

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

A. Proses

1. Proses Penciptaan Desain Busana

a. Pencarian Inspirasi

Menciptakan suatu desain dilakukan dengan berbagai hal, seperti mencari inspirasi dengan melakukan mengkaji tema dan *trend*, serta tentang sumber ide.

Tema yang digunakan dalam pembuatan Busana Pesta Pagi Dengan Sumber Ide “Motif Alga Kain Pelangi” ini yaitu tema *Cortex*. Filosofi *cortex* merupakan paradoks kecerdasan buatan di era evolusi digital, ketika digitalisasi membaur dengan seluruh aspek kehidupan manusia. Kecerdasan buatan dipandang dapat membantu manusia dalam proses riset desain.

b. Membuat Papan Inspirasi atau *Moodboard*

Moodboard merupakan media perencanaan bagi desainer yang menyajikan dan membahas fakta atau permasalahan yang dikaji secara deskriptif dalam bentuk hasil analisis visual yang dilakukan.

Tujuan dari pembuatan moodboard adalah untuk menentukan tujuan, arah dan panduan dalam membuat karya cipta, 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. Konsep moodboard dibuat berdasarkan tema pembuatan karya.

Media moodboard dikerjakan di atas kertas berukuran A3 dengan isi/materi sesuai bagian rekomendasi desain, diantaranya sebagai berikut: 1. Tema dan jenis karya yang akan diangkat 2. Penggayaan visual (foto/ilustrasi/artwork dll yang akan digunakan) 3. Warna yang akan digunakan dalam pembuatan desain 4. Tipografi yang akan digunakan 5. Elemen lain yang diperlukan

Langkah-langkah kegiatan pembuatan moodboard :

- 1). Menentukan tema karya desain yang akan digunakan, kemudian mengumpulkan berbagai elemen penyusun moodboard berupa berbagai gambar yang dapat menunjang terhadap tema pada moodboard tersebut.
- 2). Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan berupa kertas dan perlengkapan lainnya, guntingan gambar-gambar yang satu sama lain memiliki keterkaitan dalam satu tema
- 3). Membuat *moodboard* dari tema yang telah ditentukan, dengan cara menyusun elemen-elemen pembuatan *moodboard* berdasarkan tema yang telah ditentukan.

Untuk menciptakan karya busana ini tema yang digunakan merupakan *Cortex* dan dengan sub tema *Glitch*. Filosofi *Cortex* paradoks kecerdasan buatan di era evolusi digital, ketika digitalisasi membaaur dengan seluruh aspek kehidupan manusia. Kecerdasan buatan dipandang dapat membantu manusia dalam proses riset desain, yang berujung pada inovasi. Sedangkan pada sub tema *Glitch* sendiri memiliki konsep dasar yaitu seni malfungsi yang justru lebih menekankan pada tekstur ataupun motif ombre maupun nyaris abstrak dengan *noise* dan *grainy* yang

memberi kesan tidak beraturan dan bengkok.. Beberapa kata kunci dari sub tema ini yaitu *Noise, Grainy, Irregularity, Crooked, Almost-Abstract, Ombre*. Sumber ide yang digunakan pada karya ini adalah Kain Pelangi, untuk pemilihan palet warna pada *moodboard* disesuaikan dengan palet warna pada sub tema *Cortex*, yaitu berupa pink pastel, biru pastel, navy, hijau toska, dan abu-abu. Berikut adalah *moodboard* dalam pembuatan disain busana pesta pagi untuk remaja dengan sumber ide Kain Pelangi:

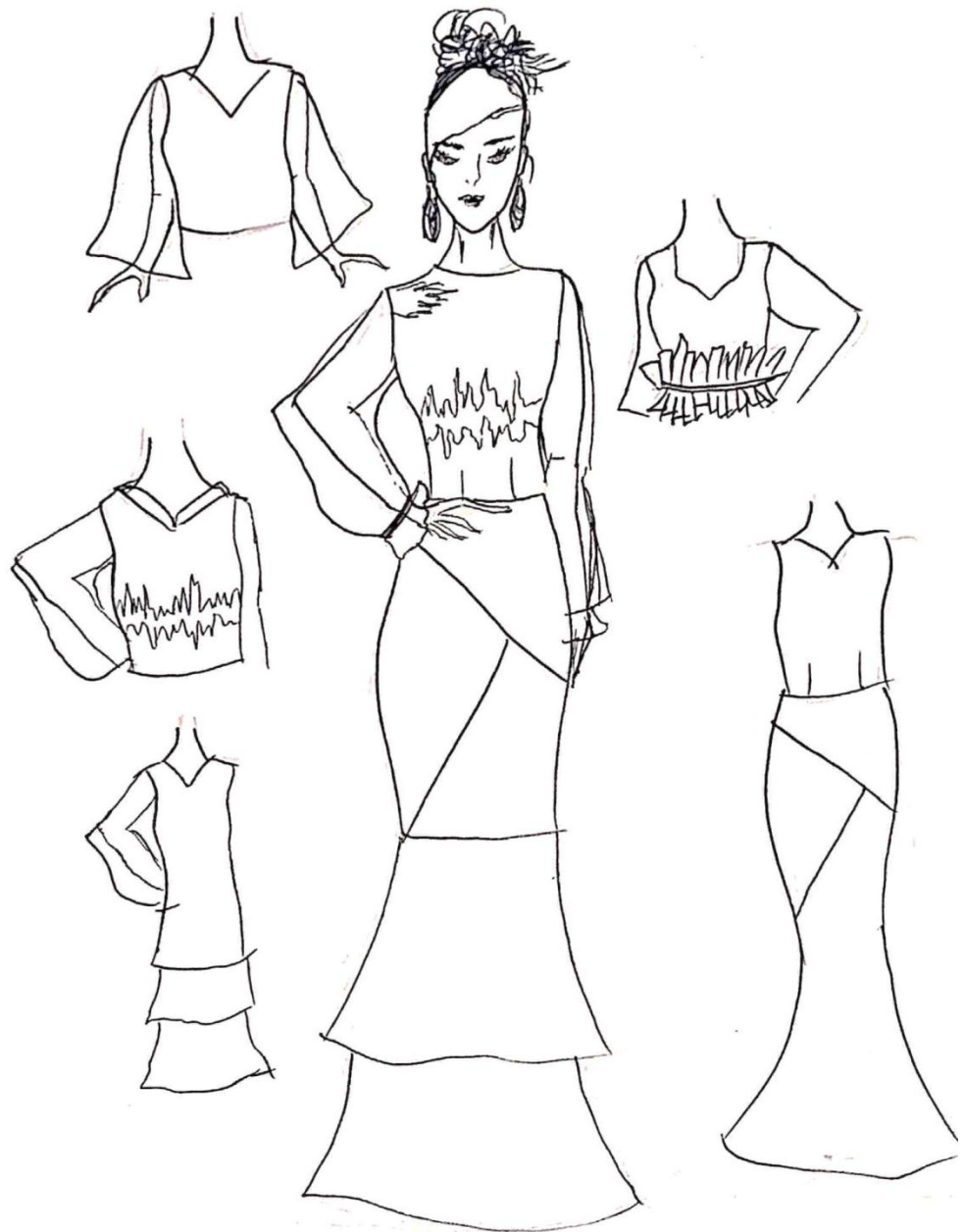


Gambar 6. Moodboard

c. Penyajian Gambar

1) *Design Sketching*

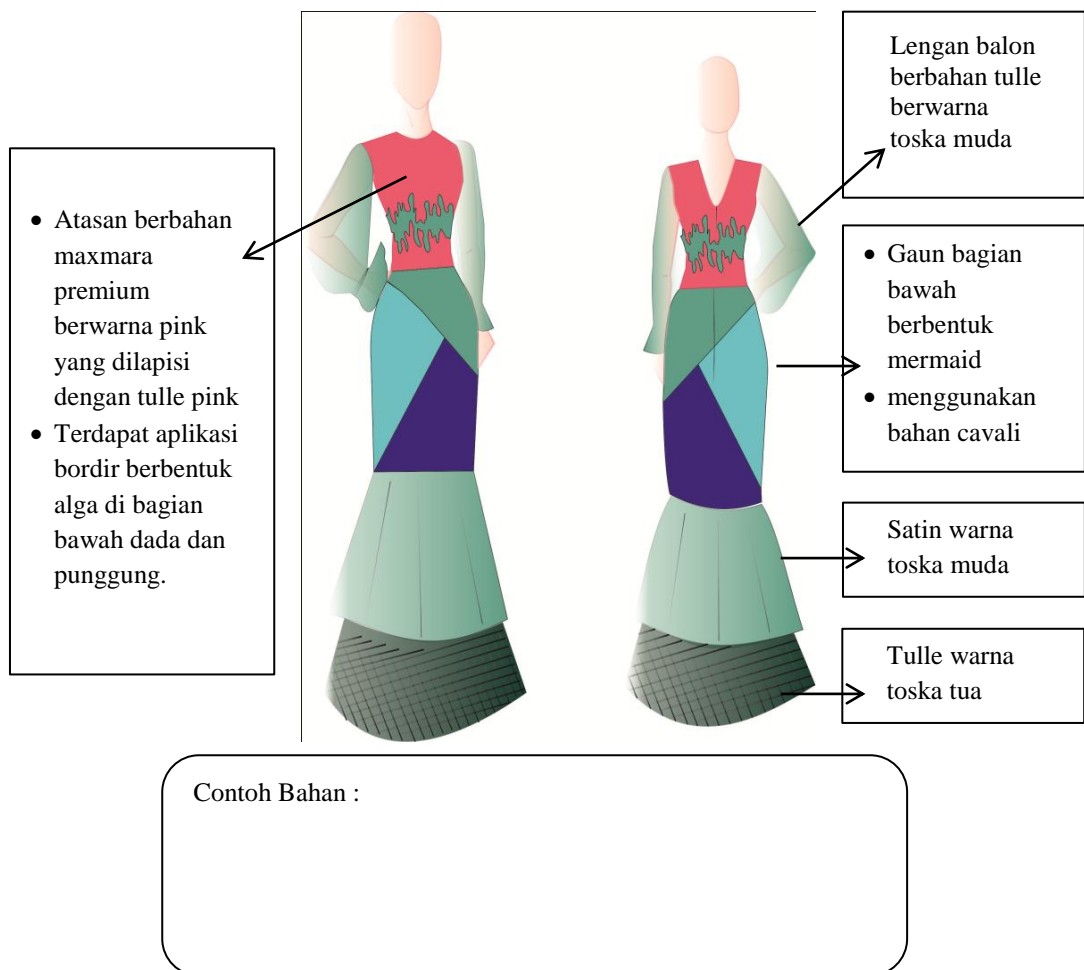
Design sketching yaitu sketsa gambar yang sederhana dengan menggunakan pensil (tanpa warna). *Design Sketching* (Menggambar Sketsa) bertujuan untuk mengembangkan ide- ide dan menerapkannya pada kertas. Dalam *design sketching* ini harus dapat mengembangkan *style* dengan cara kita sendiri.



Gambar 7 . Design Sketching

2) *Presentation Drawing*

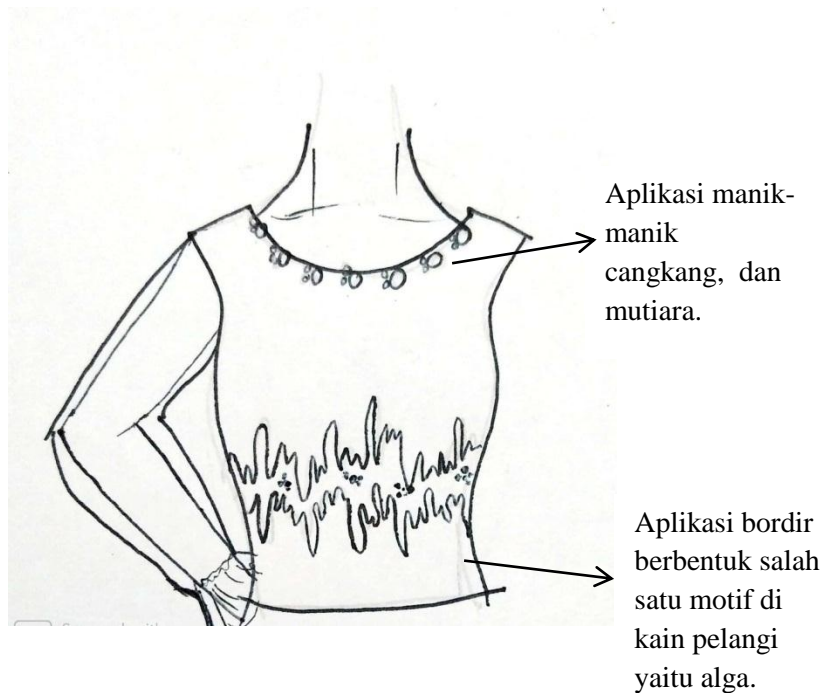
Presentation Drawing (Penyajian gambar) yaitu desain tampak depan dan tampak belakang yang dilengkapi dengan warna sesuai dengan bahan yang digunakan. Desain hiasan dibuat sesuai dengan jenis hiasan yang dibuat pada desain busana, baik gambar hiasanan yang melekat pada busana atau sebagai aksesoris. *Presentation Drawing* merupakan suatu sajian gambar atau koleksi yang ditujukan pada pelanggan (*buyer*).



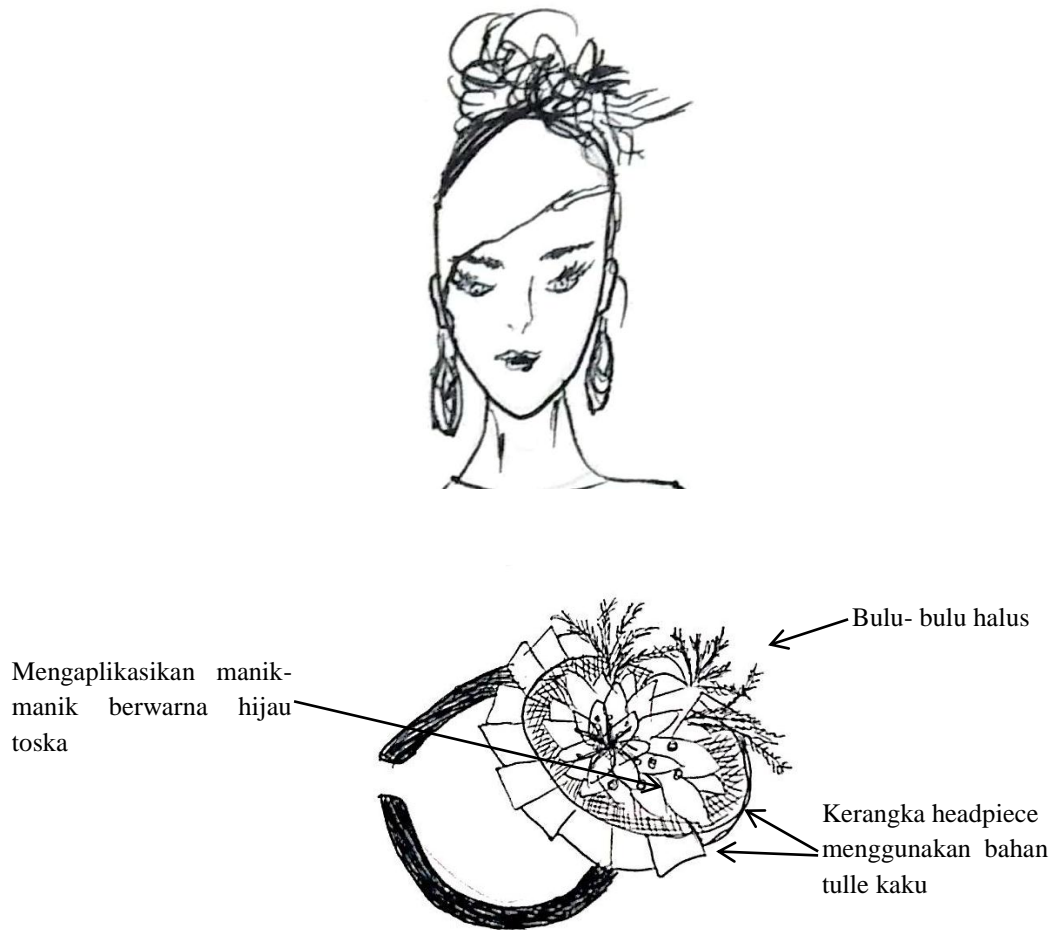
Gambar 8. Presentation Drawing

d. Desain Hiasan

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



Gambar 9. Desain Hiasan



Gambar 10. Desain hiasan kepala

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 pesta pagi ini meliputi tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Persiapan meliputi pembuatan

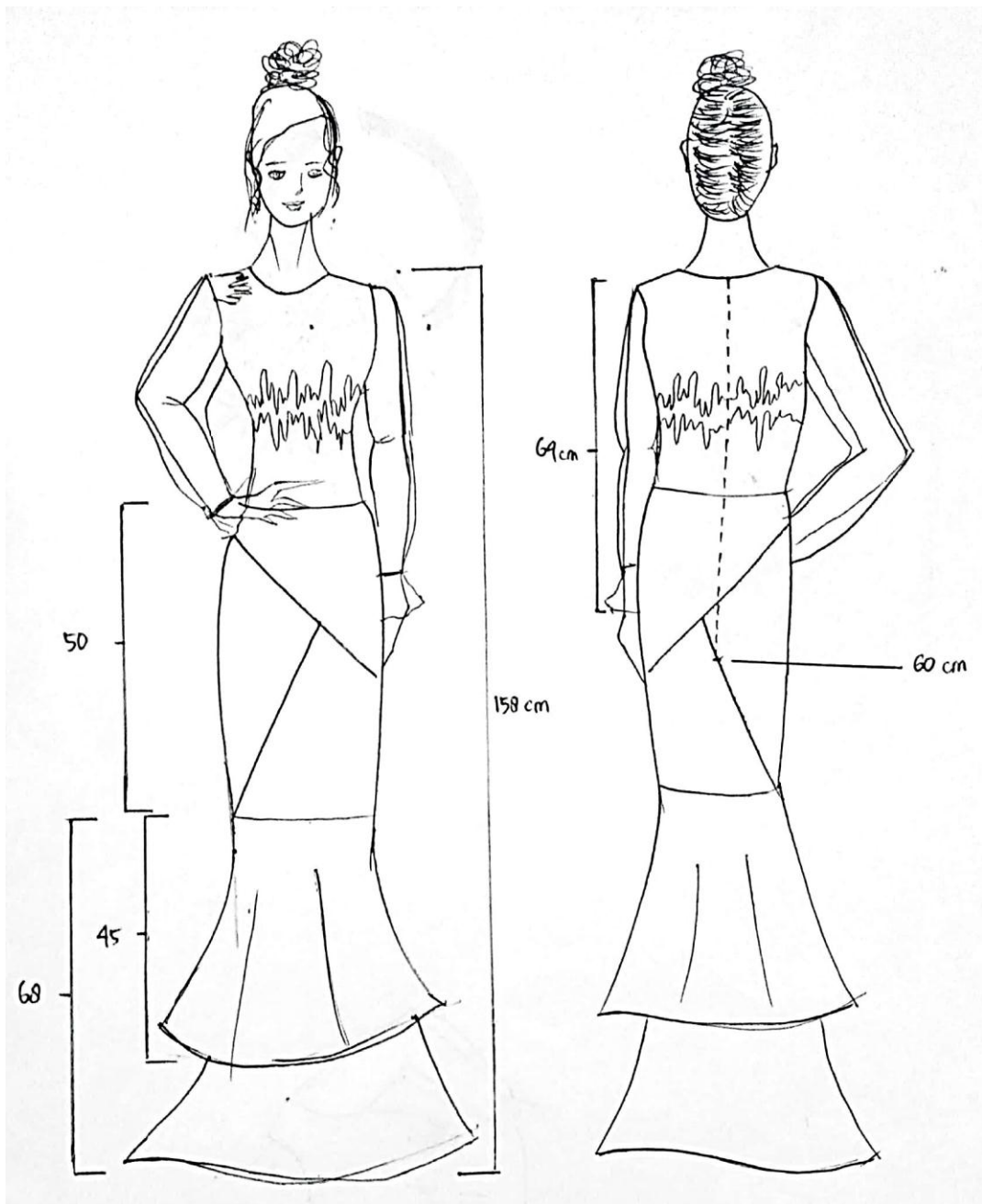
gambar kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola, merancang bahan dan harga serta penyusutan bahan. Pelaksanaan meliputi meletakkan pola pada bahan, pemotongan dan pemberian tanda jahitan, penjelujuran, dan penyambungan, evaluasi proses I, penjahitan dan evaluasi tahap II. Sedangkan evaluasi meliputi keseluruhan untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan persiapan pelaksanaan.

1) Persiapan

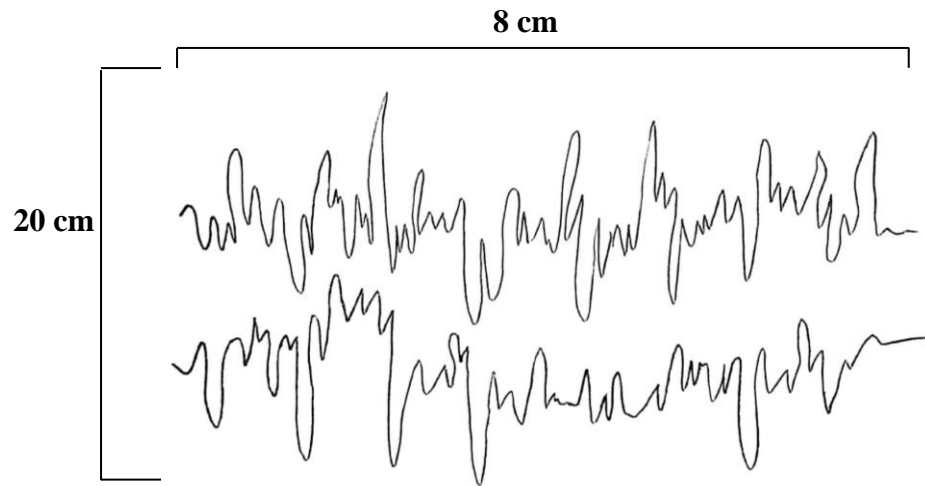
Persiapan yang dilakukan pada proses pembuatan busana pesta pagi dengan sumber ide motif alga kain pelangi meliputi :

a) Pembuatan *Production Sketching*

Pembuatan *production sketching* pada proses pembuatan busana adalah membuat sketsa yang digunakan untuk tujuan produksi suatu busana. Tujuan lain membuat *production sketching* adalah untuk memberikan petunjuk dan pedoman dalam pembuatan busana. *production sketching* untuk penciptaan busana pesta pagi ini adalah:



Gambar 11. *Production Sketching gaun*



Gambar 12. *Production sketching* hiasan aplikasi bordir

2) Pengambilan Ukuran

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

Tabel 1. Daftar ukuran yang digunakan

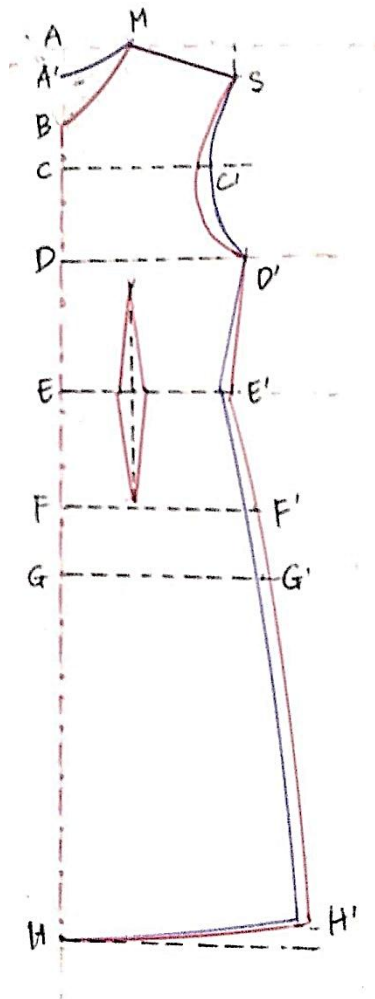
Ukuran	
Lingkar Badan	88 cm
Lingkar Leher	44 cm
Lingkar Pinggang	72 cm
Lingkar Panggul	96 cm
Panjang Muka	33 cm
Lebar Muka	34 cm
Panjang Bahu	12 cm
Panjang Punggung	38 cm
Lebar Punggung	37 cm
Panjang Sisi	18 cm

Tinggi Panggul	17 cm
Tinggi Dada	14 cm
Panjang Lengan	60 cm
L. Kerung Lengan Atas	45 cm
L.Kerung Lengan Bawah	25 cm
Panjang Rok	120 cm

3) Pembuatan Pola Busana

Pembuatan pola disesuaikan dengan desain busana yang akan di buat. Ketelitian dan kecermatan pada saat pembuatan pola sangat diperlukan, karena ketepatan pola merupakan salah satu kunci dalam pembuatan busana. Pembuatan pola dasar menggunakan sistem *so'en* dikarenakan pada desain busana *longdress* tidak mengalami perpindahan kup.

a) Pola Gaun (Skala 1:8)



Gambar 13. Pola dasar gaun skala 1:8 dengan sistem so'en

Keterangan Pola Depan :

A – A' = 2,5cm

A – B = 7,5 cm

B – C = 5 cm

B – D = ½ panjang dada

B – E = panjang dada

E – F = 13 cm

$E - G = 20 \text{ cm}$
 $E - H = \text{Panjang rok}$
 $A - M = 7 \text{ cm}$
 $M - S = \text{Lebar bahu}$
 $S - S' = \text{Turun } 3 \text{ cm}$
 $C - C' = 1/2 \text{ lebar dada}$
 $D - D' = 1/4 \text{ lingkaran badan} + 1$
 $E - E' = 1/4 \text{ lingkaran pinggang} + 3 \text{ cm} + 1$
 $F - F' = 1/4 \text{ lingkaran panggul } 1 + 1$
 $G - G' = 1/4 \text{ lingkaran panggul } 2 + 1$
 H' dan H'' dinaikkan 1 cm
 $E - V = 1/10 \text{ lingkaran pinggang}$
 $V - V' = 3 \text{ cm}$

Keterangan Pola Belakang :

$A - A' = 2,5 \text{ cm}$
 $A - B = 7,5 \text{ cm}$
 $B - C = 5 \text{ cm}$
 $B - D = 1/2 \text{ panjang dada}$
 $B - E = \text{panjang dada}$
 $E - F = 13 \text{ cm}$
 $E - G = 20 \text{ cm}$
 $E - H = \text{Panjang rok}$
 $A - M = 7 \text{ cm}$
 $M - S = \text{Lebar bahu}$
 $S - S' = \text{Turun } 3 \text{ cm}$
 $C - C' = 1/2 \text{ lebar dada}$
 $D - D' = 1/4 \text{ lingkaran badan} - 1$
 $E - E' = 1/4 \text{ lingkaran pinggang} + 3 \text{ cm} - 1$

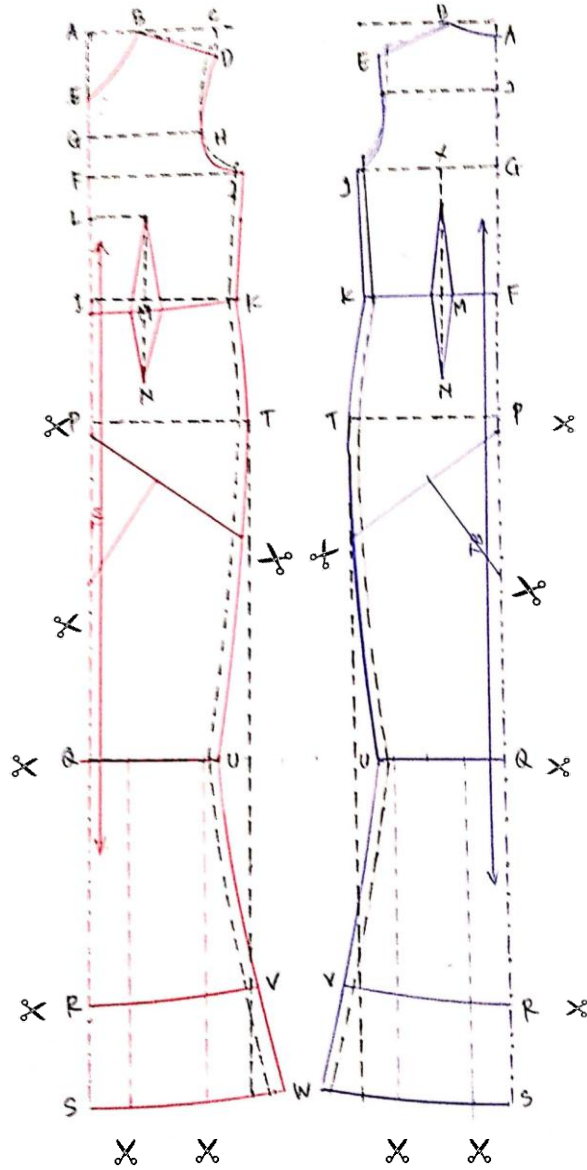
F – F' = 1/4 lingkaran panggul 1 -1

G – G' = 1/4 lingkaran panggul 2 -1

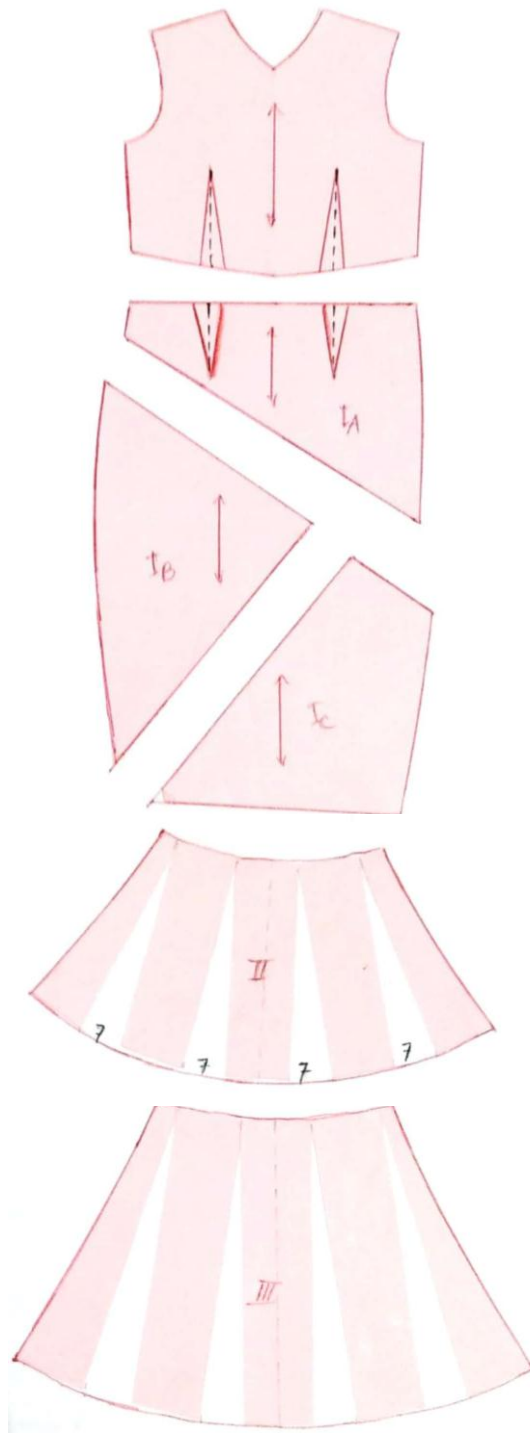
H' dan H'' dinaikkan 1 cm

E – V = 1/10 lingkaran pinggang

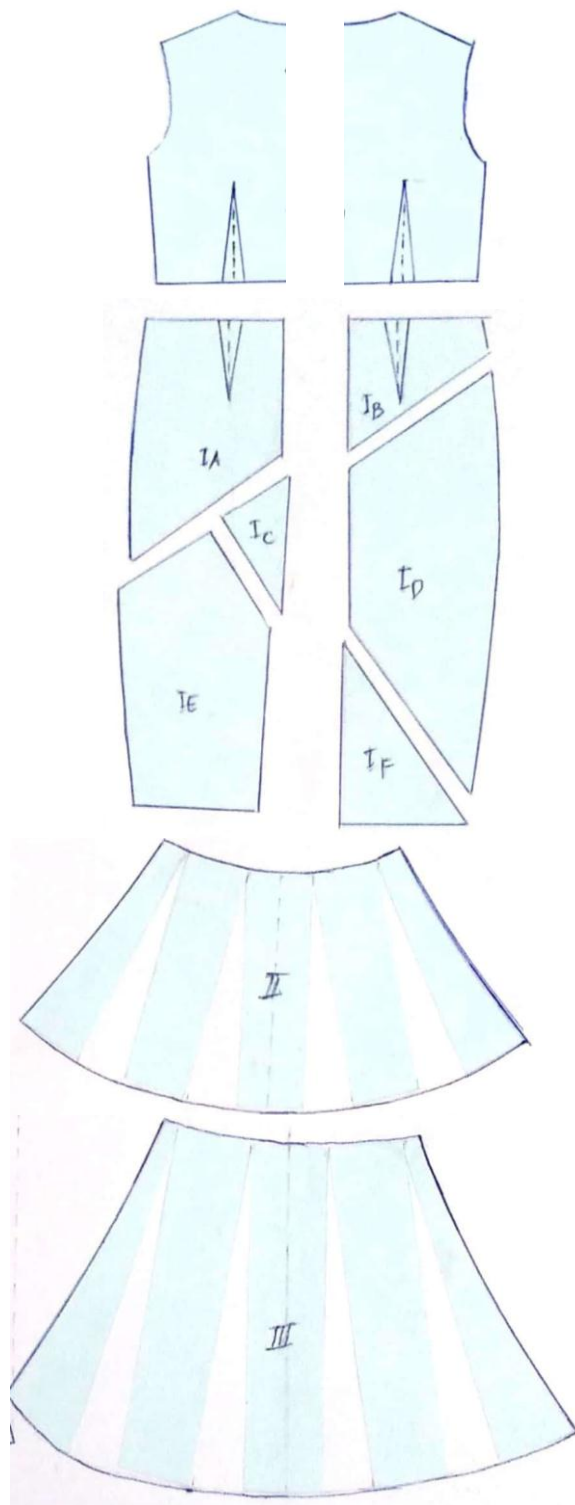
V – V' = 3 cm



Gambar 14 . Pola gaun sesuai desain

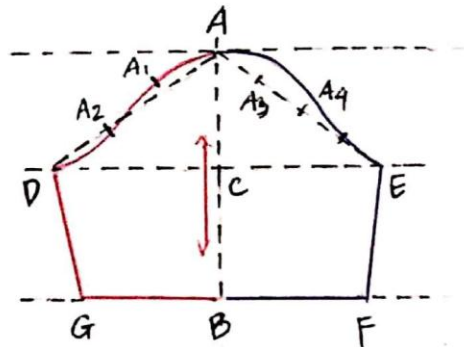


Gambar 15. Pecah pola gaun bagian depan



Gambar 16. Pecah Pola gaun bagian belakang

b) Pola Lengan



Gambar 17. Pola Dasar Lengan

Keterangan:

A - B = panjang lengan.

A - C = tinggi puncak lengan, buat garis sampai ke titik D dan E, setelah diukur dari titik A $\frac{1}{2}$ lingkaran kerung lengan yang ukurannya bertemu dengan garis dari titik C.

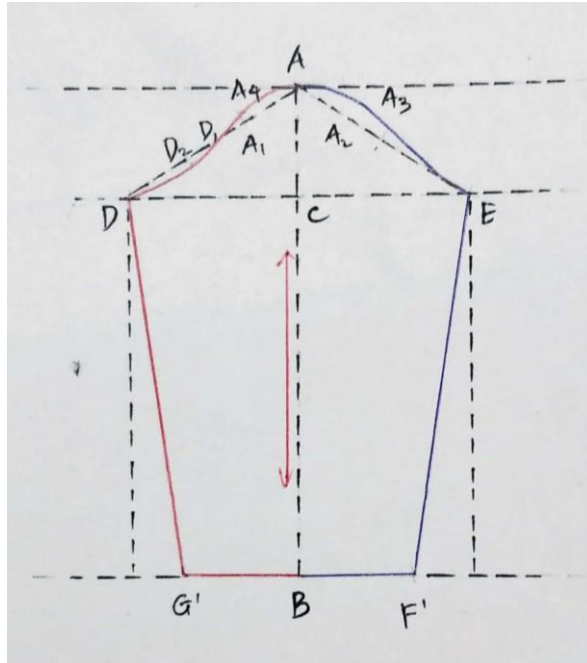
A - D = di bagi 3

A1 = di keluarkan 1,5 cm

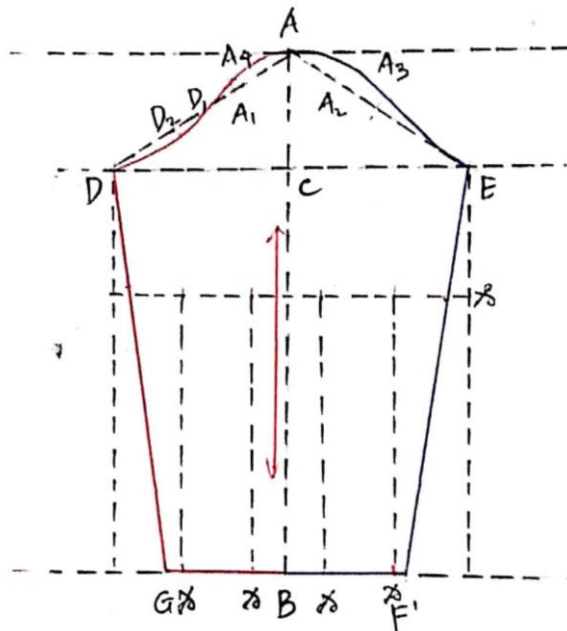
A2 = di masukkan 0,25 cm

Titik D1 = $\frac{1}{3}$ D - A

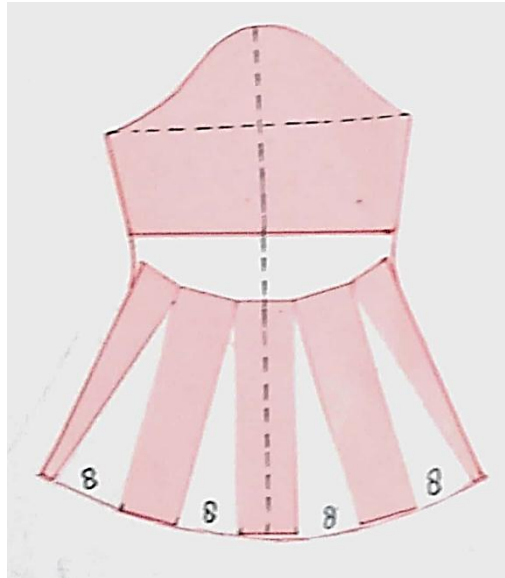
G - F = $\frac{1}{2}$ kerung lengan



Gambar 18. Pola lengan sesuai ukuran



Gambar 19. Pola lengan sesuai desain



Gambar 20. Pecah pola lengan

4) Rancangan bahan

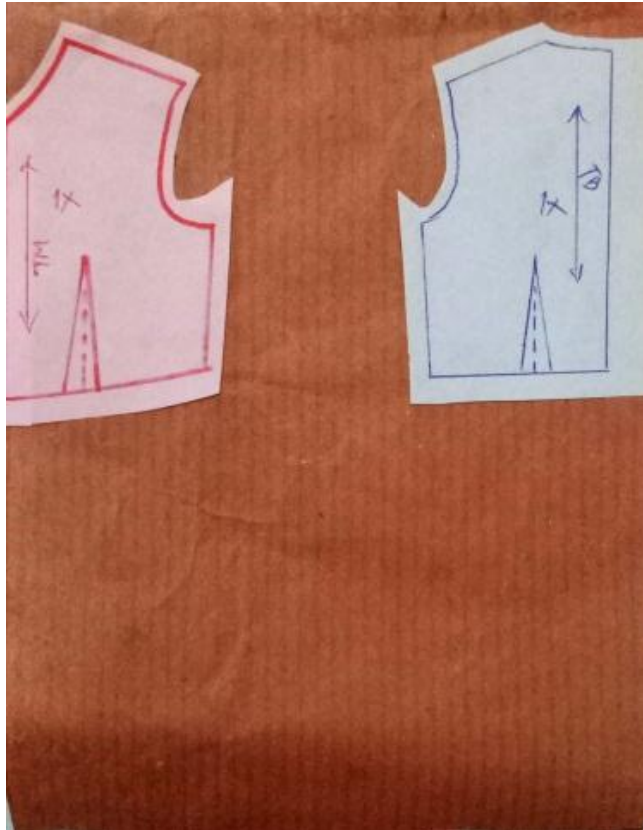
Perancangan bahan merupakan langkah yang dilakukan untuk mengetahui dan memperkirakan berapa banyak bahan yang diperlukan dalam pembuatan busana. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam merancang bahan adalah sebagai berikut :

- 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 pagi ini yaitu :

a) Bahan *Maxmara* Pink

Bahan *maxmara* pink ini digunakan untuk pembuatan gaun (utama) yang digunakan untuk *atasan*. Banyak bahan yang diperlukan adalah 1 m dengan lebar bidang bahan 150 cm.



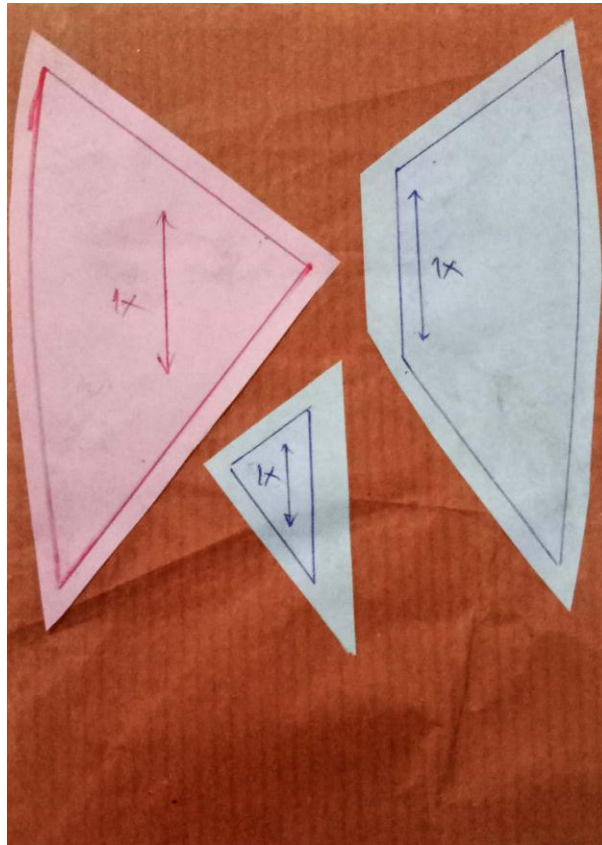
$P_j = 1\text{ m}$

$L_b = 1,5\text{ m}$

Gambar 21. Rancangan bahan *maxmara* pink

b) Bahan *Cavali* Biru Muda

Bahan *cavali* biru muda ini digunakan untuk pembuatan gaun pagi ini yang digunakan untuk potongan bagian rok. Banyak bahan yang diperlukan adalah 1 m dengan lebar bidang bahan 150 cm.



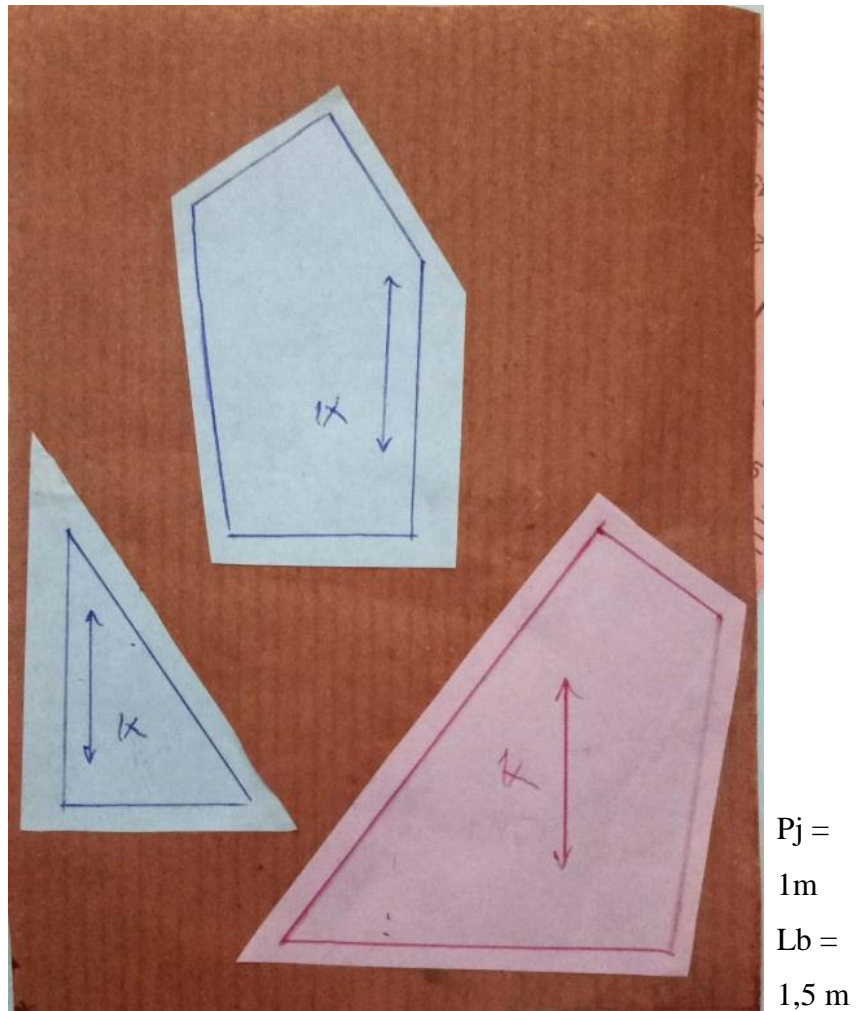
Pj = 1m

Lb = 1,5 m

Gambar 22. Rancangan bahan *cavali* biru muda

c) Bahan *Cavali* Biru Tua

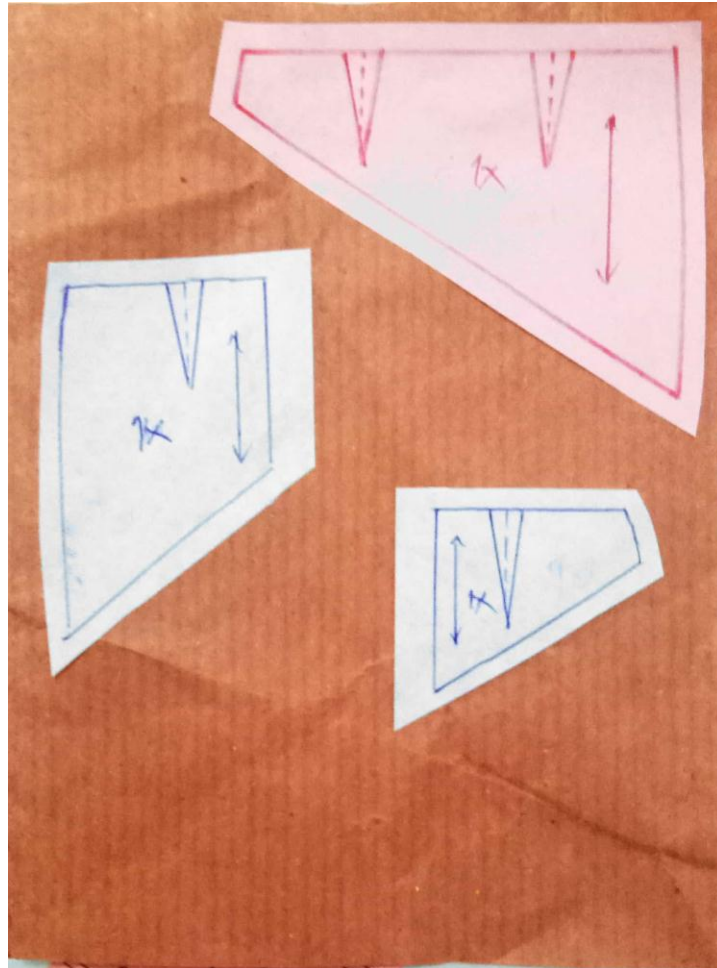
Bahan *cavali* biru tua ini digunakan untuk pembuatan gaun pagi ini yang digunakan untuk potongan bagian rok. Banyak bahan yang diperlukan adalah 1 m dengan lebar bidang bahan 150 cm.



Gambar 23. Rancangan bahan *cavali* biru tua

d) Bahan *Cavali* Toska Muda

Bahan *cavali* toska muda ini digunakan untuk pembuatan gaun pagi yang digunakan untuk potongan bagian rok. Banyak bahan yang diperlukan adalah 1 m dengan lebar bidang bahan 150 cm



Pj = 1m
Lb = 1,5
m

Gambar 24. Rancangan bahan *cavali* toska

e) Bahan Tille Toska Tua

Bahan *tille* toska tua ini digunakan untuk pembuatan gaun pagi yang digunakan untuk bagian rok bertingkat dan bagian lengan. Banyak bahan yang diperlukan adalah 2 m dengan lebar bidang bahan 150 cm.



Gambar 25. Rancangan bahan *tille* toska tua

5) 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, jumlah 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 bahan yang digunakan atau diperlukan.
- d. Semua bahan harus tercatat, agar perhitungan biaya dapat lebih tepat.

Berikut ini adalah rancangan harga dari pembuatan busana pesta pagi dengan sumber ide Kain Pelangi :

No.	Nama Bahan	Kebutuhan	Harga Satuan	Jumlah Harga
A.	Bahan Utama			
	Kain Maxmara Pink	1 m	@50.000	Rp50.000,-
	Kain Cavali Biru Muda	1 m	@30.000	Rp30.000,-
	Kain Cavali Biru Tua	1 m	@30.000	Rp30.000,-
	Kain Cavali Toska	1 m	@30.000	Rp30.000,-
	Kain Tille Pink	1 m	@9.500	Rp9.500,-

	Kain Tille Toska	8 m	@9.500	Rp76.000,-
B.	Bahan Pembantu			
	Kain Velvet Pink	1.5 m	@19.000	Rp28.500,-
	Kain Velvet Toska	2 m	@15.000	Rp30.000,-
	Kain Tille Kaku toska	4 m	@20.000	Rp80.000,-
C.	Bahan Tambahan			
	Viselin	2 m	@7.000	Rp14.000,-
	Mori Gula	2 m	@15.000	Rp30.000,-
	Benang Jahit	2 buah	@2.000	Rp4.000,-
	Retsleting Jepang	1 buah	@9.500	Rp9.500,-
D.	Bahan Hiasan			
	Mutiara 2 mm	1 renteng	@5.000	Rp5.000,-
	Mutiara 5 mm	2 bks	@3.500	Rp7.000,-
	Cangkang 3 mm	0.25 ons	@40.000	Rp10.000,-
	Payet Batang	1 bks	@3.500	Rp3.500,-
	Mutiara Gold	1 bks	@3.500	Rp3.500,-
Jumlah				Rp450.500,-

Tabel 2. Rancangan Harga pembuatan busana pesta

b. Pelaksanaan

1) Peletakkan 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. Lebar kampuh untuk semua bagian adalah $2 - 2 \frac{1}{2}$ cm sedangkan untuk kelim selebar 3 - 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 $2 - 2 \frac{1}{2}$ 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 :

- a) Menjelujur kupnat sisi badan atas bagian depan dan belakang
- b) Menjelujur ritsleting pada bagian tengah belakang
- c) Menjelujur bahu
- d) Menjelujur sisi badan atas
- e) Menjelujur kupnat gaun bagian bawah
- f) Menjelujur sisi gaun bagian bawah
- g) Menjelujur pinggang badan atas dan gaun bawah
- h) Menjelujur kupnat badan atas dan gaun bawah bahan furing
- i) Menjelujur bahu bahan furing
- j) Menjelujur sisi badan atas dan bahan bawah bahan furing
- k) Menyatukan bahan utama dan bahan furing
- l) Menjelujur sisi lengan
- m) Menjelujur kerung lengan

4) Evaluasi proses fitting I

Evaluasi proses 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 3. Tabel aspek penilaian fitting I

Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan	Cara Mengatasi
Lingkar Pinggang	Lingkar Pinggang kekecilan	Menedel sisi pinggang di besarkan 2 cm kanan kiri
Lingkar Panggul	Lingkar Panggul kekecilan	Menedel sisi panggul di besarkan 2 cm kanan kiri
Bahan Rok	Bahan rok tidak sesuai seperti di desain	Mengganti bahan dari organza menjadi bahan tile

5) 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 membentuk gaun pesta. 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 :

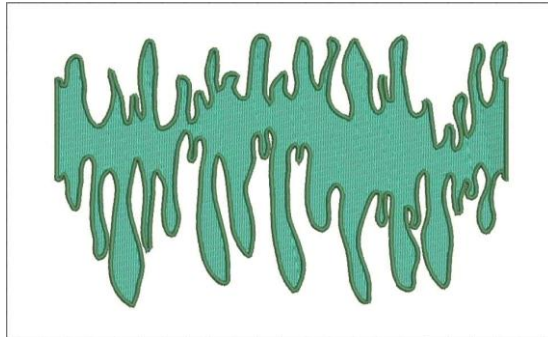
- a) Menjahit kupnat sisi badan atas bagian depan dan belakang
- b) Menjahit bahu
- c) Menjahit sisi badan atas
- d) Menjahit ritsleting pada bagian tengah belakang
- e) Menjahit kupnat gaun bagian bawah
- f) Menjahit sisi gaun bagian bawah
- g) Menjahit pinggang badan atas dan gaun bawah
- h) Menjahit kupnat badan atas dan gaun bawah bahan furing
- i) Menjahit bahu bahan furing
- j) Menjahit sisi badan atas dan bahan bawah bahan furing
- k) Menyatukan bahan utama dan bahan furing
- l) Menjahit sisi lengan
- m) Menjahit kerung lengan

6) Membuat hiasan busana

Membuat hiasan busana bertujuan untuk memperindah busana. Dalam kesempatan ini perancang membuat hiasan berupa bentuk alga yang merupakan salah satu motif yang ada di kain pelangi yang

diaplikasikan di bagian bawah dada dan punggung. Langkah pembuatannya yaitu :

- a) Membuat desain aplikasi bordir berbentuk motif alga



Gambar 26. Desain aplikasi bordir

- b) Membordir motif tersebut
- c) Kemudian menempelkan ke bagian bawah dada dan punggung dengan disoom.

Sedangkan untuk hiasan lainnya menggunakan manik-manik, mutiara, batang, dan cangkang yang langsung dijahit di busana menggunakan tangan.

7) Evaluasi fitting II

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

Tabel 4. Tabel aspek penilaian fitting II

Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan	Cara Mengatasi
Lingkar Panggul	Lingkar panggul gaun agak kebesaran pada Model	Menededel bagian panggul gaun dan memperkecil sisi panggul
Bahu	Bahu pada gaun terlalu panjang	Menededel sisi bahu gaun kemudian memotong 1 cm lalu dijahit kembali
Panjang Rok	Panjang rok gaun terlalu panjang pada model sehingga mempersulit gerak pada model	Memotong bagian bawah rok sesuai dengan batas mata kaki pada model

c. Hasil Evaluasi

Kegiatan evaluasi dilakukan setelah proses perencanaan dan pelaksanaan dalam pembuatan busana pesta. Evaluasi akhir yang didapat adalah busana pesta pagi untuk remaja dengan sumber ide Kain Pelangi telah sesuai judul pertunjukan yaitu "*Trombine*". Desain yang dibuat telah menyiratkan sumber ide kain pelangi yang dibuat memiliki motif alga yang merupakan salah satu motif yang ada di kain pelangi. Dalam menciptakan busana pesta pagi ini tidaklah berjalan mulus, terdapat beberapa kesulitan seperti pada percobaan pembuatan rok mermaid mengalami dua kali perbaikan karena ke tidak sesuaian bahan yang dipakai. Kesulitan lainnya yaitu terdapat pada bagian rok bertingkat ber bahan cavali. Untuk memberikan efek kaku namun tetap

elastis sangat sulit dalam menentukan bahan yang akan dipakai. Sehingga memutuskan untuk memberi bahan tile kaku pada bagian dalam rok, sehingga tetap terlihat kaku namun mudah untuk digerakkan. Pada bagian gaun yang berbentuk mermaid, terdapat perombakan pada bagian pinggang dan panggul, bagian panggul terlihat kekecilan di badan model, sehingga memutuskan untuk merombak ulang bagian sisi pinggang dan panggung dengan melebarkan 2 cm sisi kanan dan kiri.

3. Proses Pergelaran 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 Pergelaran Busana 2019 dengan judul "*Tromgine*" 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 kepanitiaan dan tugas-tugasnya adalah sebagai berikut:

1. Ketua Panitia

a. Ketua 1 :

- 1) Bertanggung jawab atas berlangsungnya seluruh acara.
- 2) Mengkoordinasi seluruh kegiatan dalam kepanitiaan pergelaran busana serta bertanggung jawab atas segala kelancaran penyelenggran acara.
- 3) Memimpin seluruh pantia sesuai dengan ketentuan-ketentuan dan kebijaksanaan yang telah diputuskan.
- 4) Memutuskan rumusan konsep acara secara detail dan mendistribusikan tugas kepada seluruh panitia.
- 5) Mengarahkan dan mengawasi pelaksanaan seluruh kegiatan.
- 6) Mencari alternatif pemecahan masalah dan membuat keputusan.
- 7) Meminta laporan kepada setiap sie.
- 8) Bersama sekretaris membuat LPJ seluruh kegiatan.
- 9) Bertanggung jawab terhadap setiap rapat inti dan anggota.
- 10) Keputusan berada di ketua umum.
- 11) Koordinasi kepada coordinator setiap sie.
- 12) Bekerjasama dengan ketua 2 dan 3.

b. Ketua 2 :

- 1) Bertanggung jawab kepada ketua 1.
- 2) Mengkoordinasi berlangsungnya seluruh acara.
- 3) Motivator bagi seluruh sie.

- 4) Koordinasi kepada seluruh sie untuk mengerjakan tugas dengan baik.
 - 5) Menjalankan tugas ketua 1 jika tidak dapat mengerjakan tugasnya.
 - 6) Bekerjasama dengan ketua 1 dan 3.
- c. Ketua 3 :
- 1) Bertanggung jawab kepada ketua 1.
 - 2) Bertanggung jawab atas terlaksananya rapat inti maupun rapat seluruh panitia.
 - 3) Sebagai penengah masalah dan penegak kedisiplinan.
 - 4) Menjalankan tugas ketua 1 dan 2 jika ketua 1 dan 2 tidak dapat melaksanakan tugasnya.
 - 5) Bekerja sama dengan ketua 1 dan 2.

2. Sekretaris

- a. Sekretaris 1 :
- 1) Mencatat dan sebagai pengingat segala keputusan atau kebijaksanaan rapat yang telah ditetapkan dalam rapat.
 - 2) Membuat segala proposal yang dibutuhkan, bekerja sama dengan sie yang bersangkutan.
 - 3) Bertanggung jawab kepada ketua panitia.
 - 4) Membuat stempel kepanitiaan.

b. Sekretaris 2 :

- 1) Mengurus segala kebutuhan surat menyurat seluruh panitia.
- 2) Mengatur keluar masuknya segala surat yang dibutuhkan oleh panitia.
- 3) Mengarsip segala surat yang diterima dan dikeluarkan.
- 4) Bertanggung jawab kepada ketua panitia.

c. Sekretaris 3 :

- 1) Pengadaan undangan dan sertifikat yang dibutuhkan dari semua konten acara,
- 2) Sebagai koordinator dalam pembuatan laporan pertanggung jawaban (LPJ) seluruh kegiatan.
- 3) Bertanggung jawab kepada ketua panitia.

3. Bendahara

a. Bendahara 1 :

- 1) Membuat rancangan anggaran biaya (RAB) seluruh kebutuhan acara.
- 2) Mengatur segala kebutuhan biaya.
- 3) Membuat keputusan kebutuhan biaya.
- 4) Membawa/menyimpan seluruh uang dan memiliki rekening kepanitiaan.
- 5) Bertanggung jawab kepada ketua panitia.

b. Bendahara 2 :

- 1) Mengatur keluar masuknya uang dari berbagai sumber pendapatan dan pengeluaran.
- 2) Mencatat segala pemasukan dan pengeluaran dari berbagai sumber.
- 3) Meminimalisir/ mengoreksi biaya yang dikeluarkan.
- 4) Bertanggung jawab kepada ketua panitia.

c. Bendahara 3 :

- 1) Mengatur denda/sanksi keuangan dalam kepanitiaan.
- 2) Menyimoan segala nota (keluar/masuk).
- 3) Mengatur pembuatan LPJ keuangan.
- 4) Bertanggung jawab kepada ketua panitia.

4. Sie/ divisi

a. Sie Sponsorship

- 1) Membuat list sponsor.
- 2) Mencari kontak sponsor yang dituju.
- 3) Mengatur dan membuat proposal sponsor.
- 4) Mencari dana yang dibuthkan dengan etika yang baik.
- 5) Pandai dalam bernegosiasi.
- 6) Mempelajari semua hal yang dapat memikat hati sponsor,
- 7) Mengatur jadwal dengan pemberi sponsor.
- 8) Mengatur surat-surat yang berhubungan dengan sponsorship.
- 9) Bertanggung jawab atas logo sponsor.

b. Sie Humas

- 1) Mengajukan proposal dan surat menyurat kepada jajaran dekanat dan jurusan.
- 2) Membuat list tamu undangan.
- 3) Membuat surat pemberitahuan orangtua/wali mahasiswa atas keberadaan acara.
- 4) Distribusi undangan.
- 5) Memastikan kehadiran para tamu.
- 6) Memberikan informasi kepada media terkait.
- 7) Recruitment panitia tambahan.
- 8) Mengatur among tamu.
- 9) Mendekor meja tamu berkoordinasi dengan sie dekorasi.
- 10) Mempersilakan tamu yang datang.
- 11) Menyediakan daftar tamu.
- 12) Memohon sambutan jajaran pejabat untuk keperluan booklet.
- 13) Mengkoordinasi seluruh hal yang berhubungan dengan masyarakat diluar kepanitiaan

c. Sie Acara

- 1) Membuat konsep acara.
- 2) Mengatur dan memimpin seluruh kegiatan yang berhubungan dengan acara.
- 3) Membuat susunan acara secara detail dan spesifik (memuat waktu, acara, pengisi acara, perlengkapan dan tempat)
- 4) Mengatur waktu, tempat, dan membagi tugas masing-masing anggota.
- 5) Mengurus MC

- 6) Mengatur pengisi acara.
- 7) Mengkoordinasi pihak yang beroperasi pada saat dilaksanakan.
- 8) Mensosialisasikan update draft susuna acara secara detail dan spesifik kepada setiap devisi yang terkait.
- 9) Mengatur gladi kotor, gladi bersih bersama seluruh peerta dan kepanitiaan.
- 10) Mengatur jawal latihan.
- 11) Mengurus music yang digunakan di setiap acara.
- 12) Berkoordinasi kepada seluruh devisi yang terkait dengan sie acara.

d. Sie Juri

- 1) Mencari juri yang kompeten.
- 2) Membuat draft penilaian.
- 3) Mengatur penjurian.
- 4) Menghitung jumlah penilaian.
- 5) Membuat peraturan penilaian.
- 6) Melakukan MoU dengan para juri.
- 7) Mendesain trophy, membuat dan mendistribusikan trophy.
- 8) Membuat berita acara penjurian.
- 9) Menyediakan hand bouquet dan bunga meja.

e. Sie Publikasi

- 1) Membuat media publikasi.
- 2) Membantu oembuatan media oublikasi yang dibutuhkan oleh devisi lain.
- 3) Membuat logo acara.

- 4) Menyampaikan informasi kepada public tentang seluruh acara.
- 5) Mempublikasikan acara dengan berbagai cara yang memungkinkan.
- 6) Menjadi admin pada segala media social.
- 7) Sebagai desainer grafis.
- 8) Ticketing (membuat tiket, undangan, logo , poster, spanduk, dll)
- 9) Menentukan perizinan tempat diadakannya publikasi.
- 10) Bertanggung jawab mengatur pada uang penjualan tiket sebelum disetor ke bendahara

f. Sie Booklet

- 1) Desainer booklet dan mencari percetakan booklet.
- 2) Pandai bernegosiasi.
- 3) Merencanakan pembiayaan pembuatan booklet.
- 4) Mencari photographer untuk booklet.
- 5) Bertanggung jawab atas eluruh isi booklet.
- 6) Membuat jadwal fot booklet.
- 7) Membuat dan mengatur goodiebag.

g. Sie Dokumentasi

- 1) Menyiapkan alat dokumentasi sesuai kebutuhan foto, video, dll.
- 2) Mencari fotografer dan videographer professional.
- 3) Berkoordinasi dengan sie booklet.
- 4) Mengedit hasil liputan yang diperoleh menjadi lebih bagus.

- 5) Mendokumentasikan seluruh spot yang berhubungan dengan sponsor.
 - 6) Mengkoordinasikan hasil dokumentasi kepada pihak yang membutuhkan.
 - 7) Berkoordinasi kepada sie publikasi untuk mempublikasikan seluruh kegiatan.
 - 8) Mendokumentasikan seluruh kegiatan.
 - 9) Menyiapkan giant screen, dan layar televisi di backstage.
 - 10) Membuat video opening.
- h. Sie Backstage dan Floor Manager.
- 1) Mengatur jalannya acara di depan dan belakang panggung.
 - 2) Mengatur plotting tempat depan dan belakang panggung.
 - 3) Mengatur keluar masuk jalannya model.
 - 4) Mengatur peminjaman cermin dan mengatur kursi model
 - 5) Menyiapkan urutan nama model dan susunan acara di backstage.
 - 6) Mengatur situasi yang ada di backstage dan di venue.
 - 7) Bekerjasama dengan sie humas untuk mengatur flow seluruh tamu.
 - 8) Mengkondisikan keadaan seluruh venue
- i. Sie Dekorasi
- 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.

j. Sie Keamanan

- 1) Mengatur seluruh keamanan pada seluruh rangkaian acara.
- 2) Membuat layout parkir pada saat acara berlangsung.
- 3) Mengurus perizinan keamanan kepada dinas-dinas terkait.
- 4) Mengatur keamanan cuaca.
- 5) Mengatur kartu parkir.
- 6) Mengatur keamanan backstage dan seluruh venue.
- 7) Mengatur kedisiplinan.

k. Sie Konsumsi

1. Mengatur segala kegiatan yang membutuhkan makanan, minuman, dan snack disaat yang dibutuhkan.
2. Mencari sponsor konsumsi yang hemat tapi bagus.
3. Mengatur distribusi konsumsi.
4. Membuat jadwal kebutuhan konsumsi.

l. Sie Model

- 1) Mengatur pembagian kelompok tampil.
- 2) Mengatur blocking.
- 3) Mengatur jadwal latihan berkoordinasi dengan sie acara.
- 4) Mengatur urutan model.
- 5) Presensi dan menata model.
- 6) Mengatur pembagian setiap sesi.
- 7) Bekerjasama dengan sie make up dan hair do/jilbab.

- 8) Membuat nomor tampil model.
- 9) Mengumpulkan desain busana yang akan dikenakan saat fashion show.
- 10) Bekerjasama dengan sie backstage mengatur keluar masuknya model.

m. Sie Make Up

- 1) Mencari sponsor make up dengan harga terjangkau.
- 2) Mengatur rencana makeup
- 3) Mengatur jadwal makeup pada saat foto booklet dan acara berlangsung.
- 4) Mengatur alur make up model.
- 5) Menyampaikan maksud dan tujuan kepada perias dengan baik, benar dan tepat.

n. Sie Perlengkapan

- 1) Mengurus peminjaman tempat acara berlangsung.
- 2) Mengatur segala perlengkapan yang dibutuhkan pada serangkaian acara.
- 3) Pengadaan/penyewaan cermin, kursi, steamer, standing hanger, nampan, taplak, dsb.
- 4) Memenuhi segala kebutuhan setiap sie yang masuk dalam ranah perlengkapan acara.

2) Menentukan tema

Tema yang diambil dalam pagelaran acara ini yaitu *Tromgine* yang merupakan singkatan dari *The Role of Millennial Generation in Natural/Nature Environment* yang diartikan sebagai peranan generasi milenial dalam lingkungan alam. Manusia merupakan bagian dari alam semesta. Lingkungan alam sangat penting bagi manusia karena lingkungan alam mempengaruhi perkembangan hidup manusia.

Seiring dengan perkembangan zaman, pada masa sekarang generasi milenial hidup serba modern dan digital. Mereka memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai alat penunjang dalam kehidupan sehari-hari. Memiliki sifat sebagai pribadi dengan pikiran terbuka, rasa percaya diri yang bagus, optimis, dan mampu mengekspresikan perasaan, maka generasi milenial memiliki sifat positif yang dapat dimanfaatkan untuk membangun peradaban manusia yang lebih baik. Dalam hal ini generasi milenial dituntut untuk ikut serta dalam perkembangan dan kemajuan dunia, salah satunya di bidang fashion.

Pada masa sekarang, generasi milenial hidup serba modern dan digital. Karya-karya busana yang ditampilkan merupakan perwujudan penggunaan teknologi sebagai wujud peran mahasiswa dalam mempopulerkan warisan budaya yang ada di Indonesia dalam wujud sumber ide busana yaitu *Heritage* Indonesia. *Heritage* merupakan peninggalan masa lalu yang harus diperkenalkan dari generasi ke generasi. Heritage meliputi tradisi, bangunan, taman nasional, cerita rakyat dan peninggalan sejarah yang berumur puluhan tahun. Melalui tema ini diharapkan mahasiswa dapat ikut serta dalam mempopulerkan budaya dan alam yang ada di Indonesia.

3) Sumber dana

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

4) Dewan juri

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

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

Tabel 5. Dewan Juri Luar Untuk Konsentrasi Garmen

No.	Dewan Juri Untuk Proyek Akhir D3 dan Karya Inovasi Untuk S1 Bagian Butik
1.	Drs. Goet Poespo
2.	PT. Ungaran Sari Garment (Didit Handoyo)
3.	Pratiwi Sundari, M.Kom.

Tabel 6. Dewan Juri Luar Untuk Konsentrasi Butik

5) Menentukan waktu dan tempat

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

b. Pelaksanaan

1) Grand Juri

Pelaksanaan Grand Juri diadakan pada tanggal 07 April 2019 yang bertempat di KPLT lantai 3 FT UNY.

2) Pelaksanaan penilaian gantung

Pelaksanaan penilaian gantung diadakan pada tanggal 08 April 2019 bertempat di KPLT lantai 3 FT UNY.

3) Gladi bersih

Gladi bersih dilaksanakan pada tanggal 10 April 2019 di Auditorium UNY.

SUSUNAN ACARA GLADI BERSIH *TROMGINE* 10 April 2019

no.	Waktu			Kegiatan
	awal	akhir	durasi	
	7:00	16:00		persiapan masing-masing sie
	16:00			gladi bersih karnaval anak
1	17:30	17:50	0:20	Open gate

	17:50	18:00	0:10	Greeting
2	18:00	18:05	0:05	Gress Fashion Designer
3	18:05	18:15	0:10	Apresiasi Designer Tamu
5	18:15	18:20	0:05	Opening : Pemutaran Video Opening
6	18:20	18:25	0:05	MC on the stage
7	18:25	18:33	0:08	Kids Carnival
8	18:33	18:38	0:05	Apresiasi Dosen Pembimbing TA/PA
9	18:38	18:41	0:03	Apresiasi juri
				Sambutan dan pembukaan
11	18:41	18:44	0:03	Sambutan ketua panitia
12	18:44	18:48	0:04	Sambutan rector
13	18:48	19:13	0:25	Fashion show garmen
14	19:13	19:18	0:05	Sanggar Sultan Syarif Wasim
15	19:18	20:45	1:27	Fashionshow butik
19	20:45	20:50	0:05	Song performance by Jodi Shak
16	20:50	21:00	0:10	Fashion show Damarjatiko
17	21:00	21:10	0:10	Fashion Show Senja Sewing Studio
18	21:10	21:25	0:15	Fashion show AGB Fashion Collection
19	21:25	21:30	0:05	Song performance by Jodi Shak
20	21:30	21:45	0:15	Doorprize
21	21:45	22:00	0:15	Awarding
22	22:00	22:15	0:15	Closing

Tabel 7. Susunan acara gladi bersih *Tromgine*

4) Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Acara pergelaran yang dilaksanakan pada tanggal 11 April 2019 di Auditorium UNY.

SUSUNAN ACARA TROMGINE 11 April 2019

no.	Waktu			Kegiatan
	awal	akhir	durasi	
1	17:30			Open gate
2	17:55	18:00	0:05	Greeting
3	18:00	18:05	0:05	Gress Fashion Designer
4	18:05	18:15	0:10	Apresiasi Designer Tamu
5	18:15	18:20	0:05	Opening : Pemutaran Video Opening
6	18:20	18:30	0:10	MC on the stage
7	18:30	18:38	0:08	Kids Carnival
8	18:38	18:43	0:05	Apresiasi Dosen Pembimbing TA/PA
9	18:43	18:46	0:03	Apresiasi juri
				Sambutan dan pembukaan
10	18:46	18:49	0:03	Sambutan ketua panitia
11	18:49	18:53	0:04	Sambutan rektor
12	18:53	19:18	0:25	Fashion show garmen
13	19:18	19:23	0:05	Sanggar Sultan Syarif Wasim
14	19:23	20:50	1:27	Fashionshow butik
15	20:50	20:55	0:05	Song performance by Jodi Shak
16	20:55	21:05	0:10	Fashion show Damarjatiko
17	21:05	21:15	0:10	Fashion Show Senja Sewing Studio
18	21:15	21:30	0:15	Fashion show AGB Fashion Collection
20	21:30	21:35	0:05	Song performance by Jodi Shak
21	21:35	21:50	0:15	Doorprize
22	21:50	21:55	0:05	Awarding Poster

23	21:55	22:10	0:15	Awarding
24	22:10	22:25	0:15	Closing

Tabel 8. Susunan acara puncak pertunjukan *Trombine*

c. Hasil Evaluasi

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

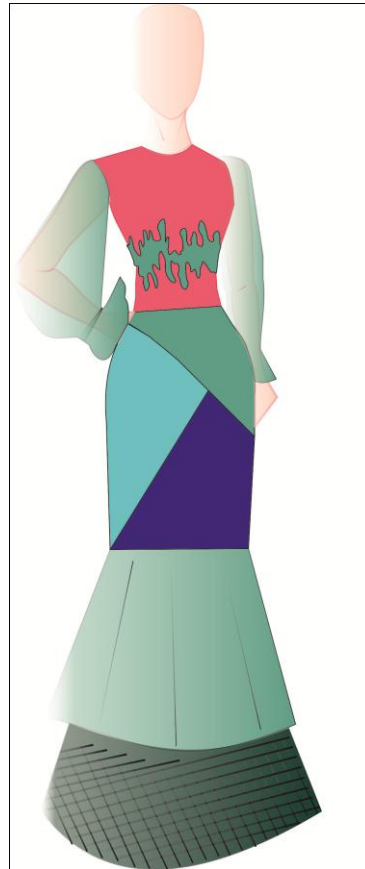
B. Hasil

1. Desain

Busana pesta pagi ini mengambil sumber ide motif alga Kain Pelangi, yang merupakan peninggalan sejarah yang berasal dari Palembang, Sumatera Selatan. Busana pesta ini menggunakan bahan satin premium berlapis tile polos berwarna pink yang dijadikan atasan gaun, kemudian menggunakan kain cavali berwarna biru muda, biru tua, hijau toska yang dibuat menjadi gaun bagian bawah. Penggunaan bahan tile polos berwarna hijau toska untuk dibuat menjadi lengan lonceng dan sebagai gaun bagian bawah berbentuk mermaid. Warna-warna yang digunakan merupakan palet warna dalam tema *Cortex- Glitch*.

Hiasan yang diaplikasikan pada busana pesta ini yaitu bordiran berbentuk alga, yang merupakan salah satu motif yang ada di kain pelangi. Yang diaplikasikan di bagian bawah dada dan bagian punggung. Siluet yang digunakan pada gaun ini yaitu siluet I, agar memberi kesan pada model

peragaan tampak lebih tinggi dan ramping. Desain busana tersebut disajikan dalam bentuk desain *sketching*, *presentation drawing*, dan *production drawing*, gambar kerja, dan *fashion illustration*



Gambar 27. *Fashion Illustration*

2. Busana

Busana pesta ini menggunakan bahan satin premium berlapis tile polos berwarna pink yang dijadikan atasan gaun, kemudian menggunakan kain cavali berwarna biru muda, biru tua, hijau toska yang dibuat menjadi gaun bagian bawah. Penggunaan bahan tile polos berwarna hijau toska untuk dibuat menjadi lengan lonceng dan sebagai gaun bagian bawah. Warna-warna

yang digunakan merupakan palet warna dalam tema *Cortex- Glitch*. Hiasan yang diaplikasikan pada busana pesta ini yaitu bordiran berbentuk alga, yang merupakan salah satu motif yang ada di kain pelangi. Yang diaplikasikan di bagian bawah dada dan bagian punggung. Pengambilan ukuran diambil dengan mengukur pas dan ditambah 1 cm untuk kelonggaran. Pembuatan pola menggunakan pola konstruksi yaitu pola soen. Pemotongan bahan disesuaikan dengan rancangan bahan yang telah dibuat. Pindahkan tanda pola menggunakan rader bergerigi dan karbon jahit. Sebelum dijahit, proses yang dilakukan adalah penjelujuran dengan tujuan tidak terdapat bekas jahitan apabila terdapat kesalahan. Melakukan fitting untuk mendapatkan bentuk sempurna sesuai dengan bentuk tubuh peragawati. Pemasangan furing menggunakan teknik furing lekat.

3. Pergelaran Busana

Pergelaran busana ini diselenggarakan dalam rangka mata kuliah Karya Inovasi Produk Fashion untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Busana (S1) dan Tugas Akhir untuk mahasiswa Program Studi Teknik Busana (D3). Pergelaran busana yang diselenggarakan pada hari Kamis 11 April 2019 ini dimulai pada pukul 18.00 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Tata panggung saat pergelaran menggunakan huruf T dengan formasi masuk panggung sebelah kiri dan keluar panggung sebelah kanan. Menggunakan lighting 16 buah *moving beam*, 8 di sisi kiri panggung dan 8 di sisi kanan panggung, 4 buah PAR LED yaitu pada sisi depan panggung, dan 8 buah Hologen Bohlam yang terletak di lantai Auditorium. Pergelaran busana ini menampilkan 111 karya mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana yang terbagi menjadi tiga sesi. Sesi pertama untuk kelas Garment A dan D, sesi ke dua untuk mahasiswa konsentrasi butik B, dan sesi ke tiga untuk mahasiswa

konsentrasi butik A dan D. Pergelaran ini penyusun mendapatkan giliran tampil pada sesi II dengan nomor urut 83.



Gambar 28. Hasil panggung pertunjukan saat *lighting* dimatikan



Gambar 29. Hasil panggung pertunjukan saat *lighting* dinyalakan

Karya-karya mahasiswa yang terpilih menjadi karya terbaik masing-masing mendapatkan penghargaan berupa trophy dari berbagai instansi. Semua berjumlah 28 trophy yang terbagi dalam :

Kelas	Juara	Nama Pemenang
Butik Kelas A	Juara 1	Dhika Fine Fadillah
	Juara 2	Anggriani Apsari
	Juara 3	Dillon
	Juara Harapan 1	Silviana Dealivani
	Juara Harapan 2	Dhestia Suriandari
	Juara Harapan 3	Hanifatun Nisa
	Garmen Kelas A dan D	Juara 1
Juara 2		Huswatun Naufa
Juara 3		Fina Ida Matusilmi
Juara Harapan 1		Istika Wulandari
Juara Harapan 2		Ulfah Lailatul Safaah
Juara Harapan 3		Ita Aprilia
Butik Kelas B	Juara 1	Nurul Amalia Sabrina
	Juara 2	Syera Syarifah Rahmania
	Juara 3	Salsabila Damayanti
	Juara Harapan 1	Ayu Monita Sari
	Juara Harapan 2	Arinta Deka Wati
	Juara Harapan 3	Tri Aida
Butik Kelas D	Juara 1	Nimas Laviana Monajati

	Juara 2	Erica Novitasari
	Juara 3	Citrawati Ika Wahyudi
	Juara Harapan 1	Inda Sari
	Juara Harapan 2	Anggraeni Dewi Puspita Sari
	Juara Harapan 3	Dana Shubkhi Miftakhun Nikmah
	The Best Tecgnology	Anggriani Apsari
	The Best Design	Wahyu Damayanti
	Juara Umum	Nimas Laviana Monajati
	The Best Poster	- Nimas Laviana Monajati - Salbia - Zulaikha Ayu S.

Tabel 9. Daftar hasil kejuaraan dalam pergelaran

C. Pembahasan

1. Hasil Penciptaan Desain

Dalam penciptaan busana pesta pagi ini harus memiliki kesesuaian antara desain yang dirancang dengan *trend stories* dan juga sesuai dengan sumber ide yang diambil dari peninggalan sejarah atau tradisi adat daerah-daerah Indonesia. Untuk itu diperlukan adanya pemahaman dan penghayatan dari makna yang terkandung dalam sumber ide yang diangkat. Dengan judul “*Tromgine*” yang berarti *The Role of Millenial Generation in Natural/Nature Environment* yang diartikan sebagai peranan generasi milenial dalam lingkungan alam. Manusia merupakan bagian dari alam semesta. Lingkungan

alam sangat penting bagi manusia karena lingkungan alam mempengaruhi perkembangan hidup manusia.

Penulis mengambil sumber ide motif alga kain pelangi melalui penciptaan busana pesta pagi yang berjudul “Busana Pesta Pagi Untuk Dewasa Dengan Sumber Ide Motif Alga Kain Pelangi Dalam Pergelaran Busana *Tromgine*”. Hal ini dimaksudkan bahwa penyusun berantusias pada Kain tradisional yang berasal dari Sumsel. Bersumber dari kain pelangi yang memiliki beragam motif, penyusun mengembangkan konsep dari Kain Pelangi dengan menuangkan ide kreatifitasnya menjadi bentuk lain yakni busana pesta pagi yang tidak biasa dengan nuansa simpel dan unik. Pengambilan inspirasi dari Kain Pelangi ini dimaksudkan agar penyusun dapat membuktikan bahwa kain peninggalan seajarah ini dapat terus dilestarikan di berbagai kalangan, dan tidak hanya di kalangan kain itu berasal saja, namun dapat dilestarikan di berbagai macam daerah lainnya. Penggunaan bordiran berbentuk alga yang di aplikasikan di busana yang menjadikan sebagai *point of interest* pada busana tersebut.

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, dan penilaian gantung. 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*. Kemudian tahap akhir penilaian gantung, busana tersebut dinilai oleh tim penguji yaitu team dosen pengampu mata kuliah Proyek Akhir sebelum busana tersebut ditampilkan dalam pergelaran.

3. Penyenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Pergelaran busana diadakan pada hari Kamis, 11 April 2019 dengan judul "*Tromgine*" yang bertempat di Auditorium UNY. Diikuti oleh 102 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 Garmen kelas A dan D S1, Butik Kelas A dan B, dan Butik Kelas D S1. Dalam acara ini penyusun mendapat urutan tampil pada sesi 2 yaitu D3 dengan nomor urut 83.

Pada pelaksanaan pergelaran 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.