

BAB IV PROSES HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses

1. Proses Penciptaan Desain Busana

Proses penciptaan desain busana terdiri dari beberapa tahap, yaitu pencarian inspirasi, pembuatan *moodboard*, dan penyajian gambar.

a. Pencarian Inspirasi

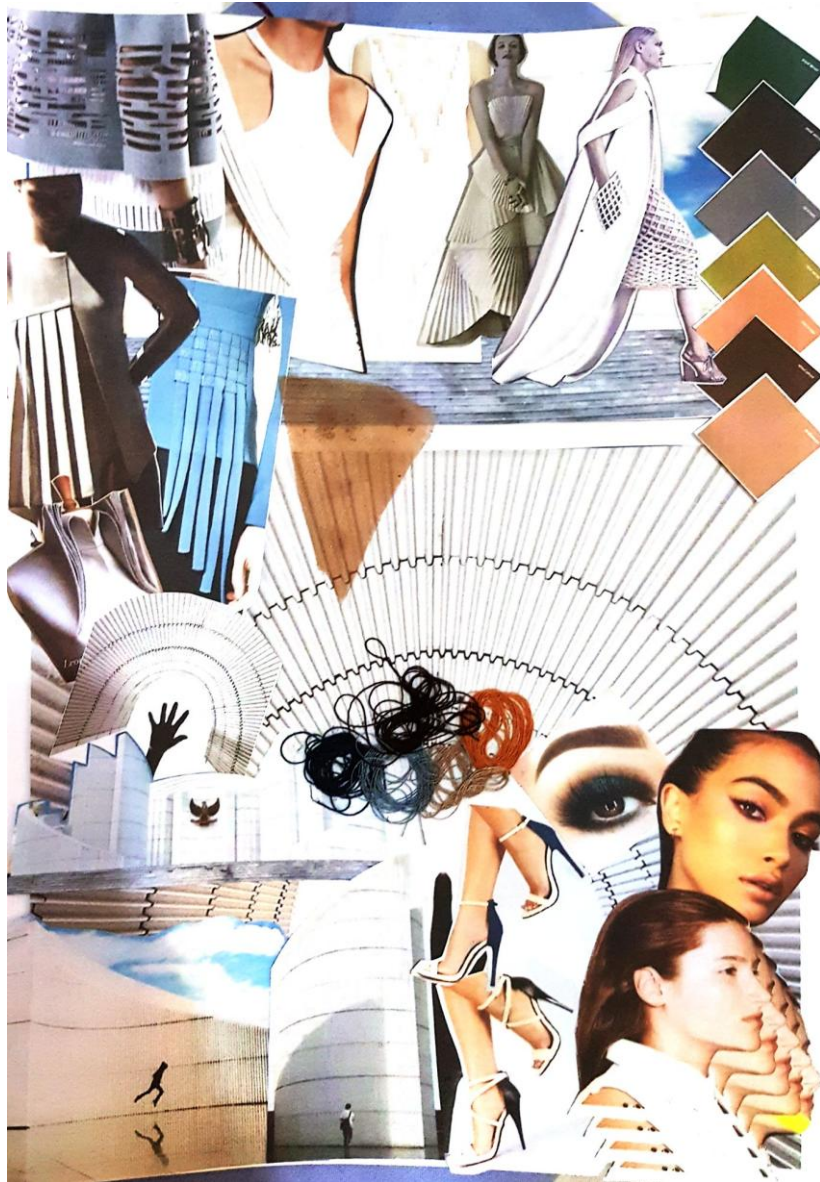
Proses pertama dalam pembuatan desain busana diawali dengan pencarian inspirasi. Inspirasi tersebut kemudian disesuaikan dengan tema trend maupun subtema yang diangkat. Pada busana ini penulis menetapkan Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat atau biasa dikenal Monju. Monju merupakan museum dengan Rangkaian bangunan yang memiliki bentuk bambu runcing namun dipadukan dengan sentuhan modern. Bentuk monumen ini tidak tunggal, tetapi plural. Diwujudkan dalam lima unsur bentuk yang menjadi satu kesatuan harmonis, yang satu sama lain hampir sama. Bentuk seperti ini memiliki makna yang berhubungan dengan kebudayaan Sunda yang tidak mengenal pusat (sentral), melainkan tersebar di berbagai tempat. Tiada perjuangan tanpa persatuan, jadi harus menjadi satu ikatan (*hiji beungkeutan*), tetapi untuk menjadi satu ikatan persatuan memerlukan perjuangan. Semua itu diwujudkan dalam desain bangunan yang luwes, plastis, tidak masif, melainkan teranyam, yang didesain oleh seorang arsitek dari Bandung, Slamet Wirasonjaya dan perupa Sunaryo.

Selain mencari sumber ide, penulis juga perlu melakukan pencarian inspirasi untuk bentuk busana, hiasan, *make up* untuk digunakan sebagai pelengkap desain busana. Pencarian dilakukan melalui buku, artikel, maupun konten-konten baik secara *online* maupun *offline*.

b. Pembuatan Moodboard

Moodboard digunakan sebagai pemantik untuk membuat desain. Moodboard berisi berbagai aspek yang akan dituangkan dalam desain untuk kemudian diwujudkan dalam busana. Moodboard berisi kolase foto, sketsa, sample warna, contoh bahan dan benda-benda yang ditujukan untuk menimbulkan kesan yang memperkuat ide yang diangkat.

Penulis memulai dengan mencari gambar yang akan ditampilkan dalam moodboard. Gambar tersebut antara lain contoh gaun, detail busana, sumber ide, aksesoris dan *make up*. Pencarian dilakukan *online* dengan mengunduh gambar-gambar yang sesuai dan dapat memperkuat ide. Gambar tersebut kemudian disusun dan dibentuk secara sistematis dan semenarik mungkin. Moodboard dapat dibuat dengan cara manual maupun digital. Pada pembuatan moodboard digital, setelah menyusun kolase gambar kemudian menempelkan bahan dan benda-benda yang terkait dengan pembuatan busana. Penulis menggunakan beberapa contoh kain dan benang berbagai warna. Berikut adalah moodboard untuk persiapan pembuatan desain:



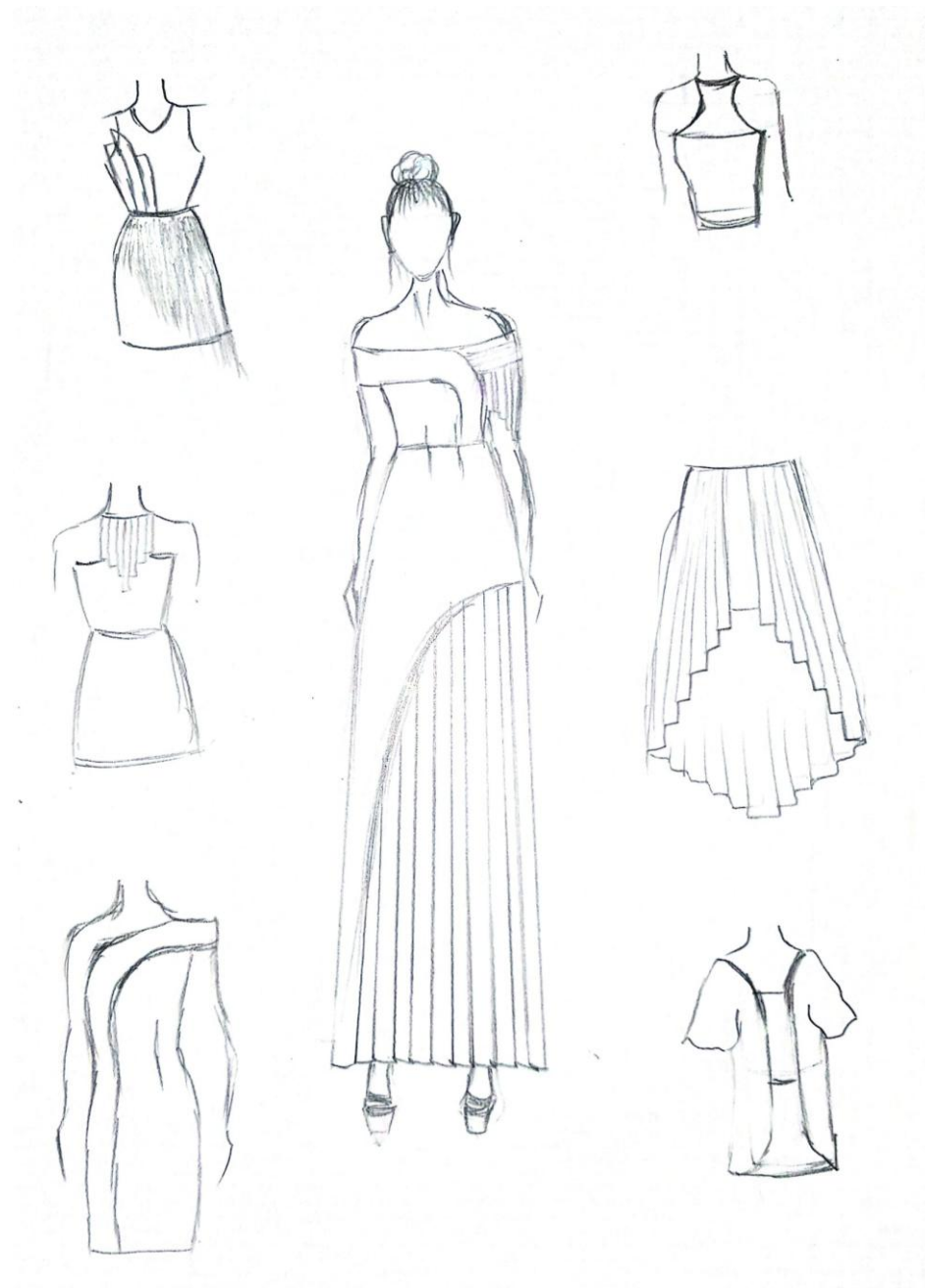
Gambar 3. *Moodboard*
 Sumber: Dokumentasi Penulis

c. Penyajian Gambar

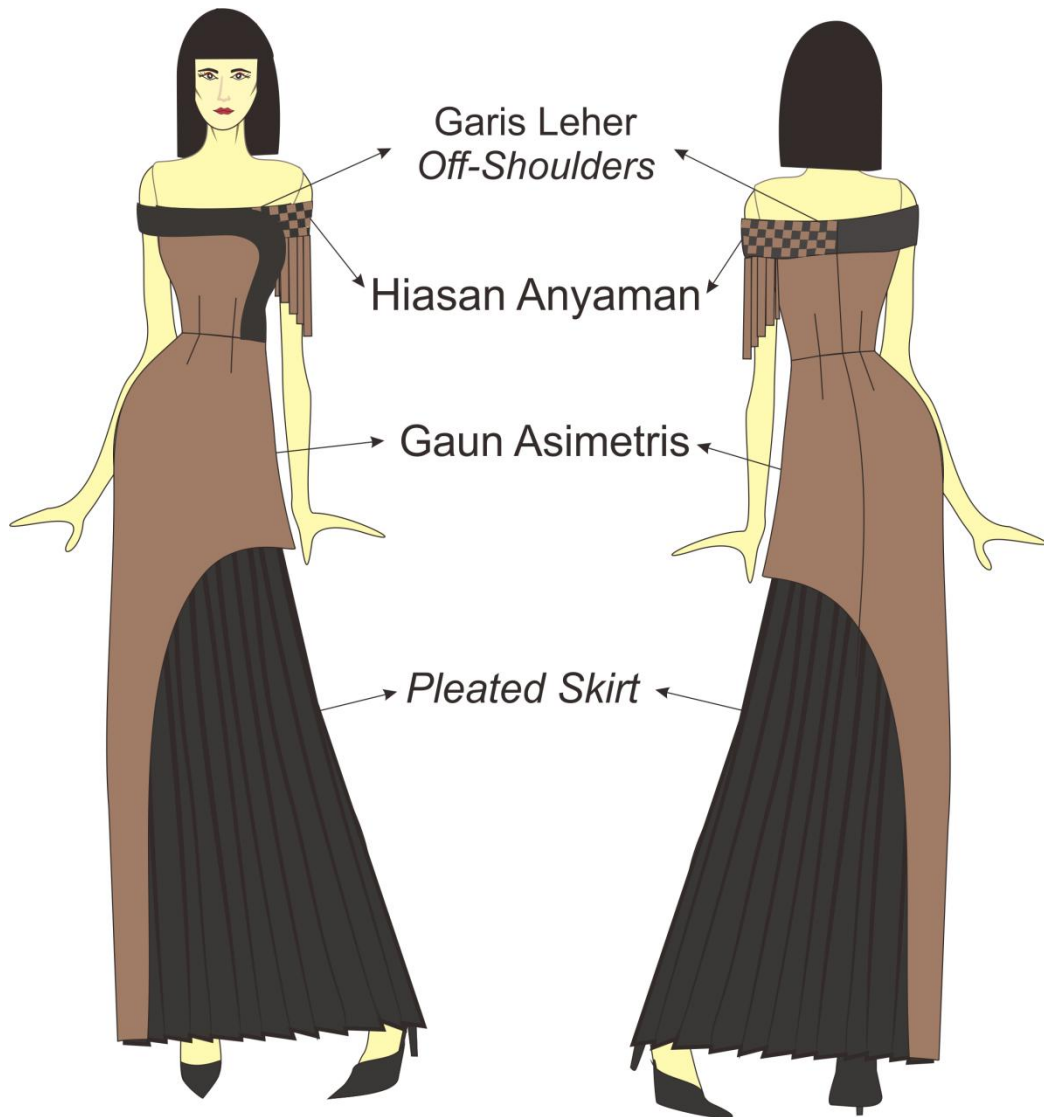
Setelah membuat moodboard, tahap selanjutnya adalah menyajikan gambar. Gambar dibuat dengan mengacu pada moodboard yang sudah dibuat. Gambar yang perlu dibuat ada 3 yaitu *design sketching*, yaitu gambar sketsa sederhana dengan pensil tanpa warna; *presentation drawing*, yaitu gambar yang digunakan untuk disajikan pada

pelanggan; dan desain hiasan, berupa detail dari hiasan yang digunakan pada busana.

1) *Design Sketching*



Gambar 4. *Design Sketching*
Sumber : Dokumentasi Penulis.

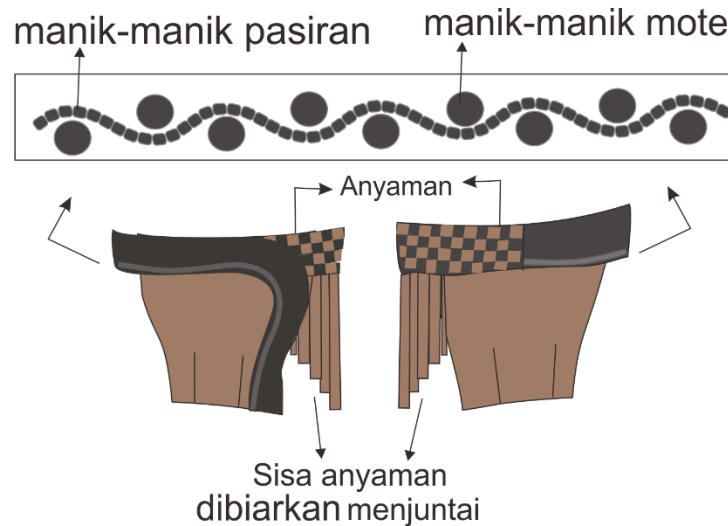
2) *Presentation Drawing*

Gambar 5. *Presentation Drawing*
Sumber : Dokumentasi Penulis

Tabel 1. Contoh Kain

Kain Satin Cavalli	Kain Satin Versace

3) Desain Hiasan



Gambar 6. Desain Hiasan
Sumber : Dokumentasi Penulis

2. Proses Pembuatan Busana

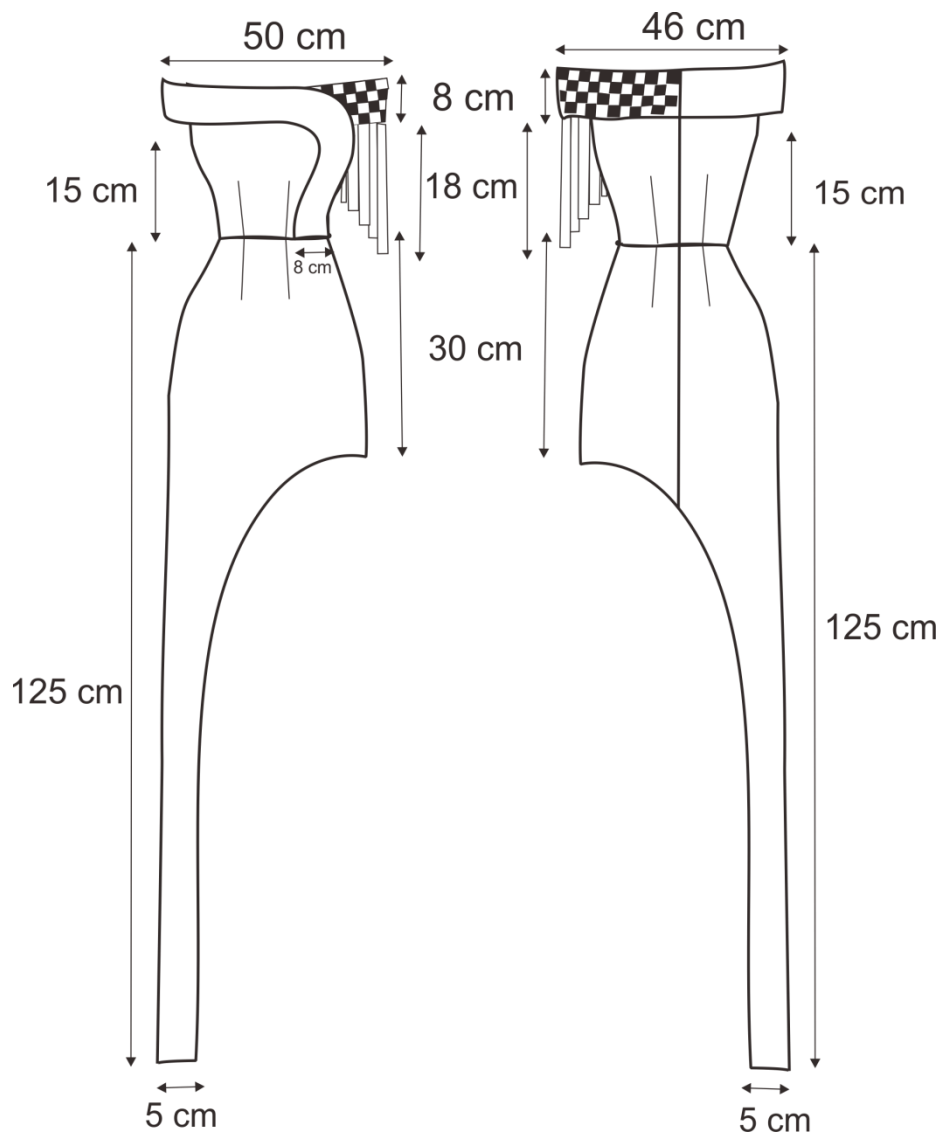
Pembuatan busana terbagia menjadi 3 tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan terdiri dari pembuatan gambar kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola, perancangan bahan, dan kalkulasi harga. Sedangkan pada tahap pelaksanaan berisi peletakkan pola pada bahan, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, penjelujuran, evaluasi proses I, penjahitan, menghias busana dan evaluasi proses II.

a. Persiapan

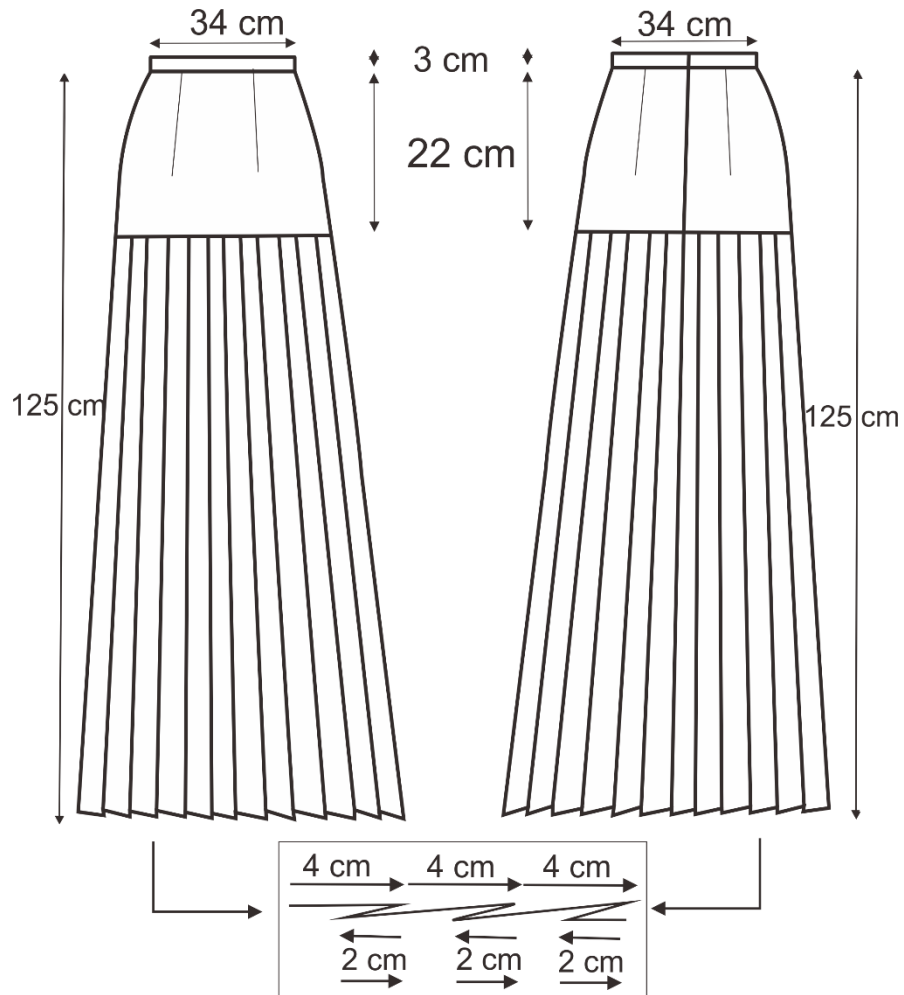
Persiapan merupakan tahap yang sebelum memulai pelaksanaan kerja. Dalam membuat busana sebaiknya dimulai dengan perencanaan yang matang. Tahap persiapan ini dilakukan ntuk mempermudah tahap selanjutnya.

1) Pembuatan Gambar Kerja

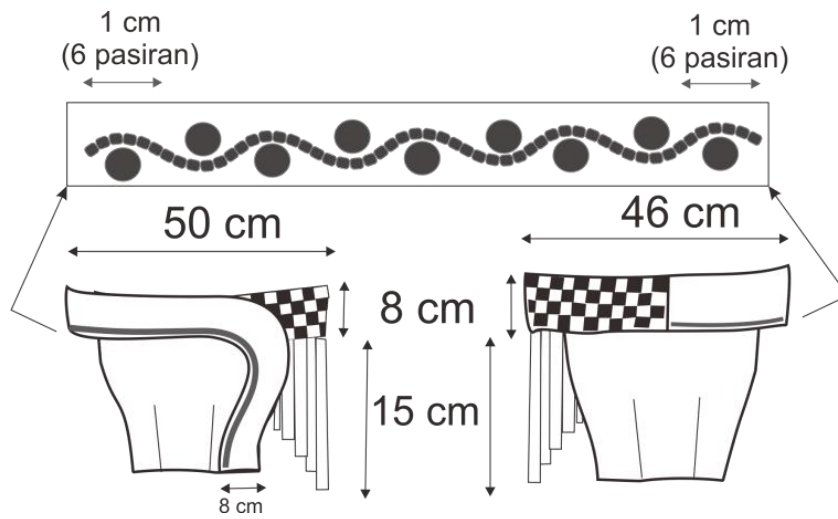
Gambar kerja dibuat dengan mencantumkan ukuran pada detail busana. Gambar kerja terdiri dari gambar kerja busana tampak depan, belakang, gambar kerja hiasan dan pelengkap busana. pembuatan gambar kerja bertujuan untuk mengetahui secara detail bagian-bagian yang akan dibuat, sehingga busana yang dibuat akan sesuai dengan desain yang diinginkan.



Gambar 7. Gambar Kerja Gaun Asimetris



Gambar 8. Gambar Kerja Rok Lipit



Gambar 9. Gambar Kerja Hiasan

2) Pengambilan Ukuran

Sebelum membuat pola, maka diperlukan ukuran. Alat yang diperlukan untuk mengambil ukuran yaitu peterban, pita ukur, dan alat tulis. Pengambilan ukuran dilakukan oleh penulis pada model yang akan memeragakan busana. Model menggunakan pakaian yang tipis agar ukuran yang diambil sesuai dengan tubuh model. Sebelum mengambil ukuran, diperlukan daftar bagian yang perlu diambil ukuran, dan mengikat peterban pada tubuh model. Bagian tersebut adalah bagian badan terbesar, pinggang, dan panggul.

Ukuran yang digunakan untuk pembuatan busana ini adalah sebagai berikut:

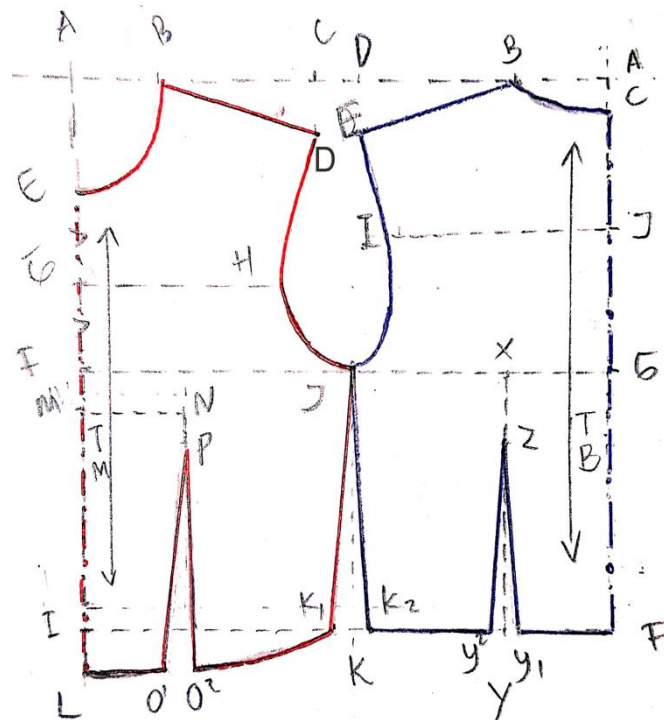
Tabel 2. Ukuran yang Digunakan dalam Pembuatan Busana

Nama Bagian Tubuh	Ukuran	Nama Bagian Tubuh	Ukuran
Lingkar leher	39	Panjang Rok I	125
Lingkar badan	$79 + 4 = 83$	Panjang Rok II	30
Lingkar pinggang	$64 + 4 = 68$	Tinggi puncak	15,5
Lingkar panggul	$87 + 4 = 91$	Jarak puncak	16
Lingkar kerung lengan	46	Turun dari leher	11
Lebar bahu	12	Turun garis leher	8
Lebar Muka	30	Lebar garis leher	8
Lebar punggung	32	Lingkar <i>off-shoulder</i>	95
Tinggi Panggul	22	Lingkar lengan atas	27
Panjang Punggung	37	Lingkar lengan bawah	23.5

3) Pembuatan Pola

Pembuatan pola menyesuaikan desain busana yang akan dibuat. Pembuatan pola terdiri dari pembuatan pola dasar dan perubahan pola sesuai desain. Pembuatan pola yang baik akan menentukan hasil dari rancangan busana agar sesuai dengan desain dan nyaman saat digunakan nantinya.

a) Pola Dasar Badan Wanita



Gambar 10. Pola Dasar Badan Sistem So-En Skala 1:8

Keterangan pola badan depan:

Membuat garis tegak lurus AI

$AB = \frac{1}{6}$ lingkaran leher + 0,5 cm.

$AE = AB + 1$ cm

Menghubungkan titik BE = Kerung leher muka

BD = Lebar bahu. CD turun 3,5 cm.

$AF = \frac{1}{2}$ panjang punggung + 1 $\frac{1}{2}$ cm .

$EG = GF$ (G tengah-tengah EF)

Menarik garis mendatar ke kanan dari G dan F .

$GH = \frac{1}{2}$ lebar dada.

$FJ = \frac{1}{4}$ lingkar badan + 1cm

Menghubungkan titik DHJ = kerung lengan muka.

$FJ = IK = \frac{1}{2}$ panjang punggung. JL turun 3 cm.

JM = tinggi puncak, MN = $\frac{1}{2}$ jarak payudara

$LO1 + O2K1 = \frac{1}{4}$ lingkar pinggang + 1 cm

Keterangan pola badan belakang :

Memperpanjang JK sampai F = $\frac{1}{2}$ lingkar badan

Menarik garis tegak lurus ke atas dari F.

$FC =$ panjang punggung. $CA = 2$ cm

$AB = \frac{1}{6}$ lingkar leher + $\frac{1}{2}$ cm.

Menghubungkan BC = kerung leher belakang.

$BE =$ lebar bahu. $DE = 3,5$ cm

$CG = GF = \frac{1}{2}$ panjang punggung. $CJ =$ turun 8 cm.

$IJ = \frac{1}{2}$ lebar punggung.

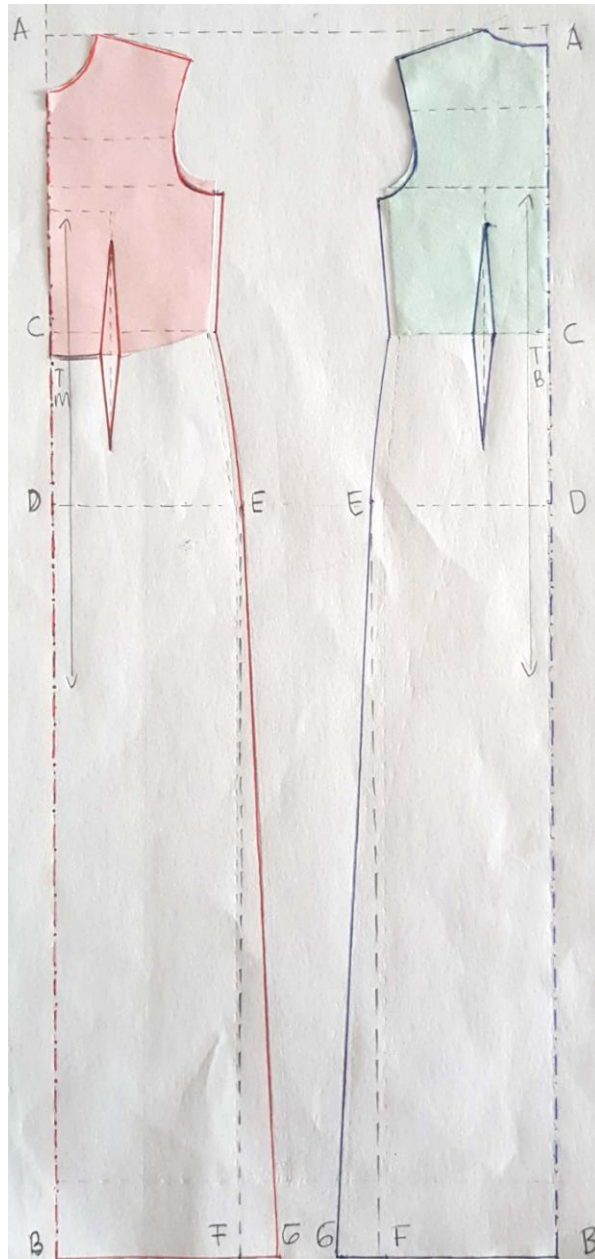
$GJ = \frac{1}{4}$ lingkar badan - 1cm

Menghubungkan EIJ = kerung lengan belakang.

$GX = FY = 8$ cm . $XZ = 5$ cm

$FY1 + Y2K2 = \frac{1}{4}$ lingkar pinggang - 1 cm. $K2L$ turun $\frac{1}{2}$ cm.

b) Pola Gaun



Gambar 11. Pola Gaun

Keterangan :

AB = panjang gaun

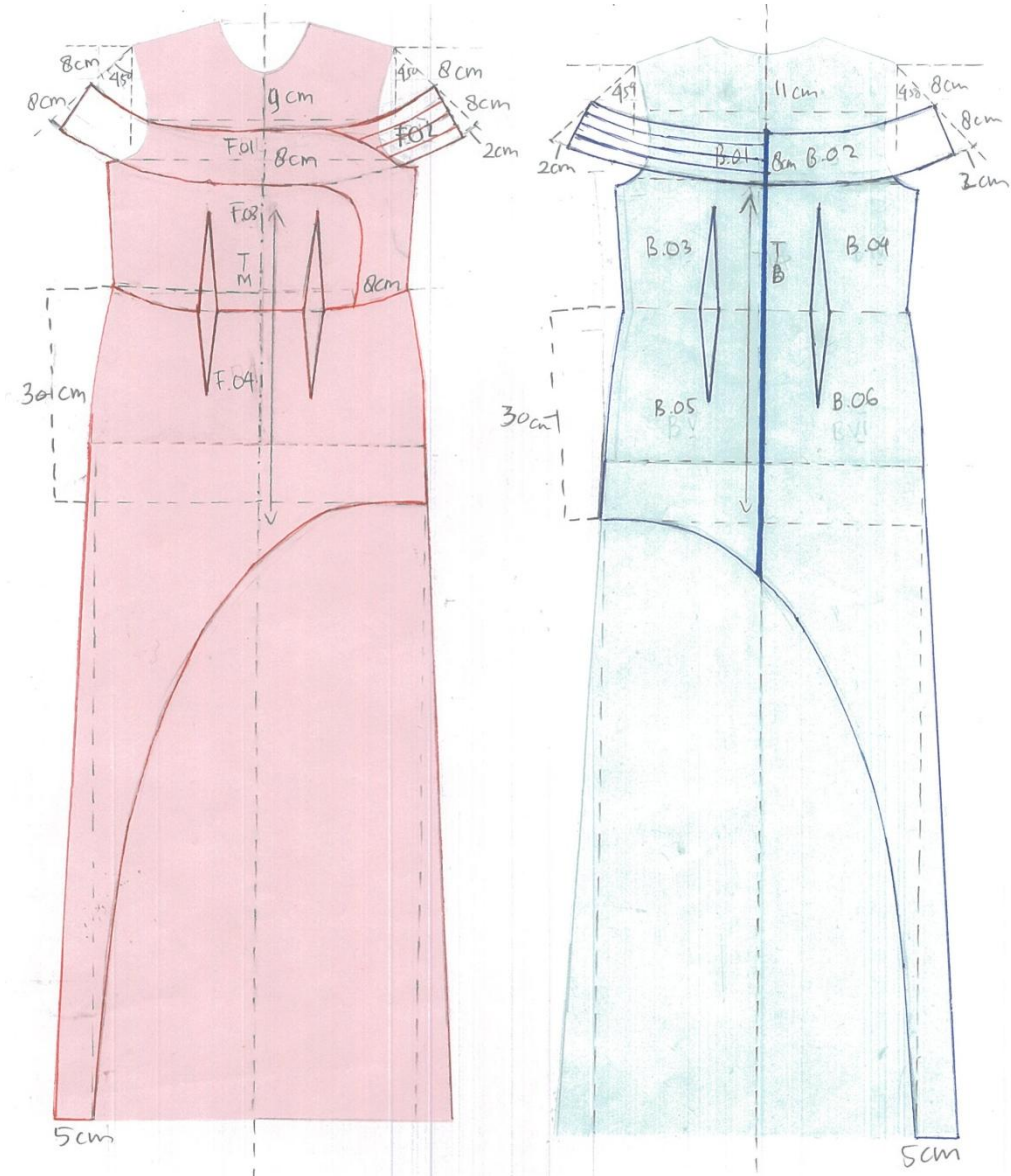
CD = tinggi panggul

DE = BF = $\frac{1}{4}$ lingkar panggul + 1

FG = 5 cm

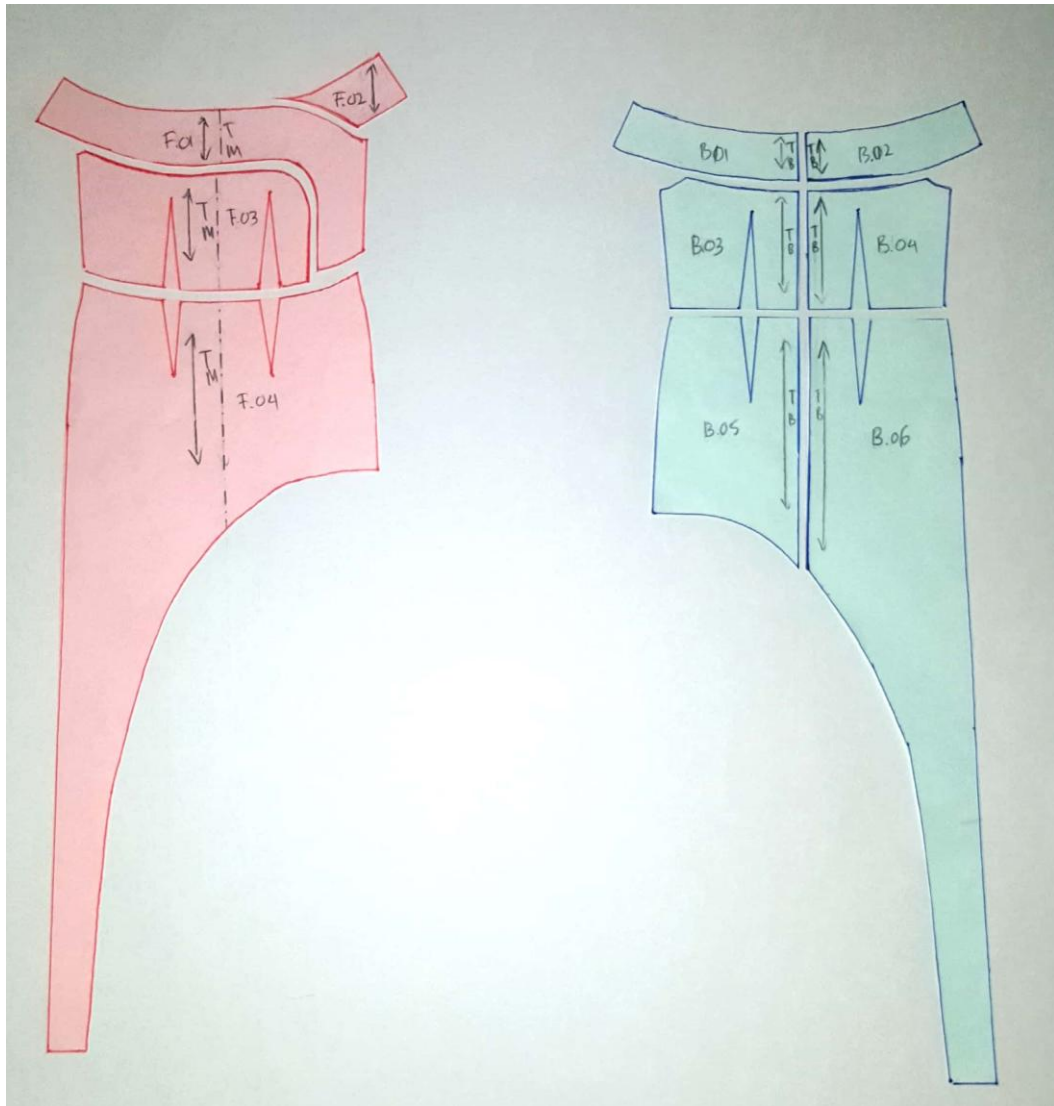
Dari titik ketiak turun 1cm, keluar 1 cm.

c) Mengubah Pola Gaun Sesuai Desain



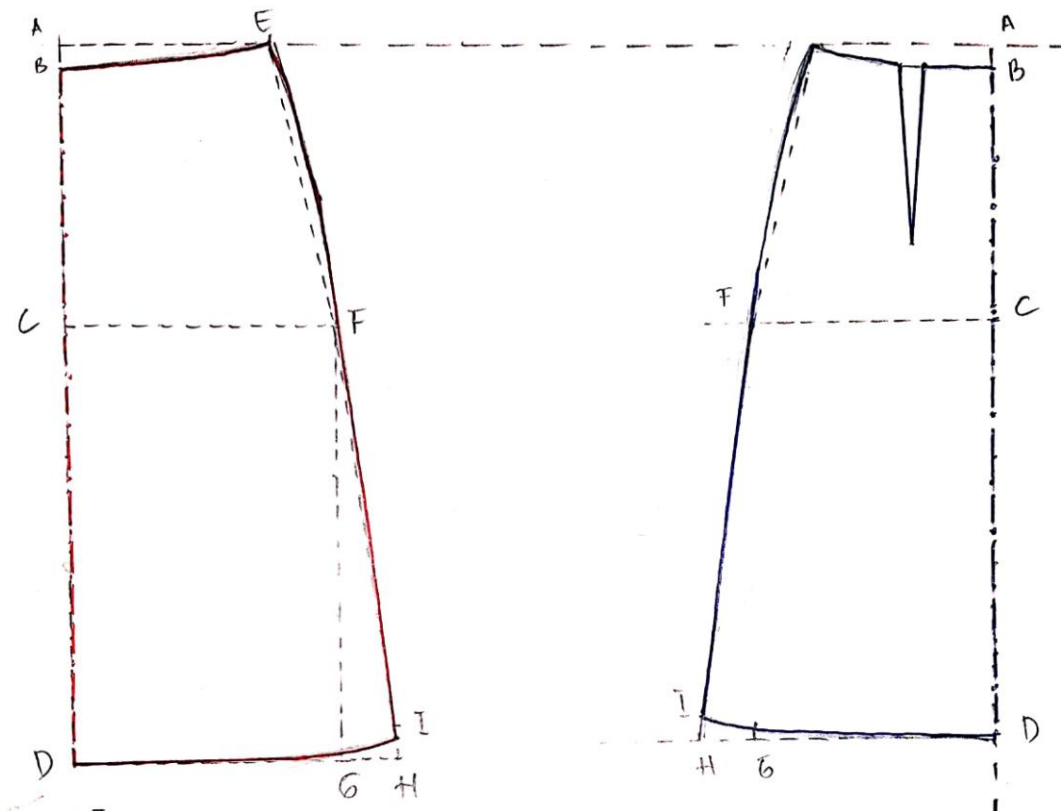
Gambar 12. Mengubah Pola Gaun Sesuai Desain

d) Pecah Pola Gaun



Gambar 13. Pecah Pola Gaun

e) Pola Dasar Rok



Gambar 14. Pola Dasar Rok Sistem So-En Skala 1:8

Keterangan pola dasar rok bagian depan :

$AB = 2 \text{ cm}$

$BC = \text{tinggi panggul}$

$BD = \text{panjang rok muka}$

$AE = \frac{1}{4} \text{ lingkaran pinggang} + 1$

$CF = \frac{1}{4} \text{ lingkaran panggul} + 1$

$DG = CF$

$CH = 5 \text{ cm}$

$EFI = \text{panjang rok sisi}$

Keterangan pola dasar rok bagian belakang :

$AB = 2 \text{ cm}$

$BC = \text{tinggi panggul}$

$BD = \text{panjang rok belakang}$

$$AE = \frac{1}{4} \text{ lingkar pinggang} - 1$$

$$CF = \frac{1}{4} \text{ lingkar panggul} - 1$$

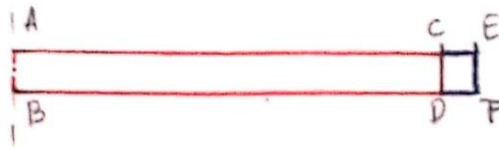
$$DG = CF$$

$$CH = 5 \text{ cm}$$

$$EFI = \text{panjang rok sisi}$$

$$BJ = \frac{1}{10} \text{ lingkar pinggang} - 1$$

$$JK = 2 \text{ cm.}$$



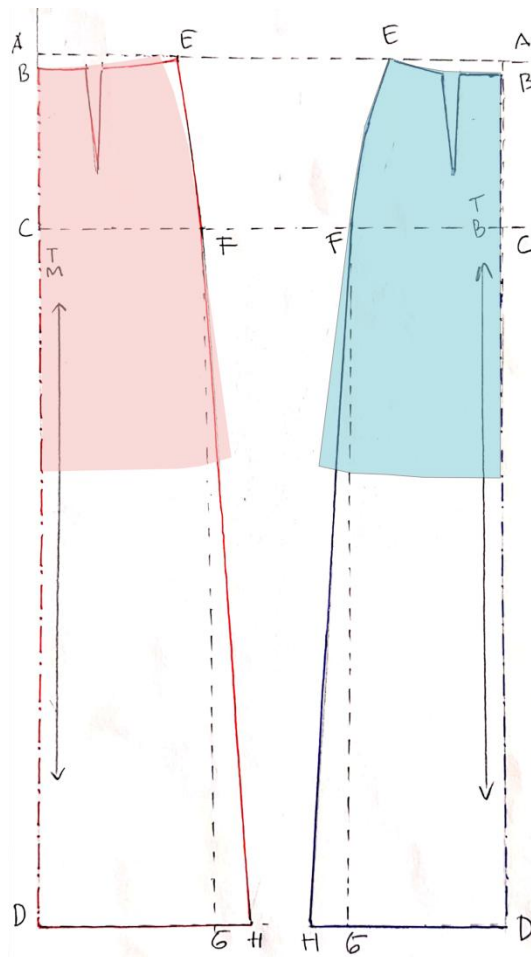
Gambar 15. Pola Ban Pinggang

$$AB = 3 \text{ cm}$$

$$AC = BD = \frac{1}{2} \text{ lingkar pinggang}$$

$$CE = DF = 3 \text{ cm}$$

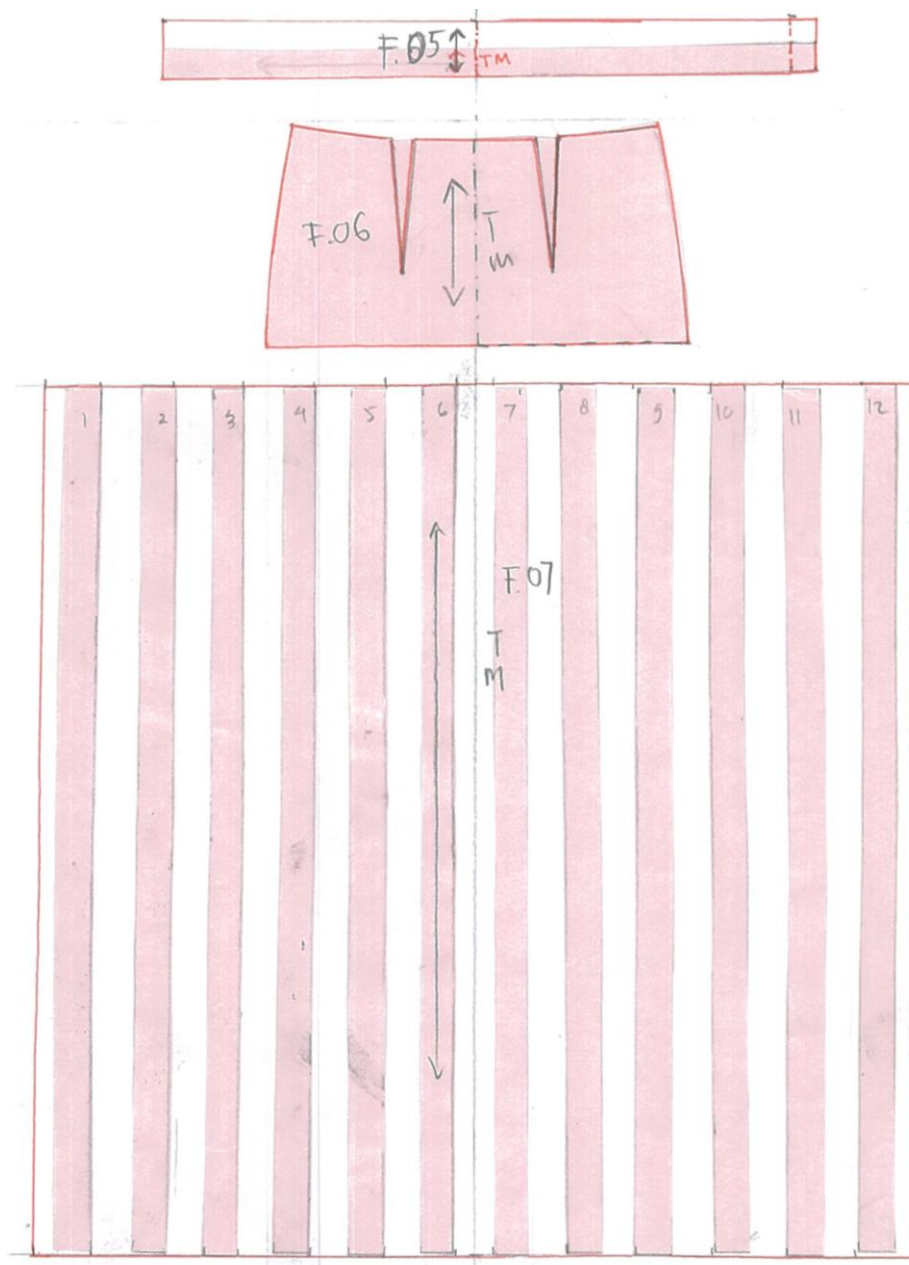
f) Mengubah Pola Rok Sesuai Desain



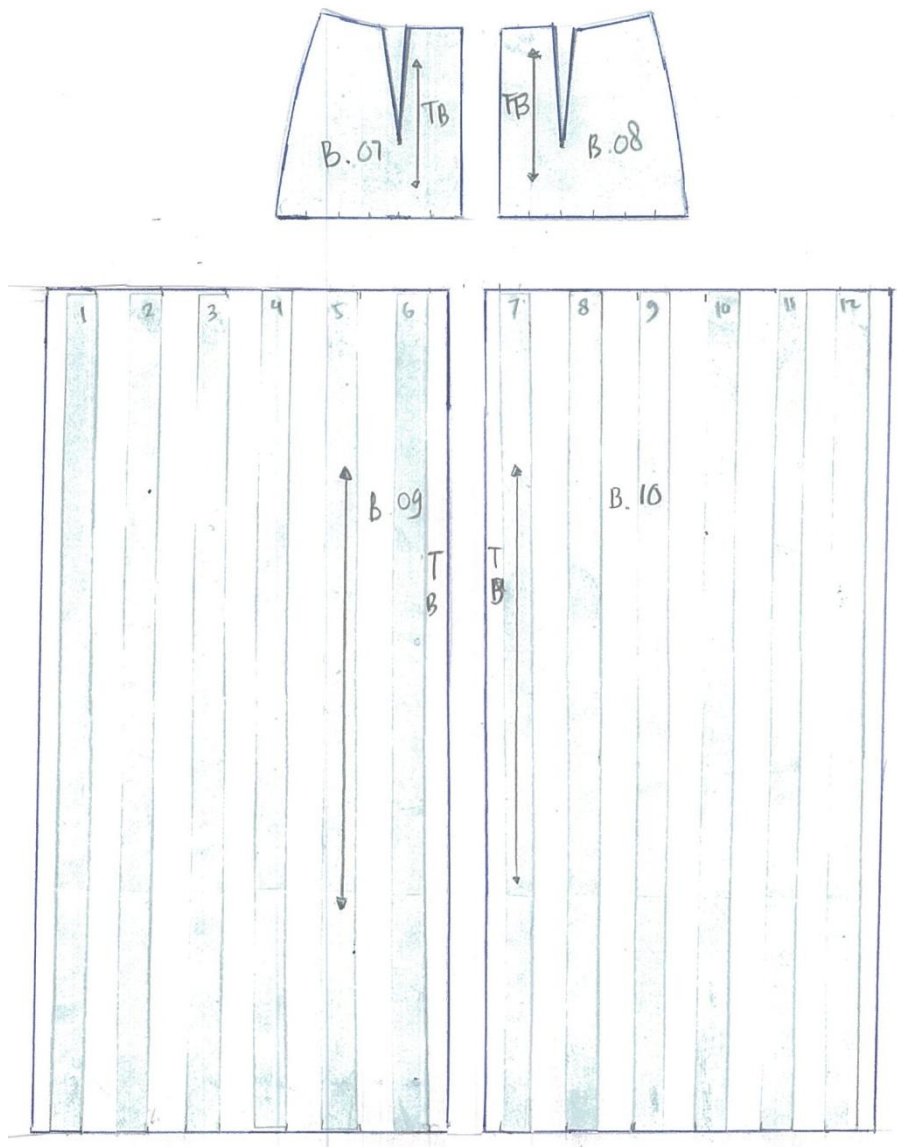
Gambar 16. Pengembangan Pola Rok Sesuai Desain (langkah 1)



Gambar 17. Pengembangan Pola Rok Sesuai Desain (langkah 2)

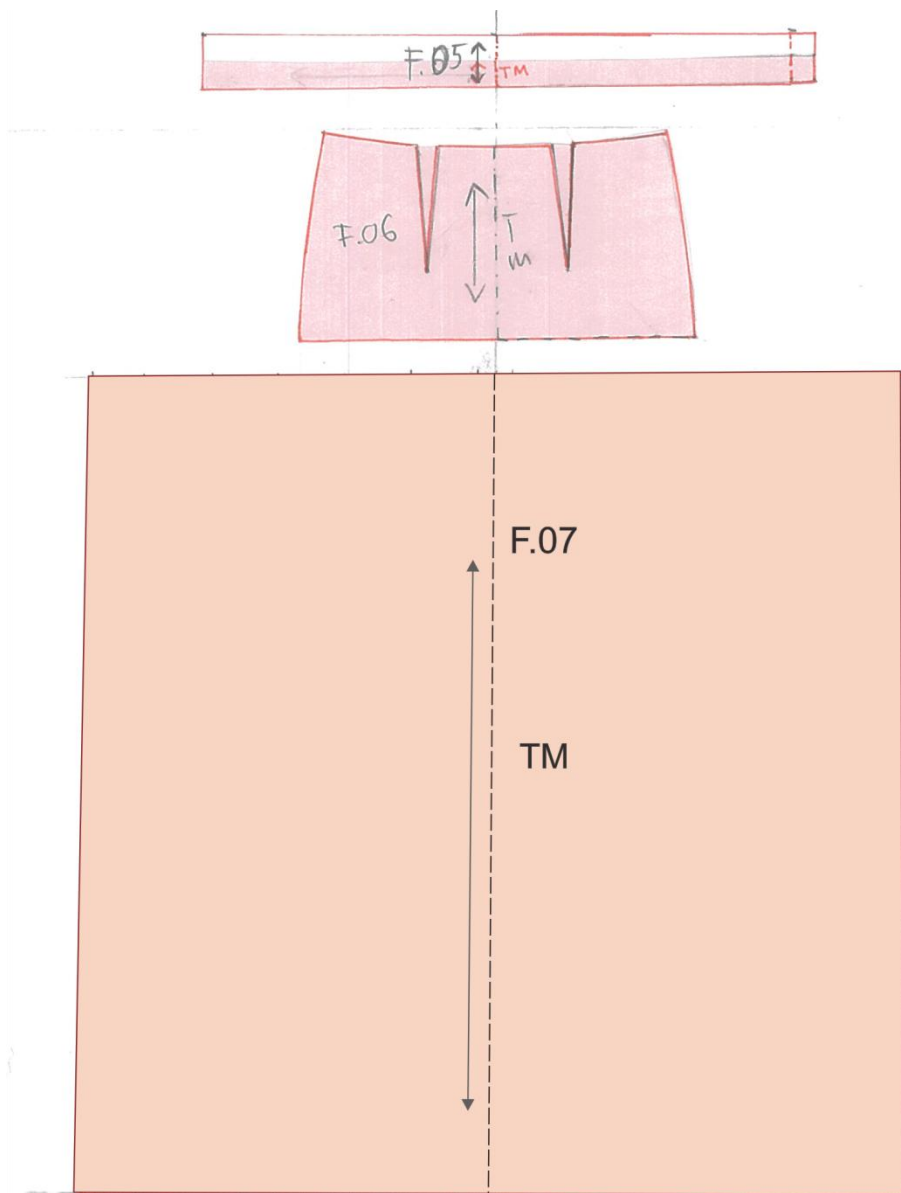


Gambar 18. Pengembangan Pola Rok Depan

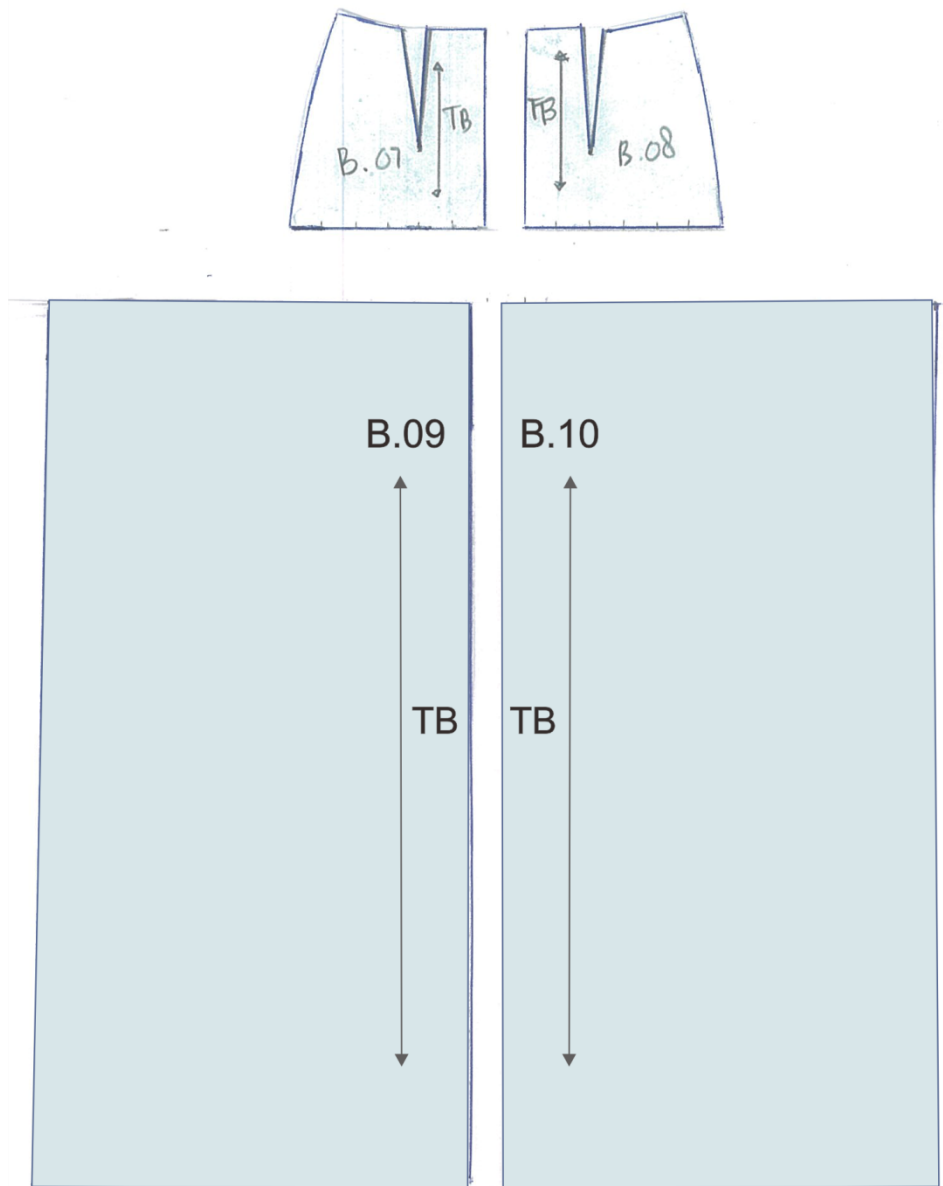


Gambar 19. Pengembangan Pola Rok Belakang

g) Pecah Pola Rok



Gambar 20. Pecah Pola Rok Depan



Gambar 21. Pecah Pola Rok Belakang

Keterangan:

Menyelesaikan kelim

Membawa kain ke mesin pelipit.

4) Perancangan Bahan

Perancangan bahan adalah kegiatan meletakkan pola dalam skala yang lebih kecil di atas kertas pengganti kain dengan ukuran dalam skala kecil. Rancangan bahan dibuat untuk memperkirakan kebutuhan bahan yang akan digunakan.

Berikut adalah cara untuk membuat perancangan bahan:

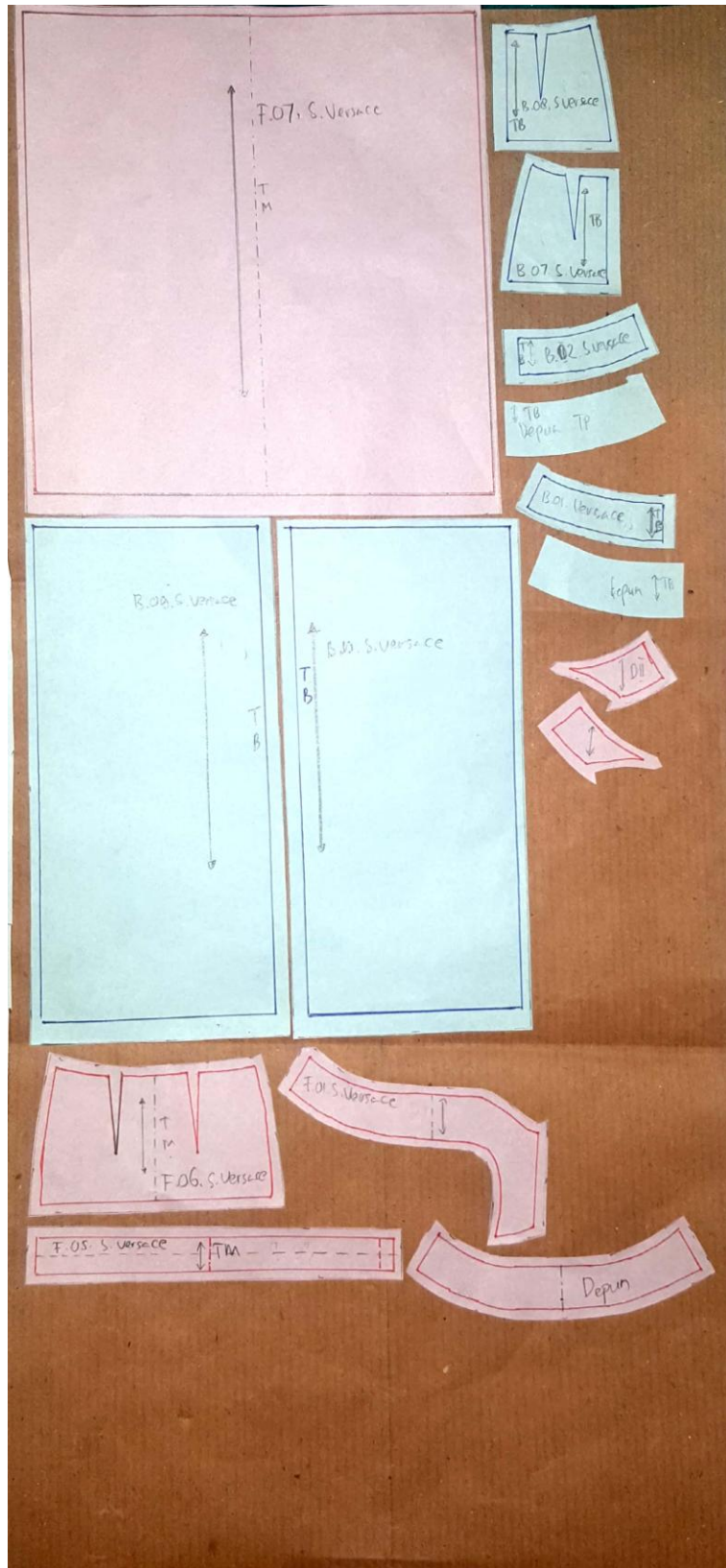
- a) Menyiapkan alat tulis, penggaris skala, gunting, lem, pola-pola perbagian ukuran 1:8, dan kertas payung.
- b) Memotong kertas payung dengan ukuran skala 1:8 ukuran kain sebenarnya.
- c) Meletakkan pola kecil pada kertas payung yang telah dipotong.
- d) Mengukur kain yang terpakai.

Berikut adalah hal-hal yang harus diperhatikan dalam membuat perancangan bahan:

- a) Arah serat pola disesuaikan arah serat kain.
- b) Pola diletakkan mulai dari yang terbesar.
- c) Pola diletakkan dan diatur sedemikian rupa agar tidak boros.

Bahan-bahan yang digunakan untuk membuat busana ini adalah sebagai berikut:

- a) Satin Cavalli
- b) Satin Versace

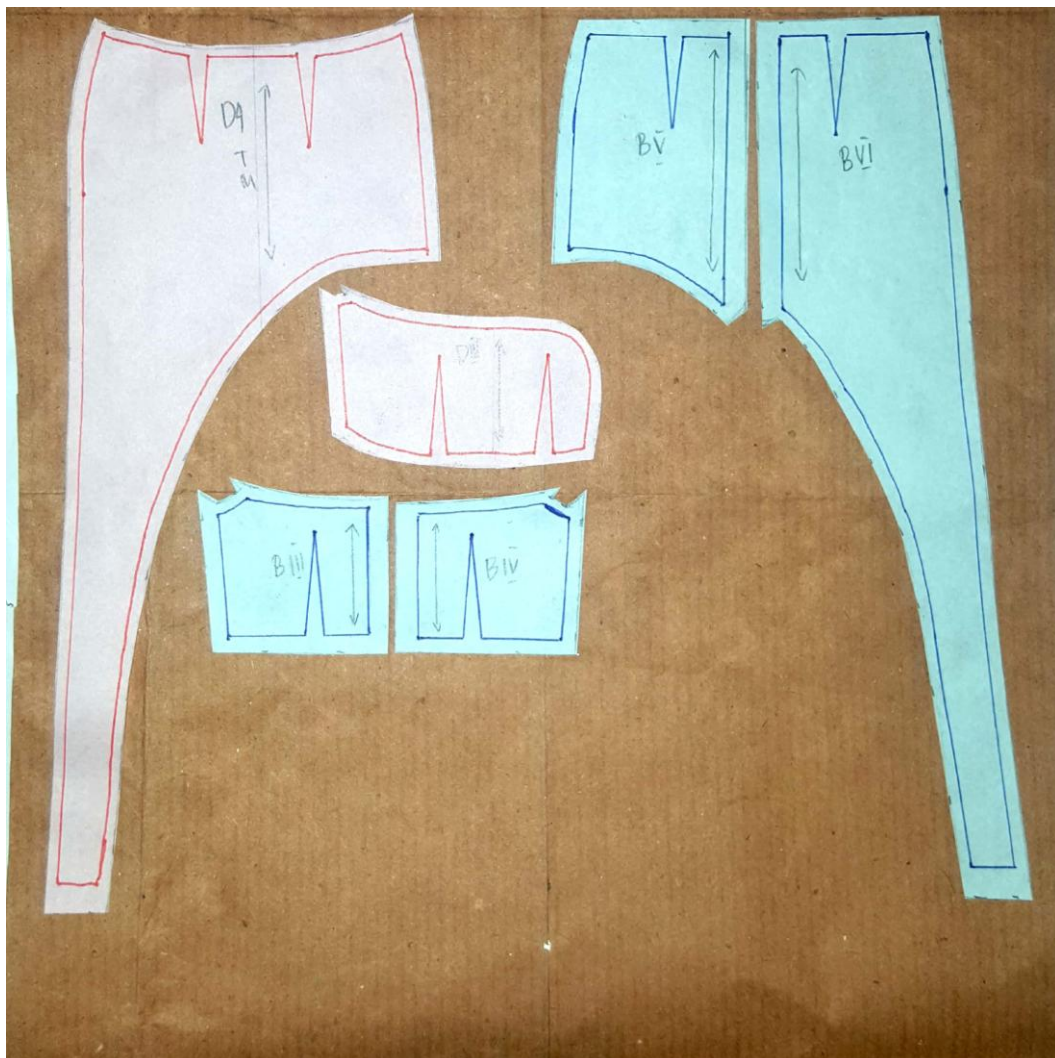


Nama Bahan : Satin Versace

Panjang : 300 cm

Lebar : 150 cm

Gambar 22. Rancangan Bahan Rok Lipit dan Kombinasi Gaun Asimetris

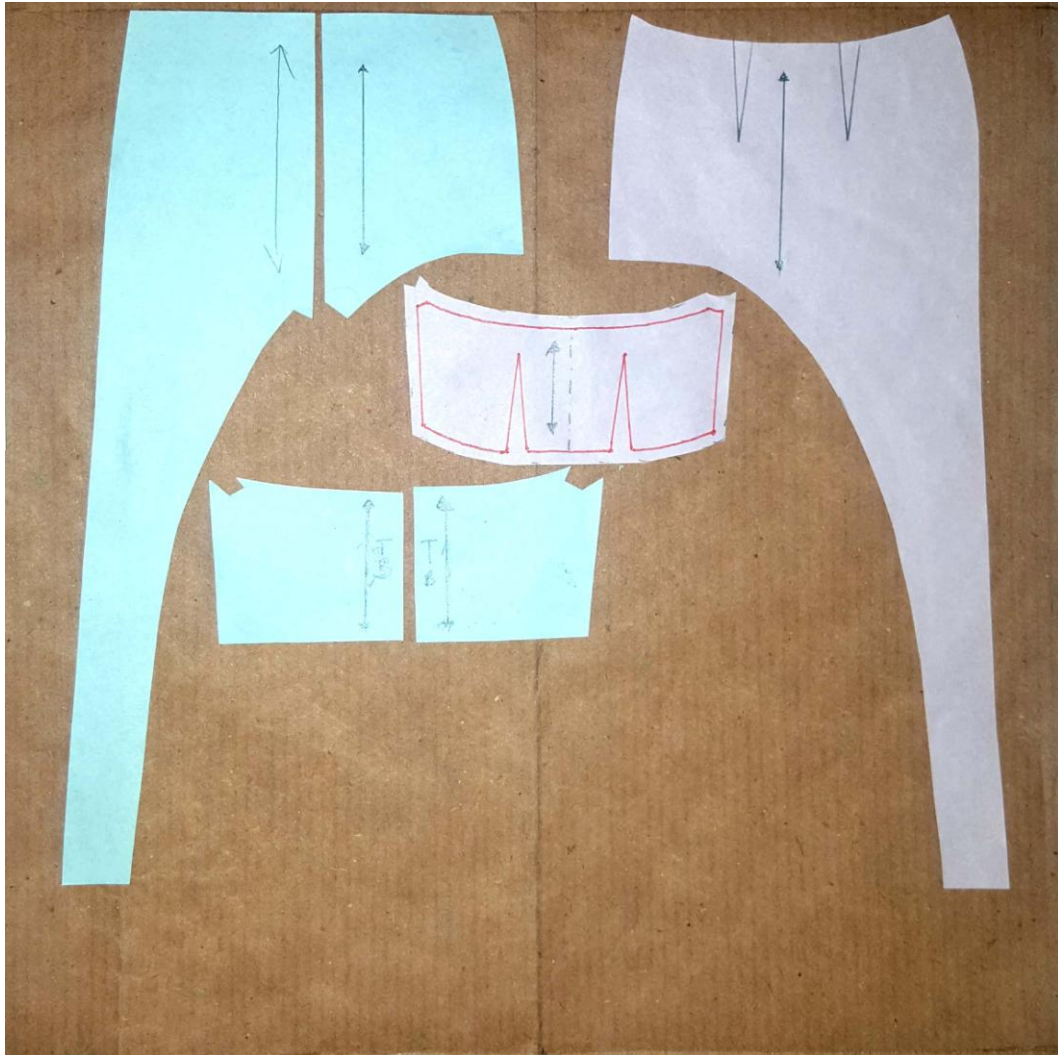


Gambar 23. Rancangan Bahan Gaun Asimetris

Nama Bahan : Satin Cavalli

Panjang : 150 cm

Lebar : 150 cm



Gambar 24. Rancangan Bahan Vuring Gaun Asimetris

Nama Bahan : Satin Cavalli

Panjang : 150 cm

Lebar : 150 cm

5) Kalkulasi Harga Bahan dan Harga Jual

Kalkulasi harga merupakan daftar kebutuhan barang dan jasa yang diperlukan untuk pembuatan busana. kalkulasi harga dibuat untuk menentukan harga jual busana. Hal-hal yang dicantumkan dalam kalkulasi harga antara lain nama bahan, kebutuhan, harga satuan, harga total dan total pengeluaran. Harga jual merupakan total dari biaya produksi dan laba.

Tabel 3. Kalkulasi Harga Bahan

No	Nama Barang	Kebutuhan	Harga Satuan	Jumlah
1.	Kain Satin Cavalli	3 m	22.500	67.500
2	Kain Satin Vercase	3 m	45.000	135.000
3	<i>Invisible zipper</i> 60cm	1 helai	6900	6900
4	<i>Invisible zipper</i> 25cm	1 helai	4000	4000
5	Kancing kait	1 pasang	500	500
6	Viselin	1 m	5000	5000
7	Mori gula	115x3,5 m	19000	66500
8	Benang	2 gulung	1650	3300
9	Plisket	2 lembar kain	6000	12000
10	Mote	1 renceng	5500	5500
11	Payet	1 bungkus	17000	17000
12	Cover dress	1 lembar	26.000	26.000
Total				349.200 Dibulatkan → 350.000

Tabel 4. Penentuan Harga Jual

Biaya Produksi	Biaya bahan	350.000	560.000
	Biaya tenaga kerja (50% biaya bahan)	175.000	
	Overhead (10% biaya bahan)	35.000	
Laba (30% biaya produksi)			168.000
Harga Jual (biaya produksi+laba)			728.000

Sumber Referensi : www.entrepreneur.com

Jadi, harga jual yang ditetapkan sebesar Rp728.000,-

b. Pelaksanaan

1) Peletakan Pola pada Bahan

Setelah pola selesai dibuat, selanjutnya pola diletakkan di atas bahan untuk kemudian dipotong. Pemberian kampuh dapat dilakukan sebelum memotong pola menjadi bagian-bagian terpisah atau saat pemotongan, dengan member jarak antar pola. Pada peletakan pola kali ini penulis telah memberi kampuh pada pola sehingga proses peletakan lebih mudah dan cepat.

Bahan dibentangkan di atas meja potong atau lantai datar. Pola diletakan dengan menyesuaikan arah serat kain, 3 cm dari tepi kain. Setelah pola diletakan di atas bahan selanjutnya pola dilekatkan dengan bantuan jarum pentul agar tidak mudah bergeser saat dipotong.

2) Pemotongan Bahan

Setelah pola diletakan di atas bahan selanjutnya bahan dipotong sesuai pola. Pola dipotong dari bagian terbesar lalu bagian yang lebih kecil. Pola dipotong sesuai garis-garis kampuh pada pola. Besar kampuh yaitu 2cm, pada bagian lengkung 1,5 cm dan kelim 4 cm.

3) Pelekatan *Interfacing*

Sebelumnya, lapisan *interfacing* diletakan di atas bagian yang akan diberi lapisan. Selanjutnya lapisan dilekatkan dengan cara disetrika. Agar lapisan dapat menempel dengan baik, maka perlu

disemprotkan air dan dilapisi kain polos di atasnya. Hal ini bertujuan agar kain tidak berubah warna menghindari kilap kain karena proses pemanasan dengan setrika. Kain-kain tersebut disetrika di atas permukaan yang datar, begitu juga setelah *interfacing* menempel supaya menghindari lengkungan permukaan dan gelembung pada lapisan.

4) Pemberian Tanda Jahitan

Setelah bahan dipotong dan ditempel *interfacing* pada beberapa bagian, selanjutnya diberi tanda jahitan. Tanda jahitan dibubuhkan dengan menggunakan karbon jahit dan rader. Karbon yang digunakan sebaiknya mendekati warna kain agar tidak membekas dan mengotori busana. pemberian tanda jahit dilakukan di atas karton tebal agar karbon mudah melekat pada kain.

5) Penjelujuran

Sebelum bahan dijahit dengan mesin, terlebih dahulu disatukan dengan cara dijelujur. Penjelujuran dimaksudkan untuk menghindari kesalahan saat penjahitan dan untuk mengetahui jatuhnya kain saat fitting I. Apabila ada kekurangan ataupun pada tahap selanjutnya maka bisa diperbaiki tanpa merusak bahan.

Langkah-langkah menjelujur adalah sebagai berikut:

- a) Menyemat bagian-bagian yang akan dijelujur dengan jarum pentul

b) Menjelujur bagian-bagian yang sudah disemat dengan jarak jelujuran 0,5-1cm.

6) Evaluasi Proses I (Pengepasan I)

Evaluasi proses I atau pengepasan I yaitu pemakaian busana pada model. Pada tahap ini akan terlihat apakah busana busana yang dijelujur sudah sesuai dengan rancangan atau belum. Selain itu juga akan terlihat apabila ada kekurangan dalam proses pembuatannya, missal terlalu besar, terlalu sempit, jatuhnya kain tidak sesuai, keserasian bahan dan sebagainya. Apabila terjadi kesalahan maka bisa diperbaiki sesuai keinginan dan rancangan tanpa merusak kain.

Tabel 5. Evaluasi Proses I

Bagian yang Dievaluasi	Evaluasi	Solusi
Gaun Asimetris	Lingkar off-shoulder Terlalu sempit	Menambah sisi total 4 cm
	Punggung bagian bawah longgar dan berongga	Mengurangi panjang punggung 3 cm
	Sisi pinggang hingga panggul longgar	Mengurangi sisi pinggang hingga panggul total 4 cm
Rok Lipit	Bagian pinggang rok longgar	Mengurangi lingk pinggang 4 cm
	Rok terlalu panjang	Mengurangi panjang rok 5cm

7) Penjahitan

Setelah pengepasan, busana diperbaiki apabila ada kekurangan atau kesalahan. Selanjutnya bagian-bagian busana dijahit. Penjahitan dilakukan dengan teknik penjahitan tingkat tinggi, kampuh diselesaikan dengan kampuh buka, kecuali pada bagian lengkung diselesaikan dengan kampuh tutup kostum. Setiap

selesai proses menjahit dilakukan *pressing* agar jahitan rapi dan pipih.

a) Menjahit Hiasan Anyaman

- (1) Menjahit masing-masing 2,5 mm dari tepi garis pola.
- (2) Memotong tepat pada garis pola.
- (3) Membalik lajur-lajur tali.
- (4) *Pressing* masing-masing lajur.
- (5) Menyusun lajur-lajur menjadi anyaman.
- (6) Menjahit sisi-sisi anyaman supaya tidak saling terlepas.

b) Menjahit Gaun

- (1) Menjahit kup depan dan belakang bagian utama.
- (2) Menyatukan bagian garis lengkung di depan badan.
- (3) Menjahit anyaman depan dengan bagian badan.
- (4) Menyatukan anyaman bagian belakang dengan bagian badan.
- (5) Menyatukan sisi bagian depan dan belakang.
- (6) Menyatukan garis leher off-shoulders depan dan belakang.
- (7) Menjahit kup bagian depan dan belakang furing.
- (8) Menyatukan lapisan garis leher off-shoulders dengan bagian badan.
- (9) Menyatukan sisi furing.

- (10) Menyatukan furing garis leher off-shoulders bagian depan dan belakang.
- (11) Menyatukan bagian utama dan furing dengan menjahit pada sekeliling garis leher.
- (12) Menyatukan furing dan bagian utama lengan.
- (13) Menjahit kup badan bawah gaun.
- (14) Menyatukan sisi-sisi bagian bawah bahan utama gaun.
- (15) Menjahit kup furing badan bawah gaun.
- (16) Menyatukan sisi-sisi bagian bawah furing gaun.
- (17) Menyatukan furing dan bahan utama dengan menjahit sekeliling garis lengkung bagian bawah.
- (18) Menyatukan bagian atas dan bawah bahan utama.
- (19) Menjahit bagian bawah furing dengan bahan utama
- (20) Menjahit *zipper*.
- (21) Menyatukan furing atas dengan furing bawah.
- (22) Mengesum furing di sisi garis *zipper*.

c) Menjahit Rok

- (1) Menjahit kup bagian depan dan belakang.
- (2) Menyatukan sisi-sisi rok bagian atas dan bawah
- (3) Menyatukan rok bagian atas dan bawah.
- (4) Menjahit *zipper*.
- (5) Menjahit ban pinggang.
- (6) Memasang ban pinggang.

- (7) Memasang kancing kait pada ban pinggang.
- (8) Menyelesaikan kelim bawah rok.

8) Menghias Busana

Setelah gaun selesai dijahit, selanjutnya diberi hiasan agar menambah nilai keindahannya. Gaun ini dihias dengan anyaman dan juga rangkaian manik-manik. Hiasan manik-manik dirangkai sepanjang garis lengkung bagian badan, lengan, hingga bagian belakang dan berakhir pada garis tengah belakang.

Manik-manik pasiran dirangkai dengan tusuk jelujur, berisi 6 butir pada masing-masing tusuk, lalu dilonggarkan tiap tusuknya. Setelah semua pasiran terangkai selanjutnya pada tiap celah dipasang mutiara secara zig-zag.



Gambar 25. Hiasan Busana

9) Evaluasi Proses II

Evaluasi proses I dilakukan setelah koreksi dari evaluasi proses I telah diperbaiki. Pada evaluasi II akan dilihat kembali apakah busana sudah pas dengan tubuh peragawati, dan kesesuaian dengan rancangan awal mencakup detail, hiasan, dll.. Pada tahap ini, busana telah mencapai 90% tahap pengerjaan, lengkap dengan hiasan dan aksesoris pelengkap busana.

Tabel 6. Evaluasi Proses II

Bagian yang Dievaluasi	Evaluasi	Solusi
Gaun Asimetris	Punggung bawah masih sedikit berkerut	Mengurangi panjang punggung 2 cm
	Hiasan belum terpasang seluruhnya	Menyelesaikan hiasan hingga bagian punggung
	<i>Interfacing</i> terkelupas di beberapa bagian	Melekatkan kembali <i>interfacing</i> lalu melipat busana dengan baik.
	<i>Pressing</i> kurang rapat, membekas.	Mengulangi proses <i>pressing</i> , menggunakan kain putih polos sebagai bahan pelapis
Rok Lipit	Terlalu panjang	Mengurangi panjang rok 5 cm
	Lipit tidak sama di beberapa tempat, terdapat bekas proses pemanasan	Memilih bagian lipit yang sama lalu menyambungkannya dengan bagian yang sudah sesuai

c. Evaluasi Pembuatan Busana

Evaluasi hasil merupakan penilaian busana secara keseluruhan pada busana yang telah dijahit, yaitu kesesuaian antara busana dengan tema dan sub tema dari *trend fashion Singularity 2018* yang diangkat dan kesesuaian desain dengan hasil jadi busana serta keserasian busana secara keseluruhan. Tahapan-tahapan dalam proses pembuatan busana

pesta malam untuk wanita dengan sumber ide Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat ini dapat diselesaikan dengan baik dan sesuai dengan desain yang telah dibuat. Meskipun demikian masih terdapat kekurangan dalam pembuatan busana pesta malam ini. Evaluasi dari keseluruhan proses pembuatan busana diantaranya adalah adanya kesulitan dalam pembuatan desain busana dan sebagai solusinya penulis membuat beberapa sketsa desain sebagai bahan pertimbangan yang dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Dalam pengepasan I, ada beberapa bagian busana yang masih memerlukan perbaikan. Selanjutnya busana diperbaiki sesuai dengan evaluasi yang telah dilakukan.

Setelah mengamati lengkungan di bawah gaun, penulis menyadari seharusnya bagian tersebut kaku dan tidak melambai saat digunakan untuk berjalan, seharusnya diberi pemberat atau menggunakan *interfacing* yang lebih kaku agar hasilnya sesuai desain dan ekspektasi penulis. Akan tetapi penulis tidak menyadari selama proses pembuatan busana pesta malam tersebut. Hasil dari pembuatan busana pesta malam tersebut masih jauh dari kata sempurna baik dari teknik jahitan dan kerapihan. Kesesuaian dengan tema *Neo Medieval* dan sub tema *The Futurist* juga berkurang karena adanya kesalahan pada jatuhnya kain.

Setelah semua proses terlalui dengan baik, terciptalah busana pesta malam untuk wanita berusia 20-25 tahun dengan sumber ide

Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat memiliki siluet I, yang terdiri dari 2 bagian yaitu gaun asimetris dan rok lipit dengan detail anyaman dan hiasan manik-manik pasiran dan mote. Pada akhirnya busana yang telah dibuat selanjutnya dinilai oleh dewan juri pada saat penilaian gantung dan grand juri kemudian diperagakan dalam pergelaran buana Tromgine.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

a. Persiapan

1) Pembentukan Panitia

Dalam penyelenggaraan pergelaran busana, diperlukan adanya pembentukan panitia untuk menjalankan tugas-tugas yang terkait jalannya acara. Pada pagelaran Tromgine 2019, panitia terdiri atas Mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana 2016 dan beberapa mahasiswa dari angkatan sebelumnya berjumlah 111 orang. Selain itu ada pula panitia tambahan berjumlah 75 orang.

2) Penentuan Tema

Tema yang diangkat pada pergelaran busana kali ini yaitu Tromgine (*The Role of Millennial Generation in Natural Environment*) yang berarti peranan generasi millennial dalam lingkungan alam. Tromgine merupakan gambaran dari peranan generasi millennial yang dianggap mampu memberi dampak positif dalam perkembangan fashion di era digital. Sebagai generasi yang mengalami kemajuan teknologi dan serba digital, generasi

millennial dituntut untuk tetap menjaga dan melestarikan nilai-nilai budaya dan warisan Indonesia. Dengan ini maka karya-karya yang diciptakan mengambil sumber ide warisan budaya Indonesia.

3) Waktu dan Tempat Penyelenggaraan

Dalam proses penyelenggaraan pergelaran busana, perlu ditetapkan waktu dan tempat penyelenggaraan. Tempat dan waktu mempertimbangkan kelayakan, kenyamanan, mudah dijangkau, sesuai anggaran, dan tidak memberatkan proses persiapan. Setelah mempertimbangkan hal-hal di atas, tempat penyelenggaraan Tromgine berada di Auditorium UNY, dilaksanakan pada 11 April 2019 mulai 17.30 (Open Gate).

4) Sumber Dana

Dalam menjalankan pergelaran busana diperlukan dana untuk menunjang agar acara dapat berlangsung dengan baik dan sesuai rencana. Sumber dana utama dari pergelaran Tromgine berasal dari iuran mahasiswa berjumlah Rp1.200.000 per orang. Selain dana utama, terdapat beberapa dana tambahan yang berasal dari sisa kas Tugas Manajemen Perasaan Busana, Sponsor, dan denda kedisiplinan.

5) Dewan Juri

Terdapat 2 jenis penilaian dalam penyelenggaraan acara Tromgine, pertama saat penilaian gantung dan kedua saat *grand* juri. Pada saat penilaian gantung, penilaian dilakukan oleh dosen-

dosen Program Studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana, sedangkan pada *grand* juri, penilaian dilakukan oleh Juri eksternal, yaitu praktisi dan akademisi di bidang busana.

Berikut adalah daftar Dewan Juri Internal konsentrasi butik saat penilaian gantung:

- a) Aspek Desain
 - (1) Sri Widarwati, M.Pd
 - (2) Afif Ghurub Bestari, M.Pd
- b) Aspek Teknik Jahit
 - (1) Dr. Emy Budiastuti
 - (2) Kusminarko Warno, M.Pd
- c) Aspek Hiasan
 - (1) Enny Zuhni Khayati, M.Kes
 - (2) Alicia C.Z Gadi, M.Pd
- d) Aspek Kesesuaian Daya Pakai
 - (1) Kapti Asiatun, M. Pd
 - (2) Dr. Sri Wening

Berikut adalah daftar Dewan Juri Internal konsentrasi butik saat penilaian gantung:

- a) Aspek Drapshape
 - (1) Dr. Widiastuti
 - (2) Moh. Adam Jerusalem, Ph.d
- b) Aspek Teknologi
 - (1) Widyabakti Sabatari, M.Sn
 - (2) Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si.
- c) Aspek Fusing dan Pressing
 - (1) Sugiyem, M.Pd
 - (2) Hanifah Nur Istanti, M.Pd.
- d) Aspek Daya Jual dan Desain

(1) Triyanto, M.A

(2) Afif Ghurub Bestari, M.Pd

Berikut adalah daftar Dewan Juri saat *grand* juri, konsentrasi butik:

- a) Philip Iswardono
- b) Sugeng Waskito
- c) Dr. Drs. Hadjar Pamadhi, MA, Hons

Berikut adalah daftar Dewan Juri saat *grand* juri, konsentrasi *garment*:

- a) Drs.Goet Poespo
 - b) PT. Ungaran Sari Garment (Didit Handoyo)
 - c) Pratiwi Sundarini, M.Kom
- 6) Penilaian Gantung

Penilaian gantung dilaksanakan pada 6 April 2019 bertempat di KPLT FT UNY. Busana yang telah selesai dibuat lalu dipasangkan pada manekin. Aspek yang dinilai pada penilaian gantung yaitu desain, hiasan, teknik jahit, dan kesesuaian daya pakai. Penilaian dilakukan oleh Tim Juri Internal yaitu Dosen Program Studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana.

7) Grand Juri

Grand Juri dilaksanakan pada 7 April 2019 bertempat di KPLT FT UNY. Busana yang telah selesai dibuat lalu digunakan dan diperagakan oleh peragawati. Aspek yang dinilai adalah kreatifitas, *total look*, dan kesesuaian karya dengan *trend*. Penilaian dilakukan oleh Juri eksternal, dengan menjelaskan konsep rancangan karya, menunjukkan desain dan *moodboard*, bersamaan dengan peragawati yang berjalan dengan busana yang dinilai.

b. Pelaksanaan

1) Gladi Bersih

Gladi bersih dilakukan pada 10 April 2019, yaitu H-1 pelaksanaan pergelaran busana. Gladi bersih dilakukan untuk melihat apakah semua persiapan sudah dilakukan dengan baik. Pada saat gladi bersih juga penyesuaian panggung, *sound*, dan *lighting* dilakukan. Hal ini bertujuan untuk meminimalisir kesalahan saat jalannya acara.

2) Pergelaran Busana

Pergelaran busana Tromgine dilangsungkan pada tanggal 11 April 2019 bertempat di Auditorium UNY. Acara dimulai dari *open gate* pukul 17.30 WIB. Pergelaran busana menampilkan 111 karya inovasi produk fashion dan proyek akhir mahasiswa. Selain itu ditampilkan pula karya Desainer Tamu, penampilan Karnaval, Penyanyi, dan Penari untuk menambah semarak acara.

c. Evaluasi Pergelaran Busana

Secara keseluruhan acara pergelaran busana dapat berjalan dengan baik dan lancar, meskipun ada beberapa hambatan atau kekurangan yang merupakan sebuah kewajaran dalam penyelenggaraan sebuah acara pergelaran busana. Adapun evaluasi dalam pergelaran busana Tromgine dinataranya adalah kurangnya komunikasi dan koordinasi antar beberapa sie yang mengakibatkan adanya beberapa revisi yang harus dilakukan yaitu sie make up pada saat hari H adanya miskomunikasi

dengan pihak *Make Over* sehingga pada saat apresiasi digantikan oleh bapak Afif Ghurub Bestari, sie humas pada saat hari H adanya miskomunikasi masalah kedatangan pihak Rektorat yang ternyata berhalangan hadir dikarenakan beliau pergi ke luar kota. Selain miskomunikasi terdapat kelalaian pada sie publikasi pada hari H untuk tiket yang telah dititipkan, sehingga menunda tamu untuk masuk dan membuat keributan kecil antar panitia yang menitipkan tiket dengan sie publikasi. Selain miskomunikasi dan kelalaian panitia diatas,acara berjalan lancar dan sesuai dengan apa yang diharapkan.

B. Hasil

1. Hasil Penciptaan Desain Busana

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

Busana ini digunakan pada kesempatan pesta di malam hari yang dibuat dibuat untuk wanita berusia kisaran 20-25 tahun yaitu wanita yang secara umum masih mengalami penyesuaian terhadap kehidupan baru, sehingga memperhatikan penampilan dan mengikuti perkembangan trend.

Pengembangan sumber ide yang penulis gunakan adalah pengembangan deformasi. Pengembangan deformasi yaitu pengembangan

bentuk sumber ide yang menggambarkan sebagian saja dari sumber ide yang dianggap mewakili. Pengembangan deformasi diaplikasikan pada bentuk bangunan Monju yang plural dan berbentuk rangkaian yang akan dituangkan ke dalam busana pesta yaitu busana yang memiliki bentuk potongan garis sederhana, lengkungan pada busana menyerupai siluet Monju, detail anyaman menyerupai tekstur permukaan bangunan yang bergerigi vertikal, rok yang menyerupai bangunan Monju yang berlapis.



Gambar 26. *Fashion Illustration*

2. Hasil Pembuatan Busana

Busana terdiri dari 2 bagian yaitu gaun asimetris dengan potongan pinggang dan rok lipit ankle dengan potongan panggul. Busana dikerjakan dengan teknik jahitan tingkat tinggi (adibusana). Busana terbuat dari bahan utama kain satin cavalli dan kain satin versace. Kedua kain ini memiliki tekstur halus, melangsai dan sedikit berkilau. Kain satin cavalli lebih tipis dibanding satin versace. Warna kain yang digunakan sesuai dengan warna acuan tema *trend Neo Medieval* yaitu coklat kemerahan dan abu-abu. Bahan utama gaun dilapisi mori gula dan viselin pada garis leher dan detail anyaman. Busana ini menggunakan vuring berbahan satin cavalli dengan teknik lekat. Terdapat detail garis lengkung, lipit, hiasan anyaman pada garis leher *off-shoulder* dan rangkaian manik-manik pasiran dan mote di sepanjang garis lengkung depan, lengan, hingga belakang gaun.

3. Hasil Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana telah dilaksanakan pada 11 April 2019, bertempat di Auditorium UNY. Acara dimulai pukul 17.30 WIB. Busana yang telah selesai dibuat lalu dikenakan oleh peragawati atas nama Nifa dan ditampilkan di atas *runway* dengan nomor urut 68. Selanjutnya dilakukan voting untuk menentukan juara *favorit*, sedangkan juara umum, *best technology*, *best design*, dan juara perkategori ditentukan berdasarkan hasil penilaian gantung dan grand juri. Berikut adalah hasil kejuaraan dalam Pergelaran Busana Tromgine:

Tabel 7. Kejuaran dalam Pergelaran Busana Trombine

Kejuaraan	Nama
Juara Umum	Nimas Laviana Monajati
Juara <i>Best Technology</i>	Anggriani Apsari
Juara <i>Best Design</i>	Wahyu Damayanti
Juara <i>Favorite</i>	Dillon
Juara 1 Kategori Garmen	Abdullah Boy Wicaksono
Juara 2 Kategori Garmen	Huswatun Naufa
Juara 3 Kategori Garmen	Fina Ida Matusilmi
Harapan 1 Kategori Garmen	Istika Wulandari
Harapan 2 Kategori Garmen	Ulfah Lailatul Safaah
Harapan 3 Kategori Garmen	Ita Aprilia
Juara 1 Kategori Butik Kelas A	Dhika Fine Fadhillah
Juara 2 Kategori Butik Kelas A	Anggriani Apsari
Juara 3 Kategori Butik Kelas A	Dillon
Harapan 1 Kategori Butik Kelas A	Silviana Dealivani
Harapan 2 Kategori Butik Kelas A	Dhestia Suriandari
Harapan 3 Kategori Butik Kelas A	Hanifatun Nisa
Juara 1 Kategori Butik Kelas B	Nurul Amalia Sabrina
Juara 2 Kategori Butik Kelas B	Sera Syarifah R
Juara 3 Kategori Butik Kelas B	Salsabila Damayanti
Harapan 1 Kategori Butik Kelas B	Ayu Monita Sari
Harapan 2 Kategori Butik Kelas B	Arinta Dekawati
Harapan 3 Kategori Butik Kelas B	Tri Aida
Juara 1 Kategori Butik Kelas D	Nimas Laviana Monajati
Juara 2 Kategori Butik Kelas D	Erica Novitasari
Juara 3 Kategori Butik Kelas D	Citrawati Ika Wahyudi
Harapan 1 Kategori Butik Kelas D	Inda Sari
Harapan 2 Kategori Butik Kelas D	Anggraeni Dewi Puspita Sari
Harapan 3 Kategori Butik Kelas D	Dana Subkhi Miftakhun Nikmah

C. Pembahasan

1. Penciptaan Desain Busana

Penciptaan desain busana pesta malam untuk wanita dengan sumber ide Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat mengikuti trend Singularity 2019/2020 dengan harapan agar hasil desain busana dapat diterima dan dinikmati oleh masyarakat. Siluet busana ini menunjukkan bentuk badan sehingga cocok digunakan wanita bertubuh ramping. Garis leher yang

rendah dapat memberi kesan jenjang pada leher. Selain itu juga dapat memperlihatkan tulang selangka yang menonjol. Garis-garis lengkung pada busana memberi kesan luwes dan garis vertikal memberi kesan meninggikan.

Penulis mengalami kendala pada tahap awal penciptaan desain busana karena kurangnya riset sebelum membuat desain. Hal ini menyebabkan terjadinya pergantian desain beberapa kali sebelum akhirnya disetujui oleh dosen pembimbing karena dianggap sudah sesuai dengan trend dan sumber ide..

2. Pembuatan Busana

Busana pesta ini terdiri dari 2 bagian, yaitu gaun asimetris dan rok lipit. Selain digunakan sebagai busana pesta, bagian-bagian busana ini dapat dipadu padankan dengan *fashion item* lain sehingga bisa didapat busana baru. Misalnya penggunaan busana ditambah blus lengan panjang dengan bahan dan warna yang sama yaitu satin, ditambah penutup kepala sehingga busana dapat digunakan sebagai *modest wear*. Rok lipit dapat dipasangkan dengan blus sehingga dapat digunakan sebagai busana kerja ataupun casual. Gaun asimetris dapat digunakan tanpa rok lipit sehingga dapat memperlihatkan kaki yang jenjang. Bisa juga digunakan dengan slack agar dapat digunakan lebih leluasa. Penggunaan yang fleksibel menjadi daya tarik utama dari busana ini.

Pembuatan busana pesta malam untuk wanita dengan sumber ide Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat (Monju) tidak lepas dari

hambatan dalam pengerjaannya, antara lain ukuran yang kurang tepat, sehingga busana yang dibuat kurang sesuai dengan ukuran model. Hal ini terjadi karena penempatan veter ban saat pengukuran terlalu tinggi. Selain itu, hasil kain yang dilipit kurang memuaskan karena terlalu panas hingga meninggalkan bekas pada kain. Saat pressing, penulis menggunakan kain polos berwarna gelap sehingga setelah dipanaskan, warna kain bercampur dengan pelapisnya sehingga membuat gaun tampak kotor.

Penulis baru menyadari bahwa bagian bawah gaun melambai saat digunakan untuk berjalan, setelah melihat dokumentasi pertunjukan. Hal ini tidak sesuai dengan rancangan dan mengurangi keterkaitan dengan kata kunci trend yang tegas. Seharusnya bagian bawah gaun tampak kaku dan statis saat digunakan berjalan.

3. Penyelenggaraan Pertunjukan Busana

Pertunjukan busana berjalan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. Pemilihan tempat di tengah kota juga menjadi kelebihan sehingga memudahkan persiapan dan pelaksanaan acara, dan tidak menyurutkan antusiasme masyarakat yang ingin menyaksikan pertunjukan Trombone. Panitia bekerja sesuai tugas yang telah dibagi, sehingga meminimalisir kekacauan. Pertunjukan busana yang menampilkan karya-karya mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana 2016 berjalan meriah karena didukung tata panggung, dan tata cahaya yang baik. Selain itu juga terdapat hiburan seperti penampilan karya 3 desainer

tamu, penyanyi solo, dan grup penari kreasi yang menambah semarak pertunjukan busana Trombone.

Kendala yang dialami yaitu terjadi kesalahpahaman pada sisi Humas sehingga menghambat mata acara sambutan. Saat pemberian penghargaan pada pihak sponsor, tidak diberi tahu terlebih dahulu sehingga pihak sponsor terlanjur meninggalkan tempat acara. Tata suara kurang baik karena jalur komunikasi tidak langsung, karena *sound man* merupakan bagian pihak *agency* sehingga terjadi beberapa kekeliruan.