

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 Candi Penataran ini yaitu tema *Neo medieval*. Filosofi *Neo Medieval* mempercayai pada romantisme dalam sejarah, dimana tema abad pertengahan menyatu dengan pesona teknologi canggih.

Neo medieval memiliki beberapa sub tema yang salah satunya diambil oleh penulis untuk penciptaan karya ini yaitu *dystopian fortress*. Sub tema ini sendiri memiliki gambaran pada sisi gelap kehidupan manusia akibat peperangan dan kehancuran akibat sikap buruk manusia terhadap lingkungan tinggalnya atau bias disebut suasana apokaliptik. Maka dari itu pada sub tema ini penciptaan desain di perlihatkan dengan peguunaan teknik *drapery* dan kesan *unfinished*. Dengan menggunakan bahan yang tersisa dari pakaian yang ada untuk membuat pakaian baru dan bentuk yang baru pula

Candi Penataran memiliki warna abu-abu kehitaman batu andesit dengan struktur bangunan candi khas Jawa Timur yang tidak terlalu

besar dan terlalu tinggi. Candi ini dahulu merupakan tempat beribadah umat hindu dan tempat memuja Gunung Kelud yang merupakan gunung api aktif dan sering meletus, hal ini dulu dipercaya dapat menghindarkan para penduduk di sekitar lereng gunung dari mara bahaya akibat aktivitas gunung tersebut.

Adapun warna-warna yang digunakan pada sub tema ini seperti hitam, coklat, dan abu-abu.

Indikator		Sub sub tema (<i>Dystopian Fortress</i>)	Sumber ide (Candi Penataran)	Busana (<i>Evening Scorch</i>)
Unsur	Kesan	Berkarat dan lusuh	Kokoh	Wanita tangguh
	Warna	Hitam, coklat, abu-abu	Abua-abu, hitam, kecokelatan	Hitam, coklat.
	<i>Value</i>	Berwarna gelap sampai terang	Memiliki warna gelap	Warna gelap terang
Prinsip	Harmoni	Selaras antara bagian satu dan lainnya	Memiliki keselarasan obyek	Memiliki keselarasan obyek
	Proporsi	Keseimbangan perpaduan dalam desain	Perpaduan seimbang	Perpaduan dua hal berbeda yang seimbang pada desain
	Keseimbangan	Simetris dan asimetris	Simetris	Simetris
	Kesatuan	Keterpaduan pada setiap unsur	<i>United</i>	Keterpaduan pada setiap unsur

Tabel 3. Pencarian inspirasi *Dystopian Fortress*

b. Proses Pembuatan *Moodboard*

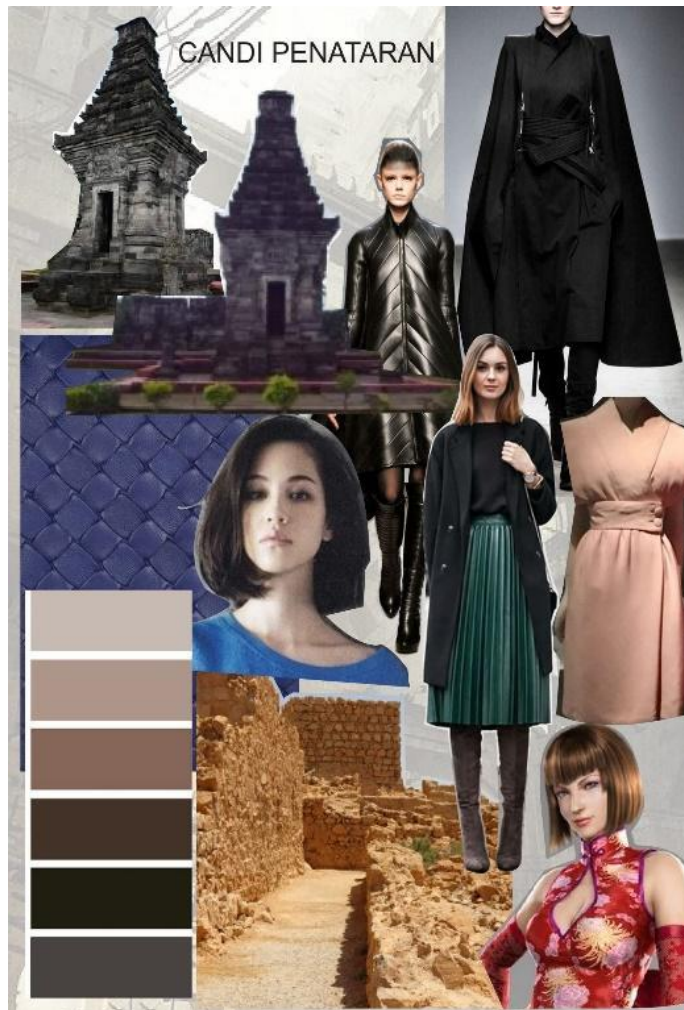
Tujuan dari pembuatan *Moodboard* adalah untuk menentukan tujuan, arah dan panduan dalam proses kreativitas sehingga proses kreativitas yang dibuat tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan. Konsep *Moodboard* dibuat dengan menuangkan ide-ide atau sumber gagasan sesuai dengan tema serta tujuan dari pembuatan karya tersebut. Media *Moodboard* dikerjakan di atas kertas berukuran A3, dengan isi / materi sebagai berikut;

1. Tema dan karakter karya yang akan diangkat
2. Penggayaan busana yang sedang tren (*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 kegiatan pembuatan *Moodboard* :

- a. Setelah memahami tema dan konsep yang akan diciptakan, penulis mencari sumber referensi-referensi gambar. Referensi yang di butuhkan adalah sumber ide dan referensi *style* dan warna yang digunakan dalam tren.

- b. Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan berupa kertas dan perlengkapan lainnya, guntingan gambar-gambar yang satu sama lain memiliki keterkaitan dalam satu tema.
- c. Membuat *Moodboard* dari tema yang telah ditentukan, dengan cara menyusun elemen-elemen pembuatan *Moodboard* berdasarkan tema yang telah ditentukan.

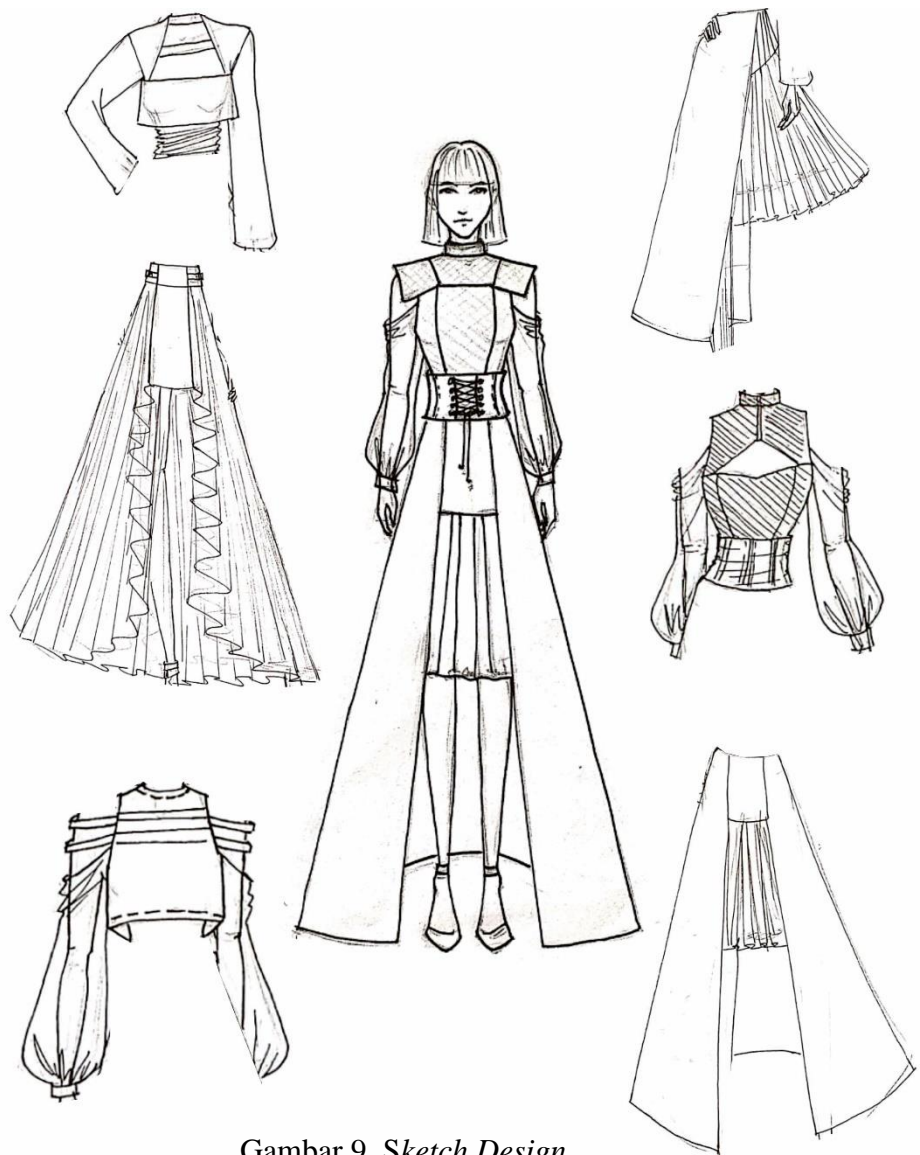


Gambar 8. *Moodboard*

c. Proses Penciptaan Desain

1) *Design Sketching*

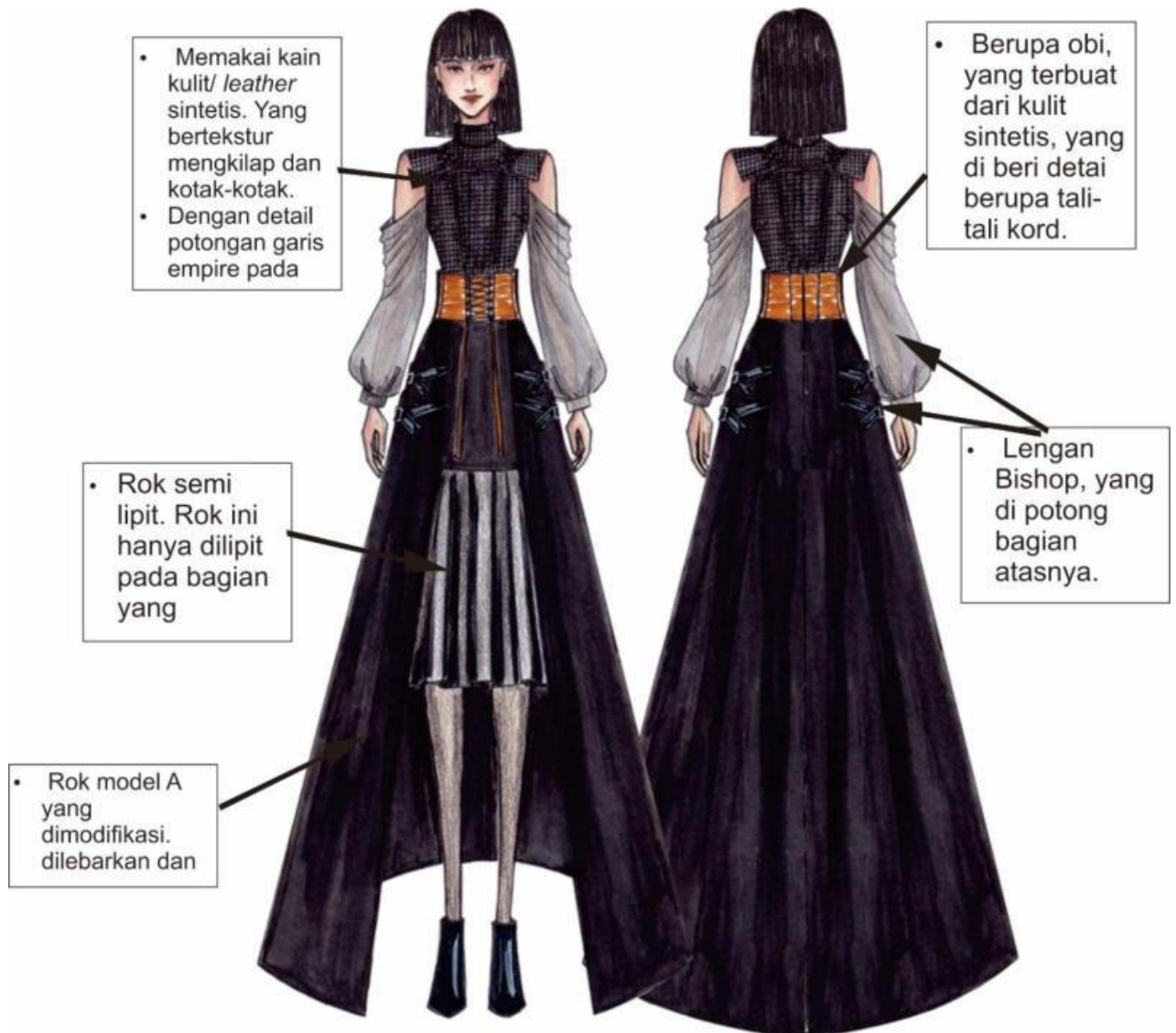
Design Sketching (Menggambar Sketsa) adalah untuk mengembangkan ide – ide dan menerapkannya pada kertas. Dalam *design sketching* ini harus dapat mengembangkan *style* dengan cara kita sendiri.



Gambar 9. *Sketch Design*

2) Pembuatan Presentation Drawing

Presentation Drawing (Penyajian Gambar) adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditujukan pada pelanggan (*buyer*).

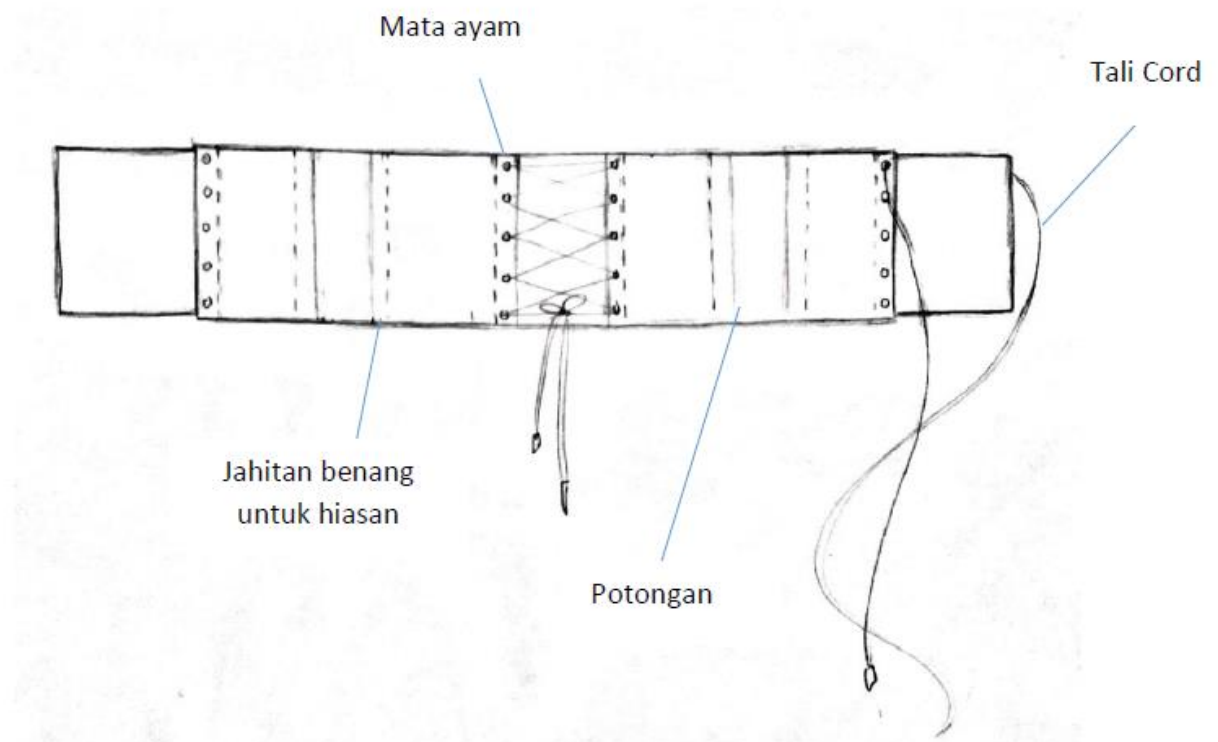


Gambar 10. *Presentation Drawing*

Contoh Bahan :

d. Pembuatan 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. Berikut ini merupakan desain hiasan yang digunakan pada busana pesta malam ini.



Gambar 11. Desain Hiasan

2. **Proses Pembuatan Busana**

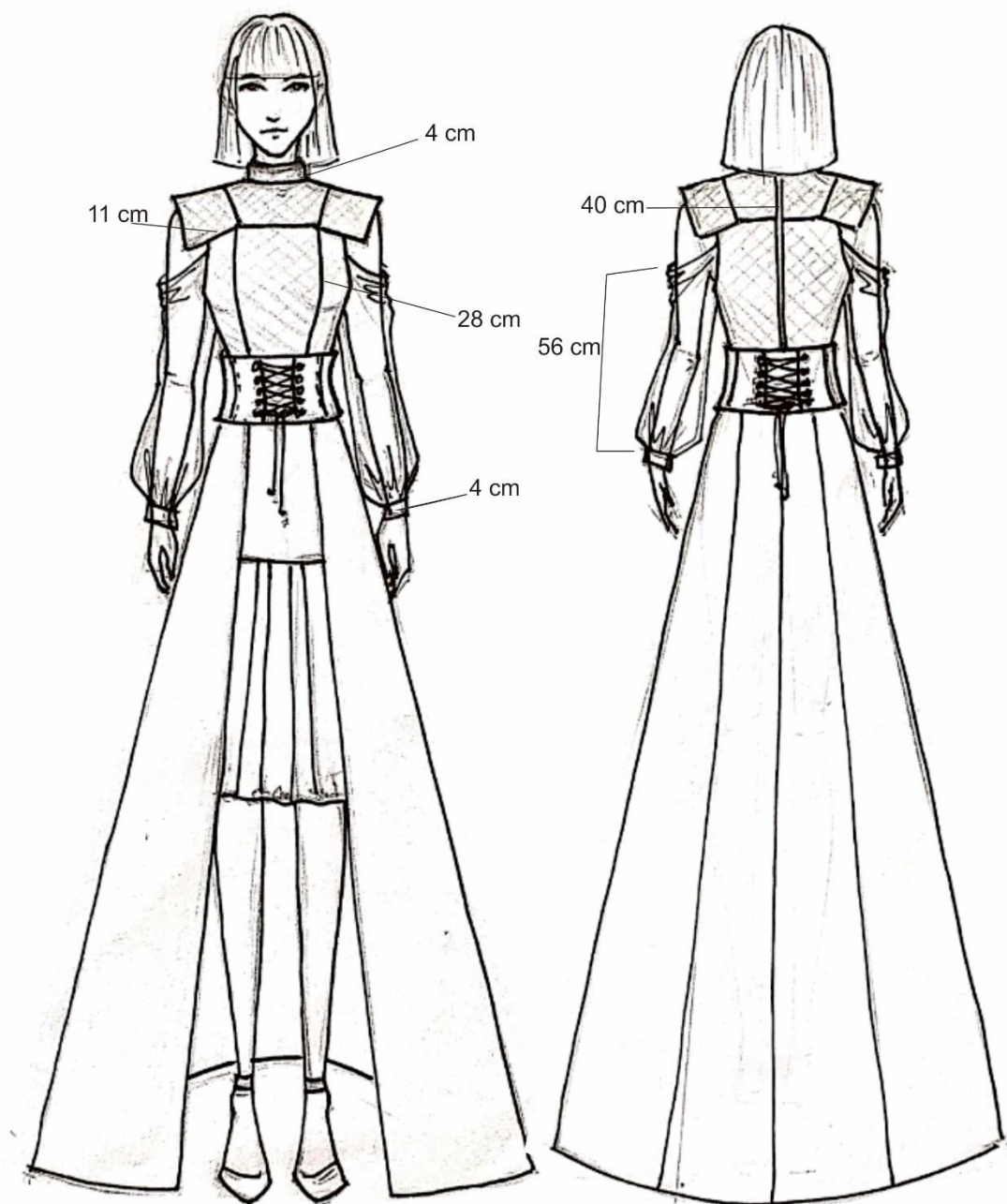
Proses pembuatan busana yang baik harus dimulai dengan perencanaan yang matang. Perencanaan tersebut meliputi proses menentukan metode atau cara untuk membuat busana dan tahap penyelesaian agar hasil yang dicapai dapat sesuai dengan tujuan dan harapan. Proses pembuatan busana pada malam ini meliputi tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Persiapan 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 tahap II. Sedangkan evaluasi meliputi keseluruhan untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan persiapan pelaksanaan.

a. **Persiapan**

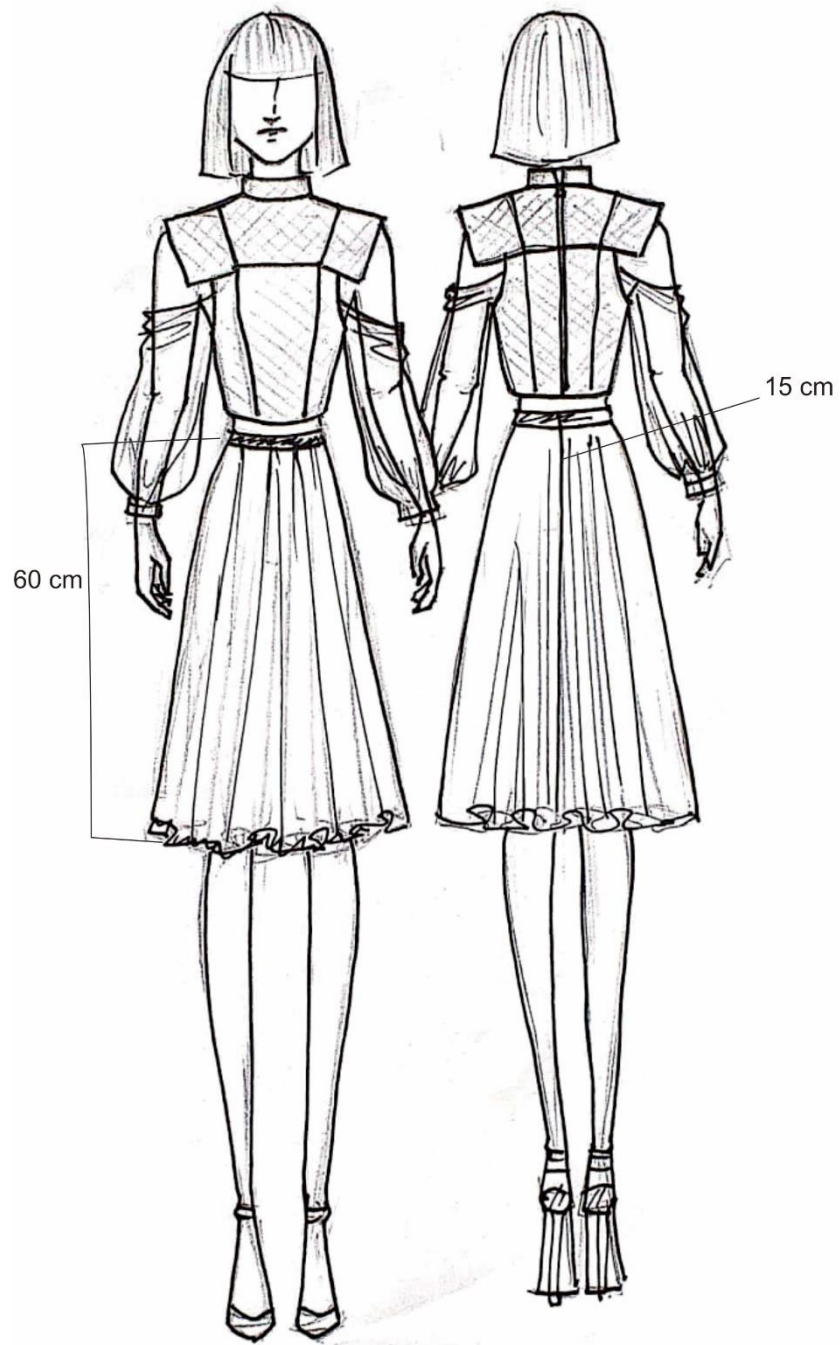
Persiapan yang dilakukan pada proses pembuatan busana ini meliputi ;

1) **Pembuatan Gambar Kerja**

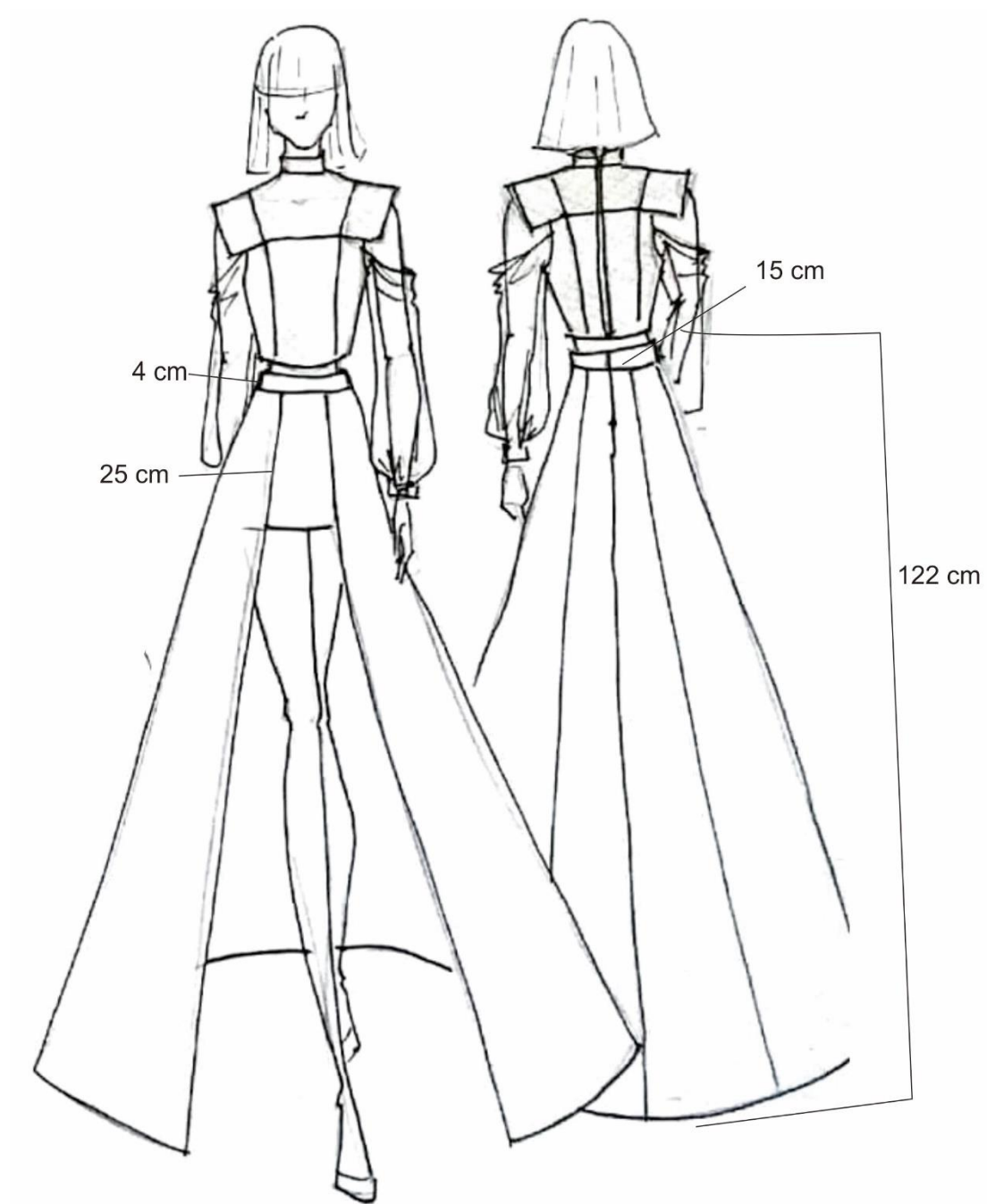
Pembuatan desain kerja pada proses pembuatan busana adalah membuat desain dengan menggambar detail-detail busana secara lengkap yang disertai dengan keterangan pada bagian-bagian busana agar mencapai hasil kerja yang sempurna. Tujuan membuat desain kerja adalah untuk memberikan petunjuk dan pedoman dalam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



Gambar 12. Gambar kerja blus pendek



Gambar 13. Gambar kerja rok midi



Gambar 14. Gambar rok *floor*

a) Pengambilan Ukuran

Pengambilan ukuran dilakukan sebelum membuat pola. Dalam mengambil ukuran disesuaikan dengan busana yang akan dibuat. Ukuran yang diperlukan dalam pembuatan busana pesta malam adalah :

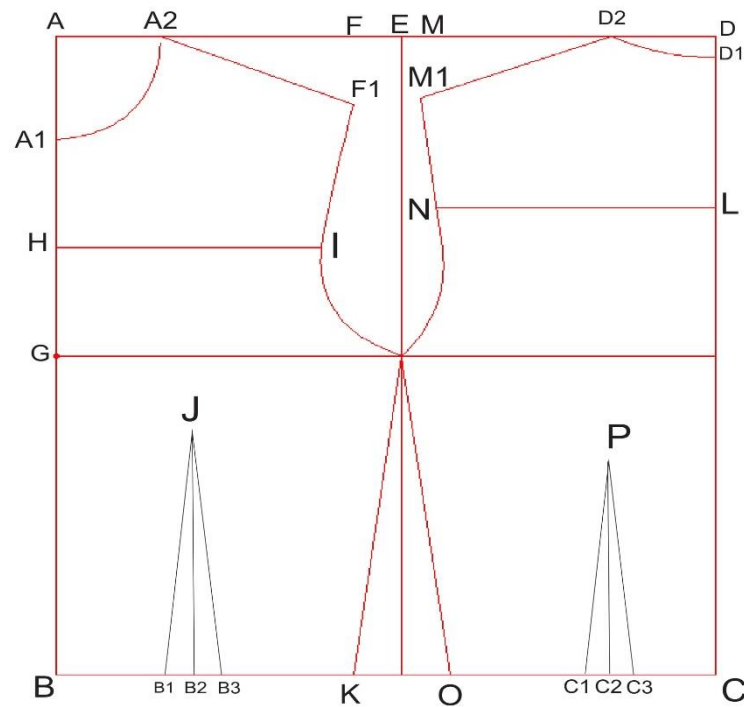
Tabel 4 Daftar ukuran yang digunakan

Ukuran	
Lingkar Badan	82 cm
Lingkar Pinggang	67 cm
Lingkar Panggul	97 cm
Lingkar Leher	40 cm
Lingkar Kerung Lengan	38 cm
Lebar Muka	33 cm
Lebar Punggung	34 cm
Panjang Punggung	42 cm
Panjang Bahu	12 cm
Panjang Lengan	61 cm
Tinggi Panggul	19 cm
Panjang Muka	39 cm
Panjang Rok	122 cm

b) Pembuatan Pola Busana

Pembuatan pola badan menggunakan sistem *so'en* dikarenakan pada desain busana memiliki model atasan dan bawahan yang terpisah dan tidak mengalami perpindahan kup. Adapun pola dibuat menggunakan Computer Aided Design (CAD) agar lebih efisien dalam waktu pengerjaannya.

1) Pembuatan Pola Dasar Badan Sistem So'en (Skala 1:4)



Gambar 15. Pola dasar badan skala 1:4 dengan sistem *so'en*

Keterangan:

Pola Depan

A-B = panjang punggung + 1,5 cm

A-D = $\frac{1}{2}$ lingkaran badan

C-D = A-B

A-G = $\frac{1}{2}$ AB + 2cm

A2-F = panjang bahu

F-F1 = turun 5 cm

A-A1 = $\frac{1}{6}$ lingkaran leher + 1,5 cm

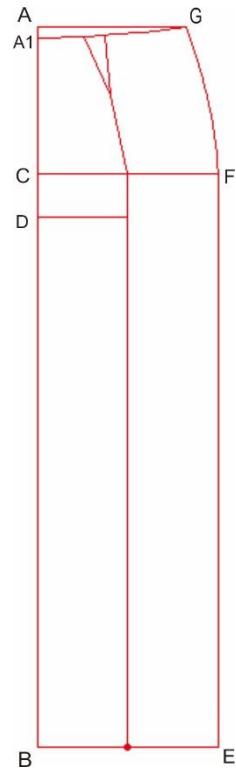
A-A2	= $\frac{1}{6}$ lingkar leher + 0,5 cm
H	= $\frac{1}{2}$ A1-G
H-I	= $\frac{1}{2}$ lebar muka
B-B1	= $\frac{1}{10}$ lingkar pinggang
B1-B2	= lebar kupnat 3 cm
B-K	= $\frac{1}{4}$ lingkar pinggang + 1+ 3 cm
B2-J	= tinggi dada

Pola Belakang

D-L	= 10 cm
D-D1	= 1,5 cm
D-D2	= $\frac{1}{6}$ lingkar leher + 0,5 cm
D2-M	= panjang bahu
M-M1	= turun 3 cm
L-N	= $\frac{1}{2}$ lebar punggung
C-C1	= $\frac{1}{10}$ lingkar pinggang
C1-C2	= lebar kupnat 3 cm
C-O	= $\frac{1}{4}$ lingkar pinggang - 1+ 3 cm
C2-P	= tinggi dada

2) Pembuatan Pola Dasar Rok (Skala 1:4)

Pola Depan

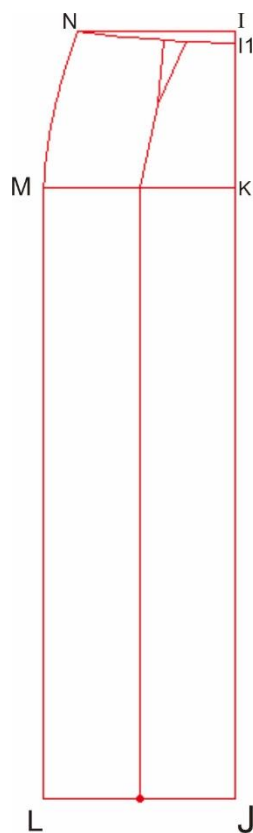


Gambar 16. Pola rok *floor* skala 1:4

Keterangan

A-B	= panjang rok
A-C	= tinggi panggul
A-A1	= turun 1,5 cm
A-D	= turun 25 cm
A-G	= $\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang + 1 + 3 cm
C-F	= $\frac{1}{4}$ lingkaran panggul + 1 cm
B-E	= C-F

Pola Belakang



Gambar 17. Pola rok *floor* skala 1:4

Keterangan

I-I1 = turun 1,5 cm

I-J = panjang rok

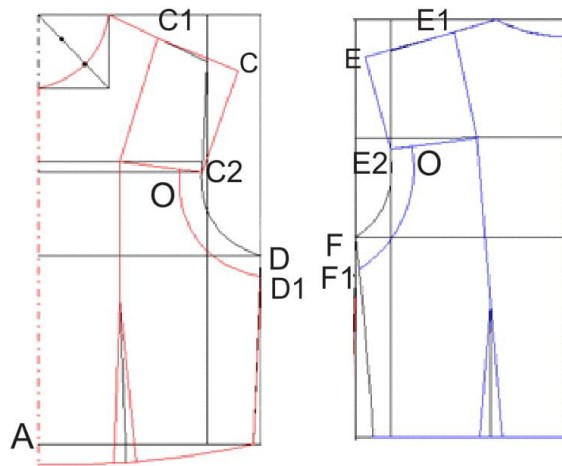
I-K = tinggi panggul

I-N = $\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang - 1 + 3 cm

K-M = $\frac{1}{4}$ lingkaran panggul - 1 cm

K-M = J-L

3) Pecah Pola Badan



B Gambar 18. Pola blus pendek skala 1:4

Keterangan

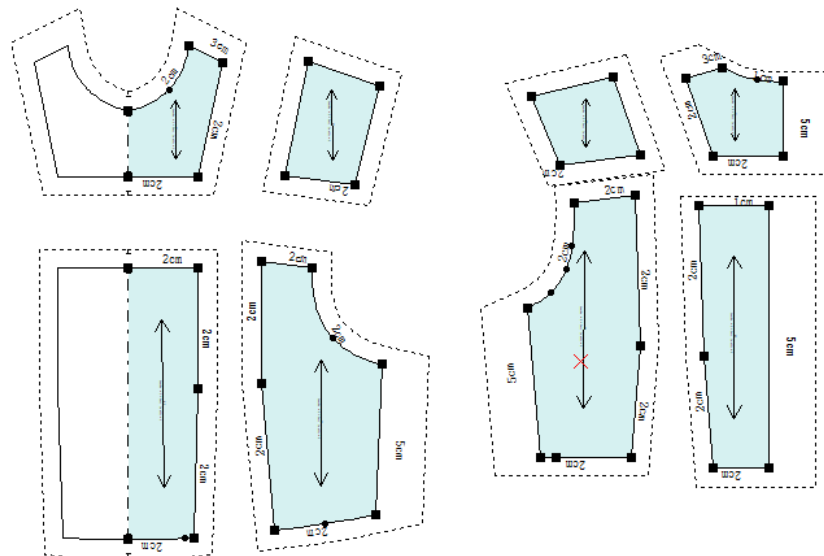
A-B : turun 2 cm

C-C2=E-E2 : turun 12 cm

C-C1= E-E1: 8 cm

D-D1= F-F1 : turun 2 cm

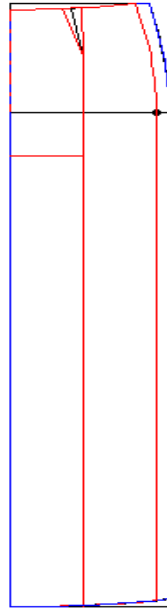
C2-O=E2-O : masuk 3 cm



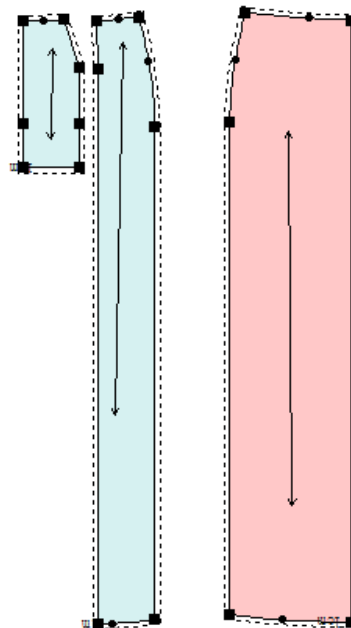
Gambar 19. Pecah pola blus pendek skala 1:4

4) Pecah pola rok *floor*

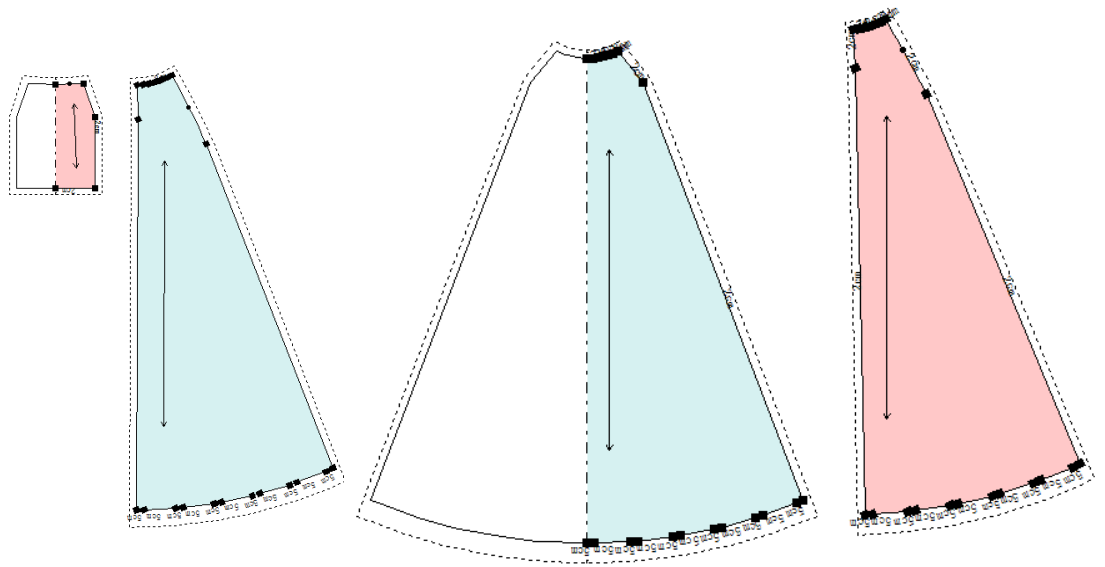
Pola rok *floor* dikembangkan dari pola badan.



Gambar 20. Pola rok *floor* bagian muka dan belakang

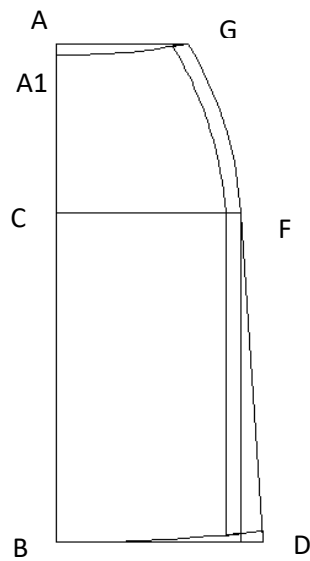


Gambar 21. Pecah pola rok *floor*



Gambar 22. Pengembangan pola rok *floor* bagian depan dan belakang

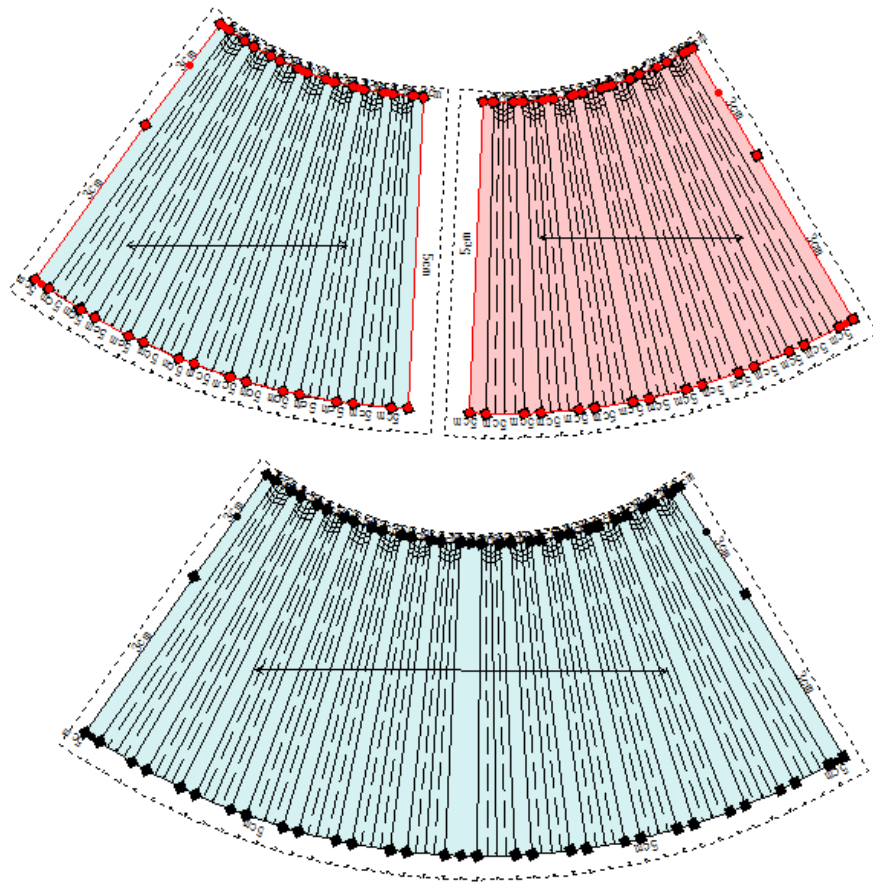
5) Pembuatan Pola rok midi



Gambar 23. Pola rok midi

Keterangan

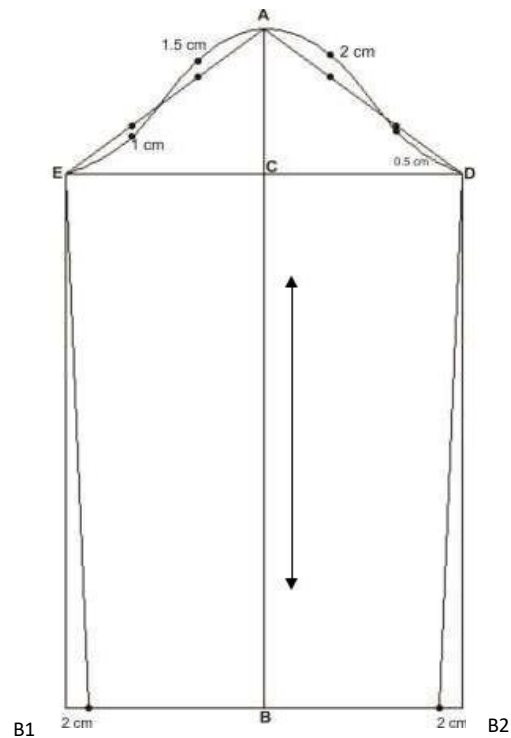
- A-B = panjang rok
 A-C = tinggi panggul
 A-A1 = turun 1,5 cm
 A-G = $\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang + 1 + 3 cm
 C-F = $\frac{1}{4}$ lingkaran panggul + 1 cm
 B-D = C-F keluar 5 cm



Gambar 24. Pengembangan pola rok midi bagian depan dan belakang

6) Pola lengan

Langkah pertama yaitu membuat pola dasar lengan terlebih dahulu. Setelah membuat pola dasar kemudian pola tersebut di kembangkan sesuai desain.



Gambar 25. Pola dasar lengan skala 1:4

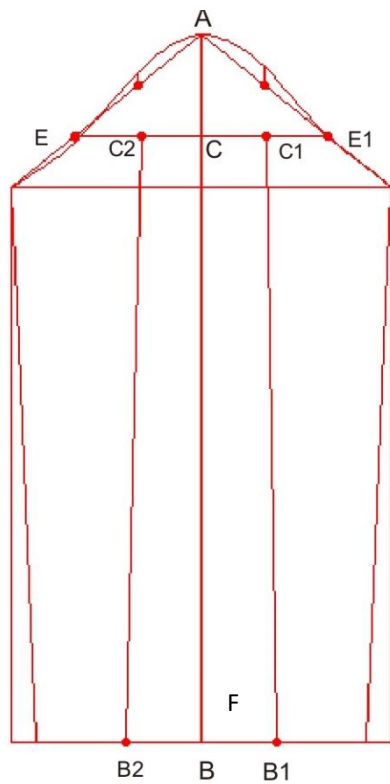
Keterangan :

A-B : panjang lengan

A-C : tinggi puncak

A-D= A-E : $\frac{1}{2}$ lingkaran kerung lengan

B1=B2 : masuk masing-masing 2 cm



Keterangan:

A-C : turun 8 cm

E-A-E1 : dihilangkan

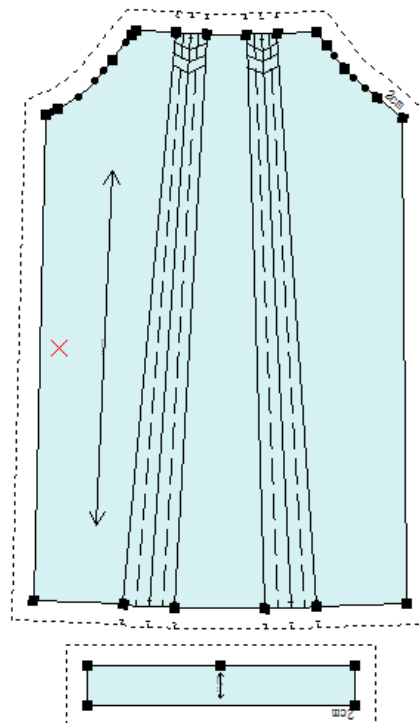
C-C1=C-C2 : 5 cm

B-B1=B-B2 : 5 cm

C1-B1=C2-B2 : dilebarkan 4 cm

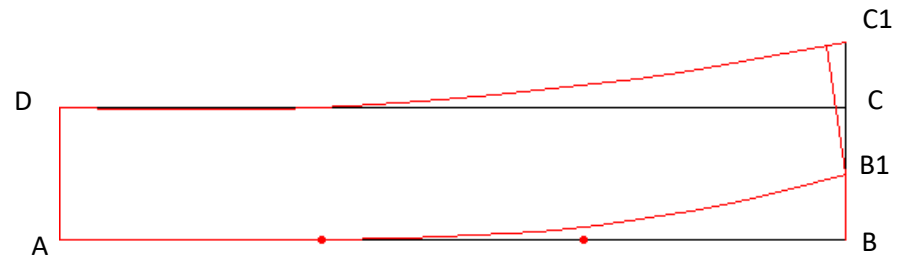
B-F : 4 cm

Gambar 26. Pecah pola lengan



Gambar 27. Pola lengan setelah dipecah

7) Pola kerah



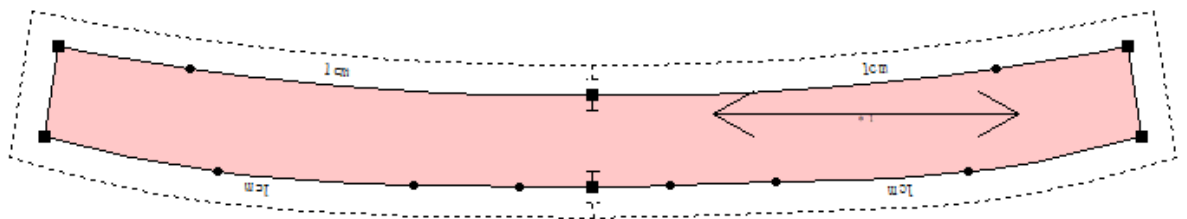
Gambar 28. Pola dasar kerah Shanghai skala 1:4

Keterangan :

A-B : $\frac{1}{2}$ lingkaran kerung leher

B-C : tinggi kerah 5 cm

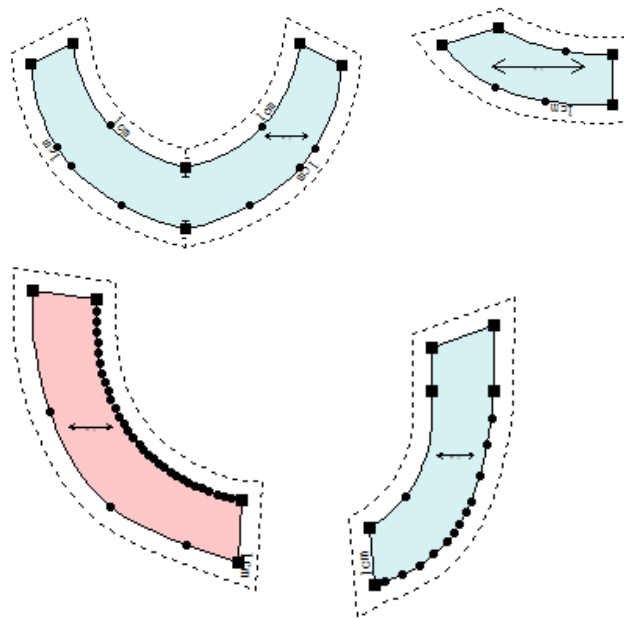
B-B1=C-C1 : naik 1,5 cm



Gambar 29. Pola kerah Shanghai yang dibuka

8) Pola depun

Pola depun diukur dari pola badan utama seperti pola depun leher diukur dari garis leher, dan depun kerung lengan juga diukur dari bentuk kerung lengan selebar 5 cm.



Gambar 30. Pola lining leher dan lengan

c) Rancangan bahan

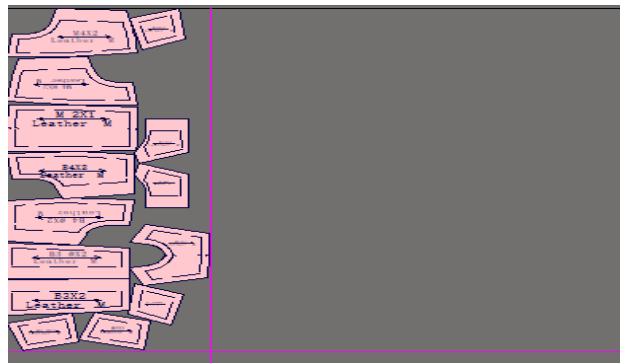
Perancangan bahan merupakan langkah yang dilakukan untuk mengetahui dan memperkirakan berapa banyak bahan yang diperlukan dalam pembuatan busana. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam merancang bahan adalah sebagai berikut :

- a. Arah serat kain harus diperhatikan.
- b. Dalam meletakkan pola pada kain harus diatur sedemikian rupa agar tidak boros.
- c. Bagian pola yang besar harus didahulukan sebelum meletakkan bagian pola yang lebih kecil.

Bahan-bahan yang dipergunakan dalam membuat busana pesta untuk kesempatan pesta malam ini yaitu;

1. Rancangan bahan blus pendek

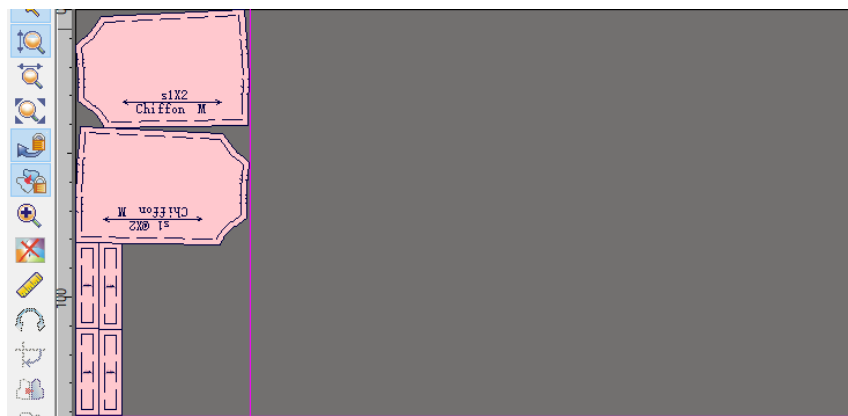
Bahan kulit ini digunakan untuk pembuatan blus pendek, kain ini diperlukan untuk membuat busana bagian badan saja kecuali lengan. Bahan ini memiliki lebar bidang bahan 150 cm. Dan dibutuhkan kain sepanjang 1 meter.



Gambar 31. Rancangan bahan blus pendek

2. Rancangan bahan lengan blus pendek

Bahan *chiffon* ini digunakan untuk membuat lengan busana ini. Banyak bahan yang diperlukan adalah 0,5 m dengan lebar bidang bahan 150 cm.

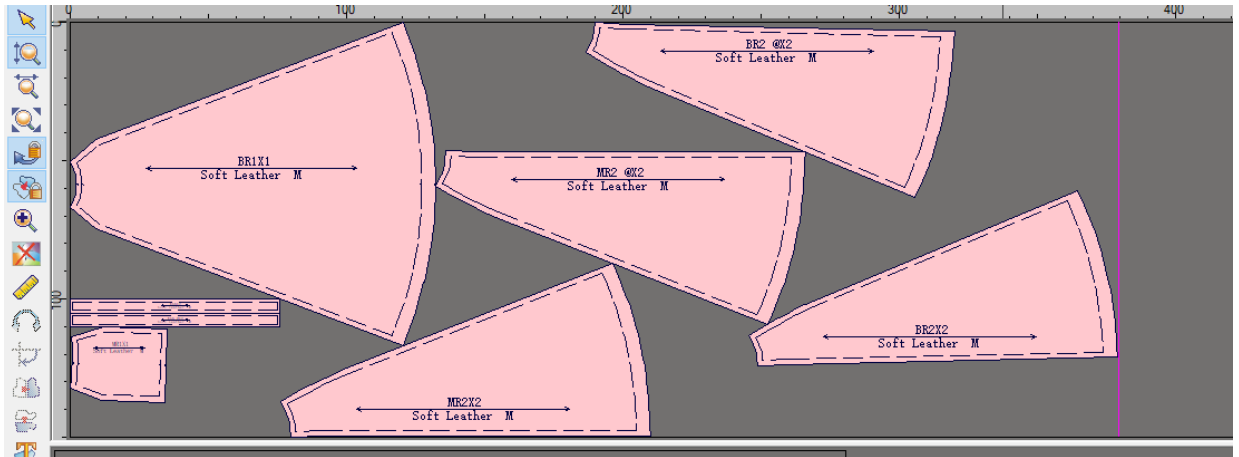


Gambar 32. Rancangan bahan lengan blus pendek

3. Rancangan bahan rok *floor*

Bahan kulit ini biasadigunakan pada bagian rok.

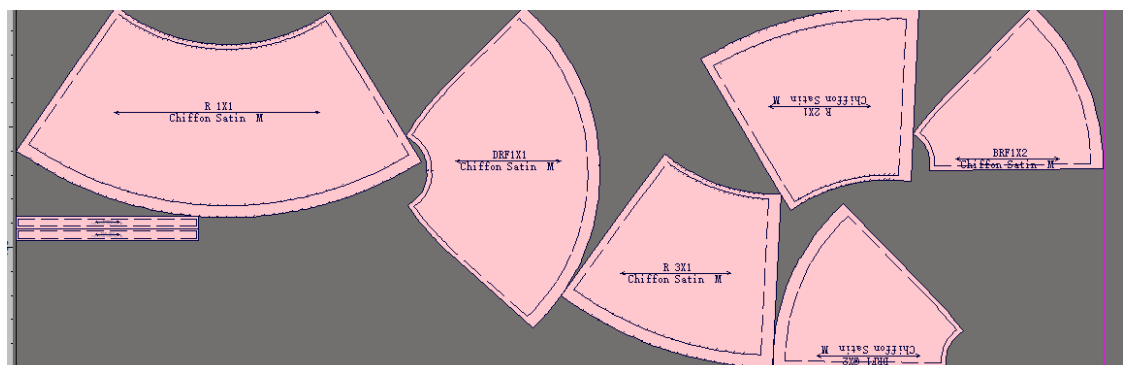
Banyak bahan yang digunakan adalah 2 m dengan lebar bidang bahan 150 cm.



Gambar 33. Rancangan bahan rok *floor*

4. Rancangan bahan rok midi

Bahan ini digunakan pada bagian rok dalam, setelah rok model A di kembangkan yang berbahan kulit. Banyak bahan yang digunakan adalah 2 m dengan lebar bidang bahan 150 cm.



Gambar 34. Rancangan bahan rok midi

d. Kalkulasi harga

Perancangan 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 :

- 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 digunakan, misalnya bahan pokok, bahan pembantu atau bahan tambahan.
- c. Dalam menentukan jumlah harga, disesuaikan dengan banyaknya barang yang digunakan atau diperlukan.
- d. Semua barang harus tercatat, agar perhitungan biaya dapat lebih tepat.

Berikut ini adalah rancangan harga dari pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Candi Penataran ini:

Tabel 5. Rancangan Harga pembuatan busana pesta

No	Nama Bahan	Digunakan	Harga Satuan	Jumlah Harga
A	Bahan Utama			
	Kain kulit bertekstur	1 m	@ Rp. 67.000,-	Rp. 67.000,-
	Kain chiffon	0,5 m	@ Rp. 28.000,-	Rp. 14.000,-
	Kain chiffon satin sutra	2 m	@ Rp. 35.000,-	Rp. 70.000,-
	Kain kulit	2 m	@ Rp. 35.000,-	Rp. 70.000,-
B	Bahan Pembantu			
	Kain kulit coklat	0,25 m	@Rp 65.000,-	Rp. 16.250,-
C	Bahan Tambahan			
	Viselin	0,5 m	@ Rp. 16.000,-	Rp. 8.000,-
	Turbinais	0,5 m	@ Rp.15.000,-	Rp. 28.000,-
	Benang jahit	3 buah	@ Rp. 1.750,-	Rp. 5.250,-
	Resleting			
	-Rit Jepang 30 cm	2 buah	@ Rp.11.500,-	Rp. 23.000,-
	-Rit Camisol 40 cm	1 buah	@ Rp. 8.000,-	Rp. 8.000,-
	Perekat tekstil	1 rol	@ Rp 10.000,-	Rp. 10.000,-
D	Bahan Hiasan			
	Mata ayam sedang	1 bungkus	@ Rp 5.000,-	Rp 5.000,-
	Tali kord kecil	1 bungkus	@ Rp 10.000,-	Rp 10.000,-
TOTAL				Rp. 334.500,-

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 :

1. Semua tanda jahitan ada pada tiap-tiap sisi, seperti tengah muka dan tengah belakang.

2. Arah benang panjang dari bagian kiri harus sama dengan bagian kanan.
3. Lapisan seperti saku, kerah, ban pinggang, depun ataupun serip diperkirakan letaknya setelah pola besar diletakkan.
4. Untuk bahan beledu, dalam peletakkan bahan dilakukan secara satu lapis, karena bahan beledu seratnya harus sama antar satu pola dan pola lainnya.
5. Lebar kampuh untuk semua bagian adalah $1\frac{1}{2}$ - 2 cm sedangkan untuk kelim selebar $2\frac{1}{2}$ - 5 cm.

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, sedangkan pada belahan ritsleting sebesar 3 – 4 cm. Pemotongan dilakukan setelah semua bagian pola diberi tanda kampuh. Kemudian setelah bahan dipotong diberi tanda jahitan yaitu dengan cara merader tepat pada garis luar pola.

3) Penjelujuran dan penyambungan

Sebelum bahan busana dijahit dengan mesin, terlebih dahulu di jelujur dengan tangan, hal ini untuk menghindari terjadinya kesalahan saat penjahitan. Selain itu penjelujuran juga diperlukan untuk mengetahui jatuhnya bahan pada tubuh model apakah sudah dan pas pada saat pengepasan I. Apabila mungkin terjadi kesalahan atau ketidaktepatan pada ukuran, maka masih bisa untuk bisa

diperbaiki. Langkah-langkah penjelujuran adalah sebagai berikut ;

- 1) Menjelujur busana bagian atas
 - a) Menjelujur garis princess pada potongan atas dan potongan bawah baik pada bagian depan maupun belakang
 - b) Menjelujur resleting pada bagian tengah belakang
 - c) Menjelujur kedua bahu depan dan belakang
 - d) Menjelujur bagian sisi
 - e) Menjelujur kerah
 - e) Menjelujur lengan
- 2) Menjelujur rok
 - a) Menjelujur resleting tengah muka
 - b) Menjelujur potongan-potongan kain yang sudah dipotong sesuai pola
 - c) Menjelujur ban pinggang
 - d) Menjelujur kelim

4) Proses menjahit

Setelah pengepasan I dilakukan dan mengetahui kekurangan pada busana serta melakukan perbaikan, maka langkah selanjutnya adalah penjahitan. Penjahitan dilakukan untuk menyambung setiap bagian busana. Penjahitan yang dilakukan

menggunakan mesin jahit dan juga manual menggunakan tangan.

Hal ini dilakukan agar hasilnya menjadi rapi, kuat dan maksimal.

Langkah-langkah penjahitan dan penyelesaian;

1. Menjahit busana

- a) Menjahit masing-masing garis *princess*
- b) Menyambungkan potongan yang membentuk garis *empire*
- c) Menjahit resleting kamisol pada bagian tengah belakang
- d) Menjahit bagain bahu
- e) Menjahit sisi
- f) Menjahit kerah

2. Menjahit rok

- a) Menjahit rit jepang pada bagian tengah belakang
- b) Menyatukan garis-garis potongan yang membentuk satu bagian rok
- c) Menjahit sisi
- d) Menjahit ban pinggang
- e) Menyelesaikan kelim

5) Membuat hiasan busana

Membuat hiasan busana bertujuan untuk memperindah busana. Dalam kesempatan ini perancang membuat hiasan berupa

sabuk mirip obi dengan tali kord sebagai pengaitnya. Langkah pembuatannya yaitu;

- a) Memotong bahan sesuai sesuai pola
- b) Merekatkan potongan dengan dijahit
- c) Kemudian memasang mata ayam dan memasukkan tali kord

c. Evaluasi Pembuatan Busana

Kegiatan evaluasi dilakukan setelah proses perencanaan dan pelaksanaan dalam pembuatan busana pesta. Evaluasi akhir yang didapat adalah busana pesta malam Evening Scorch dengan sumber ide Candi Penataran telah sesuai judul pagelaran busana proyek akhir tahun ini yaitu Trombine. Desain yang dibuat telah menyiratkan sumber ide bangunan candi tersebut. Dalam menciptakan busana pesta malam ini tidaklah berjalan mulus, terdapat beberapa kesulitan seperti pada percobaan pembuatan kerah meski sudah pernah dicoba pada *dummy* (suatu percobaan dengan menggunakan bahan yang berbeda) dikarenakan tekstur bahan dan ketebalan yang berbeda. Kesulitan lainnya yaitu terdapat pada bagian kerung lengan, dimana pada bagian ini kerung memiliki bentuk tidak sama pada bagian atas dan bawah, sehingga setelah memasang lengan pada bagian kerung bawah sulit untuk dipasang depun atau penyelesaian, dan menyesuaikan bentuk pas pada bagian dada karena penulis memakai model yang berbeda pada setiap fitting. Pada bagian rok dalam penyelesaian kelir yang sengaja

dibakar lebih sulit karena tekstur kain yang tipis dan melangsai. Pada bagian lengan yang seharusnya merupakan lengan draperi berubah menjadi lengan tidak draperi. *Evening Scorch* memakai teknik penjahitan madya karena kain kulit sintetis cukup sulit dijahit dengan tangan tanpa bantuan mesin selain tebal juga licin. Pada penyelesaian kelim bawah rok floor penulis menggunakan perekat tekstil karena mengesoom bagian kelim pada kain kulit tanpa meninggalkan bekas.

3. Penyelenggaraan Gelar Busana

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

a. Persiapan

Persiapan yang dilakukan untuk Pagelaran Busana 2019 dengan judul Trombine antara lain :

1. Pembentukan panitia pagelaran

Pembentukan panitia bertujuan agar pagelaran busana dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Susunan kepanitiaan berasal dari mahasiswa pendidikan teknik busana dan teknik busana yang mengikuti proyek akhir pada tahun 2019 yang terdiri dari mahasiswa S1 angkatan 2016, D3 angkatan 2016 semuanya berjumlah 111 orang.

Adapun susunan kepanitian dan tugas-tugasnya adalah sebagai berikut :

- a) Ketua panitia
- b) Sekretaris
- c) Bendahara
- d) Sie/Devisi;
 - 1) Sie Sponsorship
 - 2) Sie Humas
 - 3) Sie Acara
 - 4) Sie Juri
 - 5) Sie Publikasi
 - 6) Sie Booklet
 - 7) Sie Dokumentasi
 - 8) Sie Backstage and Floor
 - 9) Sie Dekorasi
 - 10) Sie Keamanan
 - 11) Sie Konsumsi
 - 12) Sie Model
 - 13) Sie Make Up
 - 14) Sie Perlengkapan

Pada acara ini penulis mendapatkan tugas sebagai salah satu anggota panitia dalam sie dekorasi. Berikut tugas-tugas yang di lakukan oleh sie ini;

1. Mengkonsep dekorasi dan layout venue acara.
2. Mendesain dekorasi stage dan melayout seluruh venue acara.
3. Membuat desain photobooth.
4. Mengatur sound system, lighting.
5. Mencari pihak yang berhubungan dengan dekorasi, stage, sound system, dan lighting.

2. Sumber dana

Penentuan anggaran diputuskan bersama dalam sebuah rapat dengan beberapa pertimbangan. Anggaran yang ditentukan meliputi anggaran dana pokok sebesar Rp. 1.200.000,- tiap mahasiswa.

3. Dewan juri

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

Table 6. Dewan juri luar untuk konsentrasi garmen

No	Dewan Juri untuk Produk Fashion dan Proyek Akhir Garment
1	Drs.Goet Poespo
2	PT. Ungaran Sari Garment (Didit Handoyo)
3	Pratiwi Sundarini, M.Kom.

Table 7. Dewan juri luar untuk konsentrasi butik

No	Dewan Juri untuk Proyek Akhir untuk D3 dan Karya Inovasi untuk S1 bagian butik
1	Philip Iswardono
2	Sugeng Waskito
3	Dr. Drs. Hadjar Pamadhi, MA, Hons

4. Menentukan waktu dan tempat

Peragaan busana 2019 dengan judul Trombine ini diselenggarakan pada hari Kamis, 11 April 2019. Acara dimulai pada pukul 18.00 WIB hingga selesai bertempat di Auditorium UNY.

b. Pelaksanaan

1) Fitting I

Fitting I merupakan pengepasan busana pada tubuh seseorang yang sudah dalam bentuk busana tetapi masih berupa penjelujuran. Pengepasan I bertujuan untuk mengetahui apakah busana yang dibuat sesuai dengan ukuran tubuh model dan kenyamanan pada busana tersebut, 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 8. Aspek penilaian fitting I

NO	Hasil Pengamatan	Cara Mengatasi
1	Teknologi jahit: - Keliman rok belum di selesaikan - Furing	- Sebaiknya sebelum menjahit rok, bagaian keliman diselesaikan terlebih dahulu sebelum di plisket - Pemasangan furing lekat
2	Hiasan busana	Belum ada

2) Fitting II

Fitting II atau pengepasan II dilakukan pada busana yang sudah selesai dijahit, minimal 90% dari total pembuatan serta harus sesuai dengan disain yang telah dibuat yang meliputi perlengkapan dan hiasannya.

Tabel 9. Aspek penilaian fitting II

NO	Hasil Pengamatan	Cara Mengatasi
1	Teknologi jahit: - Bagian lebar dada pada sambungan garis <i>empire</i> terlalu menggelembung - Bagian sisi panggul rok sedikit menggelembung - Bagian garis potongan rok depan	- Lebih di ratakan lagi dengan cara di kurangi 1 cm pada bagian penjahitan melintang di bagian garis <i>empire</i> - Bagian sisi panggul dihaluskan - Dihaluskan lagi

3) Pelaksanaan penilaian gantung

Pelaksanaan penilaian gantung diadakan pada tanggal 06 April 2019 bertempat di KPLT lantai 3 FT UNY. Pada pelaksanaan ini busana-busana yang dibuat oleh mahasiswa di pajang pada manekin sesuai nomor urut masing-masing baik *garment* maupun butik.

4) *Grand Juri*

Pelaksanaan *Grand Juri* diadakan pada tanggal 07 April 2019 yang bertempat di KPLT lantai 3 FT UNY. Pada *grand juri* para mahasiswa dan model menceritakan konsep masing-masing di depan para juri secara singkat.

5) Gladi bersih

Gladi bersih dilaksanakan pada malam hari sebelum pelaksanaan yaitu pada tanggal 10 April 2019 di Auditorium UNY. Dimana pada gladi bersih ini para model melakukan latihan koreo *runaway* yang telah dibuat oleh panitia sie model di atas panggung.

6) Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Acara pergelaran bertema Trombine menampilkan 111 karnya dari 111 mahasiswa. Diamana di bagi menjadi 3 sesi dan ada penghargaan untuk setiap kelas A, B, dan C. Pergelaran

busana dilaksanakan pada tanggal 11 April 2019 di Auditorium UNY.

c. **Evaluasi Hasil Penyelenggaraan Busana**

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

B. Hasil

1. Desain

Busana pesta malam ini mengambil sumber ide dari bangunan Candi Penataran, yang merupakan *heritage* berupa bangunan yang berada di Jawa Timur.

Busana pesta ini menggunakan bahan kulit sintetis berwarna hitam untuk busana, dan coklat untuk *belt/obi*. Warna-warna yang digunakan merupakan palet warna dalam trend stories *Neo Medieval*.

Hiasan yang dipakai pada busana pesta ini yaitu tali yang diikatkan pada mata ayam. Adapun permainan potongan garis hias pada busana yang menambah kesan wanita kuat. Berikut adalah hasil desain yang diciptakan:



Gambar 35. Hasil penciptaan desain

2. Hasil Penciptaan Busana

Evening Scorch ini merupakan hasil dari konsep desain yang diciptakan. Pada busana ini digunakan bahan kulit sintetis berwarna hitam pada blus pendek dan rok *floor*, serta coklat untuk *belt/obi*. Warna-warna yang digunakan merupakan palet warna dalam trend *Neo Medieval*. Hiasan yang dipakai pada busana pesta ini yaitu tali yang diikatkan pada mata ayam.



Gambar 36. Hasil busana

3. Penyelenggaraan Busana

Pada 11 April 2019 111 karya busana yang telah diciptakan oleh para mahasiswa dan mahasiswi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana ditampilkan pada peragaan busana dengan tema Trombine yang dibagi dalam 3 sesi. Pada pertunjukan ini penulis mendapat kesempatan tampil pada sesi ke 2 dengan nomor urut 77. Pertunjukan ini juga memakai sistem lomba, sehingga pada akhir acara ada beberapa pemenang yang berasal dari kelas masing-masing, dan pada akhir acara diumumkan 1 pemenang juara umum pada pertunjukan Trombine ini.

C. Pembahasan

1. Hasil Penciptaan Desain

Dalam penciptaan busana pesta malam ini harus memiliki kesesuaian antara desain yang dirancang dengan *trend* dan juga sesuai dengan sumber ide yang diambil dari *haritage* daerah-daerah Indonesia. Untuk itu diperlukan adanya pemahaman dan penghayatan dari makna yang terkandung dalam sumber ide yang diangkat. Trombine yang merupakan singkatan dari *The Role Of Millennial Generation In Natural/Nature Environment* yang berarti peran generasi milenial dalam alam/lingkungan alam.

Penulis mengambil sumber ide Candi Penataran dan menginspirasi pada karyanya melalui penciptaan busana pesta malam yang berjudul *The Evening Scorch*. Penulis mengembangkan konsep dari bangunan bersejarah ini menjadi bentuk lain yakni busana pesta malam yang tidak biasa dengan

nuansa elegan gelap, dan orisinil sesuai dengan tema *Tromgine*. Penggunaan bahan kulit untuk bada busana untuk menambahkan kesan bahwa si pemakai adalah wanita yang kuat dan menambah kesan *Neo Medieval* juga distopia.

2. Karya Busana

Tahapan-tahapan yang dilalui 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, rancangan bahan dan harga, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, menjelujur, fitting I, menjahit, fitting II, memasang hiasan, grand juri. Fitting I dilakukan saat busana masih jelujuran dengan tujuan agar jika terjadi kesalahan ukuran dapat diperbaiki lagi tanpa merusak bahan. Setelah dievaluasi lalu dilanjutkan dengan proses penjahitan busana sampai dengan penyelesaian dan pembuatan pelengkap busana kemudian dilanjutkan dengan fitting II. Pada 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.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Pagelaran busana diadakan pada hari Kamis, 11 April 2019 dengan judul Trombine yang bertempat di Auditorium UNY. Diikuti oleh 111 mahasiswa yang terdiri dari S1 angkatan 2016, dan D3 angkatan 2016. Busana yang ditampilkan terdapat dua konsentrasi yaitu butik dan garmen. Acara fashion show terbagi 3 sesi yaitu Butik dan Garmen kelas A S1, Butik Kelas B D3, dan Butik dan Garmen kelas D S1.

Pada pelaksanaan pertunjukan busana ini panitia merekrut beberapa panitia khusus. Karena kurangnya koordinasi antara panitia inti dengan panitia khusus menjadikan acara ini berlangsung kurang maksimal. Setelah pelaksanaan dilakukan tahap selanjutnya adalah evaluasi. Hal ini dilakukan untuk mengatasi beberapa masalah yang belum terselesaikan dengan mempelajari kekurangan dapat dijadikan sebagai pembelajaran dan dapat memperbaiki di acara-acara berikutnya.