

BAB IV

PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses

1. Proses Penciptaan Desain

Penciptaan desain busana pesta malam ini terinspirasi dari kesenian *Jathilan*. *Jathilan* merupakan kesenian yang umumnya hidup dan berkembang pada masyarakat pedesaan. Berdasarkan sumber ide *Jathilan* penulis ingin lebih memperkenalkan mengenai seni *Jathilan* yang umumnya hanya diketahui oleh masyarakat Daerah Istimewa Yogyakarta. Saat ini perkembangan seni penyajian *Jathilan* telah bergeser, yang semula untuk upacara ritual atau adat, kini menjelma menjadi komoditi yang digunakan untuk menarik Wisatawan. Melalui kesempatan ini saya berharap seni *Jathilan* dapat dikenal oleh dunia tidak hanya di Indonesia. Selain untuk wisatawan, *Jathilan* juga dikembangkan *event Festival Jathilan* setiap tahun yang diselenggarakan oleh Dinas Pariwisata DIY. Saya menggunakan warna-warna mencolok yang diambil dari warna-warna yang digunakan pada instrumen *Jathilan*. Warna-warna *Jathilan* yang berani (merah) diharapkan pemakai dapat memiliki sikap yang energik serta bersemangat, warna oranye dan kuning diharapkan dapat memunculkan kesan aktif dan ceria, serta warna biru dan hijau yang merupakan warna-warna alam diharapkan bagi yang melihat dapat terus mengingat dan menjaga alam dengan baik. Harapan penulis, dapat menularkan energi keceriaan, semangat dan kebahagiaan kepada yang menyaksikan.

Penempatan sumber ide pada busana ini ialah pembuatan *overall* yang terinspirasi dari siluet kuda kepang dan rambutnya. Bagian atas *overall* berbentuk melengkung yang menyerupai kepala kuda kepang, menggunakan teknik *patchwork* untuk membuat gradasi warna dan aksan lipit searah yang diletakkan pada tepi *overall* terinspirasi dari rambut kuda kepang. Selain kuda kepang, penulis terinspirasi dari sandal yang digunakan. Sandal tersebut diterapkan pada bagian tengah *drapery* dengan bentuk lubang menggunakan

teknik inkrustasi kemudian diberi aksan pita *satin* yang menjuntai. Adapun detail dari desain ini ialah lukisan yang terinspirasi dari motif-motif yang terdapat pada kuda kepang dan diterapkan pada bagian *drapery*.

Sumber ide ini kemudian dituangkan ke dalam sebuah *moodboard*. Perwujudan *moodboard* sebagai pembelajaran visual berfungsi untuk memberikan gambaran mengenai tujuan dan manfaat yang akan diperoleh dari karya yang dibuat. *Moodboard* berisi inspirasi-inspirasi dalam menciptakan busana tersendiri dari sumber ide, warna, tekstur, motif, bentuk, dan hiasan yang digunakan. *Moodboard* ini bertema kuda kepang dengan sumber ide *Jathilan* yang diwujudkan dalam busana pesta malam pada pertunjukan *Trombine*.



Gambar 11. Hasil Pembuatan *Moodboard*

a. Persiapan Alat dan Bahan Mendisain

Alat dan bahan yang akan digunakan saat membuat desain sesuai sumber ide *Jathilan*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Pensil
- 2) Penggaris
- 3) Kertas gambar ukuran A3
- 4) Pensil warna

b. *Moodboard*

Moodboard dikerjakan diatas kertas A3, dengan isi/materi sebagai berikut :

- 1) Sumber ide/inspirasi
- 2) *Trend* dan karakter yang diusung
- 3) Penggayaan busana (*image style*)
- 4) Warna yang akan digunakan pada pembuatan desain busana pesta (*image color*)
- 5) Corak bahan, bila mengangkat corak tertentu pada koleksi

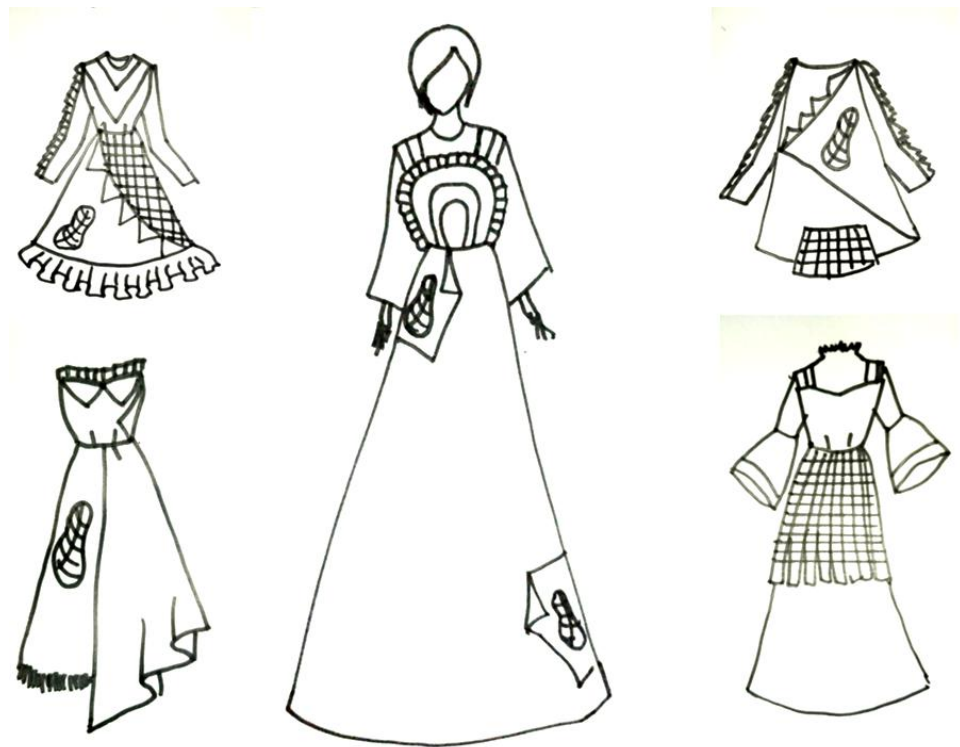
c. *Design*

Adapun proses untuk menghasilkan desain, tahapan-tahapan yang perlu dilakukan ialah pertama, mengkaji beberapa referensi tentang tema, trend, sumber ide, unsur dan prinsip desain. Berikut tahapan dalam pembuatan desain busana pesta :

1) *Design Sketching*

Proses pembuatan *design sketching* ialah sebagai berikut :

- a) Gambar sketsa harus jelas
- b) Dibuat langsung pada kertas
- c) Sikap tubuh memperhatikan segi yang menarik dari desain
- d) Semua detail pada busana (kerah, saku, hiasan dll)
- e) Pengembangan digambar di atas kertas
- f) Sketsa tidak perlu dihapus
- g) Memilih desain yang disukai.



Gambar 12. Gambar *Design Sketching*

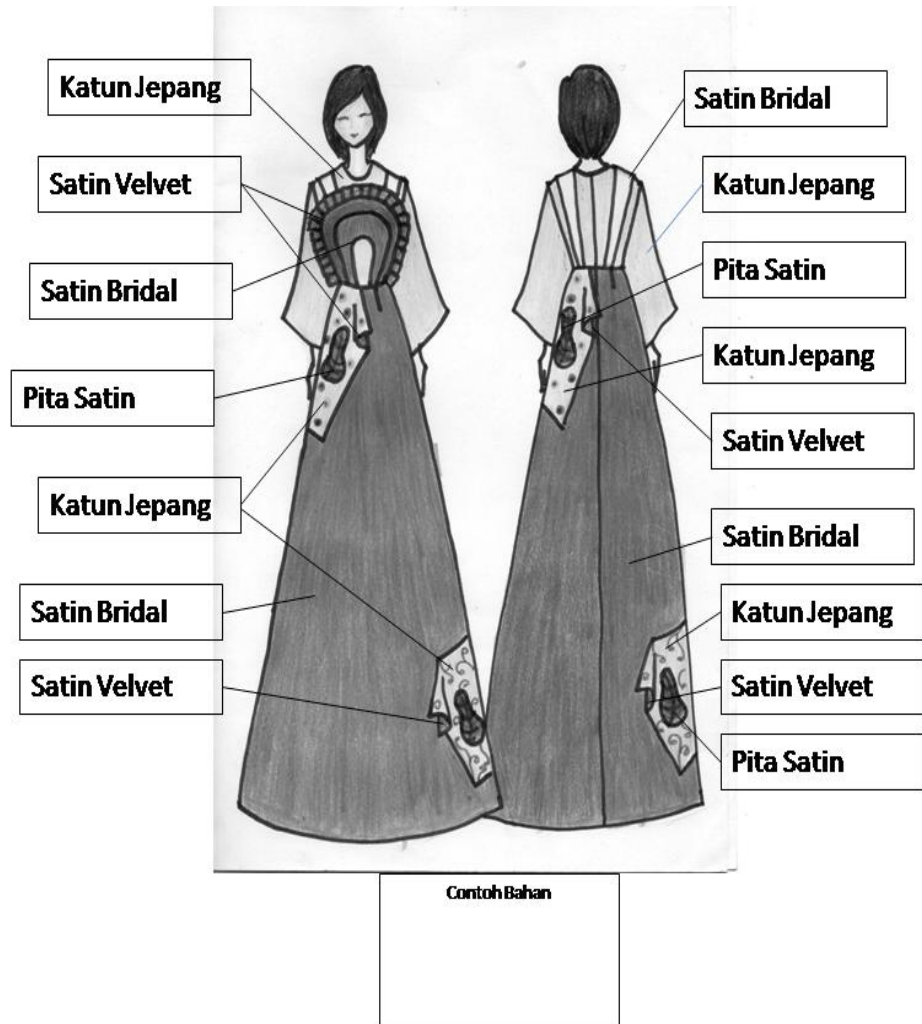
2) *Production Sketching*

- a) Semua detail digambar jelas dan disertai keterangan yang lengkap
- b) Sikap atau pose depan belakang, proporsi sebenarnya
- c) Hati-hati dengan penetapan bagian-bagian busana karena berkaitan dengan busana yang akan diproduksi
- d) Desain belakang harus ada
- e) Detail yang rumit digambar tersendiri
- f) *Design production sheet*, yaitu keterangan tentang desain yang tidak dapat dijelaskan dengan gambar.

3) *Presentation Drawing*

- a) Membuat desain dengan teliti
- b) Membuat *sheet* bagian belakang, digambar pada bagian sisi tubuh atau digambar sebagian
- c) Diberi sedikit keterangan tentang detail pakaian

- d) Menempelkan contoh bahan pada *sheet*, jangan terlalu besar
- e) Diselesaikan dengan pensil warna, cat air, cat poster, sesuai dengan bahan yang digunakan.



Gambar 13. Gambar *Presentation Drawing*

4) *Fashion Illustration*

- a) Proporsi dibuat secara ilustrasi
- b) Gambar dibuat seindah dan semenarik mungkin
- c) Diselesaikan dengan pensil warna, cat air atau cat poster.



Gambar 14. Gambar *Fashion Illustration*

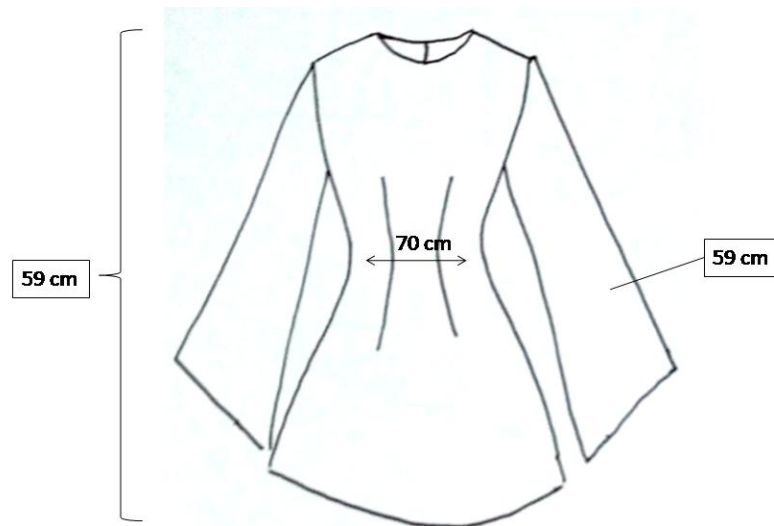
2. Proses Pembuatan Busana

Pembuatan busana pesta malam meliputi tiga tahap, pertama yaitu persiapan yang meliputi pembuatan gambar kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola merancang bahan dan harga. Kedua yaitu pelaksanaan yang meliputi meletakkan pola pada bahan, pemotongan dan pemberian tanda jahitan, penjelujuran, dan penyambungan, evaluasi proses 1, penjahitan, evaluasi proses 2. Ketiga yaitu evaluasi yang meliputi keseluruhan, untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan persiapan pelaksanaan. Berikut akan dijelaskan secara rinci proses pembuatan busana.

a. Persiapan

1) Pembuatan Gambar Kerja (Gambar Kerja Busana, Hiasan dan Pelengkap)

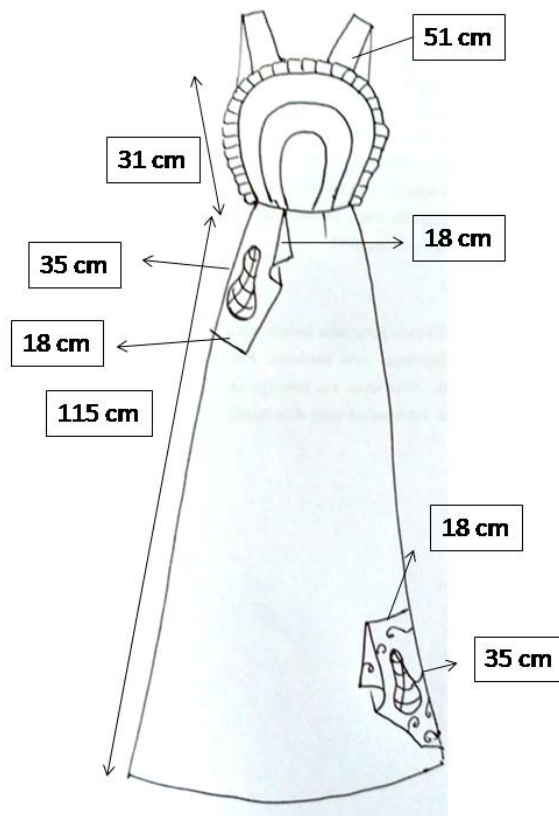
Pembuatan desain kerja pada proses pembuatan busana adalah membuat desain menggambar detail-detail busana secara lengkap yang disertai keterangan-keterangan pada bagian busana agar mencapai hasil kerja yang sempurna. Tujuan membuat desain kerja adalah untuk memberikan petunjuk pedoman dalam membuat busana.



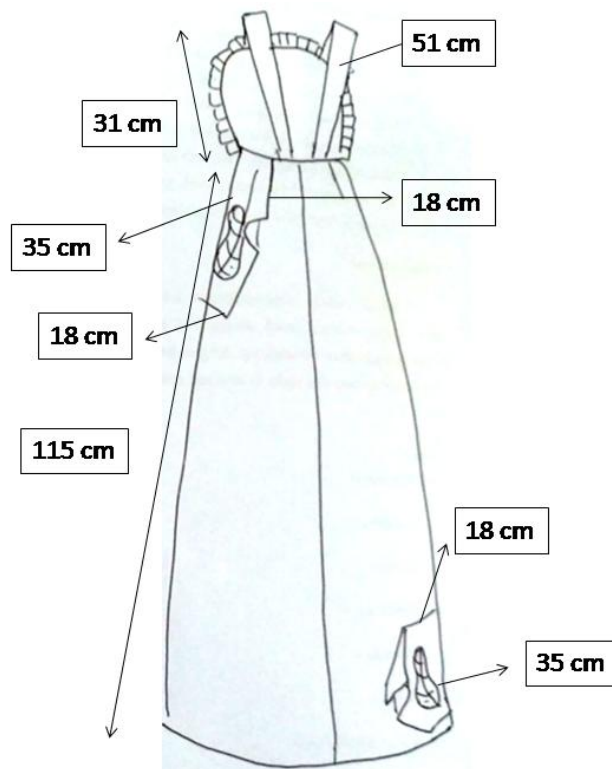
Gambar 15. Gambar Kerja Blus Nampak Depan



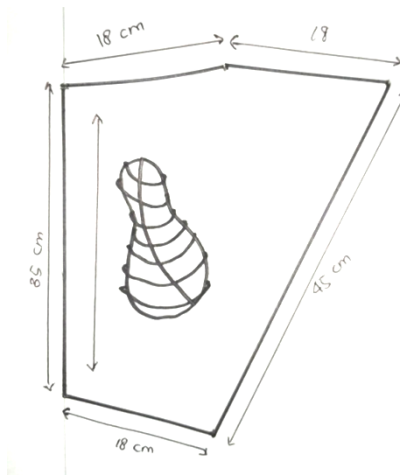
Gambar. 16. Gambar Kerja Blus Nampak Belakang



Gambar 17. Gambar Kerja Overall Nampak Depan



Gambar 18. Gambar Kerja Overall Nampak Belakang



Gambar 19. Gambar Kerja Desain Hiasan

2) Pengambilan Ukuran

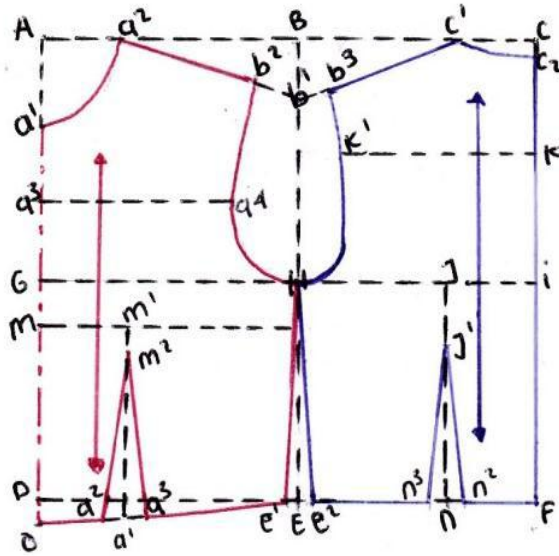
Pengambilan ukuran dilakukan sebelum pembuatan pola. Pengukuran yang diperlukan dalam pembuatan busana pesta malam ini antara lain:

- a) Lingkar badan : 82 cm
- b) Lingkar pinggang : 69 cm
- c) Lingkar panggul I : 90 cm
- d) Lingkar panggul II : 89 cm
- e) Lingkar leher : 39 cm
- f) Panjang punggung : 39 cm
- g) Lebar bahu : 11 cm
- h) Lebar muka : 32 cm
- i) Tinggi puncak : 15 cm
- j) Jarak dada : 18 cm
- k) Panjang lengan : 59 cm
- l) Lingkar lengan bawah : 45 cm
- m) Kerung lengan : 51 cm
- n) Panjang tali *overall* : 47 cm
- o) Panjang *overall* : turun 9 cm dari leher
- p) Panjang rok : 115 cm
- q) Ukuran kontrol : 36/41 cm

3) Pembuatan Pola

Pembuatan pola busana untuk wanita ini menggunakan pola Soen dengan skala 1:8, adapun pola yang digunakan dalam proses pembuatan busana pesta ini adalah sebagai berikut:

a. Pola Badan



Gambar 20. Pola Badan Dasar Sistem Soen Skala 1:8

(Widjiningsih dkk, 2000)

Keterangan pola badan muka :

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

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

$A-a_1 = \frac{1}{6}$ lingkar leher + 0,5 cm

$a_2 = (A-a_1) + 1$ cm

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

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

$B-b_1 = 4,5$ cm

$a_2-b_2 =$ lebar bahu

$a_1-a_3 = a_3-G$ (a_3 tengah-tengah a_1-G)

$a_3-a_4 = \frac{1}{2}$ lebar dada

Garis yang menghubungkan titik b_2-a_4-h yaitu kerung lengan bagian depan.

D-M = tinggi puncak

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

m1-m2 = turun 2 cm

D-O = turun 3 cm

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

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

Keterangan pola bagian belakang :

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

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

F-c2 = panjang punggung

C2-c = naik 1,5 cm

C-c1 = A-a1

c1-c2 = kerung leher bagian belakang

c1-b3 = lebar bahu

c2-K = 8 cm

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

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

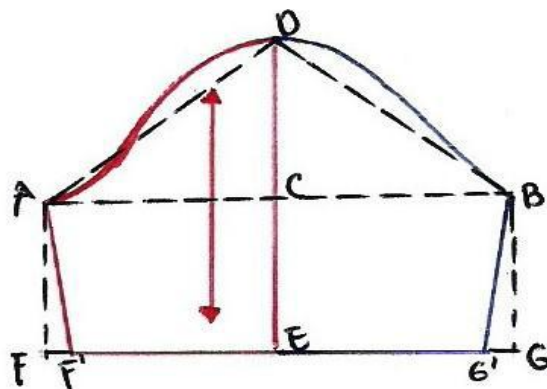
I-J = 8 cm

J-j1 = 5 cm

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

(F-n2)+(n3-e2) = $\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang - 1 cm

b. Pola Dasar Lengan



Gambar 21. Pola Dasar Lengan Skala 1:8 (Widjiningsih dkk, 2000)

Keterangan pola lengan :

C-D = tinggi puncak lengan

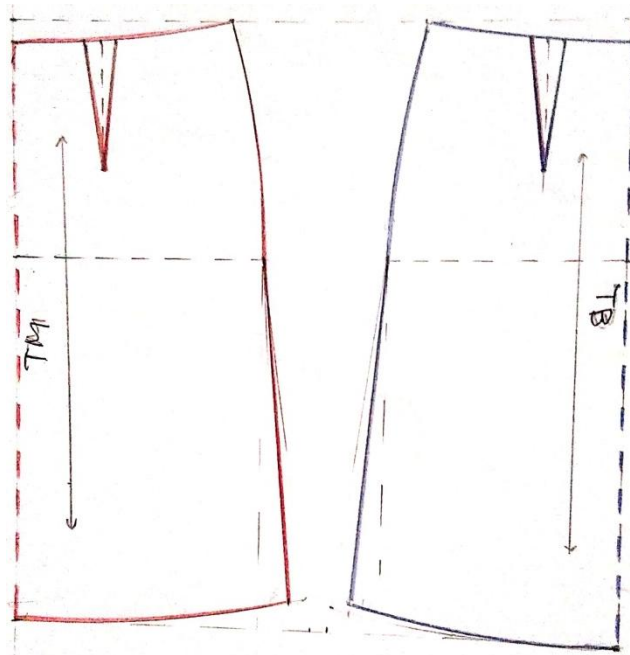
D-E = panjang lengan

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

F-G = A-B

G-G1 = masuk 2 cm

c. Pola Dasar Rok



Gambar 22. Pola Dasar Rok Skala 1:8 (Widjiningsih dkk, 2000)

Keterangan rok bagian depan:

A-a1=1 ½ cm

A-B = ¼ l. ping + 1 cm + 3 cm

a1-C = tinggi panggul

C-D = ¼ l. pang + 1 cm

a1-E = panjang rok

E-F = C-D

E-e1 = 2 cm

F-F1 = masuk 2 cm

a1-a2 = 1/10 l. ping

a2-a3 = 3 cm

Keterangan rok bagian belakang:

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

a1-C = tinggi panggul

C-D = $\frac{1}{4}$ l. ping - 1 cm

a1-E = panjang rok

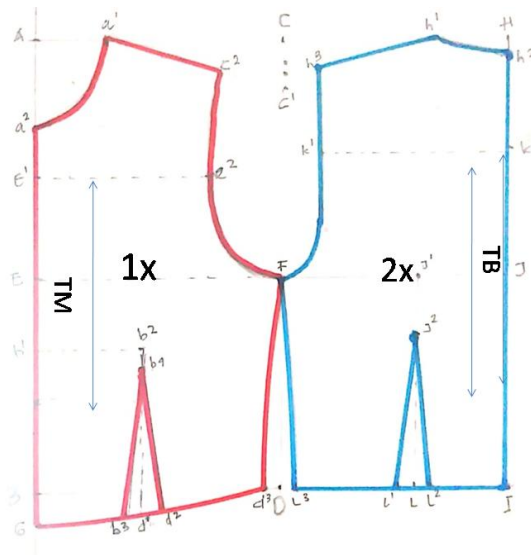
E-F = C-D

A-F-f1 = masuk 2 cm

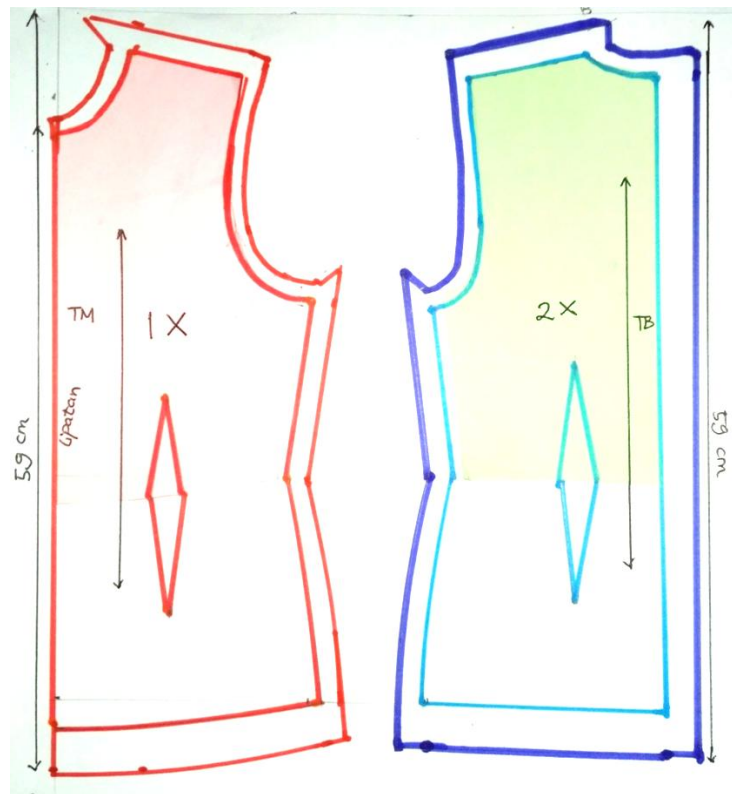
B-a1-a2 = 1/10 l. ping

a2-a3 = 3 cm

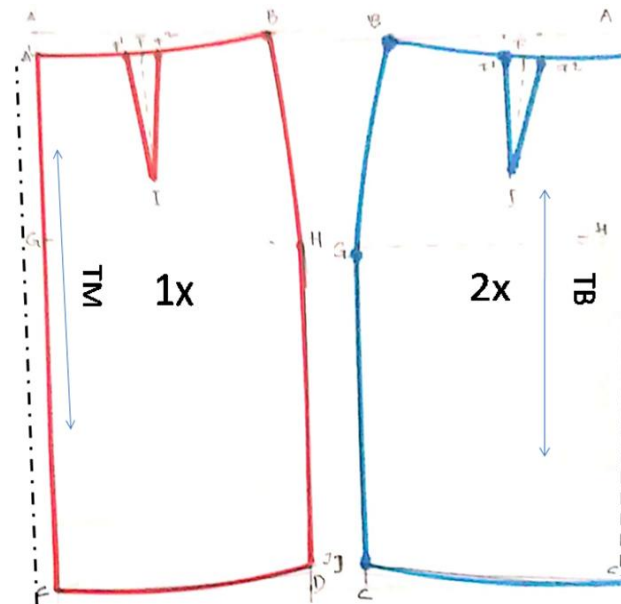
Setelah pola dasar badan, rok dan lengan sudah dibuat, selanjutnya mengubah pola dasar bagian depan dan belakang, rok bagian depan dan belakang serta lengan sesuai desain yang dibuat.



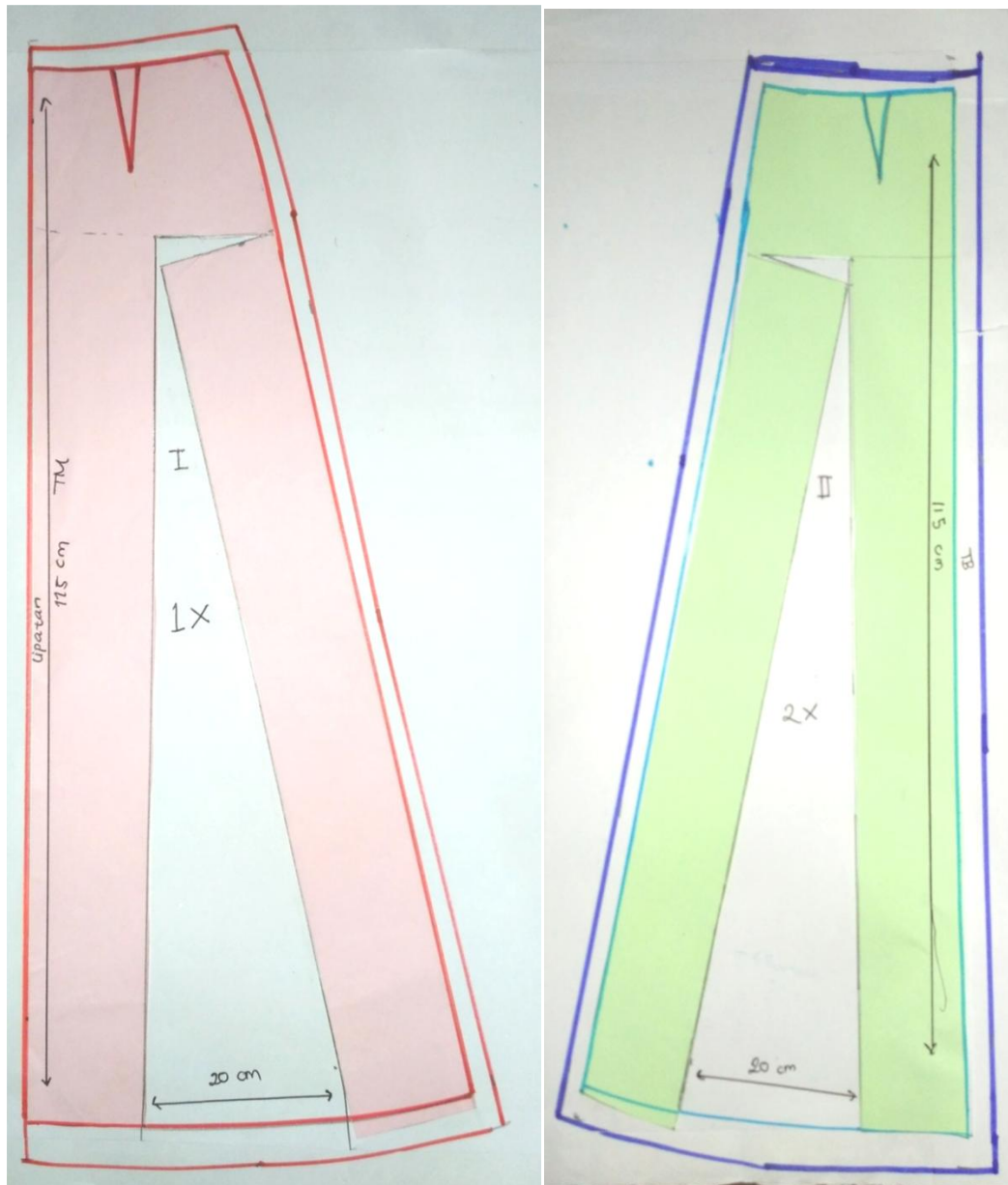
Gambar 23. Pola Dasar Badan Sistem Soen Skala 1:8



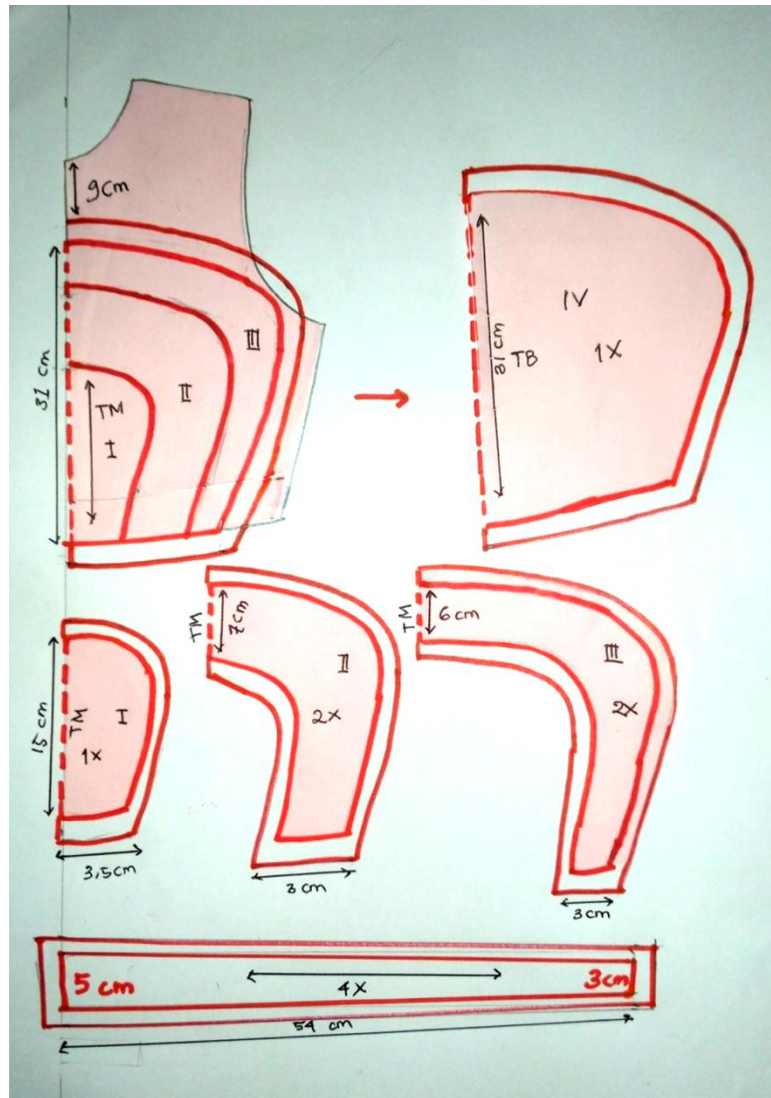
Gambar 24. Pecah Pola Badan Menjadi Blus



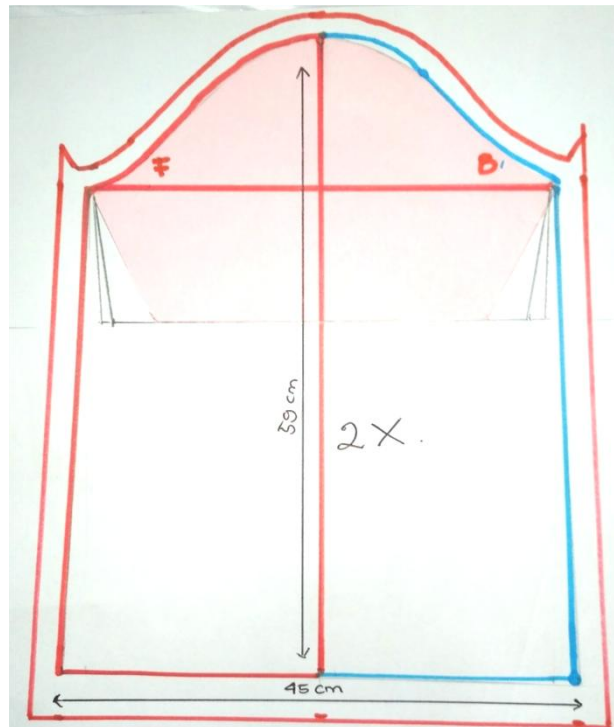
Gambar 25. Pola Dasar Rok Sistem Soen Skala 1:8



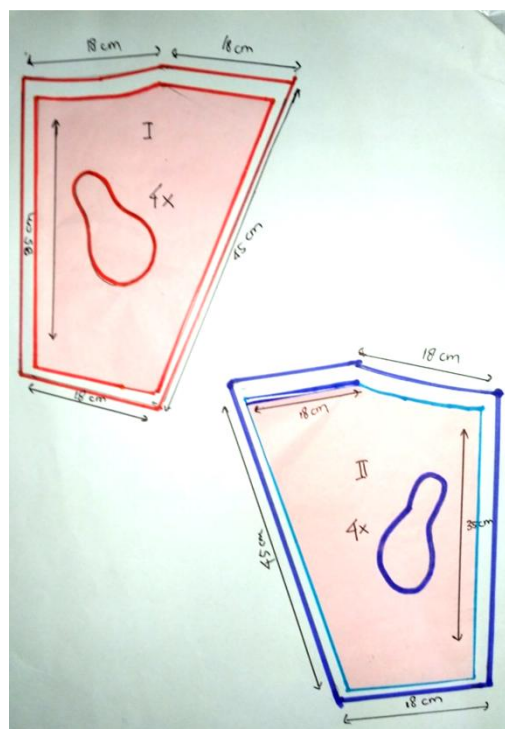
Gambar 26. Pecah Pola Rok Depan dan Belakang



Gambar 27. Gambar Pecah Pola Overall



Gambar 28. Pecah Pola Lengan



Gambar 29. Pecah Pola *Drapery*

d. Perancangan Bahan

Merancang bahan adalah meletakkan pola busana dalam ukuran skala pada kertas bahan, sesuai dengan lebar atau arah serat pada bahan yang sesungguhnya. Rancangan bahan bertujuan agar meminimalkan dan mengetahui seberapa banyak bahan yang diperlukan untuk suatu mode busana.

- 1) Merancang Bahan Secara Global, memperkirakan jumlah kebutuhan bahan dengan menghitung jumlah panjang masing-masing pola yang sudah diubah ditambah perkiraan jumlah tambahan kampuh dan kelim.
- 2) Merancang bahan dengan menggunakan pola- pola kecil pada kertas sampul yang di misalkan sebagai kain yang di ukur selebar yang diperlukan.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam merancang bahan adalah sebagai berikut:

- 1) Arah serat pola harus sesuai dengan arah serat kain.
- 2) Peletakan pola dimulai dari pola yang besar, kemudian pola terkecil.
- 3) Dalam meletakkan pola pada kain harus diatur sedemikian rupa agar tidak boros.
- 4) Khusus bahan bermotif, sebaiknya diperlukan arah bagian atas dan bagian bawah motif.

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

1) Bahan *Satin Bridal*

Bahan ini digunakan pada busana pesta malam sebagai bahan utama pada bagian *overall* dan talinya. Bahan *satin bridal* ini juga digunakan pada rok *A-Line* sesuai dengan desain.

2) Bahan *Satin Velvet*

Bahan ini digunakan sebagai aksan dan furing, sebagai aksan pada bagian *overall* berupa lipit searah dan pada bagian dalam *drapery* serta digunakan sebagai furing bagian rok.

3) Bahan Katun Jepang

Bahan ini digunakan untuk keseluruhan blus dengan lengan lonceng. Bahan ini juga digunakan sebagai aksan berupa *drapery* yang berada di bagian rok bersama bahan *satin velvet*.

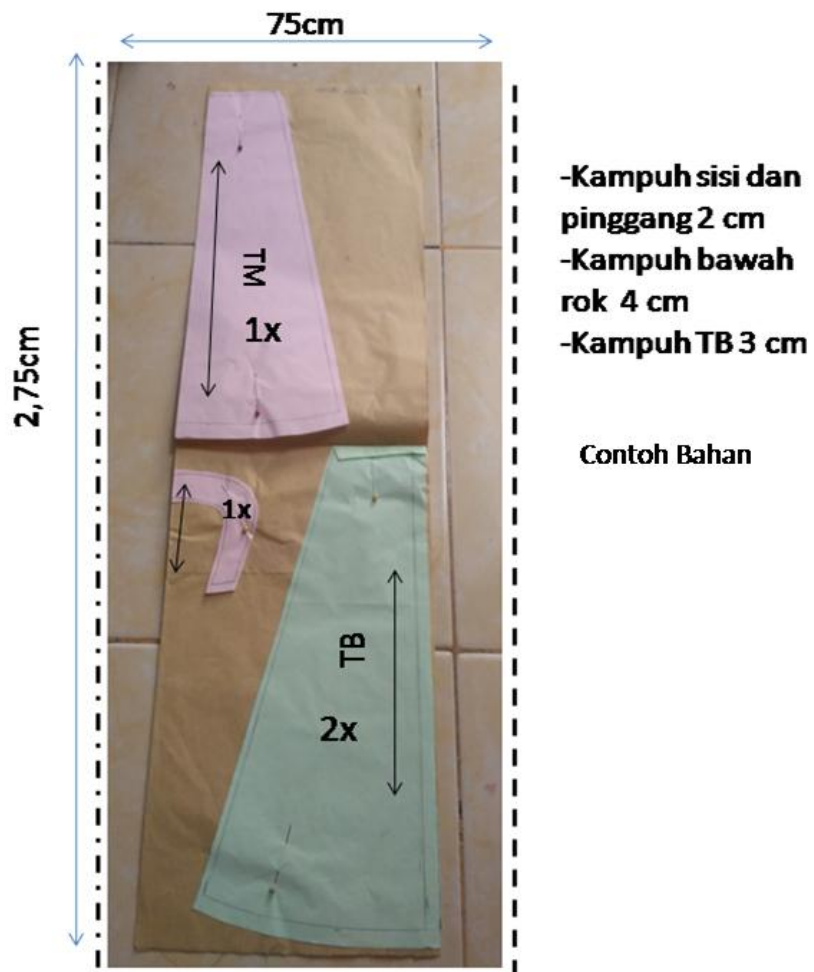
4) Bahan Katun Ero

Bahan ini hanya digunakan untuk furing pada bagian badan blus.

3) Kalkulasi Harga

Kalkulasi harga adalah mencatat dan menjumlah semua bahan yang dibutuhkan dalam membuat suatu busana. Kalkulasi harga bertujuan untuk meminimalkan dan mengetahui besar biaya yang dikeluarkan dalam suatu model busana. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat kalkulasi harga adalah sebagai berikut:

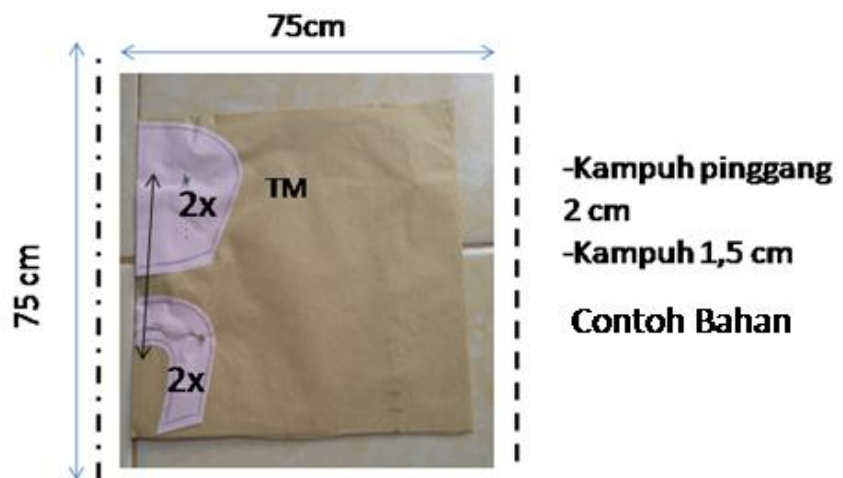
- a. Mencantumkan nama bahan, banyaknya bahan yang dibutuhkan, harga satuan, jumlah total dan harga total dari bahan-bahan yang dibutuhkan.
- b. Nama barang disesuaikan dengan jenis bahan apa yang akan digunakan misal bahan pokok, bahan pembantu atau bahan tambahan.
- c. Menentukan jumlah harga disesuaikan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



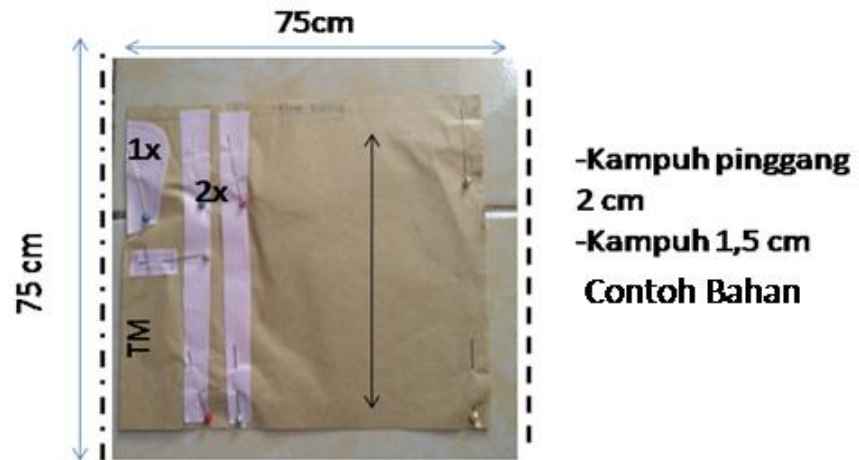
Gambar 30. Rancangan Bahan Utama *Satin Bridal* merah dan furing



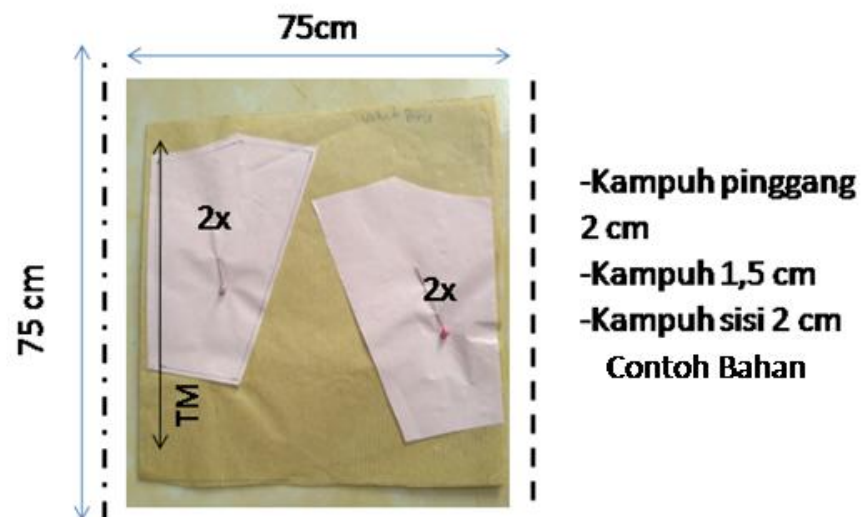
Gambar 31. Rancangan Bahan Utama Katun Jepang



Gambar 32. Rancangan Bahan *Satin Bridal* Oranye



Gambar 33. Rancangan Bahan *Satin Bridal* Kuning



Gambar 34. Rancangan Bahan *Satin Velvet* dan Katun Ero

Tabel 1. Kalkulasi Harga

No.	Nama Barang	Kebutuhan	Harga/@	Jumlah
1	<i>Satin Bridal</i> Merah	3 m	@30.000	Rp. 90.000
2	<i>Satin Bridal</i> Orange	1 m	@30.000	Rp. 30.000
3	<i>Satin Bridal</i> Kuning	1 m	@30.000	Rp. 30.000

4	<i>Satin Velvet Merah</i>	3 m	@20.000	Rp. 60.000
5	<i>Satin Velvet Biru</i>	1 m	@20.000	Rp. 20.000
6	Katun Jepang	2 m	@27.500	Rp. 55.000
7	Katun Ero	1 m	@12.500	Rp. 12.500
8	Rit Jepang	2 pcs	@7.000	Rp. 14.000
9	Mori Gula	1 m	@12.000	Rp. 12.000
10	Cat Akrilik	4 pcs	@22.500	Rp. 90.000
11	Kuas	1 pcs	@8.000	Rp. 8.000
12	Pita <i>Satin</i>	5 roll	@2.000	Rp. 10.000
13	Benang Jahit	5 pcs	@2.500	Rp. 12.500
			Total	Rp. 444.000

3. Pelaksanaan

Pelaksanaan merupakan bentuk tindak lanjut dalam pembuatan busana yaitu berupa persiapan dan termasuk pengorganisasian berupa tindak lanjut yang harus dilaksanakan. Ada beberapa hal yang dilaksanakan dalam proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide *Jathilan*, sebagai berikut :

a. Peletakan Pola pada Bahan

Penataan pola harus dengan teliti agar tidak terjadi kesalahan dalam pemotongan. Meletakkan pola pada bahan dimulai dari pola yang besar ke pola yang kecil, misalnya bahan polos untuk pembuatan bagian rok dimulai dari peletakkan rok bagian depan, kemudian rok bagian belakang. Setelah pola diletakkan pada kain maka dibantu dengan jarum pentul untuk setiap sudut pola. Setelah itu diberi tanda kampuh menggunakan

kapur jahit. Penggunaan kapur jahit harus memilih warna yang senada dengan warna kain agar kain tidak terlihat kotor.

b. Pemotongan Bahan dan Pemberian Tanda Jahitan

Proses pemotongan dilakukan mulai dari bahan utama terlebih dahulu dari pola yang terbesar menggunakan gunting kain yang tajam agar tidak merusak serat kain, diatas meja potong atau dilantai yang lebar dan datar. Sebelum dipotong, dilakukan pengecekan tata letak pola dahulu. Kampuh-kampuh yang digunakan pada bagian sisi besarnya 2 cm, pada bagian lengkung sebesar 1,5 cm, dan pada bagian kelim 4 cm.

c. Penjelujuran

Penjelujuran dilakukan pada saat tahap proses atau *fitting* I. Hal ini dilakukan untuk menghindari kesalahan dalam menjahit dan juga untuk mengetahui jatuhnya bahan pada tubuh model. Adapun langkah-langkah penjelujuran adalah sebagai berikut:

- 1) Menjelujur bagian *patchwork* pada *overall*
- 2) Menjelujur tali *overall*
- 3) Menjelujur lipit agar tidak berubah/geser lipitnya
- 4) Menjelujur bagian *patchwork* dengan lipit dan tali agar menyatu
- 5) Menjelujur kup bagian rok bahan utama dan furing
- 6) Menjelujur bagian *drapery* untuk membuat efek lubang lalu menjelujur bagian pinggirnya, kemudian dijelujur pada bagian sisi tepat pada tempat yang diinginkan untuk meletakkan *drapery*
- 7) Menjelujur bagian sisi rok dan TB bahan utama dan furing secara terpisah
- 8) Menjelujur bagian rit pada bagian utama dahulu furing
- 9) Menjelujur bagian pinggang sekaligus dengan menyatukan bagian rok dengan *overall*.
- 10) Menjelujur kelim rok
- 11) Menjelujur kup pada blus bahan utama dan furing
- 12) Menjelujur bagian sisi blus bahan utama dan furing secara terpisah
- 13) Menjelujur rit pada bahan utama dahulu lalu furing

14) Menjelujur sisi lengan kemudian memasang pada badan

15) Menjelujur bagian leher

16) Menjelujur kelim bawah lengan dan blus

d. Evaluasi Proses I

Evaluasi proses I atau *fitting* I merupakan pengepasan busana pada tubuh model yang sudah dalam bentuk busana tetapi masih berupa jelujuran. *Fitting* I bertujuan untuk melihat kekurangan pada busana saat dipakai oleh model dan kenyamanan pada busana. Aspek yang diamati dalam evaluasi ini adalah jatuhnya busana pada badan dan teknologi yang digunakan dalam pembuatan busana.

Tabel 2. Evaluasi Proses I

Aspek yang dievaluasi	Evaluasi	Cara Mengatasi
Bagian pinggang sebelah kanan	Kurang turun 2 cm pada sisi ke TM	Mengurangi kampuh pada bagian pinggang
Tali <i>overall</i>	Kurang pendek 1,5 cm	Tali dimasukkan 1,5cm
<i>Drapery</i>	<i>Efek drapery kurang</i>	Dicekit agar efek <i>drapery</i> tidak beruba saat digunakan berjalan
Lingkar lengan bawah bagian depan	Kurang panjang 2 cm	Mengurangi kampuh
Bagian TB	Kain terlihat bergelombang pada jahitan TB	Menambahkan mori gula pada kampuh TB

e. Proses Menjahit

Setelah pengepasan atau *fitting* I dilakukan dan mengetahui kekurangan pada busana serta melakukan perbaikan, maka langkah selanjutnya adalah menjahit. Penjahitan dilakukan untuk menyambung setiap bagian hingga membentuk busana. Penjahitan dilakukan menggunakan mesin jahit dan juga aenual menggunakan tangan. Hal ini dilakukan agar hasilnya menjadi

rapi, kuat, dan maksimal. Langkah-langkah penjahitan dan penyelesaiannya yaitu :

- 1) Menjahit bagian *patchwork* dan tali *overall* , kemudian menyatukan bagian *patchwork* dengan lipit dan tali.
- 2) Menjahit kup rok bahan utama dan furing
- 3) Menjahit efek lubang pada *drapery* dengan dua macam bahan yaitu katun jepang dan *satin velvet*, kampuhnya di potong cekris dan dikurangi menjadi 0,5 cm, kemudian *pressing*.
- 4) Mengesoom bagian sisi *drapery*.
- 5) Melukis motif pada *drapery*, kemudian tunggu hingga kering.
- 6) Menjahit sisi rok bagian utama dan furing secara terpisah, sekaligus memasang *drapery* ditempat yang diinginkan. Kampuh buka, kemudian *pressing*.
- 7) Menempelkan mori gula pada kampuh TB rok.
- 8) Menjahit bagian TB rok hingga batas panjang rit. Kampuh buka, lalu *pressing*.
- 9) Menjahit rit pada bagian TB rok bahan utama, kemudian *pressing*
- 10) Mengesoom furing rok pada bagian rit bahan utama, lalu *pressing*
- 11) Menjahit bagian pinggang sekaligus menyatukan *overall* dan rok, lalu *pressing*
- 12) Mengesoom kelim bawah rok dengan cara furing lekat, lalu *pressing*
- 13) Menjahit kup pada blus bahan utama dan furing
- 14) Menjahit sisi blus bahan utama dan furing secara terpisah dengan kampuh buka, lalu *pressing*
- 15) Menjahit bagian TB blus bahan utama dan furing secara terpisah hingga batas rit, kampuh buka, lalu *pressing*
- 16) Menjahit rit pada bagian utama TB, kemudian mengesoom furing pada bagian rit yang telah dipasang pada TB bahan utama, kemudian *pressing*
- 17) Menjahit sisi lengan, kampuh buka, kemudian *pressing*

- 18) Menyatukan lengan dengan bagian badan, kampuh kostum, kemudian *pressing*.
- 19) Menjahit bagian leher bahan utama dengan bahan furing, kemudian mengurangi lebar kampuh lalu dicekris dan *pressing*
- 20) Mengesoom kelim bawah lengan dan blus dengan teknik furing lekat, kemudian *pressing*.

f. Menghias Busana

Hiasan busana memiliki pengertian segala sesuatu yang dihiaskan pada busana agar busana tersebut memiliki nilai yang lebih tinggi terutama pada nilai keindahannya. Hiasan busana merupakan unsur yang tidak kalah penting dengan unsur yang lainnya. Hiasan yang digunakan pada busana pesta malam wanita remaja ini yaitu menggunakan pita *satin* yang akan dipasang menjuntai pada bagian efek lubang pada *drapery*, ada lima warna berbeda dari pita *satin* yang akan di pasang menggunakan jarum sulam dengan lubang besar karena akan ditusukkan pada kain tersebut dan dengan penyelesaian disoom. Selain itu, ada motif yang dilukis pada bagian depan *drapery*, motif-motif tersebut berupa ciri khas dari kuda kepang yang digunakan saat *Jathilan*, terdapat motif lingkaran dengan gradasi warna dan juga garis-garis lengkung.

g. Evaluasi Proses II

Tabel 3. Evaluasi II

Aspek yang dievaluasi	Evaluasi	Cara Mengatasi
Rok kepanjangan	Kepanjangan sebanyak 4 cm	Memotong bagian bawah rok sebanyak 4cm

h. Evaluasi Hasil

Evaluasi meliputi evaluasi kesesuaian hasil karya dengan konsep desain yang meliputi evaluasi kesesuaian antara busana dengan tema atau sub *trend* yang diangkat sampai hasil busana secara keseluruhan. Dari

keseluruhan busana pesta malam remaja yang penulis ciptakan terdapat evaluasi antara lain:

1) Kesesuaian dengan Penciptaan

Konsep desain penciptaan karya ini mengacu tema *Exuberant* subtema *Urban Caricature* dengan sumber ide *Jathilan* yang mengikuti *Trend Forecasting 2019/2020* yang memiliki tema besar *Singularity* sudah sesuai konsep yang direncanakan.

2) Kesesuaian dengan Sumber Ide

Sumber ide yang diterapkan pada siluet *overall* dan *patchwork* pada *overall dan drapery* pada rok yang terinspirasi oleh kuda kepang dan sandal *Jathilan*. Penciptaan desain memperhatikan unsur dan prinsip desain dan warna yang digunakan.

3) Kesesuaian Desain dengan Hasil Jadi

Hasil dari busana pesta malam telah sesuai dengan desain yang dibuat.

4) Kesesuaian dengan *Trend*

Desain yang dibuat sesuai dengan *trend* karena *trend* dipilih berhubungan dengan sumber ide yang diacu yaitu *Trend Forecasting 2019/2020* tema *Exuberant* dan subtema *Urban Caricature*, dengan penerapan detail pita *satin* warna-warni yang menciri khas kan keceriaan *Exuberant*.

5) Kesesuaian dengan *Look* dan *Style*

Pembuatan busana pesta malam wanita ini sudah sesuai dengan konsep. Busana pesta malam remaja terdiri dari *two pieces* yaitu blus dan *overall*. Desain yang diciptakan memiliki siluet A. *Look* dan *style* sudah sesuai dengan karakteristik usia si pemakai yaitu remaja yang digunakan pada kesempatan pesta malam.

4. Menampilkan Pergelaran Busana

Menampilkan pergelaran busana, harus ada perencanaan yang baik dan matang agar acara dapat berlangsung dengan baik dan lancar. Perencanaan yang matang tersebut meliputi tiga tahapan, pertama yaitu persiapan yang meliputi pembentukan panitia, pemberian tugas, menentukan tema,

menentukan waktu dan tempat, serta merancang anggaran dana yang akan digunakan. Kedua yaitu pelaksanaan yang meliputi tentang seluruh pelaksanaan acara pergelaran dari awal pembukaan sampai dengan selesainya acara. Ketiga yaitu evaluasi yang meliputi evaluasi kelebihan dan kekurangan pada saat pelaksanaan pergelaran busana dari tahap persiapan sampai tahap akhir.

a. Persiapan

Pergelaran busana ini merupakan suatu rangkaian yang diselenggarakan untuk mempertunjukan atau memamerkan hasil kreasi baru yaitu busana pesta malam yang dirancang oleh para desainer, diharapkan pergelaran ini dapat diterima oleh masyarakat dengan tujuan mempromosikan busana yang diperagakan oleh peragawati. Pergelaran busana ini sendiri diikuti oleh mahasiswa Pendidikan Teknik Busana S1 dan Teknik Busana D3 baik regular maupun non regular. Ada beberapa tahapan dalam pelaksanaan gelar busana ini, yaitu sebagai berikut:

1) Pembentukan Panitia

Pembentukan panitia bertujuan agar pergelaran busana dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Panitia yang terbentuk dalam pergelaran busana 2018 ini yaitu semua mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Busana S1, Teknik Busana D3 angkatan 2016 dan beberapa kakak tingkat angkatan 2015 dan 2016 yang berjumlah 111 tanggung jawab pergelaran dapat ditanggung bersama dalam sebuah kepanitiaan sehingga akan terbentuk suatu kerjasama sesuai dengan tujuan pergelaran itu sendiri.

Adapun susunan kepanitiaan dalam pergelaran busana *Movitsme* oleh mahasiswa Pendidikan Teknik Busana S1 dan Teknik Busana D3 adalah sebagai berikut:

a) Ketua Panitia

1) Ketua I Merangkap Ketua Umum

Tugas :

- i. Bertanggungjawab atas berlangsungnya seluruh acara.

- ii. Mengkoordinasi seluruh kegiatan dalam kepanitiaan pagelaran busana, serta bertanggungjawab atas segala kelancaran penyelenggaraan acara.
- iii. Memimpin seluruh panitia sesuai dengan ketentuan-ketentuan dan kebijaksanaan yang telah diputuskan.
- iv. Memutuskan rumusan konsep secara detail dan mendistribusikan tugas kepada seluruh panitia.
- v. Mengarahkan dan mengawasi pelaksanaan seluruh kegiatan.
- vi. Mencari alternatif pemecahan masalah dan membuat keputusan.
- vii. Meminta laporan kepada setiap sie.
- viii. Bersama sekretaris membuat LPJ seluruh kegiatan.
- ix. Bertanggungjawab terhadap setiap rapat inti dan anggota.
- x. Keputusan berada di ketua umum/1.
- xi. Koordinasi kepada koordinator setiap sie/devisi.
- xii. Bekerjasama dengan ketua 2 dan 3.

2) Ketua II

Tugas :

- i. Bertanggungjawab kepada ketua 1.
- ii. Mengkoordinasi berlangsungnya seluruh rapat.
- iii. Motivator bagi seluruh sie/devisi.
- iv. Koordinasi kepada seluruh sie untuk mengerjakan tugas dengan baik.
- v. Menjalankan tugas ketua 1 jika ketua umum/1 tidak dapat melaksanakan tugasnya.
- vi. Bekerjasama dengan ketua 1 dan 3.

3) Ketua III

Tugas :

- i. Bertanggungjawab kepada ketua umum/1.

- ii. Bertanggungjawab atas terlaksananya rapat inti maupun rapat seluruh panitia.
- iii. Sebagai penengah masalah dan penegak kedisiplinan.
- iv. Menjalankan tugas ketua 1 dan 2 jika ketua umum/1 dan 2 tidak dapat melaksanakan tugasnya.
- v. Bekerjasama dengan ketua 1 dan 2.

b) Sekretaris

1) Sekretaris I

Tugas :

- i. Mencatat dan sebagai pengingat segala keputusan atau kebijaksanaan rapat yang telah ditetapkan dalam rapat.
- ii. Membuat segala proposal yang dibutuhkan, bekerjasama dengan sie yang bersangkutan.
- iii. Bertanggungjawab kepada ketua panitia.
- iv. Membuat stampel kepanitiaan.

2) Sekretaris II

Tugas :

- i. Mengurus segala kebutuhan surat menyurat seluruh panitia.
- ii. Mengatur keluar masuknya segala surat yang dibutuhkan oleh seluruh panitia.
- iii. Mengarsip segala surat yang diterima dan dikeluarkan.
- iv. Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

3) Sekretaris III

Tugas :

- i. Pengadaan undangan dan sertifikat yang dibutuhkan dari semua konten acara.
- ii. Sebagai coordinator dalam pembuatan laporan pertanggungjawaban (LPJ) seluruh kegiatan.

iii. Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

c) Bendahara

1) Bendahara I

Tugas :

- i. Membuat rancangan anggaran biaya (RAB) seluruh kebutuhan acara.
- ii. Mengatur/mengkoordinasi segala kebutuhan biaya (masuk dan keluar).
- iii. Pembuat keputusan kebutuhan biaya.
- iv. Membawa/menyimpan seluruh uang dan memiliki rekening kepanitiaan.
- v. Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

2) Bendahara II

Tugas :

- i. Mengatur keluar masuknya uang dari berbagai sumber pendapatan dan pengeluaran.
- ii. Mencatat segala pemasukan dan pengeluaran dari berbagai sumber.
- iii. Meminimalisir/mengoreksi biaya yang dikeluarkan.
- iv. Bertanggungjawab terhadap ketua panitia.

3) Bendahara III

Tugas :

- i. Mengatur denda/sanksi keuangan dalam kepanitiaan.
- ii. Menyimpan segala nota/bukti pembayaran (keluar/masuk)
- iii. Mengatur pembuatan LPJ keuangan dalam kepanitiaan.
- iv. Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

d) Sie/Divisi

1) Sie Sponsorship

Tugas :

- i. Membuat *list* sponsor.
- ii. Mencari kontak sponsor yang dituju.
- iii. Mengatur dan membuat proposal sponsor.
- iv. Mencari dana yang dibutuhkan dengan etika yang baik.
- v. Pandai dalam bernegosiasi.
- vi. Mempelajari semua hal yang dapat memikat hati sponsor atau donator.
- vii. Mengatur jadwal dengan pemberi sponsor.
- viii. Mengatur surat-surat yang berhubungan dengan sponsorship (tanda terima, MoU, dsb.)
- ix. Berperilaku baik, sopan, ramah, murah senyum, dan berpenampilan menawan.
- x. Bertanggungjawab atas logo sponsor.

2) Sie Humas dan Penerima Tamu

Tugas :

- i. Mengajukan proposal dan surat-menyurat kepada jajaran dekanat dan jurusan.
- ii. Membuat *list* tamu undangan.
- iii. Membuat surat pemberitahuan orangtua/wali mahasiswa atas keberadaan acara.
- iv. Distribusi undangan.
- v. Memastikan kehadiran para tamu.
- vi. Memberikan informasi kepada media terkait.
- vii. Recruitment panitia tambahan.
- viii. Mengatur among tamu.
- ix. Mendekor meja tamu berkoordinasi dengan sie dekorasi.
- x. Mempersilakan tamu yang datang.
- xi. Menyediakan daftar tamu.

- xii. Memohon sambutan jajaran pejabat untuk keperluan *booklet*.
- xiii. Mengkoordinasi seluruh hal yang berhubungan dengan masyarakat di luar kepanitiaan
- xiv. Berperilaku baik, sopan, ramah, murah senyum, dan berpenampilan menarik.

3) Sie Acara

Tugas:

- i. Membuat konsep acara.
- ii. Mengatur dan memimpin seluruh kegiatan yang berhubungan dengan acara.
- iii. Membuat susunan acara (*rundown*) secara detail dan spesifik (memuat waktu, acara, pengisi acara, perlengkapan dan tempat).
- iv. Mengatur waktu, tempat, dan membagi tugas masing-masing anggota sie acara.
- v. Mengurus MC (mencari, mendampingi, membuat *draft* MC, *wardrobe* MC, dll).
- vi. Mengatur pengisi acara.
- vii. Mengkoordinasi pihak yang beroperasi pada saat dilaksanakan.
- viii. Mensosialisasikan update *draft* susunan acara secara detail dan spesifik kepada setiap divisi yang terkait.
- ix. Mengatur *gladhi kotor*, *gladhi bersih* bersama seluruh peserta dan kepanitiaan.
- x. Mengatur jadwal latihan.
- xi. Mengurus musik yang digunakan di setiap acara (*welcome greetings*, *catwalk*, *awarding*, *musi jeda*, dsb.)
- xii. Berkoordinasi kepada seluruh divisi yang terkait dengan acara.

4) Sie Juri

Tugas :

- i. Mencari juri yang kompeten.
- ii. Membuat draft penilaian.
- iii. Mengatur penjurian (*briefing* juri, pendampingan, mengatur *fee* juri, sertifikat, dll)
- iv. Menghitung jumlah penilaian.
- v. Membuat peraturan penilaian (proses dan hasil, dosen 50% juri 50%).
- vi. Melakukan MoU dengan para juri.
- vii. Mendesain trophi, membuat dan mendistribusikan trophi.
- viii. Membuat berita acara penjurian.
- ix. Menyediakan *hand bouquet* (buket bunga) dan bunga meja.

5) Sie Publikasi

Tugas :

- i. Membuat media publikasi (poster, *leaflet*, teaser, segala media promo)
- ii. Membantu pembuatan media publikasi yang dibutuhkan oleh divisi yang lain.
- iii. Membuat logo acara
- iv. Menyampaikan informasi kepada public tentang seluruh acara.
- v. Mempublikasikan acara dengan berbagai cara yang memungkinkan.
- vi. Menjadi admin pada segala media social.
- vii. Sebagai desainer grafis (membuat tiket, undangan , logo, poster, spanduk, dsb)

- viii. *Ticketing* (membuat, mengkoordinasikan, mengatur jadwal jaga stand penjualan tiket, mengkoordinasi penyebaran tiket, dll).
- ix. Menentukan perijinan tempat diadakannya publikasi.
- x. Bertanggungjawab mengatur pada uang penjualan tiket sebelum disetor ke bendahara.

6) Sie *Booklet*

Tugas :

- i. Desain *booklet* dan mencari percetakan *booklet*.
- ii. Pandai bernegosiasi.
- iii. Merencanakan pembiayaan pembuatan *booklet*.
- iv. Mencari *photographer* untuk *booklet*.
- v. Bertanggungjawab atas seluruh isi *booklet* (*cover*, sambutan-sambutan, ukuran *booklet*, konten, deskripsi, *list* logo sponsor, dll)
- vi. Membuat jadwal foto *booklet*.
- vii. Membuat dan mengatur *goodie bag*.

7) Sie Dokumentasi

Tugas :

- i. Menyiapkan alat dokumentasi sesuai kebutuhan foto, video, dll.
- ii. Mencari *photographer* dan *videographer professional*
- iii. Berkoordinasi dengan sie *booklet*.
- iv. Mengedit hasil liputan yang diperoleh menjadi lebih bagus.
- v. Mendokumentasikan seluruh spot yang berhubungan dengan sponsor.
- vi. Mengkoordinasikan hasil dokumentasi kepada pihak yang membutuhkan.

- vii. Berkoordinasi kepada sie publikasi untuk mempublikasikan seluruh kegiatan.
- viii. Mendokumentasikan seluruh kegiatan.
- ix. Menyiapkan *giant screen*, dan layar televisi di *back stage*
- x. Membuat video *opening*, dsb

8) Sie *Backstage & Floor*

Tugas :

- i. Mengatur jalannya acara di depan dan belakang panggung.
- ii. Mengatur plotting tempat depan dan belakang panggung
- iii. Mengatur keluar masuk jalannya model
- iv. Mengatur peminjaman cermin dan mengatur kursi model
- v. Menyiapkan urutan nama model dan susunan acara di *backstage*.
- vi. Mengatur situasi yang ada di *backstage* dan di *venue*
- vii. Bekerjasama dengan sie humas untuk mengatur *flow* seluruh tamu
- viii. Mengkondisikan keadaan seluruh *venue* (kursi, fotografer, dll)

9) Sie Dokumentasi

Tugas :

- i. Mengkonsep dekorasi dan *lay out venue* acara.
- ii. Mendesain dekorasi stage dan me-*lay out* seluruh *venue* acara.
- iii. Membuat desain *photo booth*
- iv. Mengatur *sound system, lighting*

- v. Mencari pihak yang berhubungan dengan dekorasi, *stage*, *sound system* dan *lighting*
- vi. Mampu bernegosiasi dengan baik.

10) Sie Keamanan

Tugas :

- i. Mengatur seluruh keamanan pada seluruh rangkaian acara (rapat, latihan, *photo booklet*, dsb).
- ii. Membuat *lay out* parkir pada saat acara berlangsung
- iii. Mengurus perijinan keamanan kepada dinas- dinas terkait
- iv. Mengatur keamanan cuaca
- v. Mengatur kartu parkir
- vi. Mengatur keamanan *backstage* dan seluruh *venue*.
- vii. Mengatur kedisiplinan (denda)
- viii. Tegas dalam mengatur keamanan
- ix. Mencari pihak yang kompeten dalam keamanan sebagai panitia tambahan.

11) Sie Konsumsi

Tugas :

- i. Mengatur segala kegiatan yang membutuhkan makanan, minuman dan *snack* di saat yang dibutuhkan.
- ii. Mencari sponsor konsumsi yang hemat tapi bagus
- iii. Mampu bernegosiasi dengan baik.
- iv. Mampu mengatur pemilihan makanan/*snack* yang baik untuk disajikan.
- v. Mengatur distribusi konsumsi.
- vi. Membuat jadwal kebutuhan konsumsi.

12) Sie Model

Tugas :

- i. Mengatur pembagian kelompok tampil

- ii. Mengatur *blocking*.
- iii. Mengatur jadwal latihan berkoordinasi dengan sie acara
- iv. Mengatur urutan model
- v. Presensi dan menata model
- vi. Mengatur pembagian tiap sesi
- vii. Bekerjasama dengan sie make up dan hair do jilbab
- viii. Membuat nomor tampil model
- ix. Mengumpulkan desain busana yang akan dikenakan saat *fashion show*
- x. Bekerjasama dengan *backstage* mengatur keluar masuknya model

13) Sie *Make Up, Hair Do & Jilbab*

Tugas :

- i. Mencari sponsor *make up, hair do* dan jilbab dengan harga terjangkau tetapi bagus
- ii. Mengatur rencana *make up, hair do* dan jilbab
- iii. Mampu bernegosiasi dengan baik
- iv. Mengatur jadwal *make up, hair do*, dan jilbab pada saat foto *booklet* dan acara berlangsung
- v. Mengatur alur *make up* model
- vi. Menyampaikan maksud dan tujuan kepada perias dengan baik, benar dan tepat

14) Sie Perlengkapan

Tugas :

- i. Mengurus peminjaman tempat acara berlangsung
- ii. Mengatur segala perlengkapan yang dibutuhkan pada serangkaian acara
- iii. Pengadaan cermin saat latihan
- iv. Pengadaan *sound system* pada saat latihan

- v. Pengadaan/penyewaan kursi, cermin, *steamer*, meja, *standing hanger*, penyediaan nampan, taplak, panggung-panggung kecil, dsb
- vi. Memenuhi segala kebutuhan setiap sie yang masuk dalam ranah perlengkapan acara

2) Penentuan Tema

Tema yang diambil untuk Pergelaran Busana tahun 2019 ini adalah *Tromgine*, *Tromgine* merupakan singkatan dari *The Role of Millenial Generation in Nature Environment* yang memiliki arti perpaduan antara unsur budaya serta alam yang disempurnakan dengan teknologi. *Tromgine* hadir untuk mengangkat kembali kebudayaan Indonesia yang mulai ditinggalkan saat ini, serta dapat meningkatkan dan menguatkan kembali kecintaan terhadap peninggalan warisan budaya di Indonesia yang sangat beragam. *Tromgine* adalah tindakan aktualisasi diri untuk menemukan sebuah karakter yang kuat dan terarah sebagai kaum muda Indonesia yang ditunjukkan dalam sebuah *fashion show*. Karya-karya busana yang ditampilkan merupakan pencerminan karakter kaum milenial yang tercipta melalui racikan yang pas antara perkembangan trend dipadukan dengan budaya Indonesia yang ditorehkan dalam busana dengan teknologi masa kini.

3) Sumber Dana

Setiap pergelaran busana mempunyai daftar barang yang harus dibeli untuk memudahkan jalannya pergelaran dibuat perencanaan anggaran. Perencanaan anggaran dibuat agar dapat meminimalisir biaya yang harus dikeluarkan serta menanggulangi kerugian. Penyelenggaraan pergelaran busana 2019 dengan tema *Tromgine* ini tidak dapat berjalan apabila tidak didukung dana *financial* yang mencukupi. Oleh karena itu, Mahasiswa yang mengikuti pergelaran diwajibkan membayar uang iuran pokok sebesar Rp. 1.200.000,00, serta penjualan tiket sebanyak 810 tiket (VVIP 250, VIP 460, *Regular* 100). Masing-masing tiket seharga VVIP Rp. 50.000,00, tiket VIP Rp. 45.000,00, dan tiket

Regular Rp 35.000,00. Jumlah tersebut ditentukan melalui perhitungan perkiraan anggaran diputuskan serta disetujui saat rapat. Selain yang tersebut di atas juga dari sponsor, dan beberapa sumber lain yang akan dirinci pada lembar lampiran. Adapun sponsor dalam pergelaran busana 2019 ini antara lain :

- a) Sponsor berupa dana :
 - i. Sanggar PTBB
 - ii. Singer
 - iii. Batik Benang Ratu
 - iv. YOI *Tours*
 - v. Kurnia Lurik
 - vi. Dibyo Lurik
 - vii. Gudeg Mbareg
- b) Sponsor berupa bunga :
 - i. Floweridea
 - ii. Toko Bunga Widjaja
 - iii. Rose Florist 2
- c) Sponsor berupa potongan harga :
 - i. Make Over
 - ii. Nuansa Dekorasi
 - iii. Fajar Copy Paste
 - iv. Suci Odiz sablon
 - v. Catering Cikoste
 - vi. Godam HT
 - vii. Sanggar Tari Sultan Syahril Qasyim
- d) Sponsor berupa *voucher* :
 - i. Block Buster
 - ii. Els Beauty
 - iii. Sindu Kusuma Edupark
 - iv. Vera Pancawarna
- e) Sponsor berupa *wardrobe* :

- i. AGB Fashion Collection
- ii. Matara by Koesminarko
- iii. Gress Fashion Designer
- f) Sponsor berupa *gift*:
 - i. Batik Sembung
 - ii. Make Over
 - iii. Fajar Copy Paste
 - iv. Jolie Alat Jahit
 - v. Sinar Abadi Batik
 - vi. Batik Thol Thil
 - vii. Elita Kerudung
 - viii. Reisa Garage
 - ix. Batik Huzza
 - x. JM Fashion
 - xi. Puputzvan Make up
 - xii. Nuza Wedding

Berikut ini adalah anggaran dana dalam pergelaran busana *Tromgine*:

a) Pemasukkan dan Pengeluaran

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

4) Dewan Juri

Grand juri dinilai dari pihak luar yang telah ditunjuk 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 Sundari, M.Kom.
- b) Didit Mulyono, S.S.

- c) Drs. Goet Poespo

Juri Butik :

- a) Philip Iswardono
- b) Sugeng Waskito
- c) Dr. Hadjar Pamadhi, M.A, Hons.

5) Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Tempat dan waktu pelaksanaan ditetapkan berdasarkan banyak pertimbangan dari beberapa pilihan tempat. Memilih tempat pertunjukan busana, melalui serangkaian proses panjang mulai dari mengusulkan nama-nama tempat, survei sesuai usulan tempat. Penyelenggaraan pertunjukan busana 2019 dengan tema *Trombine* ini diselenggarakan dua tahapan, adapun rinciannya yaitu sebagai berikut:

Gladi Resik :

Hari/Tanggal : Rabu, 10 April 2019

Waktu : 19.00 WIB – selesai

Tempat : Auditorium UNY

Pertunjukan Busana :

Hari/Tanggal : Kamis, 11 April 2019

Waktu : 12.30 - 23.00 WIB

Tempat : Auditorium UNY

b. Pelaksanaan

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

1) Penilaian Gantung

Penilaian gantung merupakan bagian dari pertunjukan busana yaitu proses penilaian sebelum busana diperagakan diatas *catwalk* yang dilaksanakan pada hari Sabtu, 6 April 2019 di gedung KPLT FT UNY lantai 3. Pada penilaian gantung busana dikenakan oleh *mannequeen* dan dinilai oleh dosen-dosen jurusan Pendidikan Teknik

Busana dan Teknik Busana. Aspek yang dinilai meliputi *moodboard*, teknik jahit, hiasan busana, dan lain-lain.

Adapun dosen dari penilaian gantung Garment yaitu:

- a) Dr. Widiastuti
- b) M. Adam Jerusalem, Ph.D
- c) Sri Emy Yuli, M.Si.
- d) Widyabakti Sabatari, M.Sn.
- e) Sugiyem, M.Pd.
- f) Triyanto, M.A

Adapun dosen dari penilaian gantung Butik yaitu :

- a) Sri Widarwati, M.Pd.
- b) Afif Ghurub Bestari, S.Pd., M.Pd.
- c) Enny Zuhni Khayati, M.Kes.
- d) Alicia C. Zvereva Gadhi, M.Pd.
- e) Dra. Emy Budiastuti
- f) Kusminarko Warno, M.Pd.
- g) Dr. Sri Wening
- h) Kapti Asiatun, M.Pd.

2) *Grand Juri*

Rangkaian acara sebelum penyelenggaraan pergelaran busana yang lainnya yaitu *Grand juri*. *Grand juri* dilaksanakan setelah penilaian gantung, yang dilaksanakan pada Minggu, 7 April 2019 di gedung KPLT FT UNY lantai 3. Pelaksanaan grand juri busana dikenakan oleh peragawati dan desainer mempresentasikan konsep busana pesta malam dengan sumber ide *Jathilan* yang penulis ciptakan. Aspek yang dinilai berupa desain, *look* busana saat dipakai oleh model, kesesuaian desain dengan *trend* dan lain-lain.

Adapun juri yang menilai adalah dari pihak luar, antara lain :

Juri Garment :

- a) Pratiwi Sundari, M.Kom.
- b) Didit Mulyono, S.S.

- c) Drs. Goet Poespo

Juri Butik :

- a) Philip Iswardono
- b) Sugeng Waskito
- c) Dr. Hadjar Pamadhi, M.A, Hons.

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) Menentukan Waktu dan Tempat Penyelenggaraan

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

5) Menampilkan Pergelaran Busana

Acara diselenggarakan pada hari Kamis, 11 April 2019 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, agar pelaksanaan penyelenggaraan pergelaran ini berjalan dengan lancar maka dibuat susunan acara pergelaran busana yang diawali dengan pembukaan, sambutan-sambutan serta sesi peragaan busana dibagi menjadi 3 bagian. Acara secara lengkap dijelaskan dibagian lampiran. Penyelenggaraan pergelaran busana ditampilkan di atas panggung, hal ini dikarenakan agar model yang memperagakan busana terlihat dari ujung rambut sampai ujung kaki.

- a) Konsep pergelaran

(1) *Style*

Tempat pergelaran busana ini di dalam ruangan (*indoor*) karena konsep *indoor* yaitu suatu pergelaran atau sebuah acara yang kegiatannya dilakukan dalam ruangan.

Penerapan konsep *indoor* dilakukan bila kegiatan yang diadakan memang penontonnya dibatasi dengan tiket maupun dengan undangan. Konsep *indoor* dapat memberikan kesan eksklusif pada suatu kegiatan misalnya *fashion show*.

(2) *Lighting*

Lighting adalah pencahayaan yang baik dan sangat penting untuk mengatur suasana acara dan untuk menonjolkan tema cara. *Lighting* berfungsi sebagai penerangan dan untuk meyorot pagelaran busana pada model yang berjalan di atas *catwalk*. *Lighting* yang digunakan untuk pertunjukan busana *Trombine* antara lain:

- (a) *Moving head* merupakan salah satu unsur *equipment* terpenting dalam penataan cahaya, karena dapat menghasilkan nuansa cahaya yang glamour dan mewah. Lampu tersebut termasuk kedalam golongan *lighting* efek. Sifat *moving head* dapat bergerak atau spot ke berbagai arah dengan beberapa arah dengan beberapa gabungan warna dan motif.
- (b) Lampu *par led* merupakan lampu yang menyorot atau bersifat *spot*, disanggah dengan *three pot* atau bisa juga dipretel tergantung dengan kebutuhan pengguna.
- (c) *Follow spot* merupakan lampu yang berarti dapat mengikuti obyek yang dituju seperti pada *event wedding party*.
- (d) *Smoke machine* atau *smoke gun machine* merupakan alat yang bisa mengeluarkan asap baik tebal, tipis, maupun sedang tergantung dari tipe *smoke machine* itu sendiri.

(3) Tata panggung

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

c. Tahap Evaluasi

Setelah melalui tahapan-tahapan pelaksanaan pergelaran busana maka perlu adanya evaluasi untuk mengetahui kekurangan serta hambatan. Pada dasarnya pergelaran berlangsung dengan baik, akan tetapi ada beberapa hal yang masih kurang dan perlu di evaluasi untuk keberhasilan yang akan datang, yaitu :

1) Divisi

a) Konsumsi

Kendala :

- i. Mencari tambahan konsumsi untuk dekorasi pada saat hari H.
- ii. Ada beberapa *snack* tiket yang basi saat hari H
- iii. Kurangnya koordinasi antar anggota

- iv. Saat hari H banyak panitia yang tidak mengambil konsumsi untuk panitia.
- v. Kewalahan saat memasukkan snack ke dalam *goodie bag*

Solusi :

- i. Persediaan dilebihkan, tapi dari pihak dekorasi juga harus mengkonfirmasi sebelumnya.
- ii. Konfirmasi lagi ke pihak *catering* untuk makanannya
- iii. Komunikasi ditingkatkan, saling memberi informasi dan kepekaannya terhadap anggota lain
- iv. Seharusnya setiap perwakilan sie mengambil konsumsi untuk anggotanya
- v. Seharusnya sie yang sudah beres tugasnya, lebih peka dalam membantu sie yang membutuhkan.

b) Publikasi

Kendala :

- i. Tidak tepat waktunya *project* yang dikerjakan sesuai timeline yang sudah ditentukan
- ii. Karena padatnya jadwal kuliah dari masing-masing anak publikasi dan jadwal yang berbeda sehingga terkadang penjagaan *ticket booth* tidak dibersamai dengan sie publikasi selaku penanggung jawab

Solusi :

- i. Sebaiknya dikerjakan dan dikonsultasikan sesuai *timeline* kerja yang sudah ditentukan.
- ii. Karena jadwal kuliah yang tidak dapat diganggu, dengan solusi meminta tolong ke sie lain untuk menjadi penanggung jawab ketika tidak ada sie publikasi.

c) *Backstage & Floor*

Kendala : Kurangnya jumlah *q-line* untuk media *official* karena ukuran level berbeda dari hasil konsultasi

Evaluasi :

- i. Among tamu kurang bertindak tegas dalam menjalankan tugas
- ii. Kurangnya kesadaran panitia inti untuk saling peduli akan aturan yang ada di *backstage*
- iii. Kurangnya koordinasi antar sie untuk mengkoordinasikan backstage sebelum acara
- iv. Kurangnya kesadaran antar panitia untuk saling membantu dalam persiapan dalam menempatkan kursi pada tribun
- v. Kurangnya kesadaran antar panitia untuk menjaga kebersihan dan kerapian *venue* dan *backstage*.

d) *Booklet*

Kendala :

- i. Kurang aktifnya partisipasi anggota sie dalam pembuatan dan konsultasi *booklet*
- ii. Urutan *layout* logo sponsor di *booklet* tidak sesuai dengan kontribusi yang diberikan pihak sponsor
- iii. Tidak mengetahui jumlah pasti kebutuhan *booklet* pada saat *grand* juri
- iv. Salah pemilihan *photo*, karena peserta mengirimkan dua opsi *photo* kepada sie *booklet*

Solusi :

- i. Lebih ditingkatkan lagi partisipasinya dalam pembuatan *booklet*, termasuk mengedit foto, *me-layout*, *editing* akhir, dan konsultasi
- ii. Selalu konsultasi dengan dosen mengenai perkembangan desain, *layout* maupun halaman *booklet*
- iii. Komunikasi dengan dosen dan aktif bertanya kebutuhan apa saja sebelum hari H acara
- iv. Mewajibkan peserta hanya mengirimkan satu opsi *photo* kepada sie *booklet*.

e) Dokumentasi

Kendala : Kesalahan pemilihan lampu. Lampu *parled* yang digunakan untuk menerangi sisi *runway* sebenarnya kurang tepat karena dapat memberikan efek kilau berwarna kemerahan atau kehijauan saat mengenai obyek sehingga mengganggu tampilan busana.

Solusi : Memaksimalkan penggunaan lampu *hologen* untuk menyorot bagian depan panggung sehingga efek lampu *parled* dapat tersamarkan

f) Keamanan

Kendala :

- i. Kurangnya komunikasi antar anggota
- ii. Tamu yang hadir membuat keributan

Solusi :

- i. Lebih ditingkatkan dalam berkomunikasi terutama untuk pembagian *jobdesk*
- ii. Memberi penjelasan dan tindakan tegas sesuai kesepakatan panitia *Trombine*

g) Dekorasi

Kendala :

- i. Pemasangan *backdrop* dinding auditorium UNY yang tidak boleh dinodai
- ii. Pengaturan dan permintaan *lighting* yang tidak konsisten
- iii. Kurangnya tanggung jawab *add crew* dalam mengikuti kepanitian
- iv. Kurangnya huruf pada penulisan jurusan

Solusi : Teratasi

h) Humas

Kendala :

- i. Penyampaian surat *booklet* terdapat beberapa kendala yaitu tidak sampainya surat kepada Rektor sehingga membutuhkan waktu dan proses yang rumit
- ii. Sambutan Rektor mengalami sedikit kendala dalam proses konfirmasi. H-1 saat dikonfirmasi dapat hadir tetapi saat hari H atau beberapa jam sebelum acara dimulai ternyata beliau tidak dapat hadir
- iii. Pada saat mengantarkan undangan ke Disperindag Yogyakarta, pihak dari *secertariat* Disperindag Yogyakarta tidak ramah
- iv. Terbatasnya *add crew* membuat kepanitiaan agak *crowded*. Among tamu kurang tegas dan tidak berani menegur pengunjung. Keamanan pengunjung kurang ketat sehingga terdapat beberapa pengunjung yang masih melanggar tata tertib pengunjung selama acara berlangsung

Solusi :

- i. Setiap surat yang telah disampaikan ke Rektorat harap selalu dicek setelah 3 atau 4 hari secara langsung dan secara berkala ke Rektorat, bagian TU atau ke bagian yang bersangkutan, untuk meminimalisir tidak terprosesnya surat
- ii. Konfirmasi kehadiran Rektor lebih baik secara langsung dengan sekretaris beliau atau bahkan pada rektornya secara langsung konfirmasi secara berkala dan beberapa jam sebelum acara harus dikonfirmasi kembali, tinggalkan kontak salah satu panitia untuk dihubungi bila ada perubahan mengenai sambutan
- iii. Sebaiknya lebih detail lagi jika memberi undangan, harus tahu nama yang akan diundang secara jelas dan pasti.

- iv. Mencari among tamu yang siap tegas terhadap pengunjung dan mampu mengikuti instruksi dengan baik. *Briefing* among tamu akan lebih baik di dampingi ketua atau dosen supaya mereka bisa menaati *jobdesk* dengan lebih baik.

i) Model

Kendala :

- i. Kehadiran model kurang tepat waktu
- ii. Terdapat model yang tidak dapat hadir pada saat kegiatan
- iii. Terdapat 2 model yg mengundurkan diri karena alasan tertentu
- iv. Kurangnya *add crew* sie model di *backstage*

Solusi :

- i. Mengingatkan kembali menghubungi model sebelum tanggal kegiatan
- ii. Menghubungi pihak *agency* untuk mengkonsultasikan model pengganti sementara dan mengusahakan agar komunikasi tetap lancar dan baik antara model dan panitia
- iii. Segera mengkomunikasikan dengan pihak *agency* mengabari desainer yang bersangkutan untuk *fitting* ulang
- iv. Untuk evaluasi acara selanjutnya *add crew* perlu ditambah minimal sejumlah panitia sie model

j) Sie *Sponsorship*

Kendala :

- i. Beberapa proposal yang sudah masuk ke perusahaan susah untuk mendapatkan konfirmasi karna *owner* sulit ditemui

- ii. Pembayaran denda mengalami kesulitan dikarenakan panitia banyak yang menyepelekan bahwa denda yang harus dibayar
- iii. Beberapa proposal yang sudah masuk ke perusahaan susah untuk mendapatkan konfirmasi karna *owner* sulit ditemui
- iv. Masih sulitnya mengatur jadwal danus SUNMOR UGM
- v. Masih sulitnya mengatur jadwal rapat internal sponsor

Solusi :

- i. Meminta kontak *owner* saat memasukkan proposal ke perusahaan
- ii. Meningkatkan komunikasi, kekompakan serta kesadaran bahwa denda harus dibayarkan
- iii. Meminta kontak *owner* saat memasukkan proposal ke perusahaan
- iv. Antar panitia lebih ditingkatkan lagi komunikasinya
- v. Antar panitia membagikan jadwal untuk disesuaikan

k) *Sie Make Up & Hairdo*

Kendala :

- i. Kurang nya koordinasi, dan kumpul *full* satu sie dikarenakan perbedaan jadwal kegiatan masing masing yang berbeda
- ii. Masih belum bisa koordinasi dan masih terjadi *miss* komunikasi
- iii. Pada waktu pemotretan ada *hair do* model yang tidak sesuai arahan dan warna lipstick yang terlalu jauh berbeda dari ketentuan
- iv. Pada saat pemotretan donat untuk keperluan *hair do* model, ada beberapa yang dibawa model
- v. Pada saat apresiasi, sponsor *make up* sudah pulang dikarenakan miss komunikasi dalam sie *make up*

Solusi :

- i. Mencari waktu yang tepat untuk kumpul per sie, dengan menanyakan jadwal kuliah tiap anggota
- ii. Meningkatkan koordinasi dan komunikasi antar anggota
- iii. Pada saat hari H memastikan lagi bahwa *hair do* sesuai ketentuan dan warna lipstik diganti
- iv. Meminta kepada model untuk mengembalikan donat, dan membeli tambahan donat lagi
- v. Tidak ada pemberian apresiasi sponsor *make up* diatas panggung, pihak sie *make up* meminta maaf kepada pihak Make Over

l) Sie Acara

Kendala :

- i. Kurangnya komunikasi saat *opening* acara dengan dokumentasi dalam menampilkan video *opening*
- ii. Terjadi kesalahpahaman dalam pemutaran *sound* saat *opening*
- iii. List perlengkapan kurang sehingga harus menyewa HT secara mandiri

Solusi :

- i. *Crosscheck* terhadap sie terkait dan melakukan pengecekan rundown serta komunikasi dengan dosen
- ii. *Crosscheck* acara yang sedang berlangsung dan *sound* apa yang harus di putar
- iii. Selalu memperbaharui kebutuhan peralatan dan perlengkapan

B. Hasil

1. Penciptaan Desain Busana

Busana pesta malam ini mengambil sumber ide *Jathilan*, *trend Exuberant* dan subtema *Urban Caricature*. *Jathilan* adalah suatu kesenian yang berkembang dan hidup pada masyarakat pedesaan. Busana pesta ini

menggunakan bahan *satin bridal*, *satin velvet*, katun Jepang dan Katun Ero. Menggunakan warna-warna yang terdapat pada *pallette* warna *trend* yang diusung yang kemudian disesuaikan dengan warna yang digunakan dalam *Jathilan*. Bahan *satin bridal* lebih dominan digunakan pada busana pesta malam ini, diterapkan pada bagian keseluruhan bagian *overall* dan *furing* menggunakan bahan *satin velvet*. Sedangkan blus, menggunakan bahan katun Jepang dengan *furing* bahan katun ero. Hiasan yang diaplikasikan pada busana pesta ini berupa aksesoris *drapery* yang pada bagian tengah dibuat lubang menggunakan teknik *inkrustasi*, lalu diberi hiasan pita *satin* yang menjuntai, *drapery* diterapkan pada bagian rok. Terdapat empat *drapery* yang dipasang di tempat yang berbeda tepatnya dibagian atas dan bawah rok. *Drapery* menggunakan dua macam bahan, yaitu katun Jepang dan *satin velvet*, dipasang bolak-balik, katun ero dibagian depan dan *satin velvet* dibagian belakang. Selain menggunakan pita *satin*, *drapery* diberi motif dengan menggunakan teknik lukis. Motif yang digunakan ialah motif-motif yang ada pada kuda kepang. Terdapat dua jenis motif yang dilukis pada *drapery*, motif bulat dengan gradasi warna dan motif tangkai merambat. Hasil penciptaan desain busana pesta malam dengan sumber ide *Jathilan*, subtema *Urban Caricature* dan trend *Exuberant* dituangkan dalam bentuk *fashion illustration*.



Gambar 35. Hasil *Fashion Illustration*

2. Pembuatan Karya Busana

Busana pesta malam ini menggunakan bahan *satin bridal*, *satin velvet*, katun Jepang dan katun ero. Busana pesta malam ini duwujudkan menjadi *two pieces*, yaitu *overall* dan blus. *Overall* dominan menggunakan bahan *satin bridal*, pada *overall* bagian atas menggunakan teknik *patchwork* untuk membuat gradasi warna, terinspirasi dari siluet dan warna kuda kepan, rok siluet A panjang hingga bawah mata kaki, diberi hiasan berupa *drapery* dengan teknik *patchwork* untuk membuat lubang dibagian tengah,

terinspirasi dari sandal *Jathilan*, kemudian dihias menggunakan pita *satin* warna-warni yang menjuntai. Blus menggunakan kain katun Jepang dengan lengan panjang berbentuk lonceng dan gari leher O.



Gambar 36. Hasil Busana Nampak Depan



Gambar 37. Hasil Busana Nampak Belakang

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

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



Gambar 38. Hasil Dekorasi dan Penataan Panggung



Gambar 39. Hasil Penataan Tempat Duduk Penonton

Pergelaran busana tahun 2019 dengan tema *Tromgine* ini merebut 28 trophy. Hasil kejuaraan pelaksanaan pergelaran ini adalah sebagai berikut:

- 1) Juara I S1 Kelas A Konsentrasi Butik diraih oleh Dhika Fine Fadhillah
- 2) Juara II S1 Kelas A Konsentrasi Butik diraih oleh Anggriani Apsari
- 3) Juara III S1 Kelas A Konsentrasi Butik diraih oleh Dillon
- 4) Juara Harapan I S1 Kelas A Konsentrasi Butik diraih oleh Silviana Dealivani
- 5) Juara Harapan II S1 Kelas A Konsentrasi Butik diraih oleh Dhestia Suriandari
- 6) Juara Harapan III S1 Kelas A Konsentrasi Butik diraih oleh Hanifatu Nisa
- 7) Juara I S1 Kelas D Konsentrasi Butik diraih oleh Nimas Laviana Monajati
- 8) Juara II S1 Kelas D Konsentrasi Butik diraih oleh Erica Novitasari
- 9) Juara III S1 Kelas D Konsentrasi Butik diraih oleh Citrawati Ika Wahyudi
- 10) Juara Harapan I S1 Kelas D Konsentrasi Butik diraih oleh Inda Sari
- 11) Juara Harapan II S1 Kelas D Konsentrasi Butik diraih oleh Anggraeni Dewi Puspita Sari
- 12) Juara Harapan III S1 Kelas D Konsentrasi Butik diraih oleh Dana Shubkhi Miftakhun Nikmah
- 13) Juara I S1 Konsentrasi Garment diraih oleh Abdullah Boy
- 14) Juara II S1 Konsentrasi Garment diraih oleh Huswatun Naufa
- 15) Juara III S1 Konsentrasi Garment diraih oleh Fina Ida Matussilmi
- 16) Juara Harapan I S1 Konsentrasi Garment diraih oleh Istika Wulandari

- 17) Juara Harapan I S1 Konsentrasi Garment diraih oleh Ulfa Lailatul Safa'ah
- 18) Juara Harapan I S1 Konsentrasi Garment diraih oleh Ita Aprilia
- 19) Juara I D3 Kelas B Konsentrasi Butik diraih oleh Nurul Amalia Sabrina
- 20) Juara II D3 Kelas B Konsentrasi Butik diraih oleh Sera Syarifah Rahmania
- 21) Juara III D3 Kelas B Konsentrasi Butik diraih oleh Salsabila Damayanti
- 22) Juara Harapan I D3 Kelas B Konsentrasi Butik diraih oleh Ayu Monita Sari
- 23) Juara Harapan II D3 Kelas B Konsentrasi Butik diraih oleh Arinta Dekawati
- 24) Juara Harapan III D3 Kelas B Konsentrasi Butik diraih oleh Tri Aida
- 25) Juara Best Fashion Technology diraih oleh Anggriani Apsari
- 26) Juara Best Design diraih oleh Wahyu Damayanti
- 27) Juara Umum Diraih oleh Nimas Laviana Monajati
- 28) Juara Favorit diraih oleh Dillon

C. Pembahasan

1. Penciptaan Desain Busana

Pembuatan desain busana pesta malam ini mengacu pada tema pergelaran busana *Tromgine*, *Tromgine* merupakan singkatan dari *The Role of Millennial Generation in Nature Environment* yang memiliki arti perpaduan antara unsur budaya serta alam yang disempurnakan dengan teknologi. Desain harus memiliki kesesuaian antara tema, *trend* dan sumber ide yang diusung. *Trend* mengacu pada *Trend Forecasting 2019/2020 Singularity*, dengan tema *Exuberant* dan subtema *Urban Caricature*. *Trend* tersebut akan memberi kesan aktif, ceria, lucu dan unik. Berdasarkan tema dan *trend* yang diusung penulis menentukan sumber ide yang berasal dari warisan budaya Indonesia.

Penulis memilih *Jathilan* sebagai sumber ide, karena memiliki kesesuaian dengan tema dan *trend* yang diusung.

Penerapan unsur dan prinsip pada busana pesta malam dengan sumber ide *Jathilan*, diterapkan pada hampir keseluruhan bagian busana dan ditata sedemikian rupa agar terlihat selaras. Unsur-unsur yang diterapkan terdapat pada bagian *overall* dan *drapery* yaitu garis lengkung pada *overall* menimbulkan kesan *feminine* dan anggun kemudian menggunakan teknik *patchwork* untuk membuat gradasi warna, garis diagonal pada *drapery* yang dihubungkan menjadi bentuk yang asimetris memberikan kesan aktif kepada si pemakai, bentuk yang diterapkan ialah bentuk geometris yaitu pada lipit dibagian *overall* berbentuk persegi yang memberikan kesan kokoh dan kuat. Prinsip-prinsip desain busana pada busana dengan sumber ide *Jathilan* yaitu, prinsip keselarasan atau kesatuan desain yang terlihat pada keseluruhan busana, mulai dari bahan yang digunakan, hiasan dan ukuran. Prinsip keseimbangan asimetris pada bentuk *drapery* dan penempatannya yang tidak sama antara sebelah kanan dan kiri serta motif yang pada *drapery* juga berbeda. *Center of interest* terletak pada bagian *overall* yang menggunakan teknik *patchwork* untuk membuat gradasi warna. Penerapan sumber ide dari *Jathilan* diterapkan pada bagian *overall* dan *drapery*, yaitu pada *overall* terinspirasi dari bentuk kepala kudang kepang dan rambutnya. Bentuk melengkung dari *overall* menyerupai kepala kuda kepang dan lipit searah menyerupai rambut kuda kepang. Menggunakan teknik *patchwork* untuk membuat gradasi warna. Warna-warna yang digunakan ialah warna-warna yang umumnya digunakan pada instrumen *Jathilan*. Bagian *drapery* juga menggunakan teknik inkrustasi untuk membuat lubang di bagian tengah, lubangnya menyerupai sandal *Jathilan*, kemudian dihias dengan pita *satın* yang menjuntai dengan berbagai macam warna dan bagian *drapery* diberi motif dengan cara dilukis. Motif yang dilukis ialah motif yang biasanya diterapkan pada kuda kepang.

2. Pembuatan Karya Busana

Tahapan-tahapan yang dilakukan setelah pembuatan desain busana adalah merealisasikan desain dalam bentuk busana pesta malam dengan sumber ide *Jathilan*. Proses pembuatan busana malam ini diperlukan ketelitian, kedisiplinan dan tanggung jawab yang tinggi sehingga busana yang dihasilkan memperoleh hasil yang optimal. Proses pembuatan meliputi pengambilan ukuran pada model, pembuatan pola dasar, pecah pola, rancangan bahan dan harga, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, menjelujur, *fitting I*, menjahit, *fitting II*, memasang hiasan dan *grand juri*. *Fitting I* dilakukan saat busana masih disatukan jelujuran dengan tujuan agar jika terjadi kesalahan ukuran atau kekurangan dapat diperbaiki lagi tanpa merusak bahan. Setelah dievaluasi, dilanjutkan dengan proses penjahitan busana sampai dengan penyelesaian dan pembuatan pelengkap busana, kemudian dilanjutkan dengan *fitting II*. *Fitting II* busana harus sudah jadi kurang lebih 90% dari total pembuatan. Setelah tahap *fitting II*, tahap selanjutnya adalah *grand juri* atau biasa disebut penjurian. Penjurian dilakukan oleh dewan juri yang akan menilai teknik jahit, *cutting*, dan jatuhnya busana sebelum dipresentasikan di *stage*. Busana tersebut dinilai oleh dewan juri dan tim penguji yaitu tim dosen pengampu mata kuliah Proyek Akhir sebelum busana tersebut ditampilkan dalam pagelaran. Adapun pada proses pembuatan busana dengan sumber *Jathilan* ini, kendalanya yang dihadapi kesulitan pada pemasangan pita *satin* pada *drapery*, pemasangan menggunakan jarum sulam sehingga sulit untuk menembus kain dan bila kurang berhatihati, kain dapat rusak..

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran ini dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pergelaran busana ini dibentuk suatu organisasi kepanitiaan yang terdiri dari ketua, sekretaris, bendahara dan seksi-seksi lainnya. Adanya organisasi maka akan menjadi tanggung jawab dan tugas-tugas Mahasiswa menjadi jelas. Pergelaran busana diadakan pada tanggal hari Kamis, tanggal 11 April 2019 dengan tema *Trombine*. Acara dimulai pada pukul 18.00 sampai dengan selesai. Pergelaran busana ini bertempat di Auditorium

Universitas Negeri Yogyakarta ini diikuti oleh 111 mahasiswa S1 angkatan 2016, D3 angkatan 2016, dan beberapa mahasiswa S1 angkatan 2015.

Busana yang ditampilkan adalah busana pesta malam. Acara pergelaran busana terdapat sesi Garmen dan sesi Butik. Penulis mendapat urutan tampil pada sesi 3 yaitu Sesi Butik dengan nomor urut 89. Selain itu, dalam pergelaran busana ini juga menampilkan Tim Karnaval FT UNY, tari dan *fashion show* dari Bapak Afif Ghurub Bestari. Pelaksanaan pergelaran busana ini, panitia merekrut beberapa panitia khusus dikarenakan kurangnya koordinasi antara panitia inti dengan panitia khusus sehingga terjadi beberapa kendala, namun secara keseluruhan acara ini dapat berlangsung dengan lancar dan 90% penonton yang hadir tetap duduk di tempat sampai acara berakhir. Setelah pelaksanaan dilakukan tahap selanjutnya adalah evaluasi. Hal ini dilakukan untuk mengatasi beberapa masalah yang belum terselesaikan dengan mempelajari kekurangan dan dapat dijadikan sebagai pembelajaran dan dapat memperbaiki di acara-acara berikutnya.