

## **BAB IV**

### **PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Proses**

##### **1. Proses Penciptaan Desain Busana**

###### **a. Pencarian Inspirasi**

Tema yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide ini yaitu tema *Fractaluscious* dan filosofi *Fractaluscious* (keindahan fraktal) dalam busana, *fractalucious* ilhami oleh bentuk penampangan otak, menampilkan desain yang luwes dengan menonjolkan garis-garis maupun bidang lengkung yang seolah bergerak mengalir dan tumbuh. Kesan tumbuh akan semakin jelas dengan pemakaian bahan transparan. Menjadikan garis-garis lengkung bergelombang nampak berganda.

*Fractalucious* mempunyai trend *stories Cortex*. *Cortex* merupakan paradoks kecerdasan buatan di era evolusi digital di mana digitalisasi membaur di seluruh lingkungan hidup manusia. AI digambarkan sebagai *neokorteks eksternal* bagi umat. Manusia yang membantu dalam proses riset desain dan seringkali berujung pada inovasi material. Inovasi material dengan bebatuan teknologi tersebut.

Mewarnai koleksi dari tema ini. Bentuk abstrak bertekstur, tidak terduga dan fleksibel dinamis baik dalam tekstur maupun siluet nya merupakan poin utama dari *cortex*.

*Cortex* menggunakan bahan-bahan yang fleksibel seperti transparan, *tulle*, organza atau satin yang sudah di plisket. Ciri khas seperti lengan, dada, dan bagian bawah gaun. Warna-warna yang digunakan seperti *pink, baby pink, blue, emerald, punch* dan *mint*.

b. Papan Inspirasi atau *Moodboard*

Tujuan dari pembuatan *moodboard* adalah untuk memberikan gambaran mengenai tujuan, arah dan panduan dalam membuat karya cipta bertema, sehingga tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan. Konsep *moodboard* dibuat dengan menuangkan ide-ide atau sumber ide gagasan sesuai dengan tema serta tujuan dari pembuatan karya tersebut. media *moodboard* dikerjakan diatas kertas A3 (*portrait*), dengan isi / materi sebagai berikut:

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

Langkah-langkah membuat *Moodboard* :

- 1) Memahami tema dan konsep yang akan diciptakan, setelah memahami tema dan konsep penulis mencari sumber refrensi gambar. Referensi yang dibutuhkan adalah sumber ide, referensi *style*, referensi warna, referensi *headress* yang digunakan dalam *trend*.
- 2) Siapkan alat dan bahan yang diperlukan berupa kertas dan pelengkap lainnya, gunting gambar yang satu sama lain memiliki keterkaitan dalam tema.
- 3) Buat *Moodboard* dari tema yang ditentukan, dengan cara menyusun elemen-elemen pembuatan *moodboard* berdasarkan tema yang telah ditentukan.

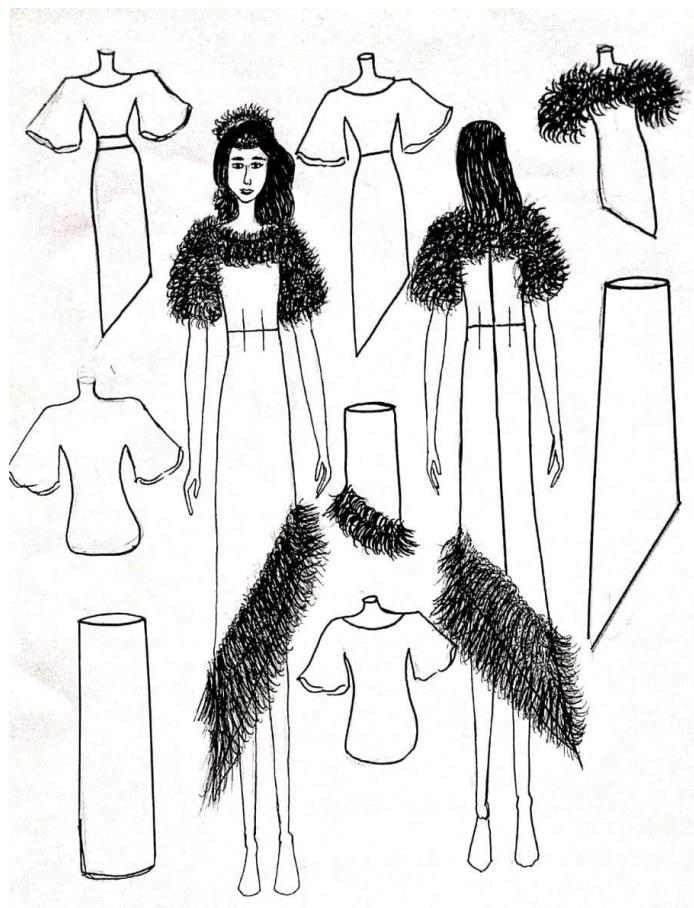


Gambar 6. *Moodboard*

c. Penyajian Gambar

1) *Design Sketching*

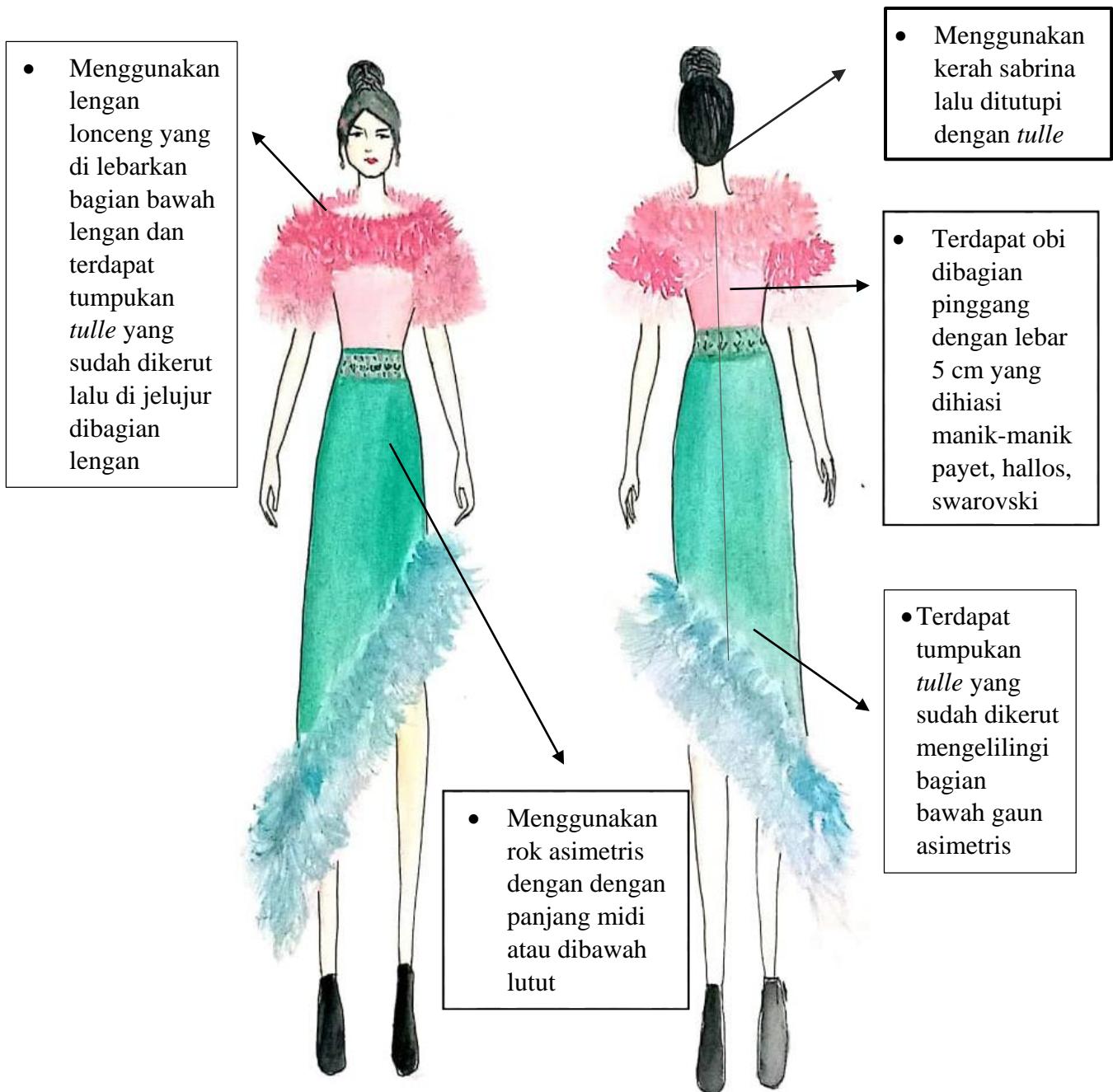
*Design sketching* (menggambar sketsa) adalah untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkan pada kertas. Dalam *design sketching* ini dapat mengembangkan *style* dengan cara kita sendiri.



Gambar 7. *Design sketching*

2) *Presentation Drawing*

*Presentation drawing* (penyajian gambar) adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditunjukan pada pelanggan (*buyer*)

Gambar 8. *Presentation Drawing*

Cady Silk	Cavali	Tulle	Furing

#### d. Desain Hiasan

Desain hiasan adalah desain yang berfungsi untuk memperindah suatu benda. Desain hiasan dapat berupa garis, warna atau bahan-bahan lain yang digunakan pada desain struktur dengan tujuan untuk mempertinggi mutu hanyalah merupakan desain hiasan. Desain hiasan yang digunakan yaitu manik-manik, *swarovski*, hallon, dan mutiara. Berikut ini merupakan desain hiasan yang digunakan pada busana pesta malam *la foresta*.



Gambar 9. Desain Hiasan

## 2. Pembuatan Busana

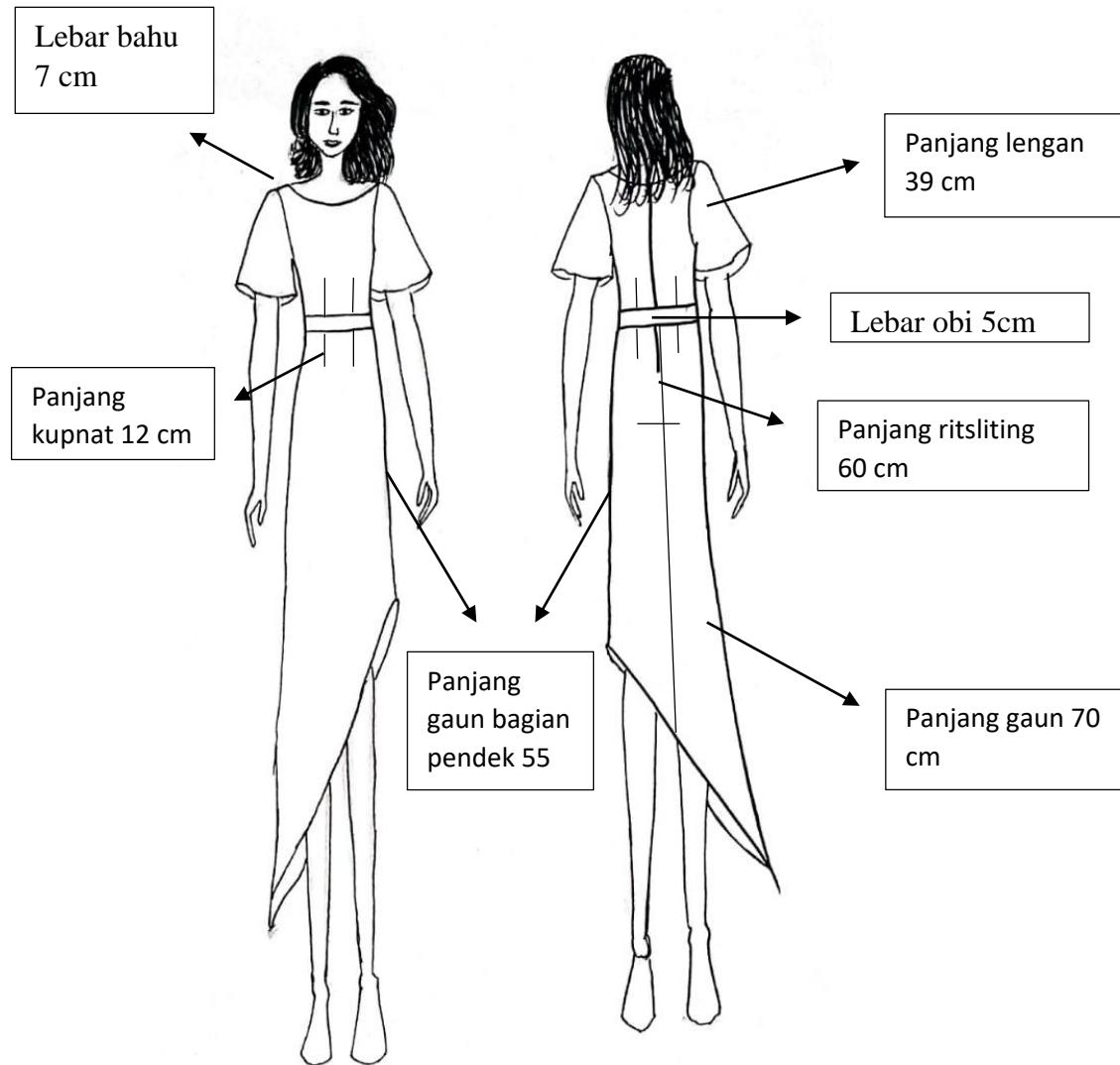
Proses pembuatan busana yang baik harus dimulai dengan perencanaan yang matang, perencanaan tersebut meliputi proses menentukan metode atau cara untuk membuat busana dan tahap penyelesaian agar hasil yang dicapai dapat sesuai dengan tujuan dan harapan. Proses pembuatan busana pesta malam ini meliputi pembuatan gambar kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola, merancang bahan dan harga serta penyusutan bahan pelaksanaan meliputi meletakkan pola pada bahan, pemotongan dan pemberian tanda jahitan, penjelujuran dan penyambungan, evaluasi proses I, penjahitan dan evaluasi proses II sedangkan evaluasi meliputi keseluruhan untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan persiapan pelaksanaan.

### a. Persiapan

Persiapan yang dilakukan pada proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Gunung Api Purba meliputi :

#### 1) Pembuatan Gambar Kerja

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



Gambar 10. Gambar Kerja Gaun

a) Pengambilan Ukuran

Pengembalian ukuran dilakukan sebelum membuat pola. Dalam mengambil ukuran disesuaikan dengan

busana yang akan dibuat. diperlukan dalam pembuatan busana pesta malam adalah :

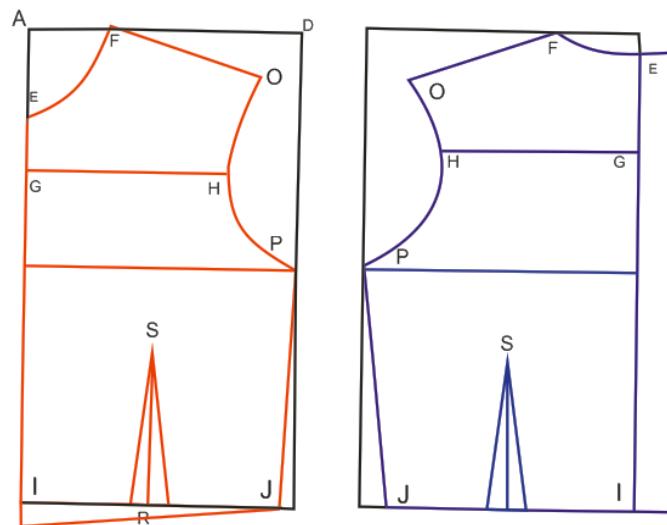
Tabel 1. Daftar ukuran model yang digunakan

Ukuran	
Lingkar Badan	80 cm
Lingkar Pinggang	71 cm
Lingkar Panggul	97 cm
Lingkar Leher	36 cm
Lebar Muka	31,5 cm
Lebar Punggung	35,5 cm
Panjang Punggung	38 cm
Panjang sisi	18 cm
Lebar Bahu	12 cm
Tinggi Panggul	20 cm
Lingkar Kerung Lengan	41 cm
Lingkar Pergelangan Lengan	28 cm
Jarak Dada	17 cm
Tinggi Puncak Dada	13 cm
Panjang lengan	39 cm
Panjang rok	70 cm

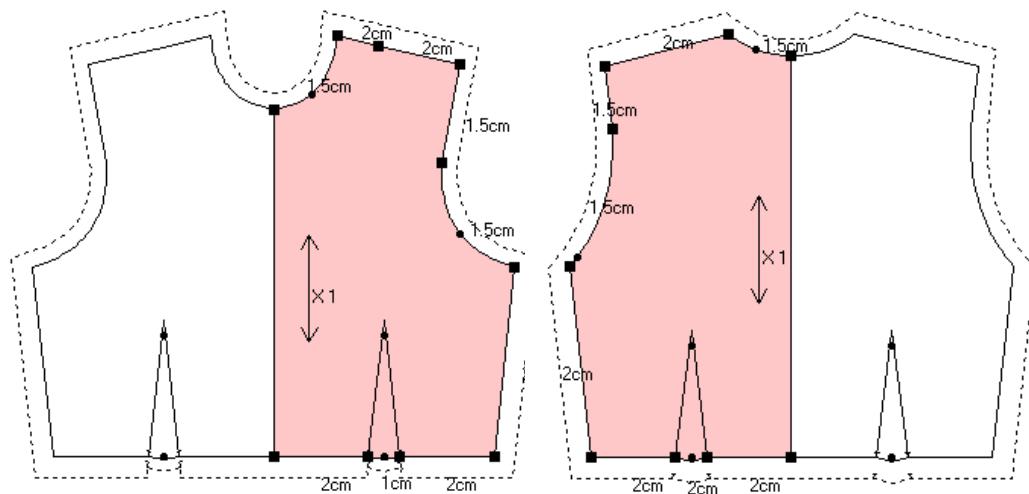
b) Pembuatan Pola Busana

Pembuatan pola badan menggunakan sistem soen dikarenakan pada desain busana midi tidak mengalami perpindahan kup dan menggunakan CAD (*Computer Aided Design*) agar lebih efisien dalam waktu pengjerjannya.

i. Pola Dasar Badan (Skala 1:4)



Gaambar 11.Pola Dasar Badan Skala 1:4



Gambar 12. Pecah Pola Badan Skala 1:4

### Keterangan

#### Pola Depan

A-E = 1/6 lingkar leher + 1,5 cm

A-F = 1/6 lingkar leher + 0,5 cm

E-G = 4 cm

G1-H =  $\frac{1}{2}$  lebar muka

G2-I =  $\frac{1}{2}$  panjang punggung + 1,5 cm - AG

B-J =  $\frac{1}{4}$  lingkar pinggang + 1 cm + 3 cm (kupnat)

O-P =  $\frac{1}{2}$  lingkar kerung lengan

F-O = panjang bahu

R-S = tinggi dada

### Pola Belakang

A-E = 1,5 cm

A-F = 1/6 lingkar leher + 0,5 cm

E-G = 8 cm

G-H =  $\frac{1}{2}$  lebar punggung

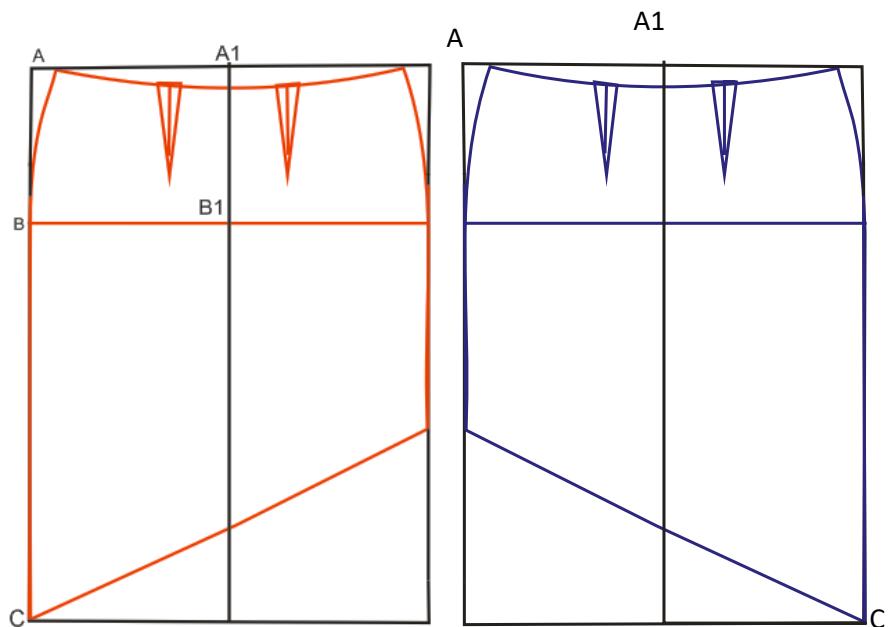
G-I = (1/2 panjang punggung + 1,5 cm) - AG

O-P =  $\frac{1}{2}$  lingkar kerung lengan

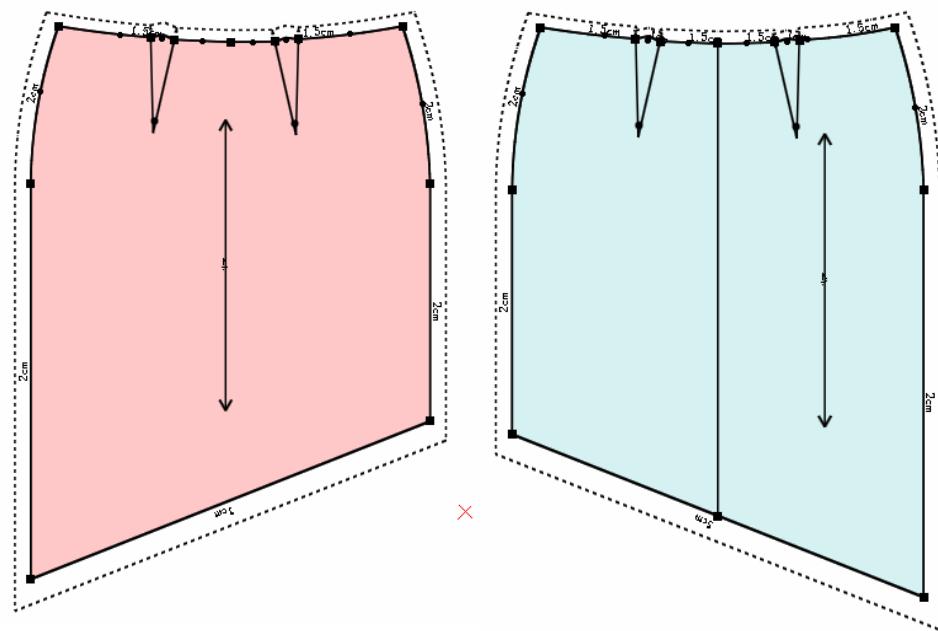
F-O = panjang bahu

R-S = tinggi dada

### ii. Pola Dasar Rok Skala 1:4



Gambar 13. Pola Dasar Rok Asimetris Skala 1:4



Gambar 14. Pecah Pola Rok Asimetris Skala 1:4

### Keterangan

#### Pola Rok Depan

A-C = panjang rok

Rok bagian panjang = 70 cm

Rok bagian pendek = 50 cm

A-B = tinggi panggul

A-A1 =  $1/10$  lingkar pinggang +1 + 3

B-B1 =  $1/4$  lingkar panggul +1

Pola rok bagian belakang

A-C = panjang rok

Rok bagian panjang = 70 cm

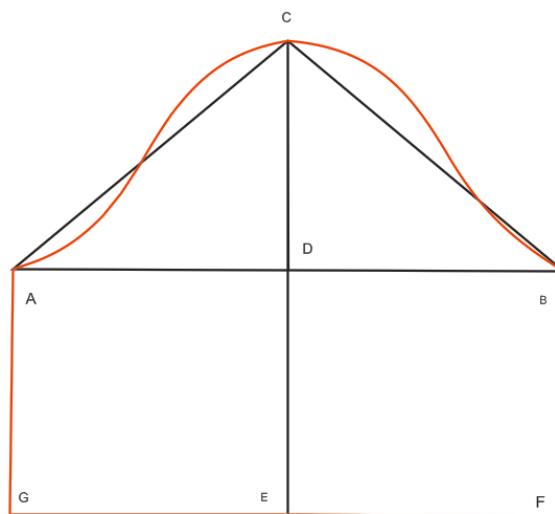
Rok bagian pendek = 50 cm

A-B = tinggi panggul

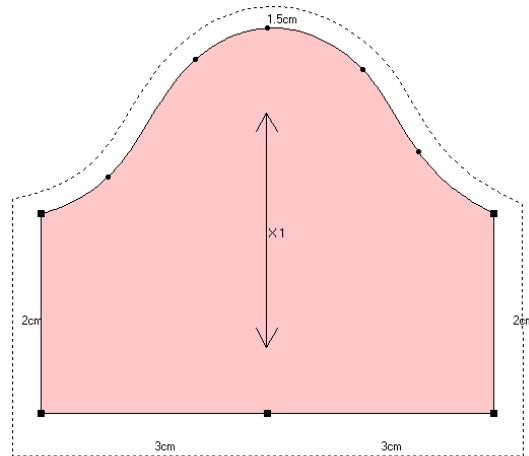
A-A1 =  $1/10$  lingkar pinggang - 1 +3

B-B1 =  $1/4$  lingkar panggul -1

iii. Pola Dasar Lengan Skala 1:4



Gambar 15. Pola dasar lengan skala 1:4



Gambar 16. Pecah Pola Lengan Skala 1:4

#### Keterangan

##### Pola lengan

A-B = Garis dasar lengan

D-C = Tinggi puncak lengan

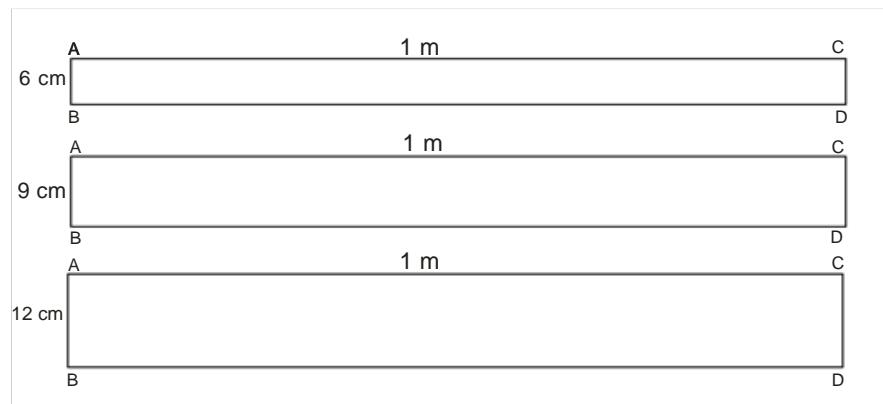
C-A=C-B =  $\frac{1}{2}$  kerung lengan

D-E = Panjang lengan – CD

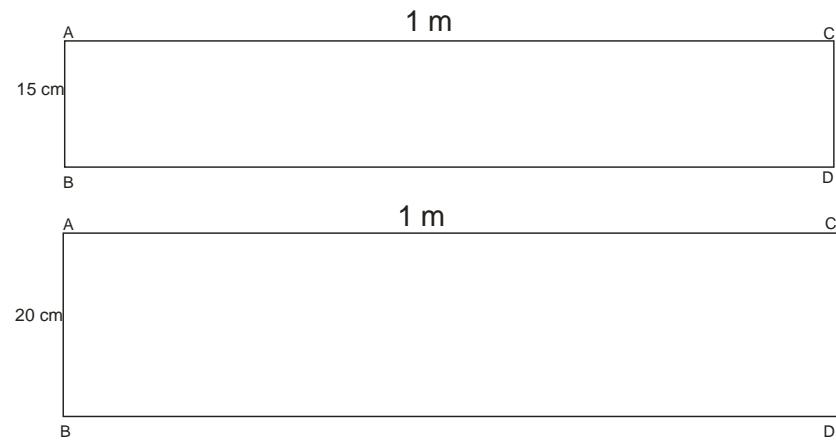
E-F=E-G =  $\frac{1}{2}$  lingkar pergelangan lengan.

iv. Pola Hiasan *Tulle* Bagian Lengan Skala 1:4

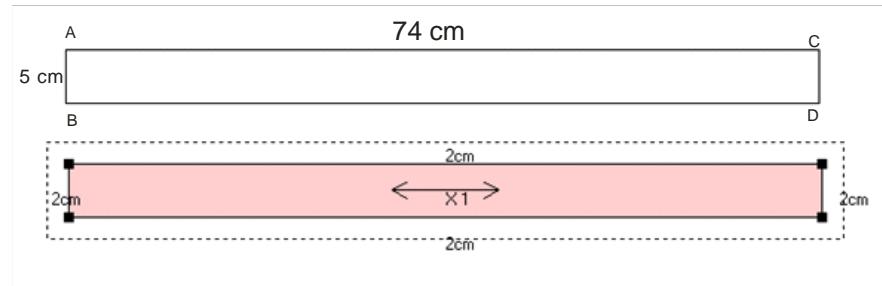
Pola lengan dengan ukuran 6 cm, 9 cm, dan 12 cm

Gambar 17. Hiasan *Tulle* Bagian Lengan Skala 1:4v. Pola hiasan *tulle* bagian bawah gaun skala 1:4

Pola hiasan bawah gaun dengan ukuran 15 cm dan 20 cm

Gambar 18. Hiasan *Tulle* Bawah Gaun Skala 1:4

vi. Pola Ban Pinggang Skala 1:4



Gambar 19. Pola Ban Pinggang Skala 1:4

c. Rancangan Bahan

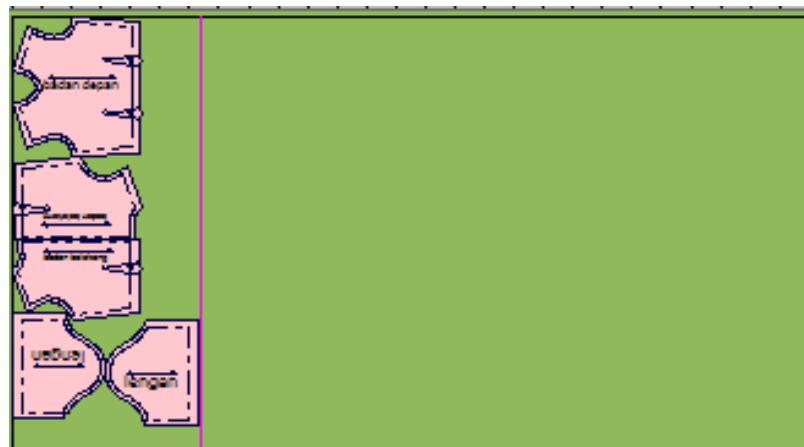
Perancang bahan merupakan langkah yang dilakukan untuk mengetahui seberapa banyak bahan yang diperlukan dalam pembuatan busana pesta, rancangan bahan menggunakan pola  $\frac{1}{4}$  dan menggunakan pola yang sudah dirubah. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam merancang busana sebagai berikut :

- 1) Sebelum meletakan pola keatas bahan perhatikan dulu arah serat kain
- 2) Meletakan pola pada bahan harus seamat mungkin agar tidak boros kain.
- 3) Letakan pola yang ukurannya besar terlebih dahulu, kemudian letakan pola yang ukuranya kecil.

Rancangan bahan busana pesta malam yaitu :

1) Bahan Cady Silk

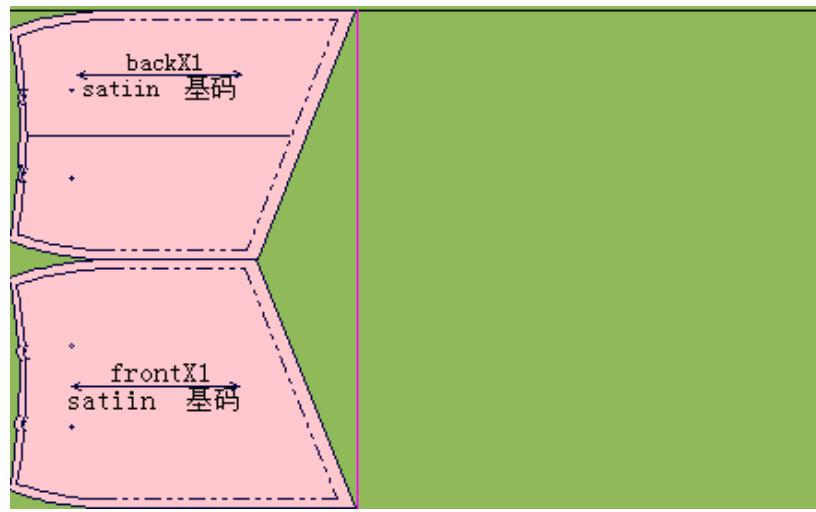
Bahan cady silk ini digunakan untuk pembuatan gaun bagian utama yang digunakan untuk bagian badan dan lengan. Banyak bahan yang diperlukan 150 cm.



Gambar 20. Rancangan Bahan Cady Silk

2) Bahan Cavali

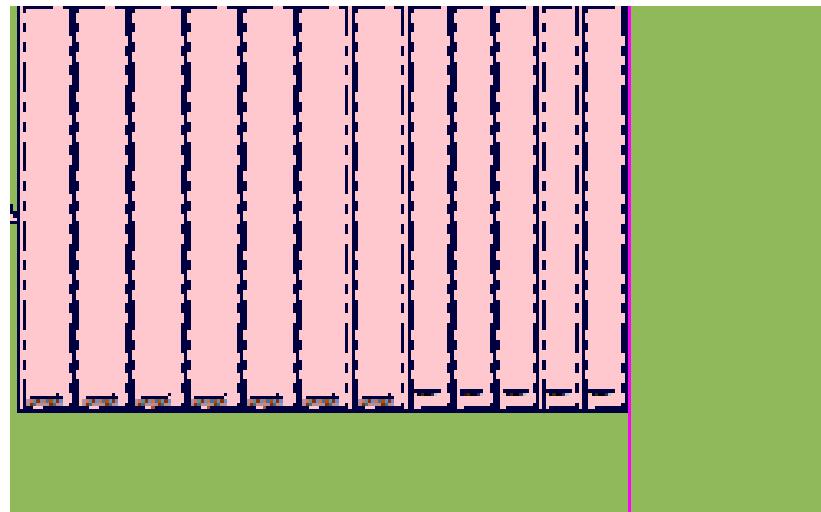
Bahan cavali ini digunakan untuk bagian rok dan ban pinggang dengan bahan yang diperlukan 2 m dengan lebара bahan 150 cm.



Gambar 21.Rancangan Bahan Cavalii

### 3) Bahan *Tulle*

Bahan *tulle* ini digunakan untuk hiasan bagian bawah gaun lapisan



Gambar 22. Rancangan Bahan *Tulle* Bagian Lengan Gaun

a) Bahan *Tulle*



Gambar 23. Rancangan Bahan *Tulle* Bagian Bawah Gaun

c. Kalkulasi Harga

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

- 1) Mencantumkan nama bahan, banyaknya bahan yang dibutuhkan, harga satuan, jumlah total dan harga total dari bahan-bahan yang dibutuhkan.
- 2) Nama barang disesuaikan dengan jenis bahan apa yang digunakan, misalnya bahan pokok, bahan pembantu atau bahan tambahan.

- 3) Dalam menentukan jumlah harga, disesuaikan dengan banyaknya barang yang digunakan atau diperlukan
- 4) Semua barang harus tercatat, agar perhitungan biaya dapat lebih tepat.

Berikut ini adalah rancangan harga dari pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Gunung Api Purba :

Table 2. Rancangan Harga Pembuatan Busana Pesta

No.	Nama Bahan	Digunakan	Harga Satuan	Jumlah Harga
A	Bahan Utama			
	Kain cavali	2 m	@Rp. 28.000	@Rp. 56.000
	Kain Lady silk	1 m	@Rp. 65.000	@Rp. 65.000
B	Bahan Pembantu			
	Kain ero berwarna pink	1 m	@ RP. 16000	@Rp. 16.000
	Kain ero berwarna ijo			
	tosca	1,5 m	@Rp. 16.000	@Rp. 24.000
C	Bahan Tambahan			
	Veselin	0,5 m	@ Rp. 4.000	@Rp. 2.000
	Kain keras	0,5 m	@Rp. 15.000	@Rp. 4.000
	Benang jahit	4 buah	@Rp. 1.500	@Rp. 6.000
	Resliting	1 buah	@Rp. 11.000	@Rp. 11.000
D	Bahan Hiasan			
	Bahan Tulle	15 m	@Rp. 10.000	@Rp. 150.000
	Kain Organza	1 m	@Rp. 18.000	@Rp. 18.000
	Manik-manik			
	- Hallon	1 bungkus	@Rp. 17.000	@Rp. 17.000
	- mutiara	1 rantai	@Rp. 5.000	@Rp. 5.000
	-Swarovski	3 bungkus	@Rp. 10.000	@Rp. 30.000
<b>TOTAL</b>				Rp. 404,000

### Analisis Harga Jual

Biaya Tenaga Kerja (50% x Biaya Produksi)

$$0.5 \times \text{Rp. } 404.000,00 = \text{Rp. } 202.000,00$$

Biaya aus Mesin (10% x Biaya Produksi)

$$0.1 \times \text{Rp. } 404.000,00 = \text{Rp. } 40.400,00$$

Keuntungan (30% x Biaya Produksi)

$$0.3 \times \text{Rp. } 404.000,00 = \text{Rp. } 121.000,00$$

Jumlah Kebutuh = Rp. 404.000,00

Total = Rp. 767.400,00

Jadi, untuk harga jual busana pesta malam ini adalah Rp. 767.400,00

### b. Pelaksanaan

#### 1) Peletakan Pola Pada Bahan

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

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

- a) Periksa kelengkapan pola, penambahan kampuh pada bagian badan atas dan sisi rok sebesar 2 cm pada bagian bawah rok 4 cm dan perhatikan tanda-tanda pola.
- b) Letakkan pola yang sudah diberi kampuh secara berdekatan.

- c) Pola disemat dengan jarum pentul. Arah kepala jarum pentul kedalam sedangkan ujungnya menghadap keluar
  - d) Letakkan pola yang sudah lebih besar dahulu baru kemudian pola yang kecil, agar bisa menghemat bahan.
  - e) Arah benang panjang dari bagian kiri harus sama dengan bagian kanan.
- 2) Pemotongan dan Pemberian Tanda Pada Jahitan
- Setelah diletakkan pada bahan, langkah selanjutnya adalah pemberian kampuh, tanda jahitan serta keliman. Pemberian tanda kampuh biasanya  $1 \frac{1}{2}$  - 2 cm, untuk bawah kelim 3 – 4 cm sedangkan untuk ritsliting 3-4 cm. Pemotongan dilakukan setelah semua pola diberi tanda kampuh, setelah dipotong lalu diberi tanda jahitan yaitu dengan cara merader pada garis pola.
- 3) Penjelujuran dan Penyambungan
- Sebelum bahan busana dijahit dengan mesin, terlebih dahulu di jelujur dengan tangan, hal ini untuk menghindari terjadinya kesalahan saat menjahit. Selain itu penjelujuran juga diperlukan untuk mengetahui jatuhnya bahan apakah sudah pas atau tidak. Jika masih ada kesalahan atau ketidaktepatan ukuran, maka masih bisa diperbaiki.

Langkah-langkah penjelujuran sebagai berikut :

- 1) Menjelujur gaun
  - a) Menjelujur kupnat bagian depan, sisi dan bahu
  - b) Menjelujur kupnat rok dan sisi
  - c) Menjelujur sambungan blus dan rok
  - d) Menjelujur resliting pada bagian tengah belakang
  - e) Menjelujur lengan
  - f) Menjelujur kelim
- 4) Evaluasi Proses *Fitting* 1

Evaluasi proses *fitting* 1 merupakan pengepasan busana pada seorang model yang sudah dalam bentuk busana tetapi berupa jelujuran. Pengepasan *fitting* 1 bertujuan untuk mengetahui apakah busana yang dibuat sesuai dengan ukuran tubuh model, selain itu juga untuk mengetahui kekurangan pada busana saat dipakai oleh model. Aspek yang diamati dalam evaluasi ini adalah jatuhnya busana pada badan dan teknologi yang digunakan dalam pembuatan busana.

Tabel 3. Aspek penilaian *fitting* 1

Aspek yang diamati	Hasil pengamatan	Cara mengatasi
Kupnat	Kanan dan kiri panjangnya tidak sama dan tidak lurus	Mendedel bagian kupnat lalu kanan dan kiri disamakan panjangnya dan diluruskan.
<i>Tulle</i>	Tidak rapih, tidak sesuai dengan desain, kepanjangan	3 tumpuk <i>tulle</i> Bagian atas panjangnya 6 cm, bagian tengah 9 cm, bagian bawah 12 cm.

### 5) Proses Menjahit

Setelah pengepasan *fitting* 1 dan mengetahui kekurangan pada busana serta melakukan perbaikan, maka langkah selanjutnya adalah penjahitan. Penjahitan ini dilakukan untuk menyambung setiap bagian bentuk gaun. Penjahitan ini dilakukan menggunakan mesin jahit dan juga menjahit manual menggunakan tangan. Hal ini agar hasilnya menjadi rapi, kuat dan maksimal.

**Langkah-Langkah Menjahit Gaun dan Penyelesaian :**

**1) Menjahit Gaun**

- a) Menjahit bisban di setiap sisi yang akan dijahit untuk penyelesaiannya disoom
- b) Menjahit kupnat bagian blus, sisi dan bahu.
- c) Menjahit kupnat rok dan menjahit sisi
- d) Menjahit sambungan blus dan rok yang dijadikan satu
- e) Menjahit ritsliting
- f) Menjahit sisi lengan lalu memasang lengan dan kerung lengan dijahit
- g) Mejahit depun kerung leher
- h) menjahit tulle yang sudah di potong sesuai dengan ukuran lalu dikerut
- i) Memasang *tulle* bagian lengan, dada dan bawah rok dengan cara dijelujur.
- j) Penyelesaiannya bagian kelim bawah rok disoom

**6) Membuat Hiasan Busana**

Membuat hiasan bertujuan untuk memperindah busana.

Dalam kesempatan ini perancang membuat hiasan dari bahan organza yang dibuat menjadi bunga untuk diaplikasikan pada bagian bawah gaun.

**Langkah Pembuatan Hiasan Bunga:**

- a) Memotong bahan organza menggunakan koin atau uang 500

- b) Siapkan alat seperti lem tembak yang sudah dipanaskan
- c) Kemudian menempelkan bahan yang sudah dipotong secara melingkar lalu tumpuk lagi seperti cara awal.

Sedangkan untuk hiasan lainnya menggunakan manik-manik, mutiara, payet *hallon*, dan *swarovski* langsung dijahit menggunakan tangan.



Gambar 24. Hiasan *Corsage*

#### 7) Evaluasi *Fitting* II

Evaluasi proses *fitting* II atau pengepasan II dilakukan pada busana yang sudah dijahit, minimal 90% dari total pembuatan serta harus sesuai dengan disain yang dibuat yang meliputi perlengkapan dan hiasannya.

Tabel 4. Aspek penilaian *fitting* II

Aspek yang diamati	Hasil pengamatan	Cara mengatasi
Kupnat	Kupnat atas dan bawah disamain panjangnya	Mendedel bagian kupnat atas dan bawah lalu disamakan panjangnya
Lingkar panggul	Lingkar panggul bagian sisi kanan dan kiri disamain	Mendedel bagian sisi kiri dijahit dan dikecilkan
<i>Tulle</i>	<i>Tulle</i> diratakan	Dengan cara menggunting <i>tulle</i> yang panjang dan disamakan.

### c. Evaluasi Hasil

Kegiatan evaluasi dilakukan setelah proses perencanaan dan pelaksanaan dalam pembuatan busana pesta. Evaluasi akhir yang di dapat adalah busana pesta malam *la foresta* dengan sumber ide Gunung api purba telah sesuai judul pergelaran yaitu *TROMGINE* desain yang dibuat telah menyiratkan sumber ide Gunung api purba yang dibuat seperti gerombolan pohon yang mengelilingi Gunung Api Purba jika dilihat dari atas. Dalam menciptakan busana pesta malam ini tidaklah berjalan mulus, terdapat beberapa kesulitan seperti pada percobaan pembuatan lengan karena terdapat tumpukan *tulle*, mengalami dua kali perbaikan.

Kesulitan lainnya yaitu terdapat pada bagian kerung lengan pada bagian ini berbentuk melengkung dikarenakan terdapat *tulle* sehingga menjadi tebal dan sulit untuk disetrika. Pada bagian lengan terdapat tumpukan *tulle* dengan ukuran yang berbeda dan 3 lapis, terdapat perombakan pada bagian bawah sisi gaun bagian kiri karena tidak sama dengan bagian kanan dan harus disesuaikan sama dengan bagian kanan.

### 3. Menyelenggarakan Gelar Busana

Gelar busana merupakan kegiatan yang diselenggarakan untuk memamerkan atau memperkenalkan suatu karya terbaru dari perancang yang diperagakan oleh model profesional. Pelaksanaan gelar busana melalui tiga tahap yaitu : persiapan, pelaksanaan, evaluasi

#### a. Persiapan

Persiapan yang dilakukan untuk pergelaran busana 2019 dengan judul *TROMGINE*

##### 1) Pembentukan Panitia Pergelaran

Pembentukan panitia bertujuan agar pergelaran busana terlaksana dengan baik dan lancar. Susunan kepanitiaan berasal dari mahasiswa pendidikan teknik dan teknik busana yang mengikuti proyek akhir yang terdiri dari mahasiswa S1 dan D3 angkatan 2016 semuanya berjumlah 111 mahasiswa.

Susunan kepanitian dan tugas-tugasnya sebagai berikut:

a) Ketua 1, 2,3.

Mengatur dan mengkoordinasikan seluruh panitia pergelaran busana.

f) Sekertaris I, II dan II

Membuat segala proposal yang dibutuhkan dan bekerjasama dengan siapa yang bersangkutan, mengurus segala kebutuhan surat meyurat seluruh panitia, mengarsipkan segala surat yang diterima dan dikeluarkan.

g) Bendahara I,II dan III

Membawa/ menyimpan seluruh uang pergelaran busana, mengatur keluar masuknya sumber pendapatan dan pengeluaran, menyimpan segala nota, membuat rancangan anggaran biaya seluruh kebutuhan acara.

h) Sie Acara

Bertugas menyusun acara pergelaran busana, secara keseluruhan dan bertanggung jawab terhadap jalannya acara.

i) Sie *SponsorShip*

Mencari kontak sponsor yang dituju, Mengatur dan membuat proposal sponsor, mencari dana yang dibutuhkan, membuat list sponsor.

j) Sie Humas

Membuat list undangan, menghubungi instansi dan lembaga terkait yang menunjang pelaksanaan pergelaran busana, mengatur among tamu, memohon surat sambutan jajaran penjabat untuk keperluan *booklet*.

k) Sie Publikasi

Membuat logo acara, membuat famplet dan tiket, membantu membuat media publikasi, bertanggung jawab mengatur uang penjualan tiket.

l) Sie Juri

Membuat draf penilian, mengatur penjurian, melakukan MoU dengan juri.

m) Sie *Booklet*

Bertugas dalam pembuatan booklet dari mendesain hingga mencetak dan mencari percetakan.

n) Sie Dokumentasi

Menyiapkan alat dokumentasi sesuai kebutuhan foto, video, dll. Mengedit hasil liputan yang sudah diliput, mendokumentasi seluruh kegiatan.

o) Sie Dekorasi

Membuat konsep dekorasi dan layout *venue* acara, mencari pihak yang berhubungan dengan dekorasi, *stage, sound system*,

dan *lighting*, membuat desain *photobooth*, dan mendesain dekorasi *stage*.

p) Sie *Backstage dan Floor Manager*.

Mengatur situasi yang ada di backstage dan di *venue*, mengatur jalannya acara di depan dan di belakang panggung, bekerjasama dengan sie humas untuk mengatur *flow* seluruh tamu, mengatur keadaan seluruh *venue*.

q) Sie Keamanan

Mengatur seluruh keamanan pada seluruh rangkaian acara, membuat layout parkir pada saat acara berlangsung, mengatur keamanan *backstage* dan *venue*.

r) Sie Model

Mengatur blocking, mengatur urutan model, presensi dan menata model.

s) Sie Konsumsi

Mengatur segala kegiatan yang membutuhkan makanan, minuman dan snack disaat yang dibutuhkan, membuat jadwal kebutuhan konsumsi, mengatur distribusi konsumsi.

t) Sie Perkap

Mengurus dan meminjam tempat acara berlangsung, mengatur segala perlengkapan yang dibutuhkan pada serangkaian acara, memenuhi kebutuhan setiap sie yang masuk dalam ranah perlengkapan acara.

u) *Sie Make Up*

Mencari sponsor *make up*, mengatur jadwal make up model , mengatur alur *make up* model, menyampaikan maksud dan tujuan kepada perias dengan baik dan benar

2) Menentukan Tema

Tema yang diambil dalam pergelaran acara ini yaitu *TROMGINE* yang merupakan akronim *dari the Role of Millenial Generation in Natural/Nature Environment* yang diartikan sebagai peranan generasi milenial dalam lingkungan alam. Manusia merupakan bagian dari alam semesta. Lingkungan alam sangat penting bagi manusia karena lingkungan alam mempengaruhi perkembangan hidup manusia. Pada masa sekarang, generasi milenial hidup serba *modern* dan *digital*. Mereka memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai alat penunjang dalam kehidupan sehari-hari. Memiliki sifat sebagai pribadi dengan pikiran terbuka, rasa percaya diri yang bagus, optimis, dan mampu mengepresikan perasaan, maka generasi milenial memiliki sifat positif yang dapat dimanfaatkan untuk membangun peradaban manusia yang lebih baik. Dalam hal ini generasi milenial dituntut untuk ikut serta dalam perkembangan dan kemajuan dunia, salah satunya di bidang *fashion*.

Karya-karya yang ditampilkan merupakan perwujudan penggunaan teknologi sebagai wujud peran mahasiswa dalam

mempopulerkan warisan budaya yang ada di Indonesia dalam wujud sumber ide busana yaitu *heritage* Indonesia. *Heritage* meliputi tradisi, bangunan, tanam nasional, cerita rakyat dan peninggalan sejarah yang berumur puluhan tahun. Melalui tema ini diharapkan mahasiswa dapat ikut serta dalam mempopulerkan warisan budaya dan alam yang ada di Indonesia.

3) Sumber Dana

Penentuan anggaran diputuskan bersama dalam sebuah rapat dengan beberapa pertimbangan. Anggaran yang ditentukan meliputi anggaran dana pokok sebesar Rp. 1200.000, tiap mahasiswa.

4) Dewan Juri

Seluruh karya-karya mahasiswa yang ditampilkan malam itu dinilai oleh beberapa juri. Dewan juri berjumlah 6 orang. Juri-juri tersebut diantaranya yaitu:

Juri Kosentrasi Garment :

- a) Bapak Goet Poespo
- b) Ibu pertiwi Sundarini M.kom
- c) PT Ungaran (didiit mulyono, SS)

Juri Konsentrasi Butik :

- a) Bapak Philip Irwandoso
- b) Bapak Dr. Hadjar pamadhi.Ma, Hons.
- c) Bapak Sugeng waskito

5) Menentukan Waktu dan Tempat

Peragaan busana 2019 dengan judul *TROMGINE* diselenggarakan pada hari kamis, 11 April 2019. Acara dimulai pada pukul 18:00 WIB hingga selesai bertempat di Auditorium UNY.

b. Pelaksanaan

1) Penilaian Gantung

penilaian gantung merupakan dari pergelaran busana, dilaksanakan pada tanggal 6 april 2019 di Gedung KPLT FT UNY lantai 3. Penilaian gantung merupakan penilaian oleh semua dosen pembimbing.

2) Grand Juri

Grand juri merupakan bagian dari pergelaran busana, dilaksanakan pada tanggal 7 April 2019 di gedung KPLT FT UNY lantai 3. Grand juri ini merupakan penilaian oleh dewan juri sebelum busana digelarkan

3) Gladi Bersih

Gladi bersih dilaksanakan sebelum pergelaran busana dimulai. Gladi bersih bertujuan untuk latihan terakhir sebelum acara dimulai. Guna meminimalisir resiko adanya kesalahan saat acara berlangsung.

**Tabel Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Karya Inovasi Produk Fashion**

**Hasil FGD Tanggal 23 Februari 2018**

**Tabel.5 dewan juri penilaian gantung**

No	Dimensi Konseptual	Aspek Yang Dinilai	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir	Juri
1	Busana butik	Desain	Kesesuaian desain dengan moodboard	1	1	Sri Widarwati, M.Pd Afif Ghurub Bestari M.Pd
			Penyajian	2	1	
			Kesatyan desain	3	1	
		Hiasan	Orisinalitas	4	1	Enny Zuhni Khayati M.Kes Alicia Christy
			Keraian hiasan	5	1	
			Kesatuan/unity	6	1	
		Teknik jahit	Teknik penyambungan	7	1	Dr. Emmy Budiaستuti Kusminarko Warno, M.Pd
			Teknik pemasangan lining	8	1	
			Teknik pressing	9	1	
		Kesesuaian daya pakai	Etika dan estetika	10	1	Dr. Sri Wening Kapti Asiatun, M.Pd
			Kenyamanan pakai	11	1	
			Fungsional	12	1	
2	Busana Garmen	Drapshape	Ketepatan ukuran	1	1	Dr. Widiahastuti Adam Jerusalem, Ph.D
			Jatuhnya baju dibadan	2	1	
			Layak pakai	3	1	
			Teknik penyambungan	4	1	Widyabakti Sabatari, M.Sn

		Teknologi (workmanshi p)	Konsistensi setikan	5	1	Sri Emi Yuli Suprihatin, M.Si
			Topstitch	6	1	
			Belahan (kancing/zipper)	7	1	
			Penyelesaian garis leher/kerah	8	1	
			Pemasangan lengan	9	1	
		Fungsi dan pressing	Ketepatan pemilihan dan pemasangan lining/interlining	10	1	Sugiyem, M.Pd Hanifah, M.Pd
		Daya jual dan desain	Marketable	11	1	Afif Ghurub Bestari M.Pd Triyanto, MA
			Moodboard penyajian kesatuan koleksi	12	1	

Tabel 6. susunan puncak acara *TROMGINE*

SUSUNAN ACARA <i>TROMGINE</i>					11-april-2019
NO	Waktu			Kegiatan	Keterangan
	awal	akhir	durasi		
1	17.30	17.50	0.20	Opening gate	
	17.50	18.00	0.10	Greeting	
2	18.00	18.05	0.05	Gress fashion designer	
3	18.05	18.15	0.10	Apresiasi designer tamu	
4	18.15	18.20	0.05	Opening: pemutaran video opening	
5	18.20	18.25	0.05	Mc on the stage	
6	18.25	18.33	0.08	Kids carnival	8 orang
7	18.33	18.38	0.05	Apresiasi dosen pembimbing TA/PA	
8	18.38	18.41	0.03	Apresiasi juri	6 juri
9				Sambutan dan pembukaan	
10	18.41	18.44	0.03	Sambutan ketua panitia	Ayum
11	18.44	18.48	0.04	Sambutan rektor	Pak sutrisna
12	18.48	19.13	0.25	Fashion show garmen	25 mahasiswa
13	19.13	19.18	0.05	Sanggar sultan syarif wasim	
14	19.18	20.45	1.27	Fashion show butik	87 mahasiswa

15	20.45	20.50	0.05	Song performance by jodi shak	Kak jodi
16	20.50	21.00	0.10	Fashion show damarjatico	5 model
17	21.00	21.10	0.10	Fashion show senja sewing studio	5 model
18	21.10	21.25	0.15	Fashion show AGB fashion collection	6 model
19	21.25	21.30	0.05	Song performance by jodi shak	Kak jodi
20	21.30	21.45	0.15	Doorprize	
21	21.45.	22.00	0.15	Awarding	22 nominasi
22	22.00	22.15	0.15	Closing	

#### 4) Pergelaran Busana

Acara pergelaran busana proyek akhir ini dilaksanakan pada hari kamis tanggal 11 April 2019 yang bertempat di Auditorium UNY. Persiapan acara dilakukan sehari sebelum acara berlangsung yaitu tanggal 10 April 2019. Persiapan acara meliputi loading barang, persiapan panggung, beserta dekornya dan penataan kursi.

#### c. Evaluasi Hasil

Setelah melaksanakan acara tahap selanjutnya adalah mengevaluasi acara. Evaluasi dari peragaan busana ini adalah kurangnya komunikasi dan koordinasi antara satu dengan yang lain, dimana menimbulkan ketidak kompakkan di dalam pergelaran maka dari itu perlunya penjelasan terhadap semua masalah. Hasil evaluasi akhir dari pergelaran busana ini yaitu acaran berjalan dengan lancar dan sukses.

## B. Hasil

### 1. Hasil Penciptaan Desain

Busana pesta malam ini mengambil sumber ide Gunung Api Purba yang berasal dari daerah Yogyakarta. Bukit Gunung Api Purba ini merupakan tempat menghukum warga desa yang ceroboh.

Busana pesta ini menggunakan bahan yang mengkilap berwarna *pink* dan *emerald* yang dijadikan gaun asimetris, bagian lengan, dada, dan bawah gaun terdapat tumpukan *tulle* yang berwarna gradasi. Warna-warna yang digunakan merupakan palet warna dalam *trend stories fractalicious*

Hiasan yang diaplikasikan pada busana pesta ini yaitu *corsage* bunga yang terbuat dari bahan organza serta hiasan bagian pinggang yang terdapat manik-manik seperti hallon, mutiara, dan *swarovski*.

Berikut hasil yang telah diciptakan :



Gambar 25. *Fashion Ilustation*

## 2. Pembuatan Busana

Busana pesta ini menggunakan bahan cavali dan cady silk berwarna *emerald* dan *pink* yang dijadikan gaun asimetris, bagian lengan,dada dan bawah gaun menggunakan *tulle*. Cara memasang raffel dengan cara mengerut *tulle* yang sudah di potong lalu dikerut dan di pasang pada bagian lengan, dada dan bawah rok selanjutnya tempelkan *tulle* kemudian dijelujur. Bagian lengan warna *punch*, *light pink*, dan *baby pink* untuk bagian bawah terdapat 2 warna yaitu *blue* dan *mint*. Hiasan manik-manik seperti payet, *hallon*, *swarovski* diaplikasikan pada busana pesta ini pada bagian ban pinggang, sedangkan untuk *corsage* menggunakan bahan organza lalu dibentuk menjadi bunga. *Headdressnya* menggunakan *flower crown* .



Gambar 26. Pembuatan Busana

### 3. Penyelengaraan Pergelaran Busana

Karya-karya mahasiswa yang terpilih menjadi karya terbaik masing-masing mendapatkan penghargaan berupa *trophy* dari berbagai instansi semua berjumlah 24 *trophy*. Berikut ini merupakan kejuaraan yang diperoleh pada pergelaran busana TROMGINE :

- a. Juara 1 Butik Kelas A : Dhika Fine Fadillah
- b. Juara 2 Butik Kelas A : Anggraini 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 Sabrin
- h. Juara 2 Butik Kelas B : Sera Sarifah R
- i. Juara 3 Butik Kelas B : Salsabila Damayanti
- j. Juara Harapan 1 Butik Kelas B : Ayu Monita Sari
- k. Juara Harapan 2 Butik Kelas B : Arinta Deka Wati
- l. Juara Harapan 3 Butik Kelas B : Tri Aida
- m. Juara 1 Butik Kelas D : Nimas Laviana M
- n. Juara 2 Butik Kelas D : Erica Novitasari
- o. Juara 3 Butik Kelas D : Citrawati Deka W
- p. Juara Harapan 1 Butik Kelas D : Indi Sari

- q. Juara Harapan 2 Butik Kelas D : Anggraeni Dewi P S
- r. Juara Harapan 3 Butik Kelas D : Dana Shubakti M N
- s. Juara 1 Garmen : Abdulah Boy W
- t. Juara 2 Garmen : Huswatun Naufa
- u. Juara 3 Garmen : Fina ida Matusilmi
- v. Juara Harapan 1 Garmen : Istika Wulandari
- w. Juara Harapan 2 Garmen : Ulfa Lailatul Safaah
- x. Juara Harapan 3 Garmen : Ita Aprilia
- y. Juara Best Teknologi : Anggraini Apsari
- z. Juara Best Design : Wahyu Damayanti
- aa. Juara Favorit : Dillon
- bb. Juara Umum : Nimas Laviana M



Gambar 27. Penyelengaraan Pergelaran Busana

## C. Pembahasan

### 1. Hasil Penciptaan Desain

Dalam penciptaan busana pesta malam ini memiliki kesesuaian antara desain yang dirancang dengan *trend stories* juga sesuai dengan sumber ide yang diambil dari Gunung Api Purba yang berasal dari daerah Yogyakarta. Untuk itu diperlukan adanya pemahaman dan penghayatan dari makna yang terkandung dalam sumber ide yang diangkat. Dengan judul *TROMGINE* yang berarti *The Role of Millenial Generation in Natural/Nature Environment* yang diartikan sebagai peranan generasi milenial dalam lingkungan alam.

Penulis mengambil sumber ide bukit Gunung Api Purba ini dan menginspirasikan pada karya melalui penciptaan busana pesta malam yang berjudul *la foresta* hal ini dimaksudkan bahwa penyusun berantusias pada keindahan alam yang terdapat di Gunung Api Purba, penyusun mengembangkan konsep dari Gunung Api Purba dengan menuangkan ide kreativitasnya menjadi bentuk lain yakni busana pesta malam yang biasa dengan nuasa mewah dan *feminin*. Pengambilan terinspirasi dari pepohonan yang mengelilingi Gunung Api Purba, jika dilihat dari atas akan terlihat pepohonan yang bergerombol selain itu juga penyusun dapat membuktikan bahwa Gunung Api Purba bisa dijadikan sumber ide pembuatan busana pesta malam yang

bersifat mewah, *feminin* dan unik sesuai dengan tema *TROMGINE*

## 2. Karya Busana

Tahapan-tahapan yang diambil setelah pembuatan desain busana adalah merealisasikan desain dalam bentuk busana dengan melalui beberapa proses. Proses pembuatan busana meliputi pengambilan ukuran pada model, pembuatan pola dasar, pecah pola, menempelkan pola pada bahan, memotong bahan, memberi tanda jahitan, menjelujur, *fitting I*, menjahit, *fitting II*, memasang hiasan, penilaian gantung, grand juri. *Fitting I* dilakukan saat busana masih jelujuran dengan tujuan agar jika terjadi kesalahan ukuran dapat diperbaiki lagi tanpa merusak bahan. Setelah evaluasi lalu dilanjutkan dengan proses penjahitan busana sampai dengan penyelesaian dan pembuatan pelengkap busana sampai dengan *fitting II* pada *fitting II* busana harus sudah jadi kurang lebih 90% dari total pembutuhan. Setelah tahap *fitting II* tahap selanjutnya adalah penilaian gantung dimana busana tersebut dipakai manekin dan akan dilihat oleh semua dosen pembimbing, tahap selanjutnya adalah grand juri atau biasa disebut penjurian. Penjurian dilakukan oleh dewan juri yang akan menilai teknik jahit, *cutting*, desain, konsep desain, dan jahitan busana sebelum dipresentasikan di *stage*. Busana tersebut dinilai oleh dewan juri dan tim penguji yaitu tim dosen pengampun mata

kuliah Proyek Akhir sebelum busana tersebut ditampilkan dalam pergelaran.

### 3. Penyelenggaran Pergelaran Busana

Pergelaran ini dilakukan dalam tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Pergelaran busana diadakan pada hari kamis, 11 April 2019 dengan judul *TROMGINE* yang bertempat di Auditorium UNY. Diikuti oleh 111 mahasiswa yang terdiri dari S1 dan D3 angkatan 2016. Busana yang ditampilkan terdapat dua konsentrasi yaitu butik dan garmen. Acara *fashion show* terbagi menjadi 3 sesi yaitu garmen kelas A dan D, butik kelas A, Butik B, dan Butik kelas D. Dalam acara ini penyusun mendapat urutan tampil sesi 3 dengan nomor urut 76.

Pada pelaksanaan pergelaran busana ini panitia merekrut beberapa penilaian khusus. Karena kurangnya koordinasi antara panitia ini dengan panitia khusus menjadikan acara ini berlangsung kurang maksimal. Setelah pelaksanaan dilakukan tahap selanjutnya adalah evaluasi. Hal ini dilakukan dengan mempelajari kekurangan dapat dijadikan sebagai pembelajaran dan memperbaiki di acara-acara berikutnya.