

BAB IV

PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses

1. Penciptaan Desain Busana

Penciptaan desain busana memerlukan beberapa proses, proses pembuatan busana yang baik dimulai dengan perencanaan yang matang. Perencanaan tersebut meliputi proses menentukan metode ataupun cara untuk membuat busana dan tahap penyelesaian agar hasil yang dicapai sesuai dengan tujuan dan harapan.

a. Pencarian Inspirasi

Pencarian inspirasi merupakan tahap pertama dalam pembuatan desain yang harus dilakukan ialah mengumpulkan inspirasi dari berbagai referensi dengan menyesuaikan tema dan *trend*. Inspirasi ini sangatlah penting dan berperan penting membantu dalam menciptakan dan mewujudkan sebuah ide yang masih abstrak atau konkret. Penyusun disini mengambil inspirasi dari keindahan alam Stalaktit Gua Petruk yang ada pada Kabupaten Kebumen, Stalaktit ini merupakan sebuah *speleothem* yang menggantung dari langit-langit gua kapur. Tahap selanjutnya adalah menggali dari hasil referensi yang sudah dicari kemudian dibuat *moodboard*.

b. Persiapan Alat dan Bahan

Persiapan alat dan bahan dalam mendesain busana yang

sesuai dengan sumber ide Stalaktit Gua Petruk, yaitu:

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

Disamping menggunakan beberapa alat dan bahan di atas dalam mendesain busana bisa juga dilakukan dengan menggunakan aplikasi *coreldraw* ataupun aplikasi lainnya. Penulis menggunakan aplikasi *coreldraw* dalam mendesain busana.

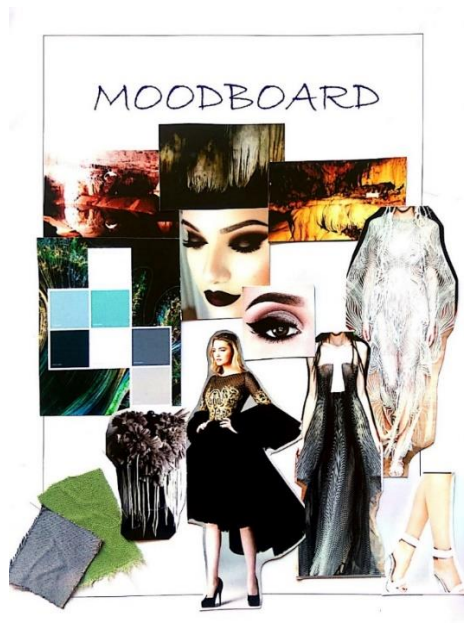
c. Pembuatan *Moodboard*

Pembuatan *moodboard* dalam penciptaan sebuah busana sangat diperlukan mulai dari mencari potongan-potongan gambar yang dapat menimbulkan inspirasi atau ide yang terkait dengan tema pertunjukan Trombone yaitu *Trend Forecasting*, tema *Cortex* dan sub tema *Fractaluscious*. Kemudian potongan tersebut disusun dengan baik dan rapi dalam satu papan *Moodboard*, dalam penyusunan *moodboard* diperlukan palet warna trend *Fractaluscious* yang akan digunakan beserta gambar potongan sumber ide, khususnya pada bagian ciri khas dalam Stalaktit Gua Petruk yang seolah-olah bergerak yang dijadikan sumber inspirasi. *Moodboard* tersebut dapat menggambarkan sebuah kesatuan ide yang kemudian dapat divisualisasikan dalam suatu

desain busana pesta malam. Pengerjaan *moodboard* pada kertas ukuran A3 35 X 60 cm dengan materi, yaitu:

- 1) Sumber ide.
- 2) *Trend* dan karakter suasana karya yang akan diangkat.
- 3) *Styling* busana.
- 4) Warna yang akan digunakan dalam pembuatan desain busana pesta.
- 5) Bahan yang akan digunakan dalam pembuatan busana pesta malam.

Gambar di bawah ini merupakan *moodboard* dengan judul Sta'Mossa tema *Cortex* dan sub tema *Fractaluscious* sebagai inspirasi yang diperoleh guna mempermudah dalam penciptaan desain busana dengan judul busana pesta malam dengan sumber ide Stalaktit Gua Petruk.



Gambar 10. *Moodboard*

d. Menggambar Desain

Setelah mengkaji beberapa referensi tentang tema, *trend*, sumber ide dan juga unsur dan prinsip desain maka tahap menggambar desain bisa dilakukan.

Adapun beberapa tahapan dalam membuat desain, antara lain:

1) *Design Sketching*

Design sketching merupakan teknik penyajian gambar sketsa dalam pembuatan desain busana dengan pengembangan dari beberapa desain busana. Proses pembuatan *design sketching*:

- a) Gambar harus jelas.
- b) Dibuat langsung diatas kertas ataupun menggunakan aplikasi.
- c) Membuat dan memilih desain sesuai dengan yang disukai.
- d) Dibuat dengan semenarik mungkin sesuai dengan desain.
- e) Diberi detail bagian busana.
- f) Pengembangan desain diatas gambar.



Gambar 11. *Design Sketching*

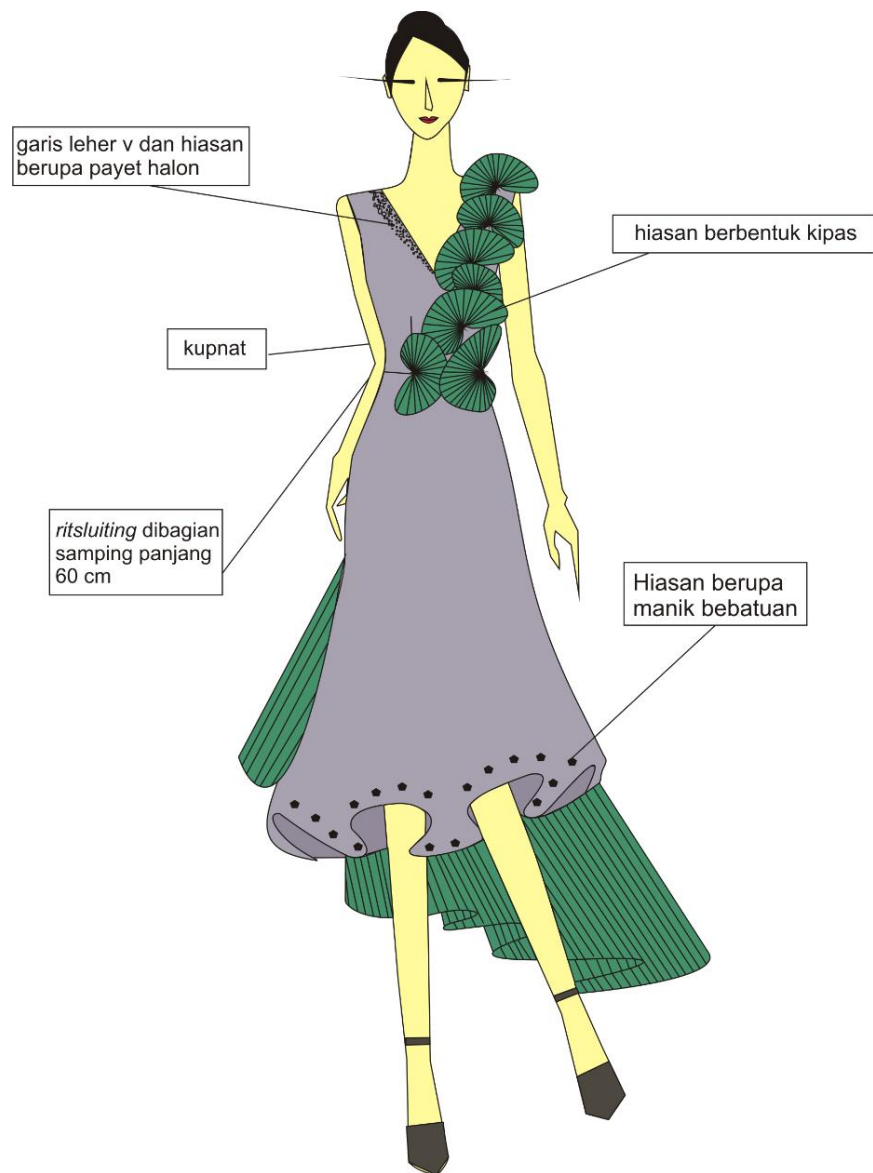
2) *Design Production*

Desain produksi (*design production*) merupakan desain yang menjelaskan tentang bagian-bagian pada desain yang ditampilkan juga ukuran tiap bagiannya.

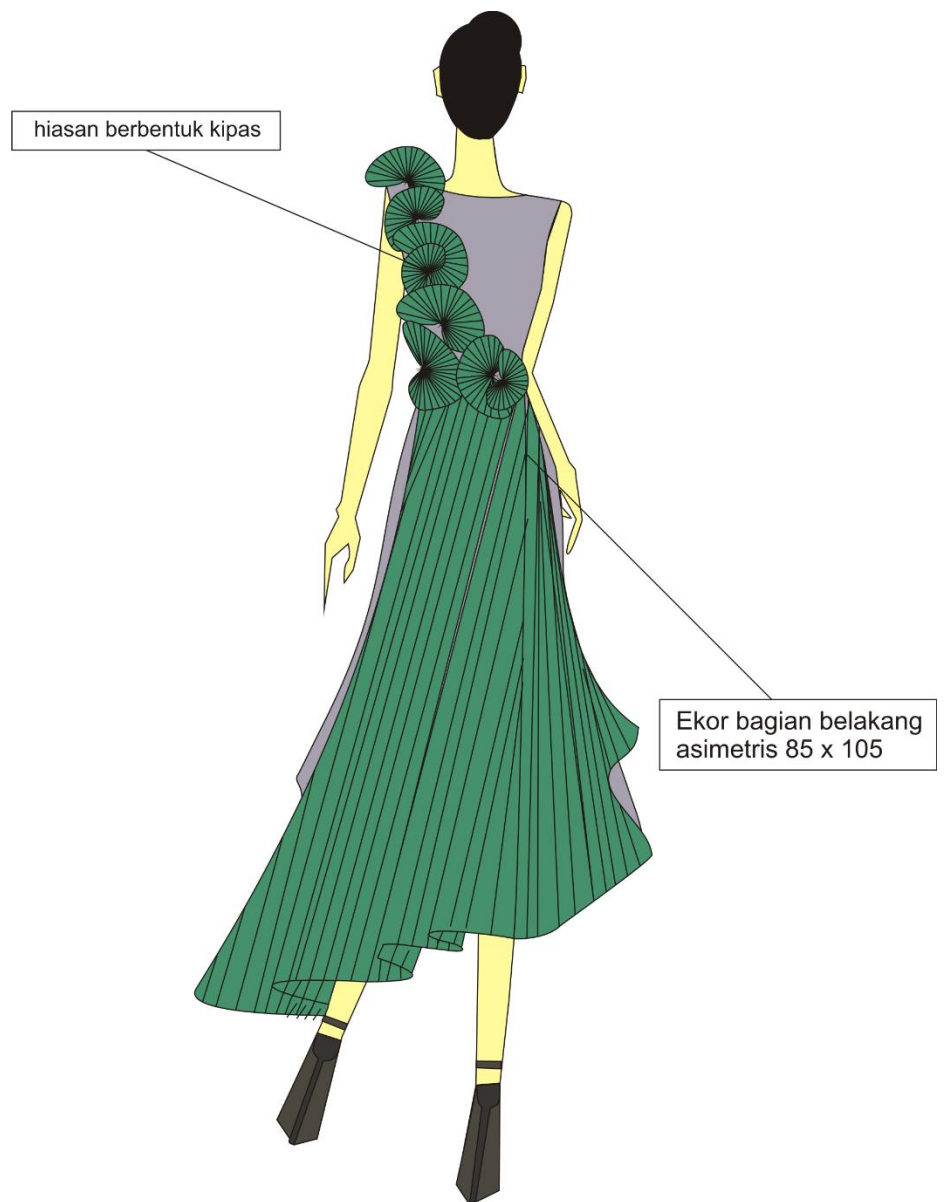
3) *Presentation Drawing*

Presentation drawing merupakan penyajian gambar yang disertai penjelasan detail busana sesuai dengan tujuan pembuatan busana. Proses pembuatan *presentation drawing*:

- a) Detail busana digambar dengan jelas.
- b) Menggambar dengan pose depan dan belakang sesuai keterangan.
- c) Desain *production sheet*, yaitu keterangan tentang desain yang tidak dapat dijelaskan dengan gambar.

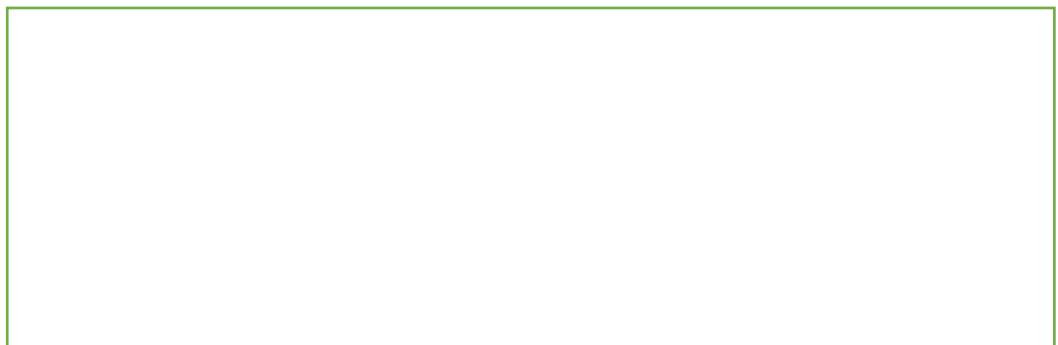


Gambar 12. *Presentation Drawing* Tampak Depan



Gambar 13. *Presentation Drawing* Tampak Belakang

Contoh Bahan





Gambar 14. *Design Illustration*

2. Pembuatan Busana

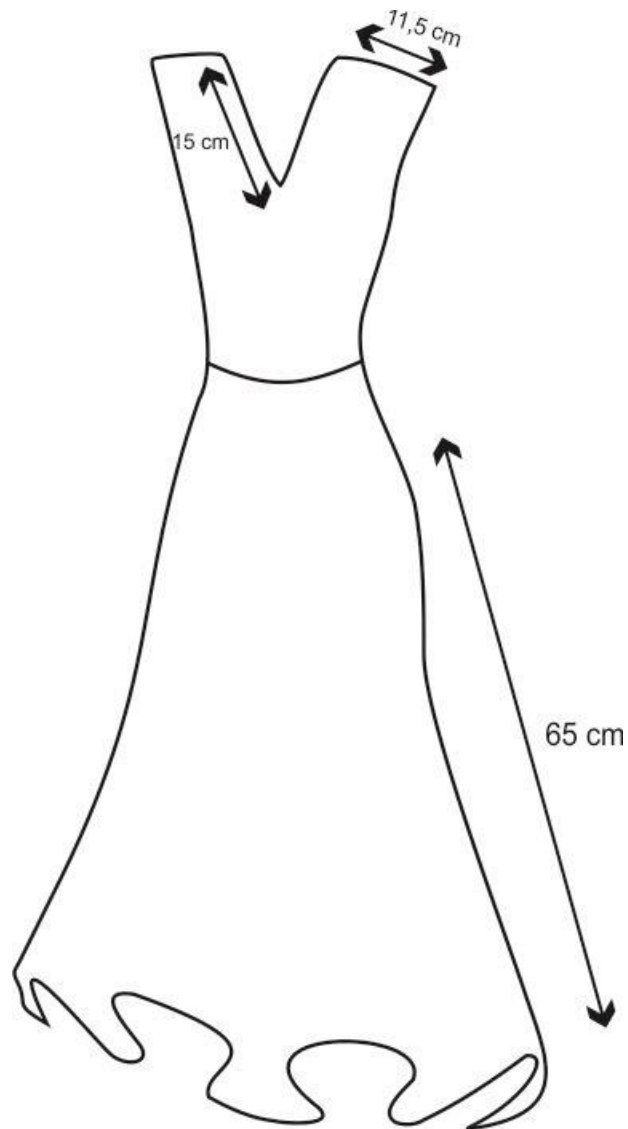
Dalam pembuatan busana ini penyusun menulis proses pembuatan busana pesta malam yang meliputi 3 tahap, antara lain:

a. Persiapan

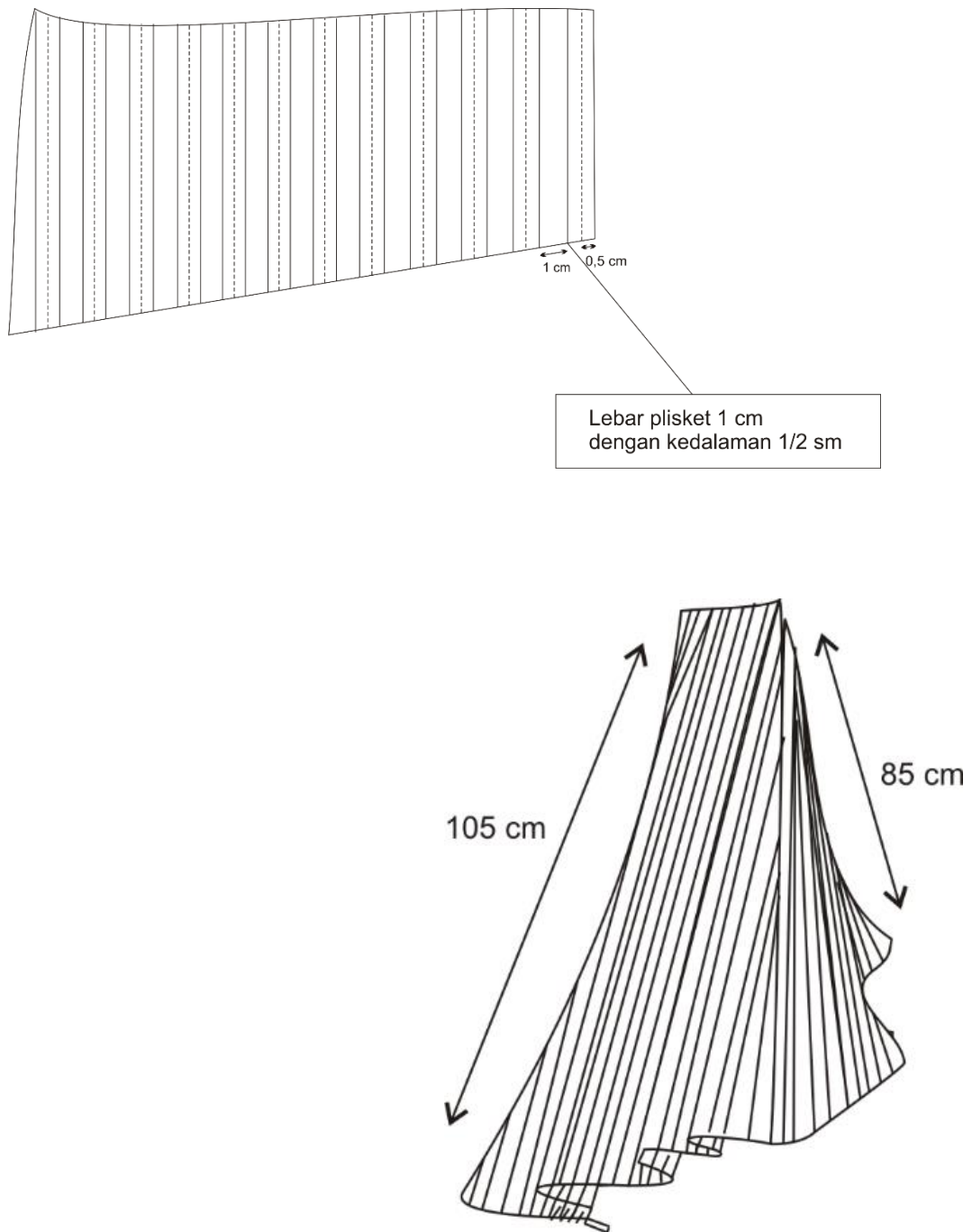
1) Pembuatan Gambar Kerja

Gambar kerja merupakan penyajian gambar desain busana yang dilengkapi dengan detail busana secara lengkap

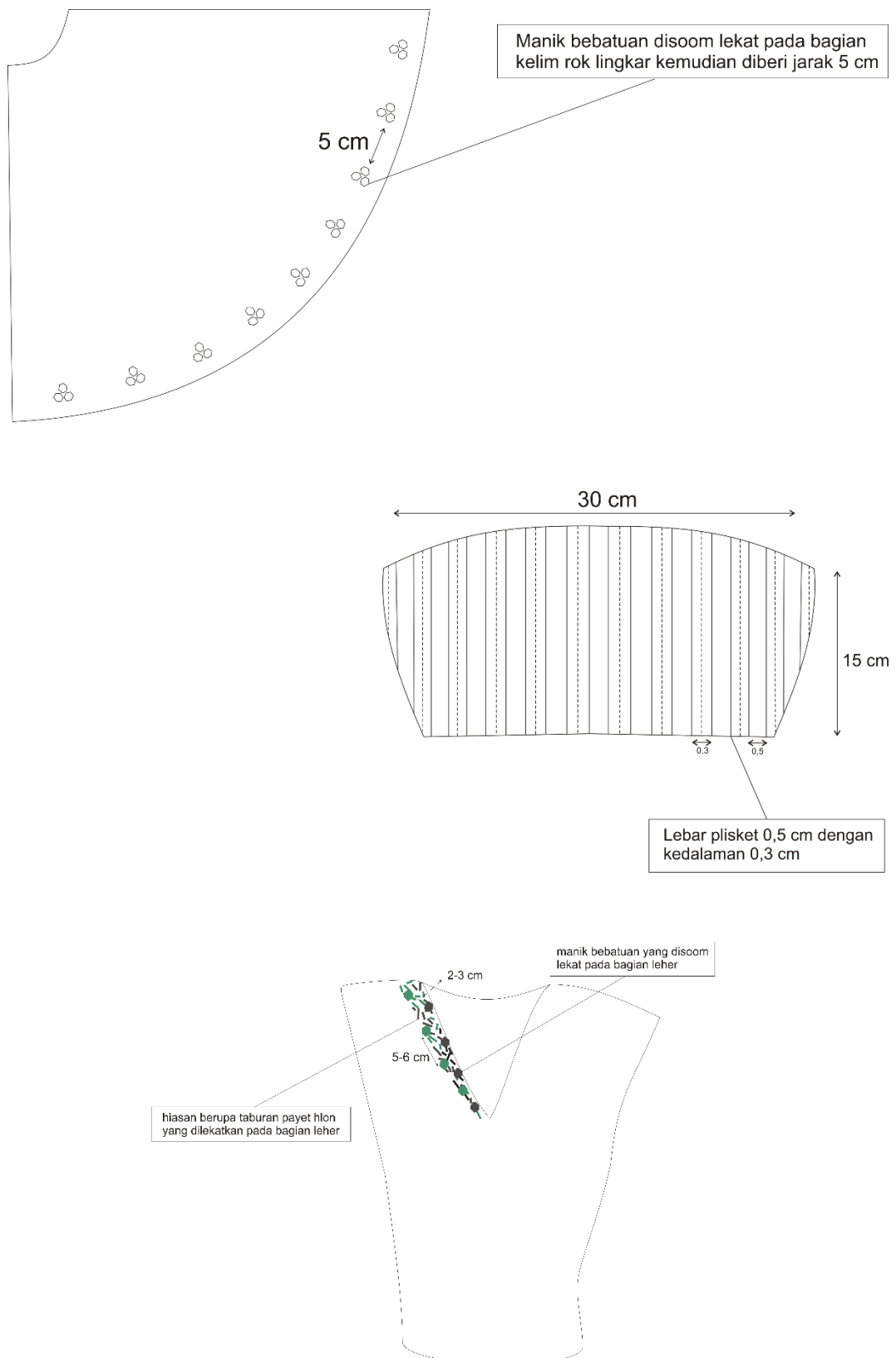
dan ukuran model busana. Tujuan membuat desain kerja yaitu untuk memberikan petunjuk, mempermudah dalam pembuatan busana sehingga hasilnya sesuai dengan desain.



Gambar 15. Gambar Kerja Gaun



Gambar 16. Gambar Ekor Bagian Belakang



Gambar 17. Desain Hiasan

2) Pengambilan Ukuran

Pengambilan ukuran dilakukan sebelum pembuatan pola, pengambilan ukuran dilaksanakan pada tanggal 10 Februari 2019. Sebelum melakukan pengambilan ukuran yang perlu dipersiapkan yaitu peterban dan pita ukur. Adapun hasil pengukuran model diantaranya:

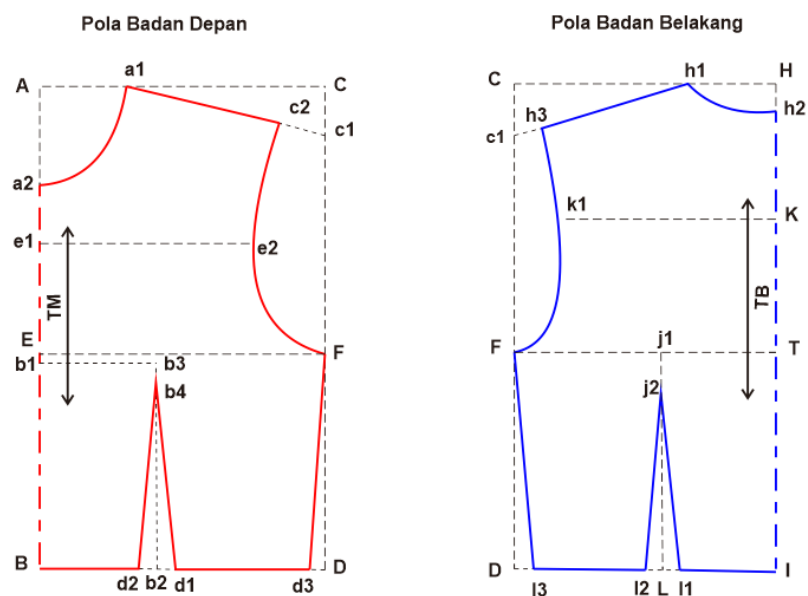
- a) Lingkar badan : 85 cm
- b) Lingkar leher : 36 cm
- c) Lingkar pinggang : 73 cm
- d) Lingkar panggul : 94 cm
- e) Lebar punggung : 34 cm
- f) Panjang sisi : 18 cm
- g) Lebar muka : 34 cm
- h) Panjang muka : 34 cm
- i) Lebar bahu : 11,5 cm
- j) Lingkar kerung lengan: 43 cm
- k) Tinggi panggul : 18 cm
- l) Tinggi puncak : 16 cm
- m) Panjang rok : 65 cm
- n) Panjang rok plisket : 85 cm x 105

3) Pembuatan Pola Busana

Pembuatan pola busana pesta malam ini menggunakan pola so-en dengan skala 1:4, pembuatan pola ini dikerjakan

secara kontruksi berdasarkan daftar ukuran dari badan model. Adapun pola so-en yang telah dikerjakan dalam pembuatan busana pesta malam ini mengutip pola dari Soekarno, (2005 :23), adalah sebagai berikut:

a) Pola Dasar Badan



Gambar 18. Pola Dasar Badan Bagian Depan Dan Belakang
(Skala 1:4)

Keterangan Pola Badan Depan:

- A-C : $\frac{1}{4}$ Lingkar Badan + 1
- A-B : Panjang Punggung + $1\frac{1}{2}$
- B-D : A-C
- D-C : A-B
- A-a¹ : $\frac{1}{6}$ Lingkar Leher + $\frac{1}{2}$
- A-a² : $\frac{1}{6}$ Lingkar Leher + 1

$C-c^1$: 4,5 cm
a^1-c^2	: 11,5 cm (panjang bahu)
$A-E$: $\frac{1}{2}$ Panjang Punggung + 1 $\frac{1}{2}$
e^1	: $\frac{1}{2}$ antara a^2 - E
e^1-e^2	: $\frac{1}{2}$ Lebar Muka
c^2-e^2 -F	: Hubungkan
$B-b^1$: 16 cm (Tinggi Puncak)
$B-b^2$: $\frac{1}{2}$ Jarak Dada
b^3-b^4	: 2 cm
b^2-d^1	: b^2-d^2
d^1-d^3	: ($\frac{1}{4}$ Lingkar Pinggang + 1) – (B- d^2)
$B-G$: 3 cm

Keterangan Pola Badan Belakang:

Hubungkan d^3 -F

Hubungkan d^3 -G

$C-H$: $\frac{1}{4}$ Lingkar Badan -1
$D-I$: C-H
$H-I$: C-D
$H-h^1$: $\frac{1}{6}$ Lingkar Leher + $\frac{1}{2}$
$H-h^2$: 1 $\frac{1}{2}$ cm
h^2-K	: 8 cm
h^1-h^3	: Lebar Bahu
$K-k^1$: $\frac{1}{2}$ Lebar Punggung

Hubungkan h^3-k^1-F

$T-j^1$: 8 cm

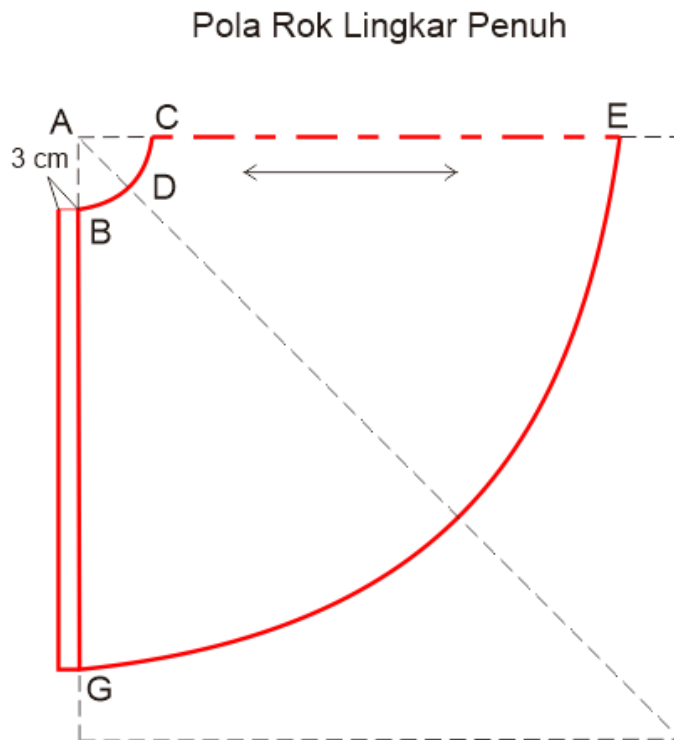
Tarik Garis Siku

j^1-j^2 : 5 cm

$L-l^1$: $\frac{1}{2} (l^1-l^2)$

$I-l^3$: $(\frac{1}{4} \text{ Lingkar Pinggang} - 1 \text{ cm}) - (L-l^1)$

b) Pola Dasar Rok Lingkaran Penuh



Gambar 19. Pola Dasar Rok Lingkaran Penuh
(Skala 1:4)

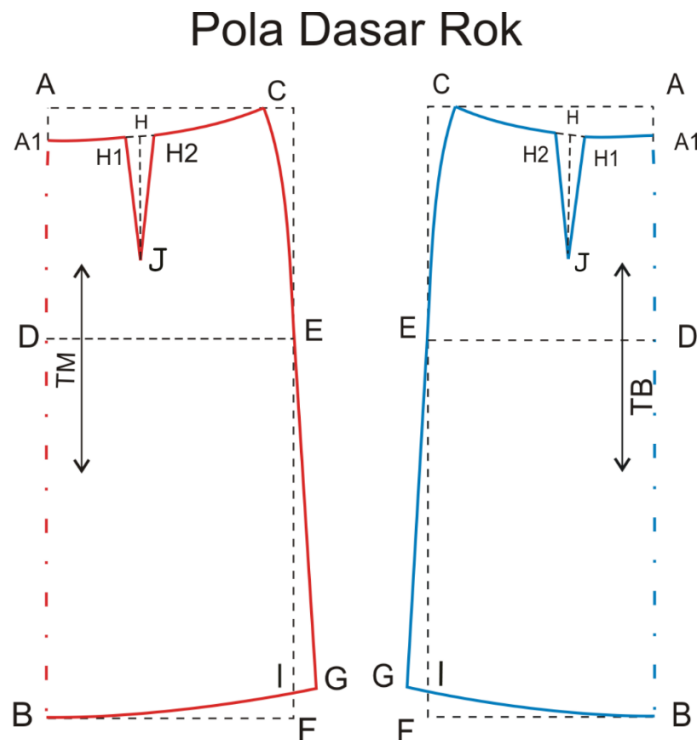
Keterangan pola dasar rok lingkaran:

$A-B = A-D = A-C = \frac{1}{6} \text{ Lipi} - 0,5 \text{ cm}$

$C-E = B-G = \text{Panjang rok}$

c) Pola Dasar Rok

Pola dasar rok yang dikerjakan dalam pembuatan busana pesta malam ini mengutip pola dari Widjiningsih, (1994), adalah sebagai berikut:



Gambar 20. Pola Dasar Rok
(Skala 1:4)

Keterangan Pola Dasar Rok Depan:

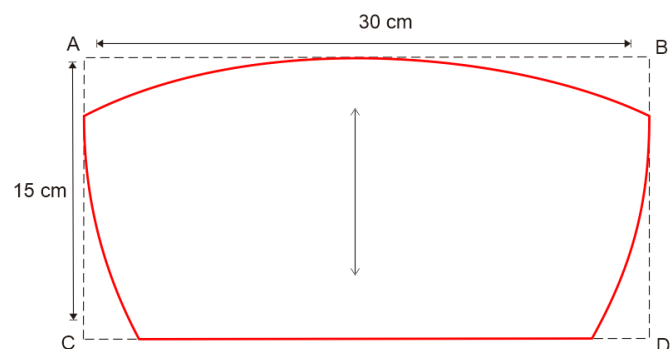
- A-A1 : turun 2 cm
- A1-B : panjang rok
- A1-D : tinggi panggul
- D-E : $\frac{1}{4}$ lingkaran panggul + 1 cm
- B-F : D-E
- F-I-G : naik 1,5 cm kemudian keluar 2 cm
- A1-C : $\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang + 1 cm + 3 cm

A1-H : 1/10 lingkaran pinggang
 H-H1 : H-H2 lebar kup
 H-J : 12 cm (panjang kup)

Keterangan Pola Dasar Rok Belakang

A-A1 : turun 2 cm
 A1-B : panjang rok
 A1-D : tinggi panggul
 D-E : $\frac{1}{4}$ lingkaran panggul - 1 cm
 B-F : D-E
 F-I-G : naik 1,5 cm kemudian keluar 2 cm
 A1-C : $\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang - 1 cm + 3 cm
 A1-H : 1/10 lingkaran pinggang
 H-H1 : H-H2 lebar kup
 H-J : 12 cm (panjang kup)

d) Pola Dasar Kipas untuk Hiasan Busana



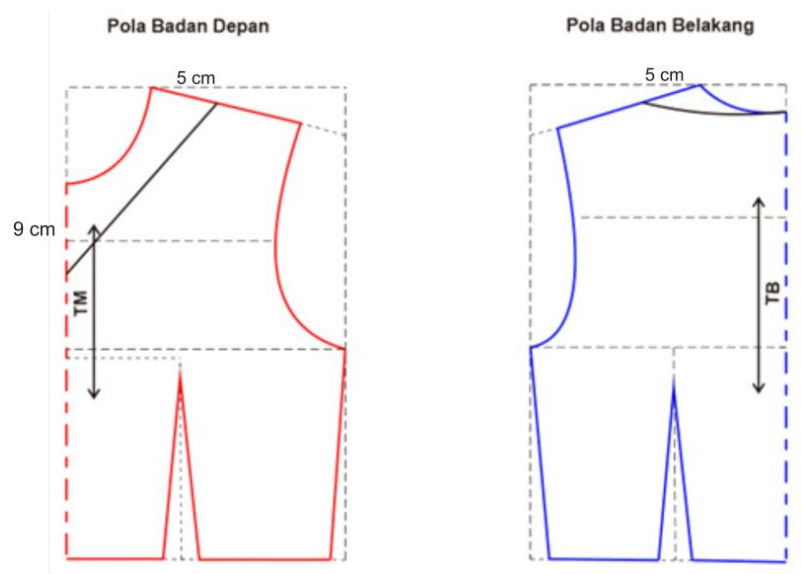
Gambar 21. Pola Dasar Kipas untuk Hiasan Busana
 (Skala 1:4)

Keterangan pola dasar kipas:

A-B = 30 cm

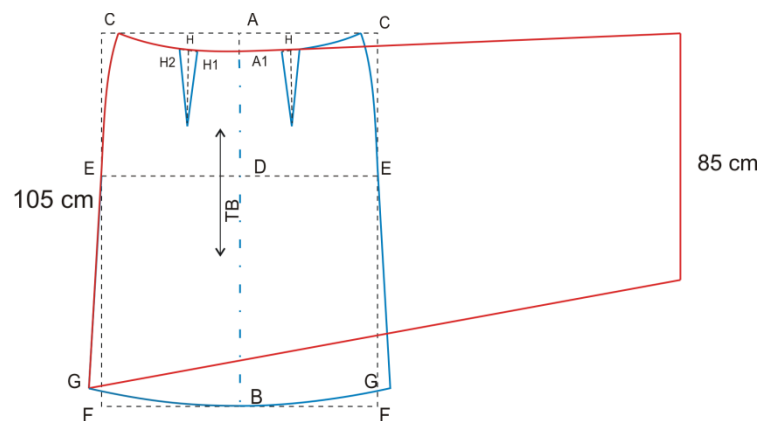
A-C = 15 cm

e) Pecah Pola Badan



Gambar 22. Pecah Pola Badan Bagian Depan Dan Belakang

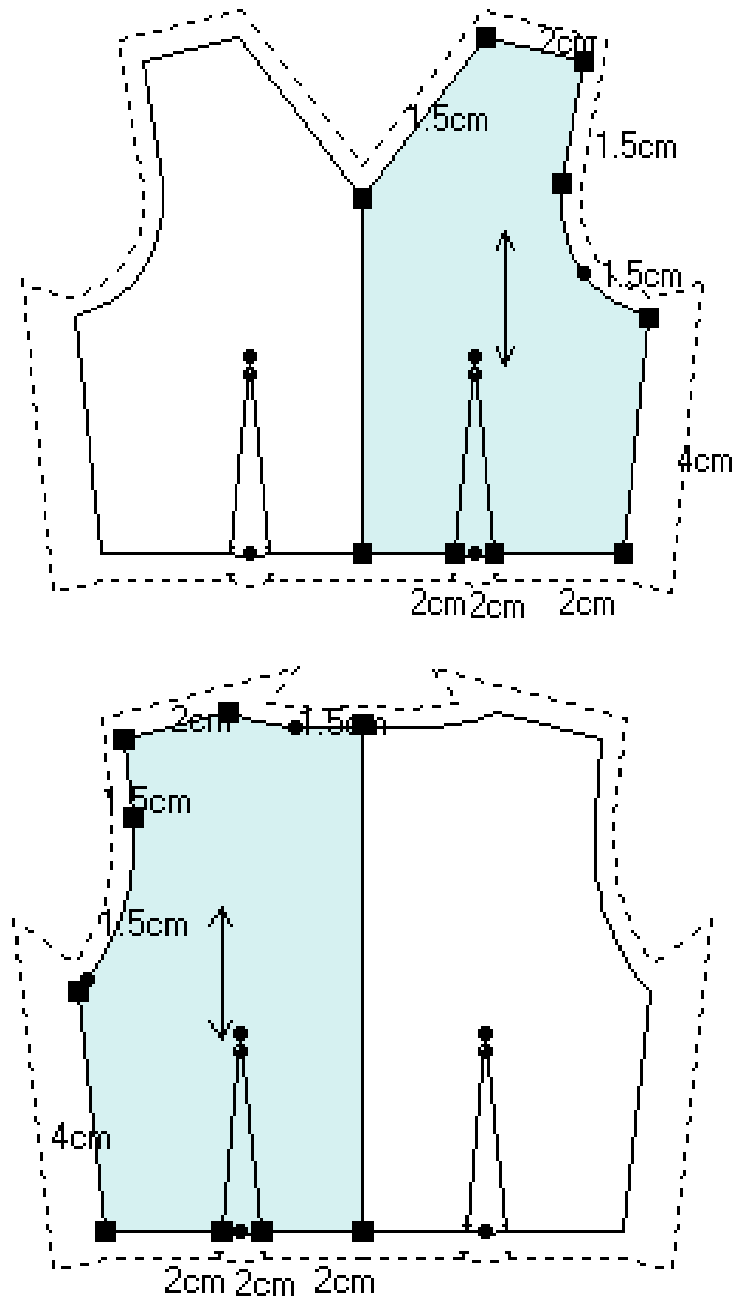
f) Pecah Pola Ekor Bagian Belakang



Gambar 23. Pcah Pola Ekor Bagian Belakang

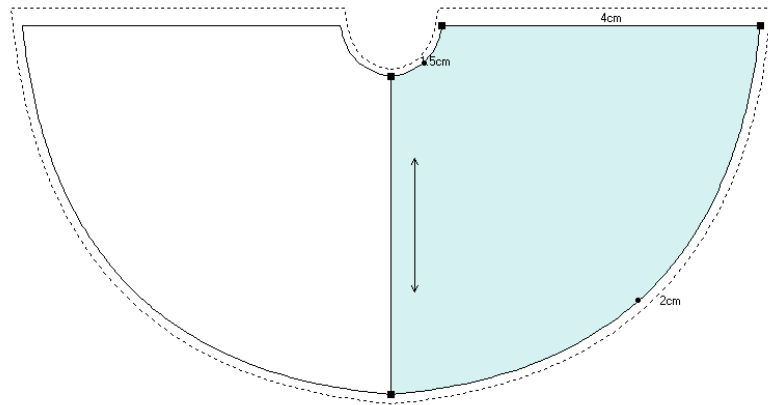
Skala 1:4

g) Pola Badan



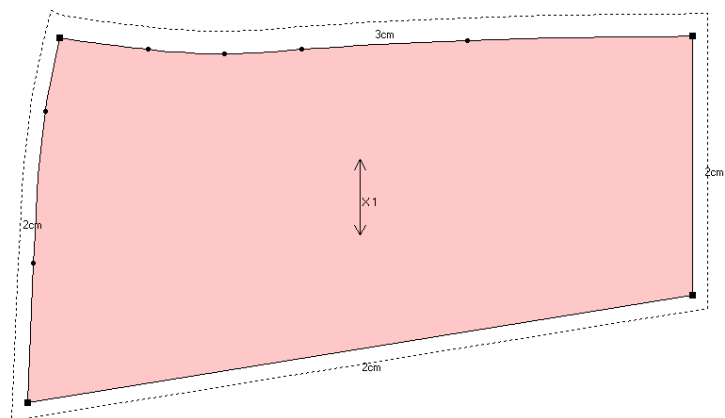
Gambar 24. Pola Badan Bagian Depan Dan Belakang

h) Pola Rok Lingkaran Penuh



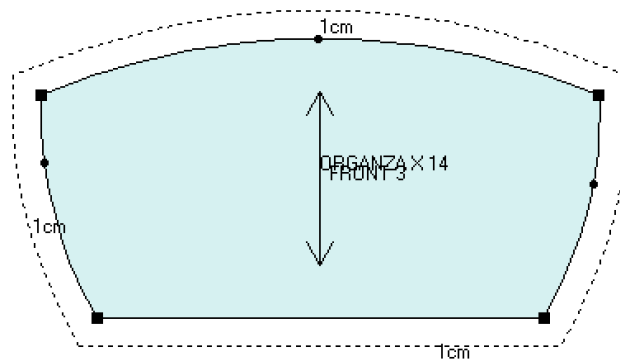
Gambar 25. Pola Rok Lingkaran Penuh

i) Pola Ekor bagian Belakang



Gambar 26. Pola Ekor bagian Belakang

j) Pola Kipas



Gambar 27. Pola Kipas

4) Rancangan Bahan

Rancangan bahan merupakan proses peletakkan pola busana diatas kertas bahan, sesuai dengan arah serat sehingga memperoleh rancangan bahan yang dibutuhkan.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam merancang bahan, antara lain:

- a) Peletakan pola harus sesuai dengan arah serat kain.
- b) Apabila bahan bermotif maka perlu memperhatikan arah motif dan menyamakannya.
- c) Peletakkan pola sebaiknya semaksimal mungkin agar bahan yang tersisa tidak terlalu banyak.

Cara merancang bahan menggunakan aplikasi CAD:

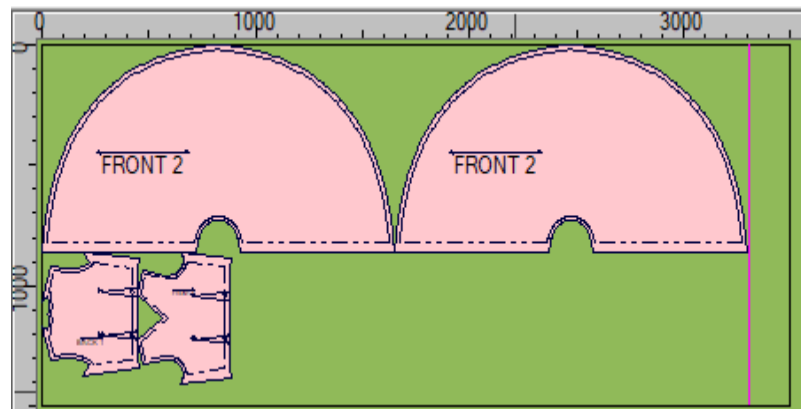
- a) Buka aplikasi CAD yang sudah diinstal di perangkat komputer.
- b) Klik *ikon new* dan isi ketentuan panjang dan lebar kain pada *table* yang muncul kemudian klik ok.
- c) Klik load, kemudian klik *file* pola lalu isi ketentuan jumlah potongan per pola, klik ok.
- d) Klik nesting, kemudian klik *start auto nesting*.
- e) Setelah itu pola akan tersusun kedalam *marker* secara otomatis. Langkah selanjutnya klik *icon save* untuk menyimpan *marker* yang telah dibuat.

Berikut ini merupakan marker yang telah dibuat sesuai

bahan yang akan digunakan dalam pembuatan busana pesta malam, antara lain:

a) Rancangan Utama Rok Lingkar dan Blouse

Satin tebal ini digunakan sebagai bahan utama pada pembuatan busana pesta ini. Digunakan pada bagian badan depan, badan belakang, dan rok lingkar.



Gambar 28. Rancangan Bahan Utama Rok Lingkar dan Blouse

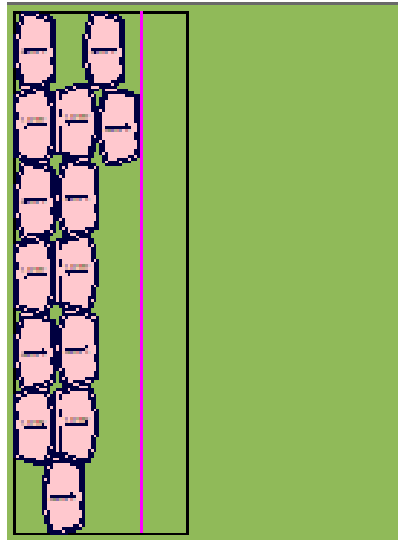
Lebar Kain : 150 cm

Panjang Kain : 400 cm

Bahan : Satin Bridal

b) Rancangan Bahan untuk Hiasan Busana (Kipas)

Organza ini digunakan sebagai bahan dasar dibagian kiri badan atas yang dibentuk menyerupai kipas.



Gambar 29. Rancangan Bahan untuk Hiasan Busana Kain Organza

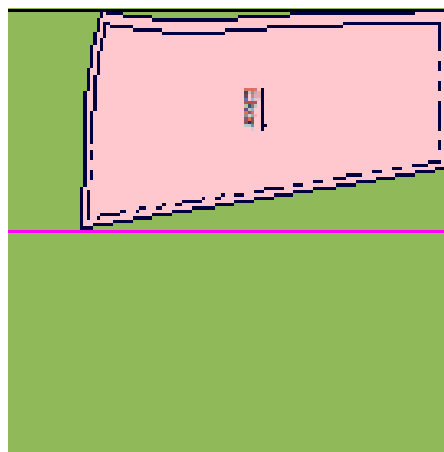
Lebar Kain : 150 cm

Panjang Kain : 100 cm

Bahan : Organza

c) Rancangan Bahan Untuk Ekor Bagian Belakang

Ceruti ini digunakan sebagai bahan dasar ekor yang diletakkan dibagian tengah belakang setelah rok lingkaran.



Gambar 30. Rancangan Bahan Untuk Ekor Bagian Belakang

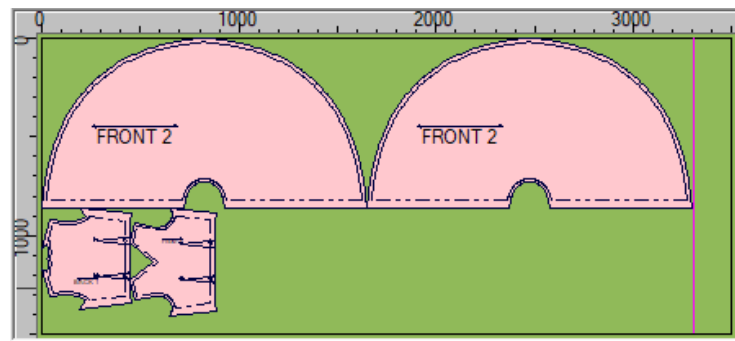
Lebar Kain : 150 cm

Panjang Kain : 300 cm

Bahan : Ceruti

d) Rancangan Bahan Furing Rok Lingkar dan Blouse

Bahan cavali digunakan sebagai furing pada gaun bagian depan dan belakang.



Gambar 31. Rancangan Bahan Furing Rok Lingkar dan Blouse

Lebar Kain : 150 cm

Panjang Kain : 400 cm

Bahan : Cavali

5) Kalkulasi Harga

Kalkulasi harga merupakan menjumlah semua kebutuhan biaya yang dibutuhkan setelah mengetahui kebutuhan alat dan bahan yang diperlukan. Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat kalkulasi harga, antara lain:

- a) Mencantumkan nama bahan, banyaknya bahan yang dibutuhkan, harga satuan, jumlah total dan harga total dari

bahan-bahan yang dibutuhkan.

- b) Semua bahan harus tercatat agar perhitungan biaya dapat lebih tepat.
- c) Nama barang disesuaikan dengan jenis bahan digunakan, seperti bahan pokok atau bahan utama, bahan pembantu, ataupun bahan tambahan.

Kalkulasi harga pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Stalaktit Gua Petruk adalah sebagai berikut.

N o.	Nama Barang	Kebutuhan	Harga Satuan	Jumlah
Bahan Utama				
1	Satin Bridal	4 Meter	@25.000	Rp. 100.000,-
2	Organza	1 Meter	@18.000	Rp. 18.000,-
3	Ceruti	3 Meter	@21.000	Rp. 63.000,-
Bahan Tambahan				
4	Cavali	4 Meter	@25.000	Rp. 100.000,-
5	Rit Jepang	1 Buah	@11.000	Rp. 11.000,-
6	Benang Jahit	2 Buah	@2.000	Rp. 4.000,-
7	Plisket	4 Meter	@10.000	Rp. 40.000,-
Bahan Hiasan				
8	Halon	1 Bungkus	@10.000	Rp. 10.000,-
9	Mutiara	2 Bungkus	@15.000	Rp. 30.000,-
Bahan Pembantu				
10	Viselin	0.5 Meter	@4.000	Rp. 2.000,-
Jumlah				Rp. 378.000,-

Tabel 1. Kalkulasi Harga Pembuatan Busana Pesta

Penyusutan alat : 10%

Penyusutan listrik : 10%

Penyusutan tenaga : 25%

Laba : 35%

Total : 80%

Harga jual Rp. 378.000 x 80% = Rp. .000,- + Rp. 378.000,- =
Rp. 680.400,-

Jadi harga jualnya yaitu Rp. 680.400,-

6) Penyusutan Bahan

Penyusutan bahan merupakan proses perendaman bahan sebelum bahan dipotong yang bertujuan agar bahan tahan susut, serta menghilangkan zat kimia sisa proses pewarnaan yang masih tertinggal. Proses perendaman kain dilakukan selama 3-4 jam yang kemudian dikeringkan dengan cara diangin-anginkan.

b. Pelaksanaan

1) Peletakkan Pola Pada Bahan

Peletakan kain dilakukan dengan berbagai cara, peletakan kain polos biasa dilakukan dengan cara melipat menjadi dua bagian yaitu bagian baik di luar dan bagian buruk berada diposisi dalam yang berguna untuk mempermudah saat menandai dengan cara dirader. Adapun peletakkan kain bermotif dengan cara tidak melipat kain menjadi dua yang

bertujuan agar letak motif yang tepat pada pola sehingga motif antar bagian pola berkesinambungan. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam meletakkan pola pada bahan:

- a) Sebelum peletakkan pola sebaiknya bahan disetrika terlebih dahulu.
- b) Arah serat harus diperhatikan.
- c) Tanda pola harus jelas, seperti bagian tengah muka dan bagian tengah belakang.
- d) Diberi kelebihan untuk kampuh, kampuh bagian sisi 2 cm, bagian kerung 1,5 cm, dan bagian kelim 4 cm.
- e) Peletakkan pola diurutkan dengan pola yang berukuran besar, kemudian pola yang lebih kecil.

2) Pemotongan Bahan dan Pemberian Tanda Jahitan

Proses pembuatan busana pesta malam dilakukan dengan cara pemotongan bahan utama dengan memberi tanda kampuh bagian sisi 2 cm, bagian kerung 1,5 cm, kelim 4 cm, dan bagian ritsluiting 4 cm. Pemotongan bahan dilakukan diatas permukaan yang rata, saat memotong sebaiknya tangan kanan memegang gunting sedangkan tangan kiri diletakkan diatas kain disebelah bagian bahan yang sedang digunting. Selama proses memotong bahan dilarang mengangkat bahan karena bahan akan bergeser sehingga hasil potongan tidak sesuai pola. Setelah pemotongan kain selesai, diberi tanda jahitan pada ke

bagian bahan dengan menggunakan karbon jahit dan rader, tanda jahitan ini digunakan untuk mempermudah ketika menyambungkan bagian-bagian bahan.

3) Penjelujuran

Penjelujuran dilakukan sebelum proses *fitting* pertama, hal ini untuk menghindari kesalahan dalam menjahit juga untuk mengetahui jatuhnya bahan pada tubuh model dan mengurangi resiko rusaknya bahan saat proses perbaikan. Proses penjelujuran yang lebih dahulu dikerjakan yaitu membuat bentukan kipas, dengan cara:

- a) Kain diplisket terlebih dahulu.
- b) Letakkan pola di atas kain yang sudah diplisket.
- c) Potong kain sesuai pola.
- d) Wolsom isi senar kain yang sudah dipotong bagian atas.
- e) Jelujur renggang bagian bawah kipas yang kemudian ditarik.
- f) Soom gulung bagian yang sudah diwolsom.

Adapun langkah penjelujuran pada pembuatan gaun pesta malam:

- a) Menjelujur bagian kupnat bagian tengah muka dan tengah belakang.
- b) Menjelujur dengan cara menyambung bagian bahu
- c) Menjelujur sisi kanan bahan utama.

- d) Menyatukan rok dengan bagian atasan dengan dijelujur bagian pinggang.
 - e) Menjelujur dengan cara menyatukan bagian kerung leher bahan utama dan furing.
 - f) Menempelkan bentukan kipas pada bagian kiri badan atas dengan cara dijelujur.
 - g) Menjelujur bagian kerung lengan antara bahan utama dan furing.
- 4) Evaluasi *Fitting I*

Evaluasi *fitting I* merupakan evaluasi pengepasan busana pada tubuh model yang belum dijahit menggunakan mesin melainkan dijelujur. *Fitting I* bertujuan untuk melihat dan mengetahui kekurangan pada busana saat dipakai oleh model dan kenyamanan pada busana. Adapun aspek busana yang diamati dalam evaluasi ini adalah jatuhnya busana pada badan, kesesuaian busana yang dibuat dengan desain awal dan teknologi yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam.

Aspek yang Evaluasi	Hasil Evaluasi	Cara Mengatasi
Blouse	1. Kupnat terlalu tinggi	Diturunkan 2 cm
	2. Bentuknya tidak sesuai dengan desain	Kain plisket dibentuk kipas, di woolsum isi senar kemudian disoom.

Tabel 2. Evaluasi *fitting I*

5) Proses Penjahitan

Setelah melakukan proses *fitting* I dan mengetahui kekurangan pada busana serta melakukan perbaikan maka selanjutnya dilakukan proses menjahit dengan menggunakan mesin jahit. Proses menjahit dilakukan dengan menyambunng setiap bagian pada busana yang diselesaikan secara manual menggunakan tangan. Proses penjahitan yang lebih dahulu dikerjakan yaitu membuat bentukan kipas, dengan cara:

- a) Kain diplisket terlebih dahulu.
- b) Letakkan pola di atas kain yang sudah diplisket.
- c) Potong kain sesuai pola.
- d) Wolsum isi senar kain yang sudah dipotong bagian atas.
- e) Jahit renggang bagian bawah kipas yang kemudian ditarik.
- f) Soom gulung bagian yang sudah diwolsum.

Adapun langkah-langkah proses menjahit busana pesta malam, yaitu:

- a) Menjahit kupnat badan muka dan belakang.
- b) Menyambung bagian depan dan belakang dengan menjahit bagian sisi.
- c) Menyambungkan gaun bagian atas dan gaun bagian bawah.
- d) Memasang ritsluiting bagian sisi sebelah kiri.
- e) Menjahit bagian bahu.
- f) Menyambungkan bahan utama dengan furing dengan

menjahit bagian kerung leher dan kerung lengan.

- g) Menjahit rompok pada kampuh bahan utama, dan menjahit kecil pada bagian furing.
- h) Mengesoom bagian ritsluiting.
- i) Memasang *horst hair* pada bagian kelim bahan utama kemudian disoom.
- j) Menjahit kecil kampuh furing kemudian dilipat dan disoom.
- k) Menempelkan bentukan kipas pada bagian atas gaun dengan cara disoom.
- l) Pengepresan gaun pesta malam.

6) Menghias Busana

Menghias busana pesta malam kali ini menggunakan payet halon dan pasiran pada bagian kipas dan pada bagian garis leher. Bagian kelim atau pinggiran menggunakan manik bebatuan berwarna hijau dan abu-abu.

7) Evaluasi Fitting II

Evaluasi *fitting* II dilakukan dengan busana harus sudah jadi kurang lebih 75% dari total proses pembuatan yang telah diselesaikan dengan desain yang telah dibuat. Adapun hal-hal yang diamati dalam *fitting* II, yaitu:

- a) Teknik menjahit.
- b) Kerapihan hasil jahitan.

- c) Kesesuaian busana dengan desain yang dibuat.
- d) Jatuhnya busana pada tubuh model.
- e) Kelengkapan hiasan pada busana.

Aspek yang dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara Mengatasi
Blouse	1. Hiasan kipas kurang	Hiasan pada bagian kipas kurang ditambah halon.
	2. Letak pinggang terlalu naik	Diturunkan 2 cm
Rok Lingkar	Belum menyelesaikan hiasan	Menambahkan hiasan berupa manik bebatuan dengan cara disoom

Tabel 3. Evaluasi *fitting II*

c. Evaluasi Hasil

Evaluasi hasil merupakan hasil dari penilaian keseluruhan busana pesta malam yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan yang sudah dilaksanakan dengan *Trend Forescasting* tema *Cortex* dan sub tema *Fractaluscious*. Adapun beberapa evaluasi yang sudah dilaksanakan antara lain:

- a) Kurang memaksimalkan hiasan pada busana seperti pemasangan payet.
- b) Kurangnya pengetahuan tentang pembuatan busana pesta sehingga hasil kurang rapi dan kurang maksimal.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Penyelenggaraan pergelaran busana agar hasil maksimal dengan berlangsungnya dengan baik maka perlu ada perencanaan yang matang. Adapun beberapa tahapan agar pergelaran berjalan sesuai keinginan, yaitu:

a. Persiapan

Pergelaran yang dilakukan bertujuan untuk mempertunjukkan atau memamerkan hasil yang dirancang oleh desainer. Adapun persiapan yang dilakukan dalam pergelaran busana 2019 dengan tema *Tromgine* antara lain:

1) Pembentukan Panitia

Pembentukan panitia bertujuan agar pergelaran busana dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan yang diharapkan. Pembentukan panitia merupakan salah satu persiapan dalam menyelenggarakan pergelaran busana. Pergelaran diikuti 111 mahasiswa angkatan 2016 yang terdiri dari mahasiswa S1 dan D3 tanggung jawab pergelaran ditanggung bersama dan dibentuk suatu kepanitiaan dalam pergelaran. Adapun komponen kepanitiaan dalam pergelaran busana dan sesuai tanggung jawab masing-masing, antara lain:

a) Ketua Panitia

Ketua 1 merangkap Ketua Umum, tugasnya:

- i. Bertanggungjawab atas berlangsungnya seluruh acara.

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

Ketua 2, tugasnya:

- i. Bertanggungjawab kepada ketua 1.
- ii. Mengkoordinasi berlangsungnya seluruh rapat.
- iii. Memotivator untuk seluruh sie atau 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.

Ketua 3, tugasnya:

- 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

Sekretaris 1, tugasnya:

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

Sekretaris 2, tugasnya:

- i. Mengurus segala kebutuhan surat menyurat seluruh panitia.

- ii. Mengatur keluar masuknya segala surat yang dibutuhkan oleh seluruh panitia.
- iii. Mengarsipkan segala surat yang diterima dan dikeluarkan.
- iv. Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

Sekretaris 3, tugasnya:

- i. Pengadaan undangan dan sertifikat yang dibutuhkan dari semua konten acara.
- ii. Sebagai koordinator dalam pembuatan laporan pertanggungjawaban (LPJ) seluruh kegiatan.
- iii. Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

c) Bendahara/ Keuangan

Bendahara 1, tugasnya:

- 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.

Bendahara 2, tugasnya:

- i. Mengatur keluar masuknya uang dari berbagai

sumber pendapatan dan pengeluaran.

- ii. Mencatat segala pemasukkan dan pengeluaran dari berbagai sumber.
- iii. Mengatur biaya yang dikeluarkan.
- iv. Bertanggungjawab terhadap ketua panitia.

Bendahara 3, tugasnya:

- 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 Sponsorsip

Tugasnya:

- i. Membuat list sponsor.
- ii. Mencari kontak sponsor yang dituju.
- iii. Mencari dana yang dibutuhkan dengan etika yang baik.
- iv. Pandai dalam bernegoisasi ketika berbicara langsung dengan pihak sponsor dan lainnya.
- v. Mempelajari semua hal yang dapat memikat hati sponsor atau donatur.

- vi. Mengatur jadwal dengan pemberi sponsor.
- vii. Mengatur surat-surat yang berhubungan dengan sponsorsip (tanda terima, MOU, dsb).
- viii. Berperilaku baik, sopan, ramah, murah senyum, berpenampilan menawan.
- ix. Bertanggungjawab atas logo sponsor.

e) Sie Humas dan Penerima Tamu

Tugasnya:

- i. Mengajukan proposal dan surat-menyurat kepada jajaran dekanat dan jurusan.
- ii. Membuat list tamu undangan.
- iii. Membuat surat pemberitahuan orang tua/ 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 die dekorasi.
- x. Mempersilahkan tamu yang datang.
- xi. Menyediakan daftar tamu undangan.

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

f) Sie Acara

Tugasnya:

- i. Mengatur konsep acara.
- ii. Mengatur dan memimpin seluruh kegiatan yang berhubungan dengan acara.
- iii. Membuat susunan acara (*rundown*) secara detail dan spesifik (memuat waktu, acara, pengisiran cara, 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, dan lain-lain).
- vi. Mengatur pengisiran 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. Mengurus musik yang digunakan di setiap acara (*welcome greetings, catwalk, awarding*, musik jeda, dsb).
- xi. Berkoordinasi kepada seluruh divisi yang terkait dengan acara.

g) Sie Juri

Tugasnya:

- 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. Membuat berita penjurian.
- viii. Menyediakan *hand bouquet* (buket bunga) dan bunga meja.

h) Sie Publikasi

Tugasnya:

- 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 publik tentang seluruh acara.
- v. Mempublikasikan acara dengan berbagai cara yang memungkinkan.
- vi. Menjadi admin pada segala media sosial.
- 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 uang penjualan tiket sebelum disetor ke bendahara.

i) Sie Booklet

Tugasnya:

- i. Desain *booklet* dan mencari percetakan *booklet*.

- ii. Pandai bernegosiasi dengan percetakan.
 - 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*.
- j) Sie dokumentasi

Tugasnya:

- i. Menyiapkan alat dokumentasi sesuai kebutuhan foto
- ii. Mencari fotografer 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. Mengkoordinasi kepada sie publikasi untuk mempublikasikan seluruh kegiatan.
- viii. Mendokumentasikan seluruh kegiatan.

ix. Menyiapkan *giant screen*, dan layar televisi di *backstage*.

x. Membuat video *opening*, dsb.

k) Sie *Backstage and Floor Manager*

Tugasnya:

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)

l) Sie Dekorasi

Tugasnya:

i. Mengkonsep dekorasi dan *lay out* venue acara.

- ii. Mendesain dekorasi *stage* dan *me-layout* seluruh venue.
- iii. Membuat desain *photobooth*.
- iv. Mengatur *sound system*, *lighting*.
- v. Mencari pihak yang berhubungan dengan dekorasi, *stage*, *sound system*, dan *lighting*.
- vi. Dapat bernegosiasi dengan baik dengan pihak yang bersangkutan dengan sie dekorasi.

m) Sie Keamanan

Tugasnya:

- i. Mengatur seluruh keamanan pada seluruh rangkaian acara (rapat, latihan, *photo booklet*, dsb)
- ii. Membuat *layout* 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.

n) Sie Konsumsi

Tugasnya:

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

o) Sie Model

Tugasnya:

- 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.

p) Sie *make up*, *Hair Do* dan Jilbab.

Tugasnya:

- 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 terhadap sponsor maupun yang lainnya.
- 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.

q) Sie Perlengkapan

Tugasnya:

- 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 hager*, penyediaan nampan, taplak, panggung-panggung kecil, dsb.
- vi. Memenuhi segala kebutuhan setiap sie yang masuk dalam ranah perlengkapan acara.

2) Penentuan Tema

Tema pergelaran busana 2019 TROMGINE yang merupakan singkatan dari “*The Role Of Millennial Generation In Nature Environment*” yang berarti peran generasi millennial dalam lingkungan alam. TROMGINE sendiri diwujudkan dalam bentuk peran generasi muda atau generasi milenial yang dituangkan melalui karya-karya busana yang akan direalisasikan dan ditunjukkan dalam sebuah *fashion show*. Karya yang diampilkan merupakan pencerminan penggunaan teknologi sebagai kaum milenial dengan panduan kekayaan alam dan budaya di Indonesia yang digunakan sebagai sumber ide.

3) Sumber Dana

Pergelaran Busana akan berjalan dengan lancar dengan adanya dana yang mencukupi. Tahap pertama dalam menyelenggarakan pergelaran busana adalah menentukan anggaran dana. Pengumpulan dana setiap devisi yang kemudian dikumpulkan menjadi satu. setelah mengetahui

total anggaran dana baru menentukan sumber dana untuk pertunjukan. Anggaran yang ditentukan meliputi anggaran dana pokok sebesar Rp. 1.200.000,-/mahasiswa, penentuan anggaran dana diputuskan bersama dalam sebuah pertemuan atau rapat dengan beberapa pertimbangan. Selain dana tersebut terdapat beberapa dana sisa MP dan dana dari sponsor.

No.	Devisi	Kebutuhan
1.	Bendahara	Rp. 426.700
2.	Sekretaris	Rp. 1.962.150
3.	Acara	Rp. 3.976.500
4.	<i>Backstage and Floor</i>	Rp. 24.000
5.	<i>Booklet</i>	Rp. 30.015.700
6.	Dekorasi	Rp. 40.000.000
7.	Dokumentasi	Rp. 3.97.500
8.	Humas	Rp. 224.000
9.	Juri	Rp. 5.348.500
10.	Keamanan	Rp. 125.000
11.	Konsumsi	Rp. 19.633.600
12.	<i>Make up</i>	Rp. 6.816.300
13.	Model	Rp. 58.414.800
14.	Perkab	Rp. 5.820.000
15.	Publikasi	Rp. 737.500
16.	Sponsorship	Rp. 356.200
Total		Rp. 177.488.050,-

Tabel 4. Total Anggaran Dana Pertunjukan

Sumber dana yang diperoleh :

No.	Sumber Dana	Kebutuhan
1.	Dana sisa MP	Rp. 25.341.145,-
2.	Iuran Mahasiswa kelas A	Rp. 43.200.000,-
	Iuran Mahasiswa kelas B	Rp. 47.050.000,-
	Iuran Mahasiswa kelas D	Rp. 44.650.000,-
3.	Denda	Rp. 1.730.000,-
4.	Sponsor	Rp. 8.491.500,-
5.	Penjualan tiket VVIP	Rp. 11.750.000,-
	Penjualan tiket VIP	Rp. 16.065.000,-
	Penjualan tiket Reguler	Rp. 3.360.000,-
6.	Denda Sponsor	Rp. 1.240.000,-
Total		Rp. 202.877.645,-

Tabel 5. Total Sumber Dana yang Diperoleh

Sponsor pergelaran busana TROMGINE, antara lain :
singer, sanggar busana PTBB, Bata.

4) Dewan Juri

Penjurian dibagi menjadi 2 yaitu juri garmen dan juri butik dan dilakukan dua kali pada saat Penilaian Gantung dan Grand Juri. Berikut adalah juri *intern* pada penilaian gantung yang dilaksanakan pada 6 April 2019, terdiri dari Bapak dan Ibu Dosen :

a) Dosen Penilaian Gantung Butik

- i. Sri Widarwati, M.Pd
- ii. Afif Ghurub Bestari, M.Pd
- iii. Enny Zuhni Khayati M.Kes
- iv. Alicia Christy Zvereva Gadi, M.Pd
- v. Dr. Dra. Emy Budiastuti, M. Pd
- vi. Kusminarko Warno, M.Pd
- vii. Dr. Sri Wening
- viii. Dra. Kapti Asiatun, M.Pd

b) Dosen Penilaian Gantung Garmen

- i. Dr. Widiastuti
- ii. Adam Jerusalem, Ph.D
- iii. Widyabakti Sabatari, M.Sn
- iv. Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si
- v. Sugiyem, M.Pd
- vi. Hanifah, M.Pd
- vii. Afif Ghurub Bestari M.Pd
- viii. Triyanto, M. A

Berikut adalah juri *eksternal* yang menilai pada grand juri yang dilaksanakan pada 7 April 2019:

a) Juri Butik

- i. Phillip Iswardono
- ii. Sugeng Wasito

- iii. Hadjar
- b) Juri Garmen
 - i. Didit mulyono
 - ii. Goet Poespo
 - iii. Pratiwi Sundarini

5) Waktu Dan Tempat Pelaksanaan

Beberapa tahap yang perlu dilakukan sebelum pergelaran dilaksanakan, antara lain :

a) Penilaian Gantung

Pelaksanaan penilaian gantung merupakan bagian dari pergelaran busana yang berupa proses penilaian sebelum busana diperagakan oleh model diatas panggung tapi penilaian gantung ini tidak dikenakan oleh peragawati melainkan dikenakan di *dressfoam*. Penilaian gantung dinilai oleh para dosen busana, penilaian ini dilaksanakan pada 6 April 2019, Digedung KPLT FT UNY lantai 3.

b) *Grand* Juri

Grand juri merupakan penilaian yang dilakukan oleh juri eksternal sebelum busana digelarkan. Dalam *Grand* juri ini Busana dikenakan oleh model dandesainer mempresentasikan tema dari busana tersebut. *Grand* juri ini dilaksanakan pada tanggal 7 April 2019, Di Gedung KPLT FT UNY lantai 3 untuk konsentrasi butik dan lantai 2 untuk konsentrasi garmen.

c) Gladi Bersih

Gladi bersih ini diselenggarakan dengan tujuan untuk meminimalisir terjadinya kesalahan pada hari H. Gladi bersih dilaksanakan 1 hari sebelum terselenggarakannya pertunjukan, yaitu tanggal 10 April 2019 Di Gedung Auditorium UNY.

d) Pertunjukan Busana

Pertunjukan busana ini harus memilih tempat yang sesuai dengan acara. Selain itu pertimbangkan juga jumlah pengunjung, bagian backstage, serta sarana dan prasarana yang disediakan oleh tempat tersebut.

Persiapan dilakukan sehari sebelum acara berlangsung. Persiapan acara meliputi *loading* barang, persiapan panggung beserta dekorasi dan penataan kursi. Pertunjukan busana Proyek Akhir ini dilaksanakan pada tanggal 11 April 2019 yang bertempat di Auditorium UNY.

Agar pertunjukan busana berjalan dengan lancar, maka dibuat susunan acara pada hari pelaksanaan acara, antara lain :

Jam	Kegiatan
17:30 - 17:50	<i>Open gate</i>
17:50 - 18:00	<i>Greeting</i>
18:00 - 18:05	<i>Gress fashion show</i>
18:05 - 18:15	Apresiasi designer tamu
18:15 - 18:20	<i>Opening</i> : pemutaran video <i>opening</i>
18:20 - 18:25	<i>MC on the stage</i>
18:25 - 18:33	<i>Kids carnival</i>
18:33 - 18:38	Apresiasi dosen pembimbing TA/PA

18:38 - 18:41	Apresiasi juri
18:41 - 18:44	Sambutan dan pembukaan
18:44 - 18:48	Sambutan ketua panitia
18:48 - 19:13	Sambutan rektor
19:13 - 19:18	<i>Fashion show garmen</i>
19:18 - 20:45	Sanggar sultan syarif wasim
20:45 - 20:50	<i>Fashion show butik</i>
20:50 - 21:00	<i>Song performance by Jody Shak</i>
21:00 - 21:10	<i>Fashion show damarjatico</i>
21:10 - 21:25	<i>Fashion show agb fashion collection</i>
21:25 - 21:30	<i>Song performance by Jody Shak</i>
21:30 - 21:45	<i>Doorprize</i>
21:45 - 22:00	<i>Awarding</i>
22:00 - 22:15	<i>Clossing</i>

Tabel 6. Susunan Acara Pergelaran TROMGINE

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pergelaran busana tugas akhir dan karya inovasi produk *fashion* 2019 yang mengangkat tema TROMGINE. Rangkaian acara ini dikemas dengan sedemikian rupa dan mengacu tema utama yaitu *The Role Of Millennial Generation In Nature Environment* yang berartiperan generasi milineal dalam lingkungan alam. Mulai dari pembuatan logo pergelaran, pamflet acara, tiket acara, tata panggung, *goodie bag*, desain pembuatan *booklet*, serta *dresscode* panitia dan penonton. Seluruhnya merupakan satu kesatuan yang mengusung tema besar

TROMGINE dengan nuansa warna yang digunakan yaitu warna keemasan.

Pergelaran ini dilaksanakan dalam beberapa tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pergelaran ini merupakan serangkaian peragaan busana yang menampilkan busana-busana dan diperagakan oleh model yang diselenggarakan oleh seseorang atau suatu instansi tertentu. Pergelaran ini sangat diperlukan suatu organisasi kepanitiaan yang terdiri dari ketua, sekretaris, bendahara dan divisi/ seksi lainnya yang bertanggungjawab atas tugasnya masing-masing. Adanya organisasi ini maka tanggungjawab dan tugas-tugas dari mahasiswa menjadi jelas. Pergelaran busana ini diadakan pada hari Kamis, 11 April 2019 dengan tema TROMGINE yang bertempat di Auditorium UNY yang diikuti 111 mahasiswa terdiri dari S1 kelas A angkatan 2016, S1 kelas D angkatan 2016, dan D3 kelas B angkatan 2016.

A. Hasil

1. Penciptaan Desain

Penciptaan desain busana pesta malam ini tercipta berdasarkan pada tema besar pergelaran busana TROMGINE yang mengacu pada *Trend Forecasting 2019/2020*, dengan tema *Cortex* dan subtema *Fractaluscious* yang mencerminkan generasi milenial yang hidup serba modern dan digital, mereka memanfaatkan kemajuan teknologi

sebagai alat penunjang dalam kehidupan sehari-hari.

Karya-karya yang ditampilkan merupakan perwujudan penggunaan teknologi sebagai wujud peran mahasiswa dalam mempopulerkan warisan budaya yang ada di Indonesia dalam wujud sumber ide busana yaitu Heritage Indonesia. Penerapan prinsip desain pada busana dengan sumber ide stalaktit gua petruk merupakan prinsip keselarasan atau kesatuan unsur desain yang terlihat pada keseluruhan busana, mulai dari warna, hiasan, garis, dan ukuran. Peletakan pusat perhatian busana yaitu dengan bentukan kipas yang di tempelkan pada bagian badan. Gambaran penerapan *trend*, sumber ide unsur dan prinsip desain tersebut kemudian dituangkan dalam bentuk desain ilustrasi (*design ilustration*).



Gambar 32. Desain Ilustrasi

2. Busana

Pembuatan busana pesta malam dengan Sumber Ide Stalaktit Gua Petruk hasilnya sudah sesuai dengan unsur dan prinsip dalam menciptakan desain busana. Menggunakan bahan satin bridal (berkilau, tebal, bahan berwarna abu-abu), ceruti (melangsai, bahan berwarna hijau muda) dan organza (berkilau, bahan berwarna hijau muda), selain itu busana pesta malam menggunakan hiasan berupa kipas yang dibuat dari bahan organza kemudian dihias menggunakan payet halon, bagian kelim dihias menggunakan manik bebatuan berwarna hijau muda dan abu-abu.



Gambar 33. Hasil Pembuatan Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide Stalaktit Gua Petruk.

3. Pergelaran Busana TROMGINE

Penyelenggaraan pergelaran Busana dilaksanakan pada hari Kamis, 11 April 2019 di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dengan nomor urut peserta ditampilkan 71. Pergelaran busana dilaksanakan sesuai susunan acara yang telah dibuat sebelum pergelaran busana dilaksanakan, diawali dengan pembukaan oleh pihak-pihak tertentu, sambutan-sambutan, sesi peragaan busana dibagi menjadi tiga bagian, serta penampilan beberapa *guest star*. Pergelaran busana ini ditampilkan dan dari hasil penilaian dewan juri, maka hasil pergelaran busana TROMGINE 2019 adalah :

- a. Juara umum Nimas Laviana Monajati
- b. Juara favorit Matius Dillon
- c. Juara best desain diraih oleh Wahyu Damayanti
- d. Juara best teknologi diraih oleh Anggriani Apsari
- e. Juara 1 garmen diraih oleh Abdullah Boy Wicaksono
- f. Juara 2 garmen diraih oleh Huswatun Naufa
- g. Juara 3 garmen diraih oleh Fina Ida Matusilmi
- h. Juara harapan 1 garmen diraih oleh diraih oleh Istika Wulandari
- i. Juara harapan 2 garmen diraih oleh Ulfa Lailatul Safaah
- j. Juara harapan 3 garmen diraih oleh Ita Aprilia
- k. Juara 1 butik A diraih oleh Dhika Fine Fadillah
- l. Juara 2 butik A diraih oleh Anggriani Apsari
- m. Juara 3 butik A diraih oleh Matius Dillon

- n. Juara harapan 1 butik A diraih oleh Silviana Dealivani
- o. Juara harapan 2 butik A diraih oleh Dhestia Surianddari
- p. Juara harapan 3 butik A diraih oleh Hanifatun Nisa
- q. Juara 1 butik B diraih oleh Nurul Amalia Sabrina
- r. Juara 2 butik B diraih oleh Syera Syarifa Rahmania
- s. Juara 3 butik B diraih oleh Salsabila Damayanti
- t. Juara harapan 1 butik B diraih oleh Ayu Monita Sari
- u. Juara harapan 2 butik B diraih oleh Arinta Deka Wati
- v. Juara harapan 3 butik B diraih oleh Triaida
- w. Juara 1 butik D diraih oleh Nimas Laviana Monajati
- x. Juara 2 butik D diraih oleh Erica Novita Sari
- y. Juara 3 butik D diraih oleh Citrawati Ika Wahyudi
- z. Juara harapan 1 butik D diraih oleh Inda Sari
- aa. Juara harapan 2 butik D diraih oleh Anggaeni Dewi Puspita Sari
- bb. Juara harapan 3 butik D diraih oleh Dana Shubkhi Miftakhum Nikmah

B. Pembahasan

1. Penciptaan Desain

Penciptaan busana desain penulis mengalami beberapa kendala yang disebabkan kurangnya memahami apa saja yang harus dilakukan dalam penciptaan desain, oleh karena itu perlunya mengkaji lebih mendalam tema yang dibawakan dalam pembuatan karya busana ini.

Pembahasan tentang penciptaan desain busana pesta malam berdasarkan tema pergelaran busana yaitu TROMGINE yang mengacu pada *Trend Forecasting 2019* dengan tema *Cortex* dan subtema *Fractaluscious*. Kesulitan yang dialami penulis yaitu dalam menerapkan tema, *trend* dan sumber ide pada karya busana yang diciptakan, solusi untuk masalah tersebut penulis mencari referensi tema, *trend*, dan sumber ide sebanyak-banyaknya sehingga mempermudah dalam menerapkan karakter busana yang dipakai sehingga mempermudah dalam menciptakan desain.

2. Karya Busana

Beberapa kendala dalam pembuatan busana maka penulis perlu mengkaji lebih mendalam untuk mengetahui tingkat kesulitan dalam pembuatan karya busana pesta malam ini.

Kendala yang dialami penulis pada saat pembuatan busana pesta malam ini ketika mencari tempat plisket yang bisa memplisket dengan panjang 105 cm, solusi untuk kendala seperti ini dengan cara mensurvei terlebih dahulu tempat plisket. Kendala lainnya yaitu ketika pembuatan hiasan kipas yang diharapkan penulis kipas bisa melengkung menyerupai kipas, solusi yang dilakukan dengan cara bagian yang akan dilengkungkan terlebih dahulu diwolsom isi senar kemudian disoom gulung.

Tahap *fitting* I terdapat kendala yaitu panjang ekor bagian belakang kurang panjang kemudian solusi yang dilakukan mencari tempat plisket yang bisa panjangnya 105 cm. Tahap *fitting* II bentuk hiasan kipas tidak sesuai dengan desain solusinya mencari tempat wolsum isi senar yang kemudian disoom gulung.

3. **Pergelaran Busana**

Busana pesta malam yang dibuat kemudian ditampilkan dalam pertunjukan busana dengan diperagakan oleh model, pertunjukan dilaksanakan dalam tiap tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Persiapan yang dilakukan yaitu dengan membentuk suatu organisasi kepanitiaan, dalam pertunjukan busana sangat dibutuhkan organisasi kepanitiaan demi kelancaran acara yang terdiri dari ketua, sekretaris, bendahara, dan seksi-seksi lainnya yang terbagi menurut tugasnya masing-masing. Dengan terbentuk dan adanya organisasi maka tanggung jawab dan tugas dari mahasiswa menjadi jelas dan terorganisir dengan baik.

Persiapan pada lokasi pertunjukan dilaksanakan selama dua hari yaitu hari Selasa dan Rabu selama dua hari dilakukan beberapa persiapan yang diperlukan untuk pertunjukan serta mempersiapkan busana yang akan ditampilkan, dilakukan penataan panggung, kursi penonton, ruang *backstage*, serta melakukan *general repetition*.

Pertunjukan busana dilaksanakan pada hari Kamis, 11 April 2019 dengan tema TROMGINE yang bertempat di gedung Auditorium

UNY. Diikuti oleh 111 mahasiswa yang terdiri dari S1 kelas A angkatan 2016, S1 Kelas D angkatan 2016, D3 Kelas B angkatan 2016.

Setelah pelaksanaan *fashion show* tahap yang dilakukan selanjutnya adalah evaluasi, tahap ini dilakukan untuk mengatasi beberapa masalah yang belum terselesaikan dengan mempelajari kekurangan dapat dijadikan sebagai pembelajaran sehingga dapat menghindari kesalahan yang sama pada pertunjukan berikutnya. Pelaksanaan pertunjukan busana ini panitia merekrut beberapa panitia tambahan untuk membantu dalam pelaksanaan pertunjukan. Adapun kekurangan dalam pelaksanaan pertunjukan busana karena kurangnya koordinasi antara panitia inti dan panitia tambahan maka acara ini kurang maksimal, seperti kurangnya pengarahan terhadap panitia tambahan.