan

d. Menjalankan tugas ketua 1 dan 2, jika ketua umum tidak dapat melaksanakan tugasnya.

e. Bekerjasama dengan ketua 1 dan 2

b) Sekretaris

1. Sekretaris 1

Tugas :

a. Mencatat dan sebagai pengingat segala keputusan atau kebijaksanaan rapat yang telah ditetapkan dalam rapat

b. Membuat segala proposal yang dibutuhkan, bekerjasama dengan devisi yang bersangkutan.

c. Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

d. Membuat stampel kepanitiaan.

2. Sekretaris 2

Tugas:

a. Mengurus segala kebutuhan surat menyurat seluruh panitia.

b. Mengatur keluar masuknya segala surat yang dibutuhkan oleh seluruh panitia.

c. Mengarsipkan segala surat yang diterima dan dikeluarkan

d. Bertanggungjawab kepada ketua panitia

3. Sekretaris 3

Tugas :

a. Pengadaan undangan dan sertifikat yang dibutuhkan dari semua konten acara.

b. Sebagai koordinator dalam pembuatan LPJ seluruh kegiatan

c. Bertanggungjawab kepada ketua paniti.

c) Bendahara

1. Bendahara 1

Tugas :

a. Membuat rancangan anggaran biaya seluruh kebutuhan acara

b. Mengatur segala kebutuhan biaya

c. Pembuat keputusan kebutuhan biaya

d. Membawa / menyimpan seluruh uang dan memiliki rekening kepanitiaan

e. Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

2. Bendahara 2

Tugas:

a. Mengatur keluar masuknya uang dari berbagai sumber pendapatan dan pengeluaran.

b. Mencatat segala pemasukan dan pengeluaran dari berbagai sumber.

c. Meminimalisir / mengoreksi biaya yang dikeluarkan

d. Bertanggungjawab terhadap ketua panitia.

3. Bendahara 3

Tugas:

- a. Mengatur keluar masuknya uang dari berbagai sumber pendapatan dan pengeluaran.
 - b. Mencatat segala pemasukan dan pengeluaran dari berbagai sumber.
 - c. Meminimalisir biaya yang dikeluarkan
 - d. Bertanggungjawab terhadap ketua panitia.
- d) Sie/Devisi
 - 1. Sie sponsorship
 - a. Membuat list sponsor
 - b. Mencari kontak sponsor yang dituju
 - c. Mengatur dan membuat proposal sponsor
 - d. Mencari dana yang dibutuhkan dengan etika yang baik
 - e. Pandai dalam bernegosiasi.
 - 2. Sie Humas dan Penerima Tamu
 - a. Mengajukan proposal dan surat menyurat kepada jajaran dekanat dan jurusan
 - b. Membuat list tamu undangan
 - c. Membuat surat pemberitahuan orangtua/ wali mahasiswa atas keberadaan acara
 - d. Distribusi undangan
 - e. Memastikan kehadiran para tamu
 - 3. Sie Acara
 - a. Membuat konsep acara
 - b. Mengatur dan memimpin seluruh kegiatan yang berhubungan dengan acara
 - c. Mengatur gladi kotor, bersih
 - d. Mengurus mc
 - e. Mengatur susunan acara
 - 4. Sie Juri
 - a. Mencari juri yang kompeten
 - b. Membuat draft penilaian

c. Mengatur penjurian

d. Menghitung jumlah penilaian

e. Menmbuat peraturan penilaian

f. Melakukan MOU dengan para juri

5. Sie Publikasi

a. Membuat media publikasi

b. Membantu pembuatan media publikasi yang dibutuhkan oleh devisi yang lain.

c. Membuat logo acara

d. Menyampaikan informasi kepada public tentang seluruh acara.

e. Menjadi admin pada segala media sosial

6. Sie Booklet

a. Desain booklet dan mencari percetakan booklet

b. Pandai bernegosiasi

c. Merencanakan pembiayaan pembuatan booklet, goodie bag, serta fotografer

d. Bertanggung jawab atas seluruh isi booklet

e. Membuat jadwal foto booklet

f. Membuat dan mengatur goodie bag

7. Sie Dokumentasi

a. Menyiapkan alat dokumentasi sesuai kebutuhan foto, video, dll.

b. Mencari fotografer dan videografer profesional

c. Berkoordinasi dengan sie booklet

d. Mengedit hasil liputan yang diperoleh menjadi lebih bagus

e. Mendokumentasikan seluruh spot yang berhubungan dengan sponsor.

8. Sie Backstage and floor manager

a. Mengatur jalannya acara di depan dan di belakang panggung

b. Mengatur plotting tempat depan dan belakang panggung

c. Mengatur keluar masuknya jalannya peragawati.

d. Mengatur peminjaman cermin dan mengatur kursi peragawati.

e. Menyiapkan urutan nama model dan susunan acara di *backstage*.

9. Sie dekorasi

a. Membuat konsep dekorasi dan *lay out venue* acara

b. Mendesain dekorasi stage dna melayout seluruh *venue* acara

c. Membuat desain *photobooth*

d. Mengatur *sound system, lighting*

e. Mencari pihak yang berhubungan dengan dekorasi, *stage, sound system* dan *lighting*

10. Sie keamanan

a. Mengatur seluruh keamanan dalam rangkaian acara.

b. Membuat *lay out* parkir pada saat acara berlangsung.

c. Mengurus keamanan parkir.

d. Mengatur kedisiplinan.

e. Mencari pihak yang kompeten dalam keamanan sebagai panitia tambahan.

11. Sie konsumsi

a. Mengatur segala kegiatan yang membutuhkan makanan, minuman

b. Mencari sponsor konsumsi yang hemat.

c. Dapat bernegosiasi dengan baik.

d. Mengatur distribusi konsumsi.

e. Membuat jadwal kebutuhan konsumsi.

12. Sie model

- a. Mengatur pembagian kelompok tampil
- b. Mengatur urutan model
- c. Mengatur pembagian tiap sesi
- d. Membuat nomor tampil model
- e. Bekerjasama dengan *backstage and floor* mengatur keluar masuknya model

13. Sie *make up*

- a. Mencari sponsor *make up*
- b. Mengatur rencana *make up*
- c. Mengatur jadwal *make up*
- d. Mengatur alur *make up* model

14. Sie perkap

- a. Mengurus peminjaman tempat berlangsungnya acara
- b. Pengadaan cermin untuk *make up*
- c. Memenuhi kebutuhan per revisi

2. Penentuan Tema

Tema yang di ambil dalam pergelaran busana tahun 2019 ini adalah “*Tromgine*”. *Tromgine* merupakan singkatan dari *The Role Of Millenial Generation In Natural/Nature Environment* yang diartikan peran generasi milenial dalam lingkungan alam atau alam. Generasi milenial memiliki ciri-ciri cuek, modern, dan serba digital dengan memanfaatkan teknologi sebagai penunjang kegiatan sehari-hari. Karya-karya tersebut ditampilkan dalam sebuah fashion show. Karya-karya busana yang ditampilkan merupakan perwujudan penggunaan teknologi sebagai perwujudan peran mahasiswa dalam mempopulerkan warisan budaya yang ada di Indonesia dalam wujud sumber ide Heritage yang meliputi tradisi, bangunan, taman nasional, cerita rakyat, dan peninggalan sejarah.

Dikerjakan menggunakan teknologi yang biasa digunakan kaum milenial sebagai penunjang kehidupan sehari – hari.

3. Sumber Dana

Penyelenggaran pergelaran busana 2019 tidak dapat berjalan dengan lancar apabila tidak didukung dana finansial yang mencukupinya. Penentuan anggaran diputuskan bersama dalam sebuah pertemuan atau rapat dengan beberapa pertimbangan. Anggaran yang ditentukan meliputi anggaran dana pokok sebesar Rp 1.200.000,- per mahasiswa, selain dana-dana tersebut terdapat beberapa dana yang berasal dari sanggar busana, dan iklan dari booklet, sponsor, dan sisa MP. Adapun jumlah pemasukan keseluruhannya yaitu Rp 185.000.000,-.

4. Dewan Juri

Grand Juri dinilai dari pihak luar yang telah ditunjukkan untuk menilai karya yang telah diciptakan. Berikut ini dewan juri yang digunakan pada pergelaran busana ini sebanyak 6 orang, 3 orang sebagai juri garment dan 3 lainnya sebagai juri butik, yaitu sebagai berikut :

Juri Garment :

- a. Pratiwi Sundarini, M. Kom
- b. PT. Ungaran Sari Garment
- c. Dr. Hadjar Pamadhi. Ma. Hons

Juri Butik :

- a. Sugeng Waskito
- b. Phillip Iswardono
- c. Goet Poespo

5. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Tempat dan waktu pelaksanaan ditetapkan berdasarkan banyak pertimbangan dari beberapa pilihan tempat. Dalam memilih tempat pergelaran busana yaitu melalui serangkaian proses panjang mulai dari mengusulkan nama-nama tempat, survei sesuai usulan tempat. Penyelenggaraan pergelaran busana 2019 dengan tema Tromgine ini diselenggarakan tiga tahapan, adapun rinciannya yaitu sebagai berikut :

a. Gladi kotor

Hari/Tanggal : Selasa, 09 April 2019

Waktu : 15.30 WIB - selesai

Tempat : Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta

b. Gladi bersih Hari/Tanggal : Rabu, 10 April 2019

Waktu : 18.30 WIB - selesai

Tempat : Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta

c. Pergelaran Busana Hari/Tanggal : Kamis, 11 April 2019

Waktu : 18.00 WIB - selesai

Tempat : Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta

b. Pelaksanaan

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

1. Penilaian Gantung

Penilaian gantung merupakan bagian dari pergelaran busana yaitu proses penilaian sebelum busana di peragakan diatas catwalk yang dilaksanakan pada hari Sabtu, 07 April 2019 di gedung KPLT FT UNY lantai 3. Pada penilaian gantung busana dikenakan oleh mannequin dan dinilai oleh dosen-dosen jurusan Pendidikan Teknik Busana S1 dan Teknik Busana D3. Adapun aspek penilaian pada penilaian gantung sebagai berikut:

Garment:

- a. Dapshape
- b. Teknologi Menjahit
- c. Fusing dan Pressing
- d. Daya Jual

Butik :

- a. Desain
- b. Hiasan
- c. Teknik Penjahitan
- d. Kesesuaian daya pakai

2. Grand Juri

Rangkaian acara sebelum penyelenggaran pergelaran busana yang lainnya yaitu Grand Juri. Grand Juri dilaksanakan setelah penilaian gantung, yang dilaksanakan pada Minggu, 08 April 2019 di gedung KPLT FT UNY lantai 2 dan 3. Pelaksanaan grand juri busana dikenakan oleh pragawati dan designer mempresentasikan konsep busana pesta malam dengan sumber ide tari ronggeng blantik yang penulis ciptakan. Aspek yang dinilai berupa total look, kreativitas, dan kesesuaian dengan trend. Adapun juri yang menilai adalah dari pihak luar, antara lain:

Juri Garment :

- a. Pratiwi Sundarini, M. Kom
- b. PT. Ungaran Sari Garment
- c. Dr. Hadjar Pamadhi. Ma. Hons

Juri Butik :

- a. Sugeng Waskito
- b. Phillip Iswardono
- c. Goet Poespo

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. Pergelaran Busana

Pergelaran busana 2019 dengan tema *Tromgine* diselenggarakan pada hari **Kamis, 11 April 2019** bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, acara dimulai pada pukul 19.00 WIB. Pergelaran busana ini menampilkan karya dari 111 mahasiswa yang terdiri dari mahasiswa Pendidikan Teknik Busana S1 dan Teknik Busana D3 angkatan 2016, yang terbagi menjadi 3 sesi dan setiap sesinya terbagi menjadi 2 konsentrasi yaitu garment dan butik.

c. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan setelah proses pelaksanaan selesai. Tujuan dari evaluasi adalah untuk mengetahui kekurangan serta hambatan suatu acara agar kegiatan-kegiatan berikutnya dapat berjalan dengan lebih baik. Berikut ini merupakan evaluasi pergelaran busana *Tromgine*. Evaluasi meliputi evaluasi persiapan acara, penyelenggaraan acara, dan setelah acara terselenggara. Evaluasi *Tromgine* terlampir pada lampiran.

B. HASIL

Hasil Proyek Akhir meliputi hasil desain, hasil busana, dan hasil pergelaran busana. Berikut merupakan penjelasan dari hasil tersebut :

1. Hasil Desain

Desain busana pesta sore dengan sumber ide Upacara Menek Kelih dengan *trend Svarga* dan subtema *Upskill Craft* dituangkan dalam busana pesta *three piece* dengan bentuk garis lubeng. Kesan yang ditampilkan busana tersebut adalah *down to earth*. Dengan pemilihan warna merah dan kuning yang melambangkan pada kegembiraan. Desain busana tersebut disajikan dalam bentuk desain *sketching*, *presentation drawing*, dan *production drawing*, gambar kerja, dan *fashion illustration*.



Gambar 30. Hasil Desain *Illustration*

2. Hasil Busana

Busana pesta sore ini terdiri dari three pieces. Bagian pertama merupakan gaun dengan pola badan atas menggunakan teknik *patchwork* yaitu penggabungan potongan – potongan kain menjadi bentuk baru dan pola rok $\frac{1}{2}$ lingkaran menggunakan bahan kain sifon. Pengambilan ukuran diambil dengan mengukur pas dan ditambah 1 cm untuk kelonggaran. Pembuatan pola menggunakan pola konstruksi yaitu pola soen. Pemotongan bahan disesuaikan dengan rancangan bahan yang telah dibuat. Pemindahan tanda pola menggunakan rader bergerigi dan karbon jahit. Sebelum dijahit, proses yang dilakukan adalah penjelujuran dengan tujuan tidak terdapat bekas jahitan apabila terdapat kesalahan. Melakukan *fitting* untuk mendapatkan bentuk sempurna sesuai dengan bentuk tubuh peragawati. Pemasangan furing menggunakan teknik furing lekat. Busana pesta malam ini menggunakan kain tenun, kain lurik, kain sifon, dan kain organza. Hiasan yang digunakan pada busana ini adalah hiasan renda dan rumbai.



Gambar 31. Hasil Busana dengan Sumber Ide Upacara Menek Kelih

3. Hasil Pergelaran Busana

Pergelaran busana dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 11 April 2019 bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Pergelaran busana dimulai pukul 18.00 WIB. Busana pesta Sore yang dipergunakan oleh seorang model dengan nomer urut 57 pada sesi ke-2. Kejuaran yang dinilai antar kelas dan keseluruhan, berikut merupakan kejuaraan yang diperoleh pada pergelaran busana *Tromgine* :

- a. Juara 1 Butik Kelas A : Dhika Fine Fadillah
- b. Juara 2 Butik Kelas A : Anggriani Apsari
- c. Juara 3 Butik Kelas A : Dillon
- d. Juara Harapan 1 Butik Kelas A : Silviana Dealivani
- e. Juara Harapan 2 Butik Kelas A : Dhestia Suriandari
- f. Juara Harapan 3 Butik Kelas A : Hanifatun Nisa
- g. Juara 1 Butik Kelas B : Nurul Amalia Sabrina
- h. Juara 2 Butik Kelas B : Sera Sarifah R
- i. Juara 3 Butik Kelas B : Salsabila Damayanti
- j. Juara Harapan 1 Butik Kelas A : Ayu Monita Sari
- k. Juara Harapan 2 Butik Kelas A : Arinta Deka Wati
- l. Juara Harapan 3 Butik Kelas A : Tri Aida
- m. Juara 1 Butik Kelas D : Nimas Laviana Monajati
- n. Juara 2 Butik Kelas D : Erica Novitasari
- o. Juara 3 Butik Kelas D : Citrawati Ika Wahyudi
- p. Juara Harapan 1 Butik Kelas D : Inda Sari
- q. Juara Harapan 2 Butik Kelas D : Anggraeni Dewi P S
- r. Juara Harapan 3 Butik Kelas D : Dana Shubkhi M N
- s. Juara 1 Garmen : Abdullah Boy Wicaksono
- t. Juara 2 Garmen : Huswatin Naufa
- u. Juara 3 Garmen : Fina Ida Matusilmi
- v. Juara Harapan 1 Garmen : Istika Wulandari
- w. Juara Harapan 2 Garmen : Ulfah Lailatul Safaah

- x. Juara Harapan 3 Garmen : Ita Aprilia
- y. Juara Best Teknologi : Anggriani Apsari
- z. Juara Best Design : Wahyu Damayanti
- aa. Juara Favorit : Dillon
- bb. Juara Umum : Nimas Laviana Monajati

C. Pembahasan

1. Penciptaan Desain Busana

Proses penciptaan desain meliputi pencarian informasi, persiapan alat dan bahan, membuat moodboard, kemudian membuat desain. Penciptaan desain harus menyesuaikan trend mode 2019/2020 dan tema besar pergelaran. Dalam penciptaan desain busana pesta malam ini penyusun mengambil trend Svarga dan subtema Upskill Craft. Upskill Craft merupakan trend busana dengan peningkatan nilai dari hasil kriya yang dibuat menjadi seni kontemporer. Bila seseorang akan menggunakan suatu desain dengan tema upskill craft maka contoh disain yang akan diterapkan pada penggunaan busana dengan gaya manipulatif bahan kain yang digunakan terkesan mewah. Subtema ini lebih berkesan indigenous, down to earth, soft, dan electric. Teknik kriya dan tenun banyak dipakai untuk lebih memberi kesan yang “membumi”. Warna merah dan kuning digunakan memberikan kesan kegembiraan dan riang.

Sumber ide busana pesta sore ini adalah Upacara Menek Kelih. Diawali dengan pengamatan sumber ide, lalu membuat moodboard sebagai sumber inspirasi yang akan dituangkan pada desain. Kemudian, membuat sketch design, production drawing, dan presentation drawing.

Kendala yang dihadapi dalam dalam penciptaan desain adalah menerapkan trend, tema, dan sumber ide yang mempunyai karakteristik berbeda – beda. Solusi dalam pemecahan masalah

tersebut adalah memperbanyak referensi tentang trend, tema, dan sumber ide.

2. Pembuatan Busana

Pembuatan busana sesuai dengan desain yang telah diciptakan. Proses pembuatan busana meliputi pengambilan ukuran model, pembuatan pola dasar, pecah pola, membuat rancangan bahan, dan rancangan harga, pemotongan bahan, pemindahan tanda pola, penjelujuran, fitting I, proses penjahitan, pemasangan hiasan busana, fitting II, penilaian gantung, dan grand juri. Tahap penjelujuran memiliki tujuan agar tidak terdapat bekas jahitan apabila terdapat perubahan ukuran.

Fitting I dilakukan untuk mengetahui kekurangan busana dan kesesuaian bahan terhadap desain yang di ciptakan. Setelah itu, proses selanjutnya adalah fitting II sebagai pemantapan ukuran busana. Pada saat fitting II busana sudah dijahit menggunakan mesin jahit dan telah mencapai 90% dari total presentasi pembuatannya. Proses selanjutnya adalah penilaian gantung yang bertujuan untuk menilai desain, teknologi menjahit, hiasan busana, dan kesesuaian daya pakai. Proses selanjutnya adalah grand juri yang bertujuan untuk menilai kreativitas, total look, dan kesesuaian busana terhadap trend.

Kendala penyusun dalam pembuatan busana pesta sore ini adalah terdapat perbedaan ukuran fitting 1 dikarenakan peragawati tidak dapat menghadiri fitting I, kemudian solusinya adalah melakukan fitting I dilain kesempatan yang tidak dijadwalkan. Teknik menyambung lengan kupu. Dikarenakan lengan tidak mengembang sesuai dengan ekspektasi. Dalam proses penjahitan tenun sebelumnya harus dilakukan perendaman pada kain tenun agar penyusutan terjadi pada saat direndam.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana adalah serangkaian kegiatan peragaan busana yang menampilkan busana-busana yang diperagakan oleh model dan diselenggarakan oleh suatu instansi tertentu. Pergelaran busana *Tromgine* ini dilakukan dalam tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan meliputi pembentukan panitia, pembagian tugas, menentukan tema, menentukan waktu dan lokasi pelaksanaan, serta merencanakan anggaran.

Sumber dana pergelaran busana ini adalah iuran peserta sebagai dana pokok, dana usaha yang dilakukan bersama, dana sponsor dan dana donatur yang membuat acara *Tromgine* berjalan dengan lancar. Sebelum pergelaran busana dilaksanakan terdapat beberapa rangkaian acara yang telah dilakukan, diantaranya adalah *fitting* I sebagai pelaksanaan evaluasi gaun dalam tahap penjelujuran, *Fitting* II dan pemotretan sebagai evaluasi tahap II serta hiasan busana, penilaian gantung sebagai penilaian teknologi menjahit, kesesuaian daya pakai, dan penilaian desain. Grand juri sebagai tahap penilaian kesesuaian trend, total *look*, dan kreativitas peserta pergelaran busana dalam pembuatan karya.

Pergelaran busana dilaksanakan pada hari Kamis, 11 April 2019 dengan tema TROMGINE (*The Role Of Millenial Generation In Nature Environment*) yang bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Peserta yang mengikuti pergelaran busana ini adalah mahasiswa Teknik Busana dan mahasiswa Pendidikan Teknik Busana yang menempuh mata kuliah Karya Inovasi Produk Fashion dan proyek akhir dengan total 111 mahasiswa. Dalam pergelaran ini penyusun mendapat urutan tampil nomor 57 pada sesi ke-2

Tahap terakhir dari penyelenggaraan pergelaran busana adalah evaluasi. Evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan kekurangan acara agar dapat dijadikan sebagai

contoh dan pembelajaran untuk kegiatan-kegiatan yang akan datang. Pergelaran busana *Tromgine* sukses karena tidak ada keributan yang terjadi. Namun, terdapat beberapa pengunjung susah untuk diatur tempat duduknya.