

## **BAB IV**

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

#### **A. Proses**

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

###### **a. Pengkajian Tema**

Hal pertama yang dilakukan dalam menciptakan desain adalah mengkaji tema yang diangkat, yaitu *Tromgine*, yaitu tema yang mengangkat semangat generasi milenial dalam melestarikan *heritage* atau warisan Indonesia. Selanjutnya mengkaji trend *Singularity* 2019/2020 yaitu *Cortex* dengan subtema *Glich*. Langkah selanjutnya adalah mencari sumber ide yang sesuai dengan tema dan *trend* yang digunakan. Sumber ide yang diambil penulis sendiri adalah Kawah Ijen di malam hari dengan pancaran *Blue Fire* yang unik yaitu tampilan abstrak api dengan warna biru yang menyala. Kemudian langkah selanjutnya mengumpulkan bahan referensi yang terkait dan kemudian dituangkan ke dalam *moodboard*. *Moodboard* sendiri berisikan materi berupa gambar, palet warna, sampel kain, dan tulisan terkait. *Moodboard* ini kemudian yang akan menjadi pedoman dalam mendesain yang diawali dengan pembuatan *design sketching* dengan menggambar berdasarkan referensi dan menggabungkannya menjadi busana pesta malam. Langkah selanjutnya adalah menggambar *production sketching* yang menjelaskan secara detail komponen-komponen busana, peletakan

hiasan, warna busana, dan juga dilengkapi dengan contoh bahan yang akan digunakan. Selanjutnya mendesain hiasan busana secara detail dan mendesain susunan hiasan yang akan digunakan. Setelah pembuatan busana selesai dilakukan kemudian tahap selanjutnya yaitu pembuatan busana berdasarkan desain busana yang telah dibuat.

b. Menyusun Papan Inspirasi atau *Moodboard*

*Moodboard* merupakan langkah pertama dalam pembuatan desain yaitu dengan mengumpulkan materi yang akan memberikan gambaran mengenai desain yang akan dibuat kepada desainer. Adapun penggerjaan *moodboard* dilakukan secara *digital*, yaitu penggerjaan yang dilakukan dengan computer dengan ukuran A3, dengan cara:

- 1) Menyiapkan materi barupa kumpulan gambar dari sumber ide, palet warna, sampel bahan yang akan digunakan, dan tulisan-tulisan yang akan digunakan.
- 2) Menentukan layout *moodboard* yang akan dibuat.
- 3) Memotong gambar dan menyesuaikan dengan gambar yang akan digunakan.
- 4) Menata gambar sesuai dengan layout yang telah ditentukan
- 5) Disave dengan format JPG dan kemudian diprint jika *moodboard* akan digunakan dengan hardfile.
- 6) Menempelkan contoh bahan kain pada *moodboard*.

Berikut ini adalah *moodboard* dengan tema *Cortex* dan subtema *Glitch* sebagai kumpulan ide dalam penciptaan desain busana yang terinspirasi dari Kawah Ijen.



Gambar 1 *Moodboard*

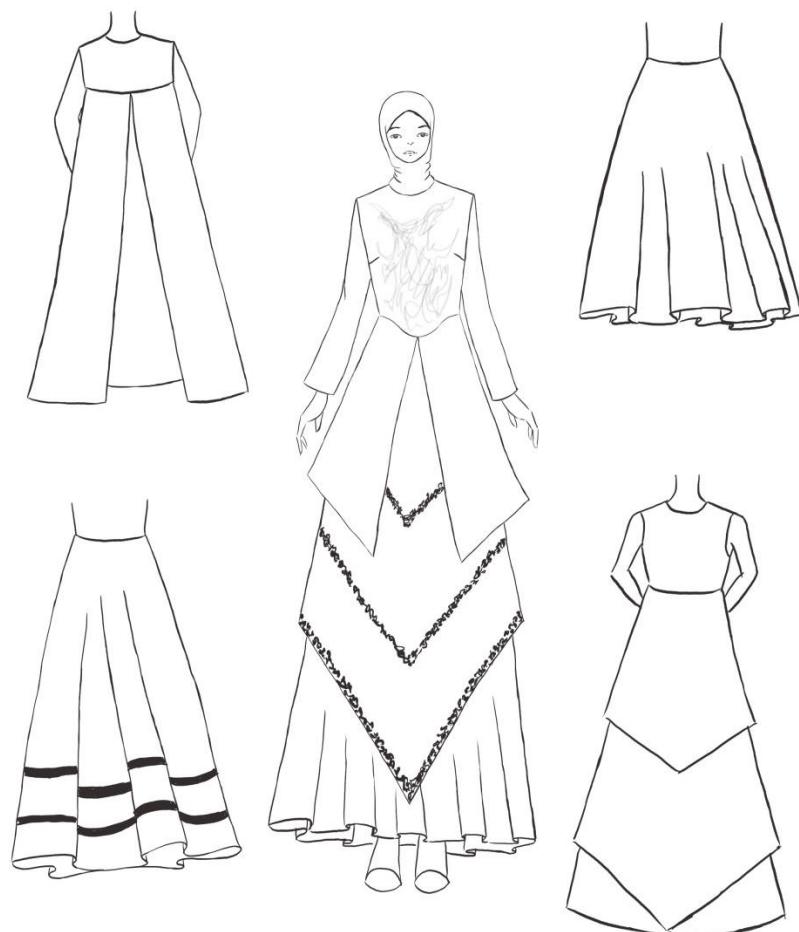
### c. Penyajian Gambar

#### 1) *Design Sketching*

Proses selanjutnya dalam mendesain adalah membuat *Design Sketching* (Gambar Sketsa) dengan menggunakan acuan *moodboard* dalam mengembangkan ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin. Adapun langkah pembuatan *design sketching* busana pesta malam adalah:

- a) Menyiapkan kertas, pensil, dan peralatan lain
- b) Membuat sketsa tanpa dihapus/ spontan yang akan menjadi ide-ide dalam pembuatan desain
- c) Menggambar desain hasil busana pesta dari sketsa-sketsa sebelumnya

Adapun gambar sketsa dengan sumber ide Kawah Ijen adalah seperti lampiran berikut.



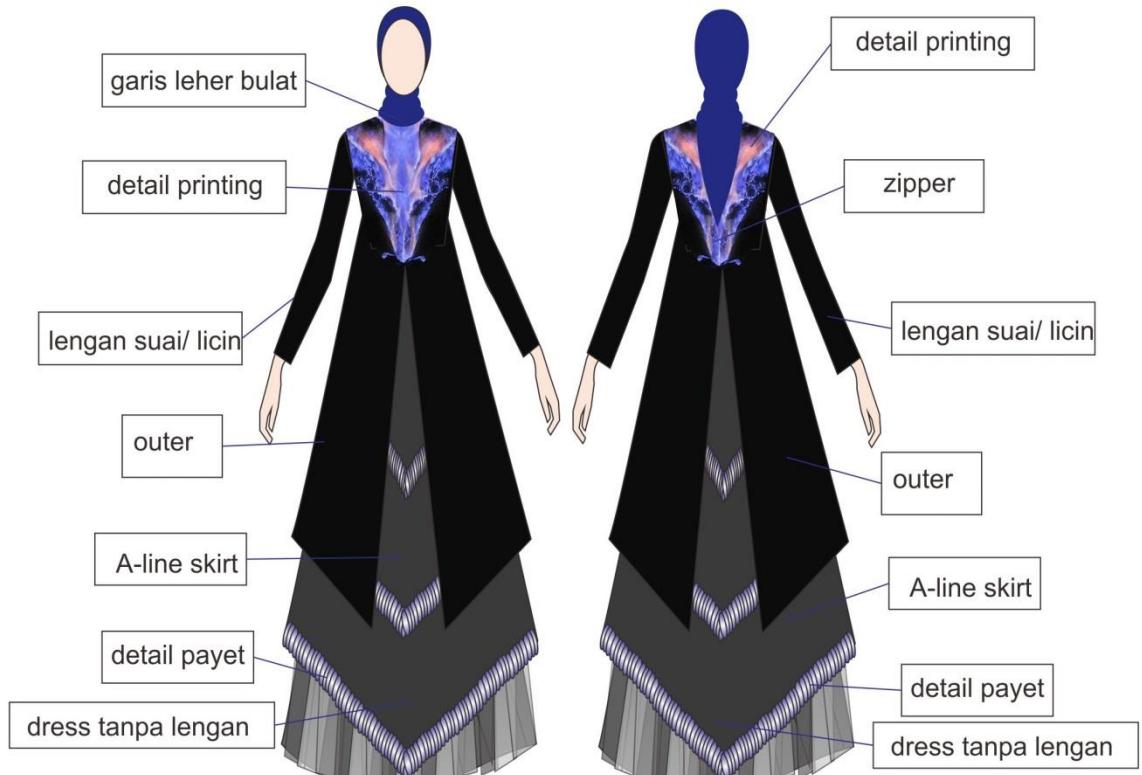
Gambar 2 *Design Sketching*

## 2) *Presentation Drawing*

Setelah desain busana pesta malam ditentukan kemudian langkah selanjutnya adalah membuat *Presentation Drawing* yang merupakan desain dengan detail busana, sehingga keterangan busana yang akan dibuat tampak jelas. Pembuatan *presentation drawing* pada busana pesta malam ini sendiri dibuat dengan menggunakan digital dengan langkah-langkah berikut:

- a) Membuat proporsi badan depan dan belakang dan diberi warna sesuai dengan warna kulit yang diinginkan
- b) Membuat bentuk busana depan dan belakang yang akan dibuat dan diberi warna sesuai desain busana.
- c) Memberikan keterangan busana pada tiap-tiap detail, sehingga rancangan busana dapat dibaca dan dimengerti.
- d) Setelah desain dicetak, kemudian menempelkan contoh bahan busana yang akan digunakan.

Adapun *presentation drawing* dalam pembuatan desain busana pesta malam dengan sumber ide Kawah Ijen adalah seperti berikut.



contoh bahan

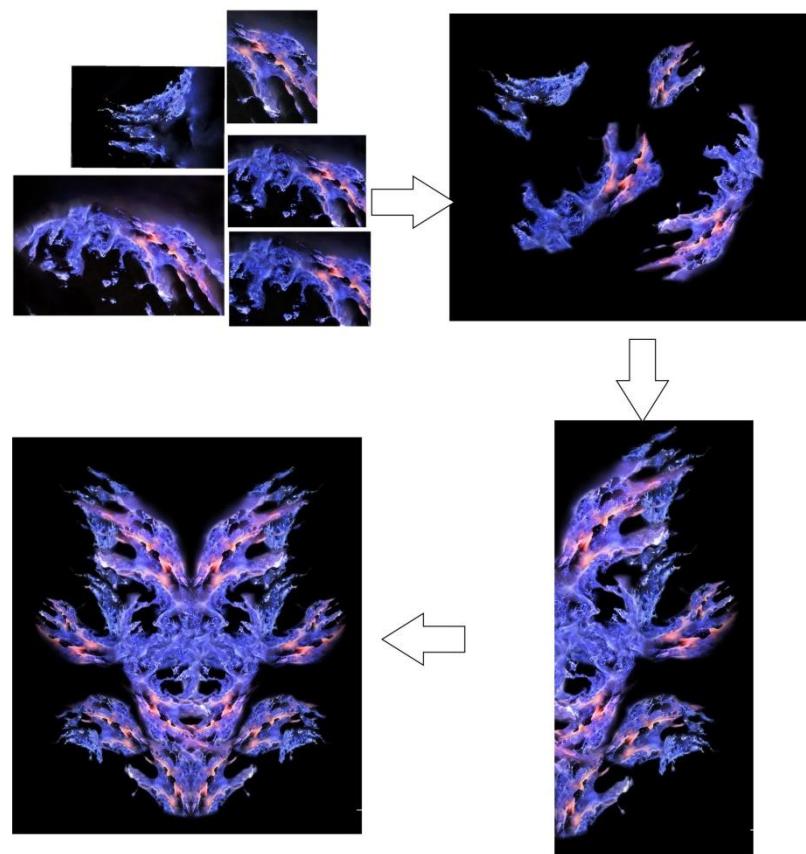
Gambar 3 *Presentation Drawing*

#### d. Desain Hiasan

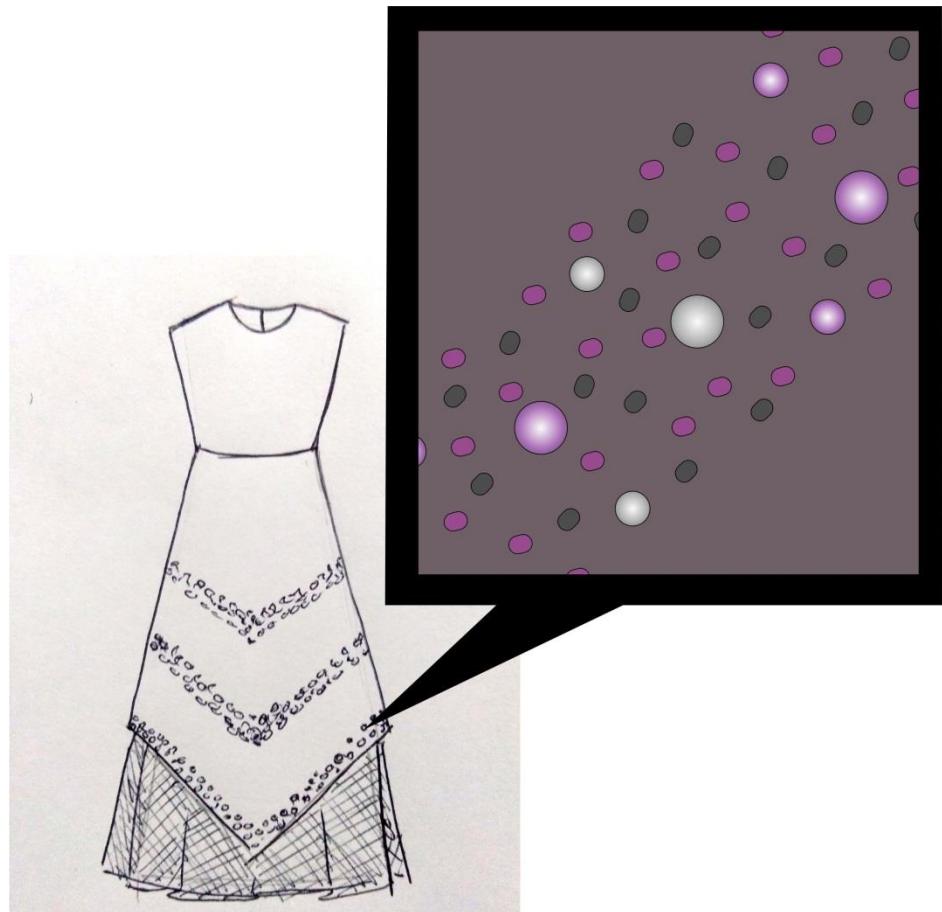
Selanjutnya desain hiasan hiasan dibuat untuk memperjelas tatanan hiasan yang akan diletakkan pada busana. Adapun proses pembuatan desain hiasan adalah:

- 1) Langkah pembuatan desain hiasan *printing*:
  - a) Mengumpulkan gambar referensi.
  - b) Menentukan susunan pola *printing* yang akan dibuat.
  - c) Menyusun pola dengan menyesuaikan bentuk dan ukuran pola yang akan dibuat setengah badan
  - d) Menduplikat pola *printing* dan membalik pola sehingga terdapat pola untuk sisi kanan dan kiri.
  - e) Untuk pola badan bagian depan, pola disatukan menjadi satu kesatuan.
- 2) Langkah pembuatan desain hiasan payet:
  - a) Menentukan bentuk payet yang akan digunakan, yaitu berupa payet pasir dan mutiara.
  - b) Menentukan komposisi payet.
  - c) Menggambarkan rancangan desain untuk memberikan gambaran hiasan payet yang akan dibuat.

Berikut ini merupakan desain hiasan busana pesta malam Kawah Ijen.



Gambar 4 Desain hias *printing*



Gambar 5 Desain Hias Payet

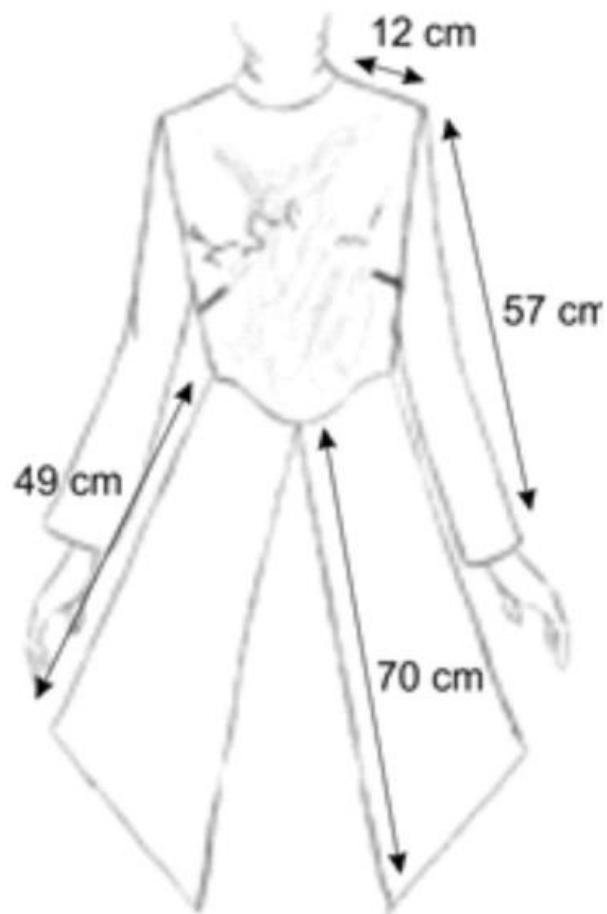
## 2. Proses Pembuatan Busana

### a. Persiapan

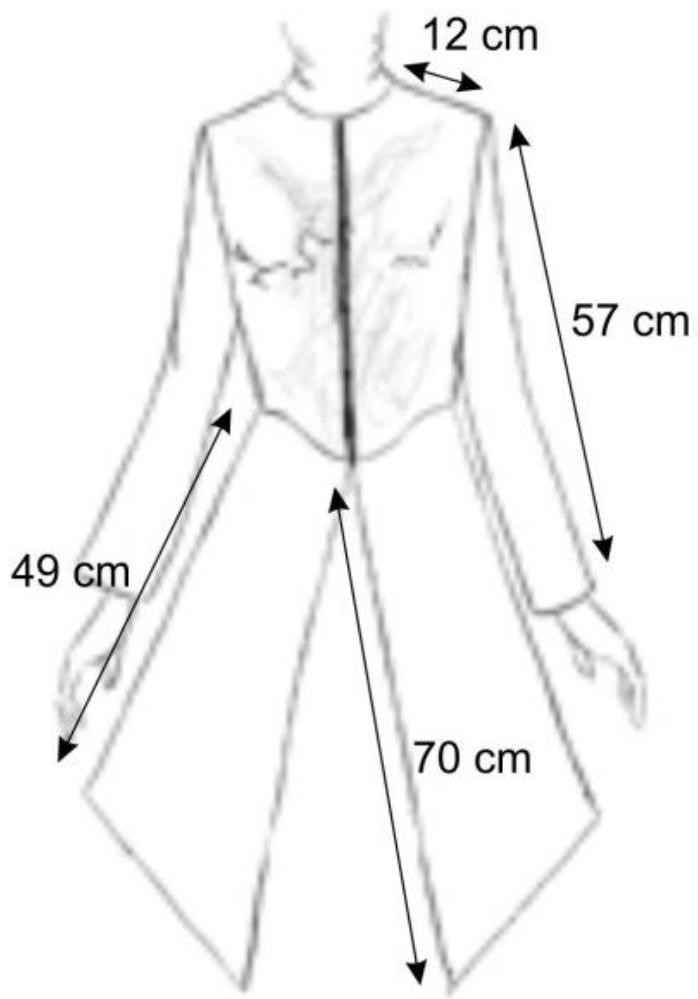
#### 1) Pembuatan gambar kerja

Proses pertama dalam persiapan pembuatan busana adalah pembuatan gambar kerja yang mana dapat memudahkan dalam membuat busana. Pembuatan desain kerja sendiri dilakukan dengan menggambar busana tiap potongan baik depan maupun belakang secara terpisah dan kemudian memberikan keterangan mengenai

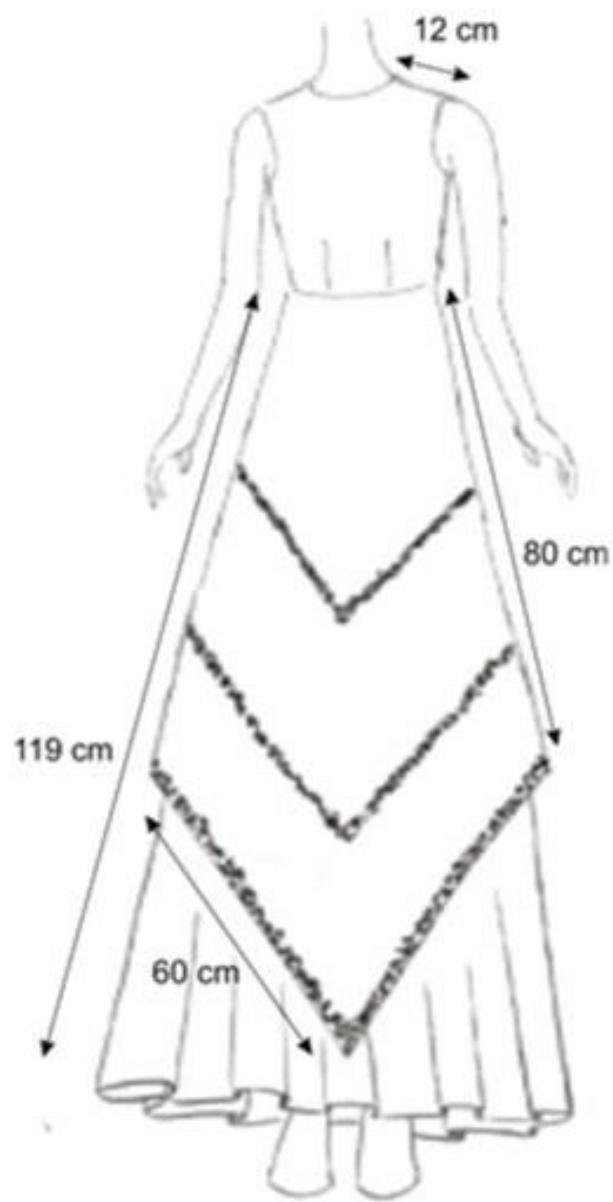
ukuran-ukuran busana sehingga akan memudahkan pembuatan busana dan hasil busana dapat sesuai dengan desainnya. Adapun hasil desain kerja adalah sebagai berikut.



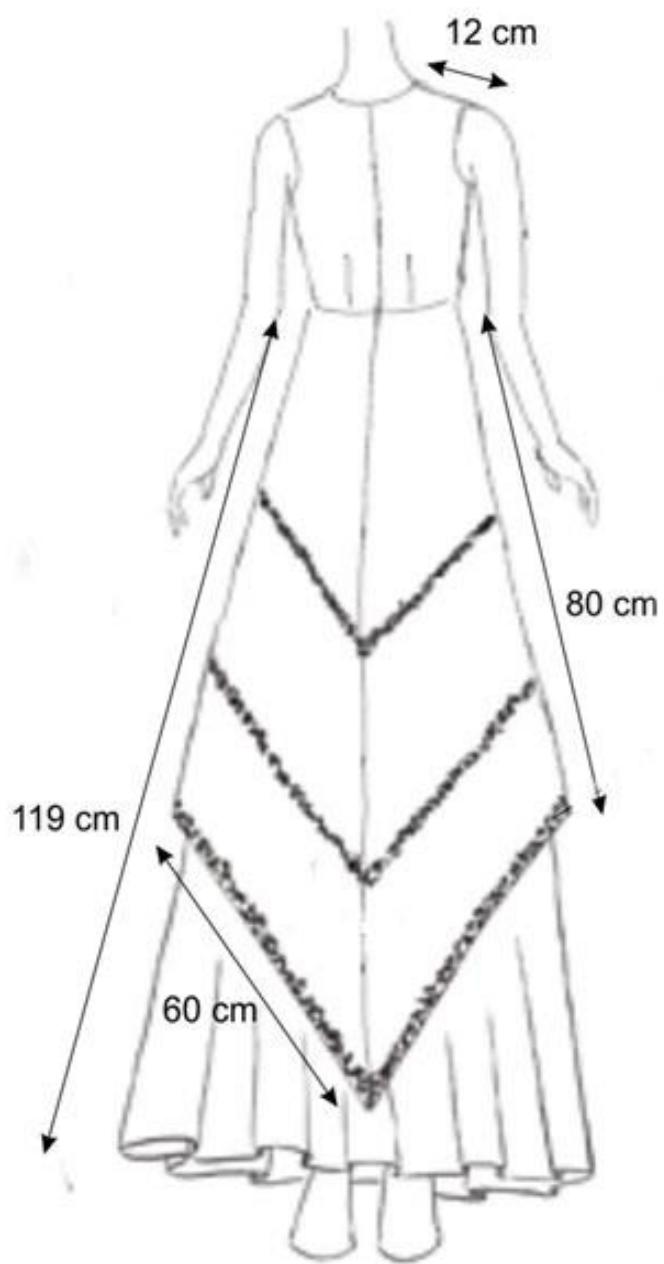
Gambar 6 Gambar Kerja *Outer* Tampak Depan



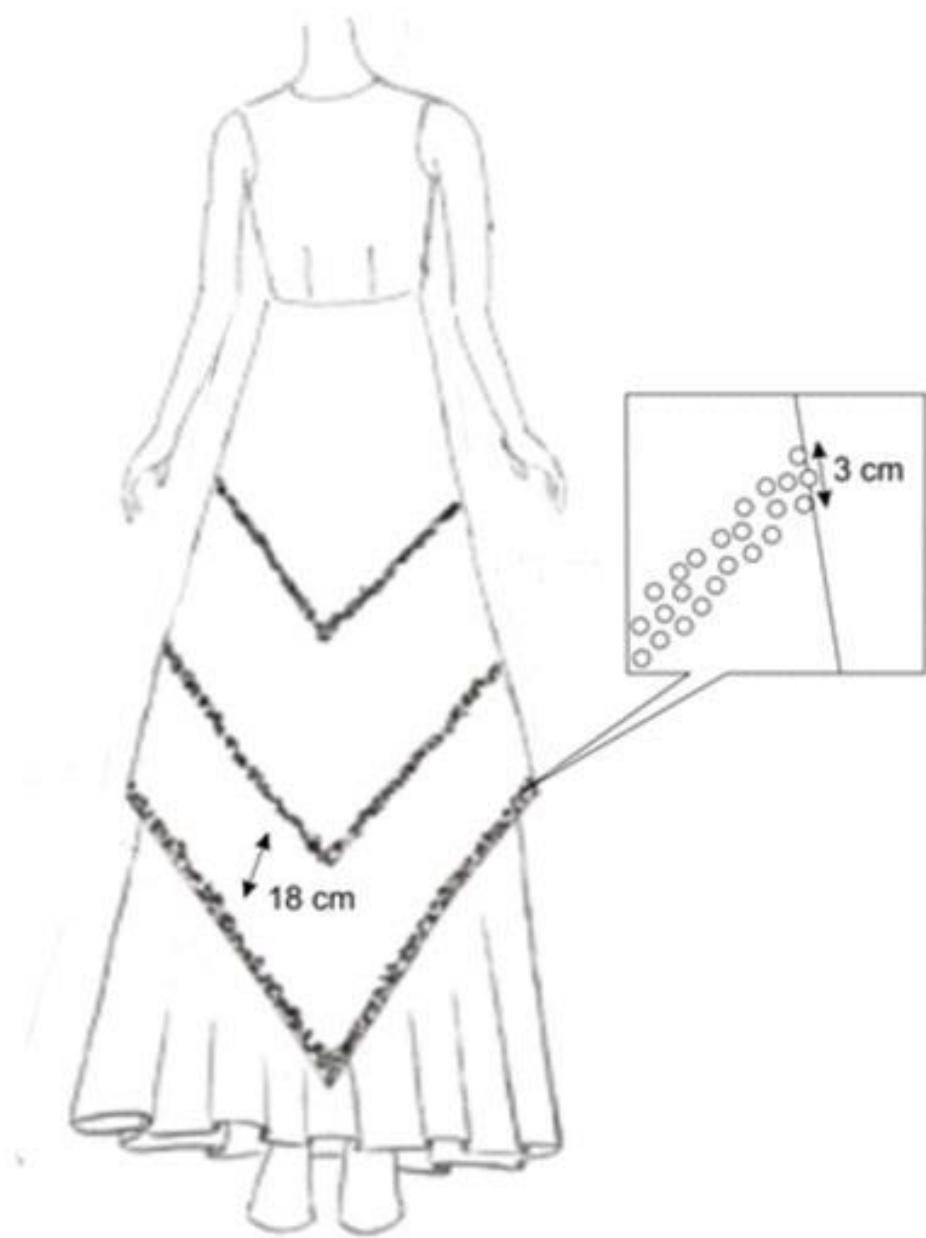
Gambar 7 Desain Kerja *Outer* Tampak Belakang



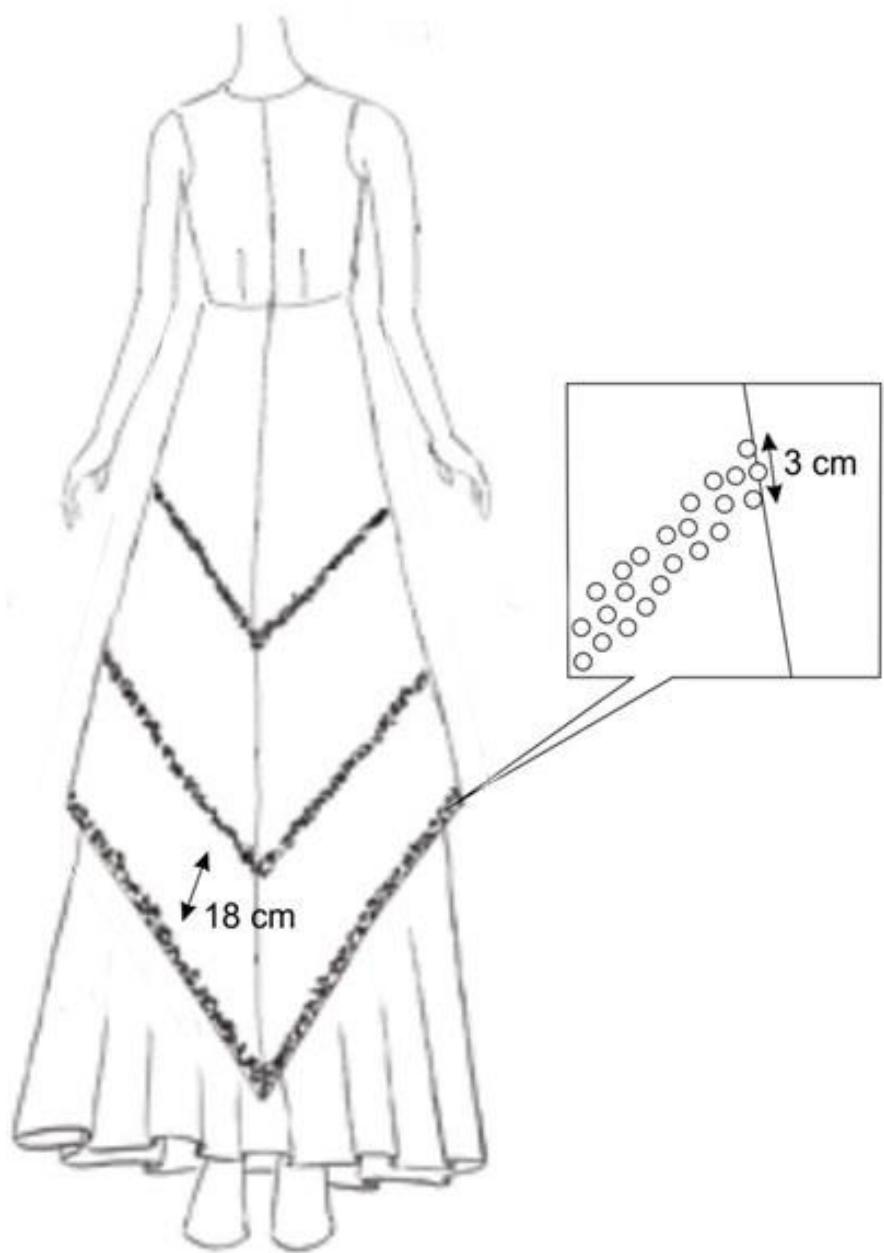
Gambar 8 Desain Kerja Gaun Tampak Depan



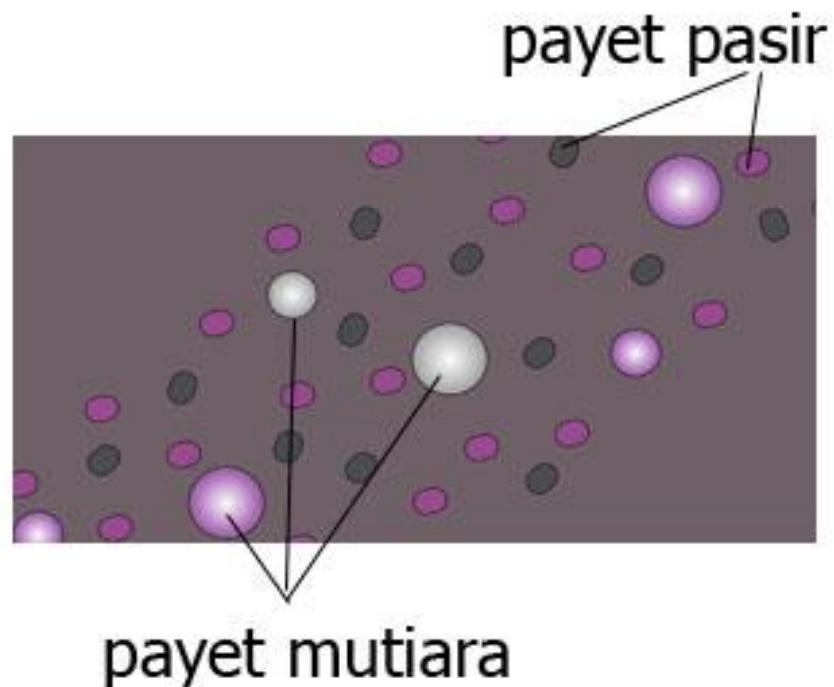
Gambar 9 Desain Kerja Gaun Tampak Belakang



Gambar 10 Desain Kerja Hiasan Tampak Depan



Gambar 11 Desain Kerja Hiasan Tampak Belakang



Gambar 12 Desain Karya Payet

## 2) Pengambilan ukuran

Pengambilan ukuran dilakukan sebelum pembuatan pola.

Ukuran-ukuran yang diambil menyesuaikan dengan kebutuhan dalam membuat pola busana. Sebelum dilakukan pengukuran, bagian pinggang dan panggul model diberi tali *ban veter*. Hal ini bertujuan untuk memberi tanda letak pinggang dan panggul supaya ukuran yang dihasilkan dapat sesuai. Kemudian dalam mengukur bagian pinggang dan panggul memastikan busana yang dipakai model tidak terlalu tebal sehingga tidak mempengaruhi ukuran badan. Selanjutnya barulah dilakukan pengukuran dengan menggunakan pita ukur. Hasil pengukuran yang telah diambil untuk pembuatan

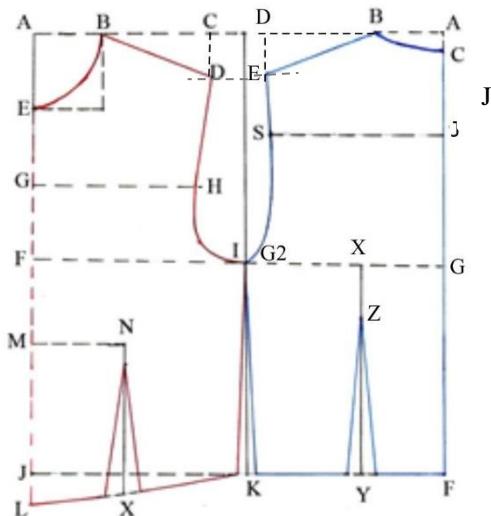
busana pesta malam dengan sumber ide Kawah Ijen adalah sebagai berikut:

- a) Lingkar Badan : 81 cm
- b) Lingkar Pinggang : 66 cm
- c) Lingkar Panggul : 92 cm
- d) Panjang Muka : 40 cm
- e) Panjang Punggung : 43 cm
- f) Lebar Punggung : 34 cm
- g) Lebar Muka : 32 cm
- h) Panjang Bahu : 12 cm
- i) Tinggi Panggul : 20 cm
- j) Lingkar Kerung Lengan : 44 cm
- k) Panjang Lengan : 60 cm
- l) Lingkar Pergelangan Lengan : 26 cm
- m) Panjang Rok : 120 cm

3) Pembuatan pola busana

Pembuatan pola busana untuk desain busana pesta malam ini menggunakan pola *So-en*, *Meyneke*, dan juga *Dressmaking*. Adapun proses pembuatan busana pesta adalah sebagai berikut:

a) Pola dasar badan skala 1:8



Gambar 13 Pola dasar sistem So-en skala 1:8

Keterangan pola badan depan:

A-B : (1/6 Lingkar Leher) + 0,5 cm

A-E : (1/6 Lingkar Leher) + 1 cm

Membuat garis sejajar dengan B kemudian diambil titik C secara acak dan kemudian membuat garis sejajar dari garis BC dengan jarak 4 cm. Barulah kemudian membuat garis lurus B-D sejumlah dengan lebar bahu.

A-F : (1/2 Panjang Punggung) + 1 ½ cm

E-G : G-F

G-H : 1/2 Lebar Dada

F-I: (1/4 Lingkar Badan)+ 1 cm

F-J: 1/2 Panjang Punggung

J-L : 3cm

J-M : Tinggi Puncak

M-N : 1/2 Jarak Payudara

Keterangan pola badan belakang:

J-F : 1/2 Lingkar Badan

F-C : Panjang Punggung

C-A : 2 cm

A-B : (1/6 Lingkar Leher) + 1/2 cm

Membuat garis sejajar dengan B kemudian diambil titik D secara acak dan kemudian membuat garis sejajar dari garis BD dengan jarak 4 cm. Barulah kemudian membuat garis lurus B-E sejumlah dengan lebar bahu.

B-E : Lebar Bahu

C-G : 1/2 Panjang Punggung

C-J : Turun 8 cm

S-J : 1/2 Lebar Punggung

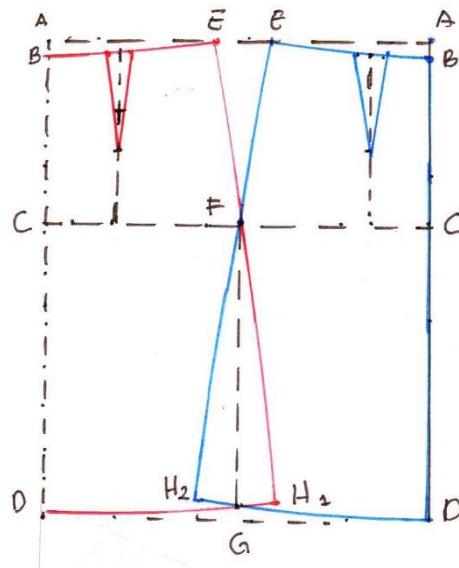
G-G2 : (1/4 Lingkar Badan) - 1

G-X : 8 cm

X-Z : 5 cm

## b) Pola dasar rok

Kemudian dibuat pola rok dasar dengan skala 1:8



Gambar 14 Pola dasar rok sistem *Meyneke* skala 1:8

Keterangan pola rok depan:

A-B : turun 2 cm

B-C : tinggi panggul

A-E :  $\frac{1}{4}$  lingkar pinggang +  $\frac{1}{2}$

C-F :  $\frac{1}{4}$  lingkar panggul +  $\frac{1}{2}$

B-D : panjang rok muka

DG : CF

GH1 : 5 cm, naik 2 cm

Keterangan pola rok belakang:

A-B : turun 2 cm

B-C : tinggi panggul

A-E :  $\frac{1}{4}$  lingkar pinggang -  $\frac{1}{2}$

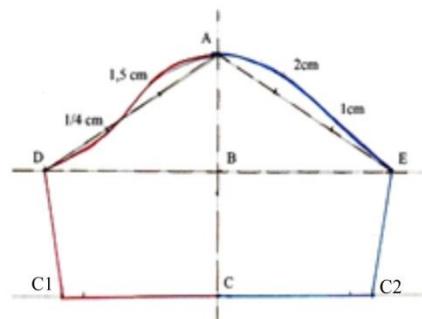
C-F :  $\frac{1}{4}$  lingkar panggul -  $\frac{1}{2}$

B-D : panjang rok muka

DG : CF

GH2 : 5 cm, naik 2 cm

c) Pola lengan dasar



Gambar 15 Pola dasar lengan sistem *Dress-making* skala 1:8

Keterangan pola lengan dasar:

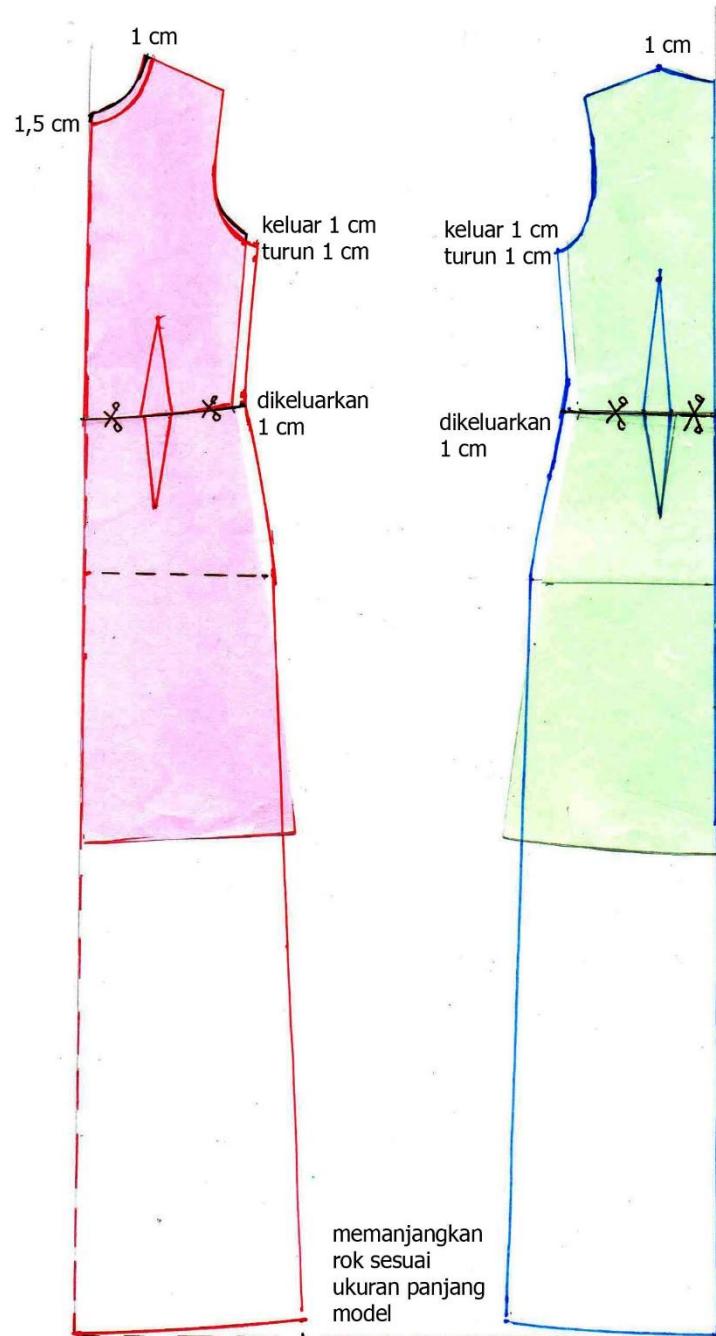
AB : Tinggi kepala lengan

AC : Panjang lengan

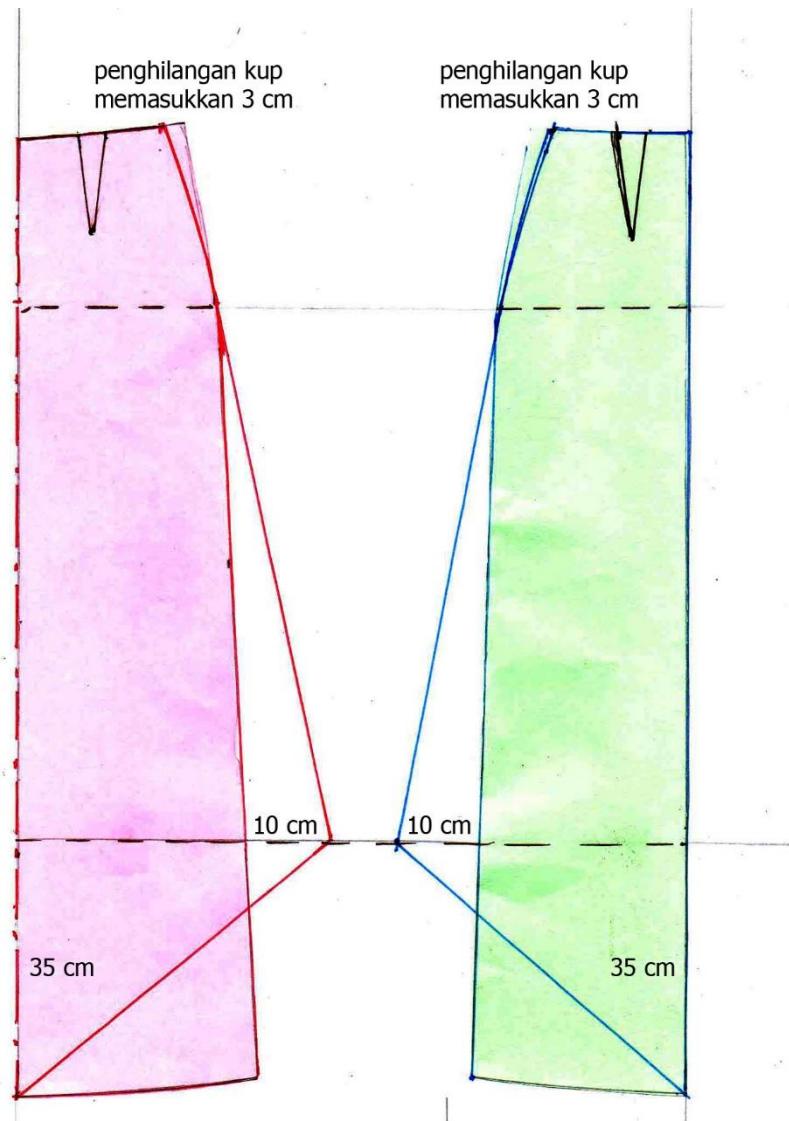
AD:AE :  $\frac{1}{2}$  lingkar lubang lengan

CC1: CC2 :  $\frac{1}{2}$  lingkar kengan bawah

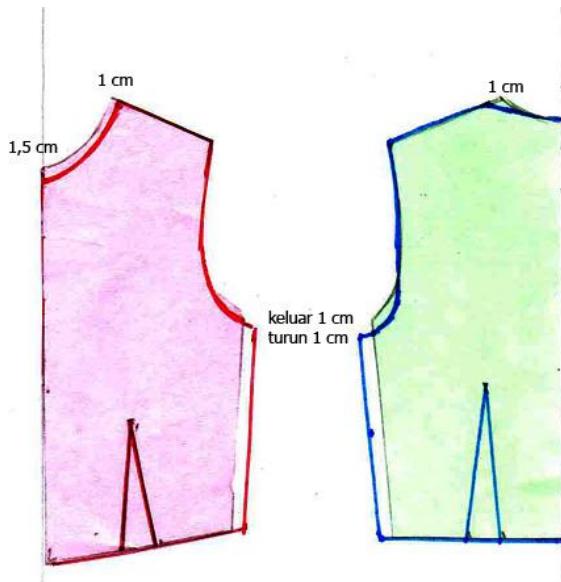
## d) Mengubah pola gaun

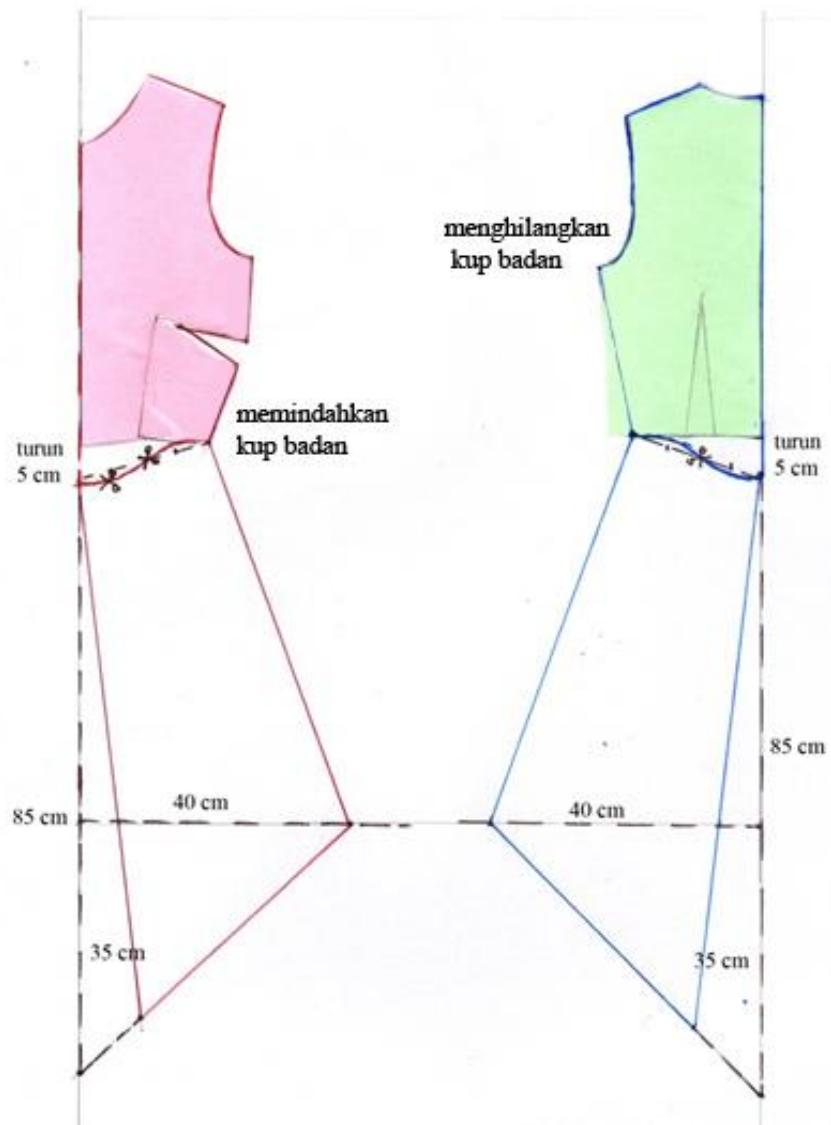


Gambar 16 Mengembangkan pola gaun skala 1:8



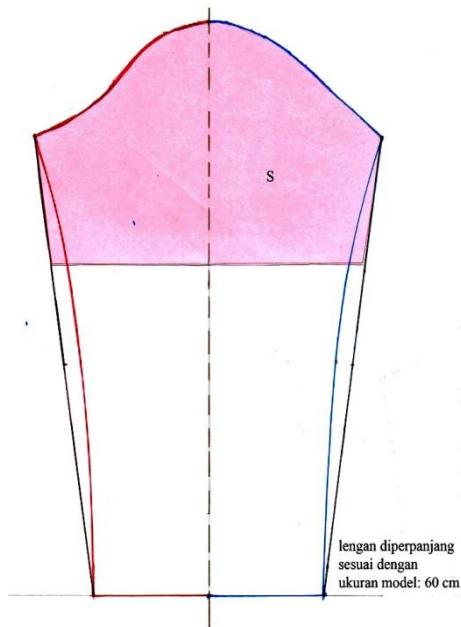
Gambar 17 Mengembangkan pola gaun bagian bawah

e) Mengubah Pola *Outer*Gambar 18 Mengembangkan pola *outer* bagian atas



Gambar 19 Mengembangkan pola *outer*

## f) Mengubah pola lengan



Gambar 20 Mengubah pola lengan skala 1:8

## 4) Rancangan Bahan

Rancangan bahan merupakan peroses penataan pola busana pada bahan yang akan digunakan untuk pembuatan busana. Pembuatan rancangan bahan ini dilakukan dengan tujuan dapat memperkirakan kebutuhan kain yang akan digunakan. Rancangan bahan dilakukan supaya bahan yang akan digunakan tidaklah kelebihan ataupun kekurangan.

Rancangan bahan dapat dilakukan dengan beberapa langkah sebagai berikut :

- a) Menyiapkan pola kecil dibuat dengan skala tertentu dan kertas payung sebagai media bahan
- b) Meletakkan pola kecil pada kertas payung (ukuran sesuai dengan ukuran bahan dengan lebar dan panjang disesuaikan dengan skala pola)
- c) Menghitung panjang bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan busana

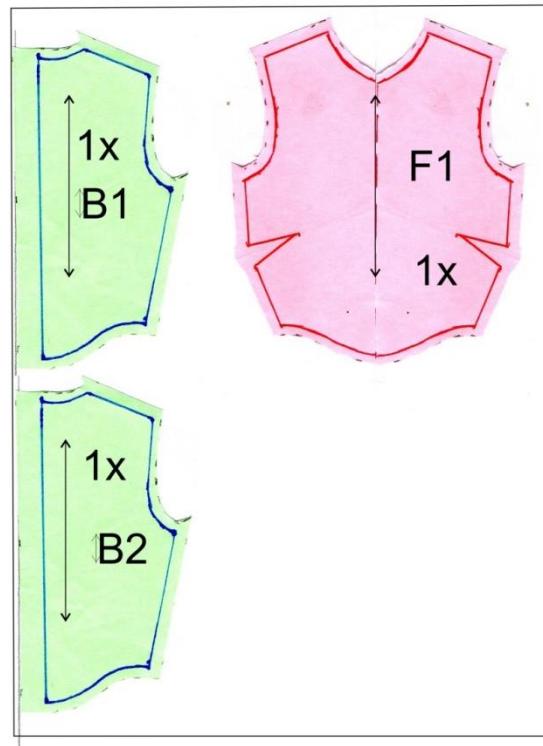
Hal-hal yang harus diperhatikan dalam merancang pola adalah:

- a) Memperhatikan arah serat pola saat meletakkan pola di atas bahan busana.
- b) Memperhatikan bagian baik dan buruk bahan.
- c) Mengatur peletakan pola supaya tidak boros.
- d) Peletakan pola dengan ukuran besar haruslah didahulukan sebelum meletakkan pola yang lebih kecil.

Adapun bahan yang digunakan dalam membuat busana pesta malam adalah:

- a) Bridal Satin Teknik *Printing*

Bahan ini digunakan untuk pembuatan *outer* sebagai hiasan pada pola badan depan dan belakang.

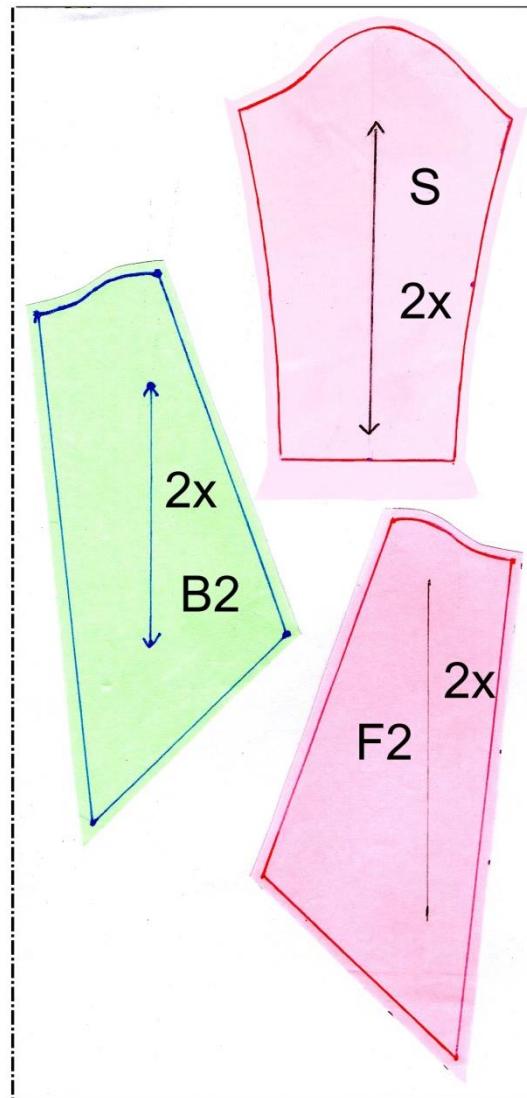


Bahan Satin Teknik  
*Printing*  
Lebar Kain 90 cm  
Panjang Kain 110 cm.

Gambar 21 Rancangan Bahan *Outer Printing*

b) Bridal

Bahan Bridal digunakan sebagai bahan *outer* pada lengan  
dan belahan pada bagian rok.

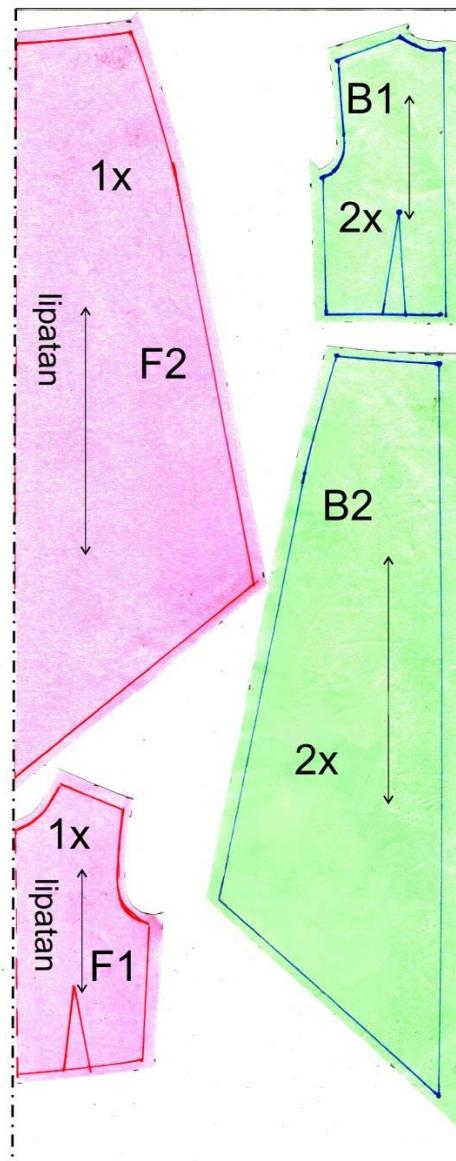


Bahan *Satin Bridal*  
Lebar Kain 75 cm  
Panjang Kain 160 cm

Gambar 22 Rancangan Bahan lengan dan *Outerbagian* bawah

c) Satin Sutra

Bahan satin sutra digunakan sebagai bahan utama dalam pembuatan *dress* tanpa lengan.



Bahan *Satin Sutra*

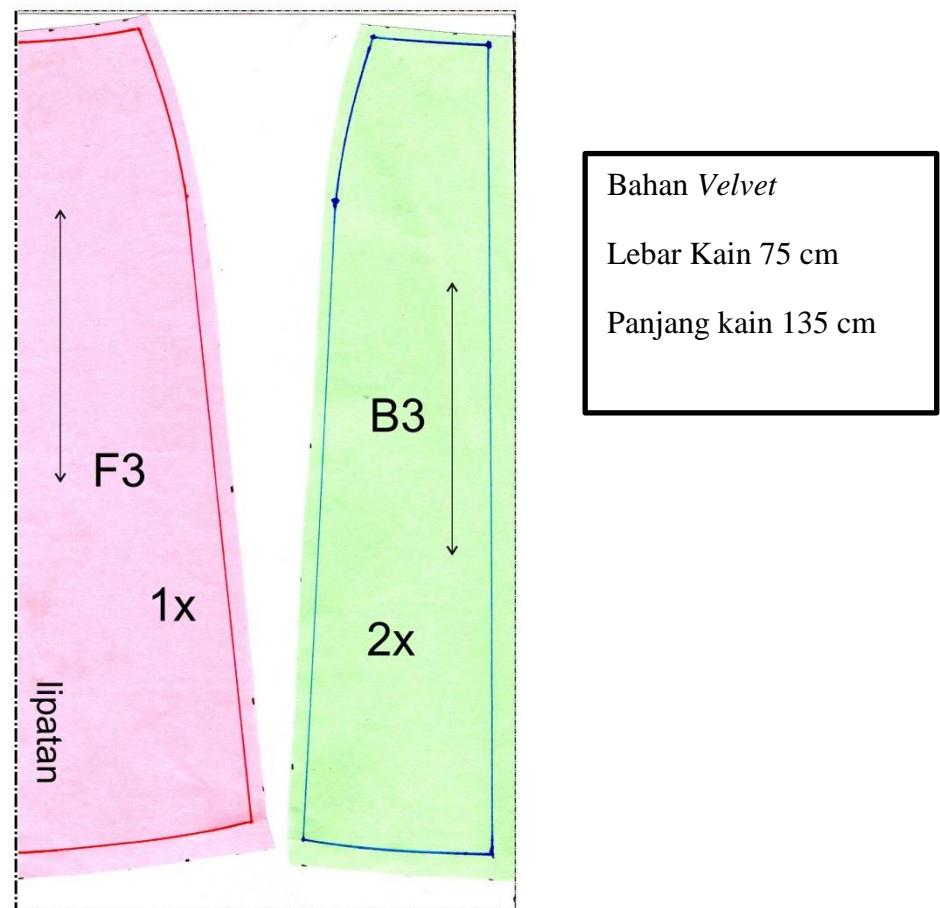
Lebar Kain 75 cm

Panjang kain 190 cm.

Gambar 23 Rancangan Bahan Gaun

## d) Velvet

Bahan velvet digunakan sebagai furing *dress* tanpa lengan yang kemudian tertutup oleh *tulle*.



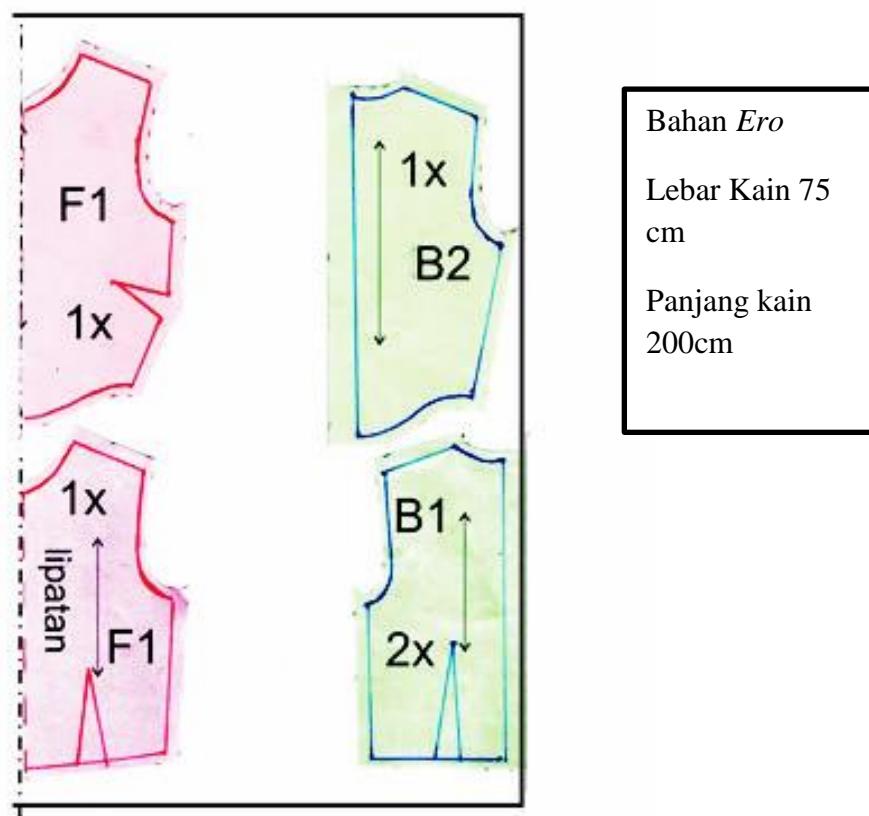
Gambar 24 Rancangan Bahan Gaun *Inner*

e) *Tulle*

Bahan *tulle* digunakan sebagai hiasan pada bagian bawah *dress*.

## f) Ero

Kain ero digunakan sebagai pelapis busana sehingga pada saat pemakaian, busana terasa nyaman digunakan.



Gambar 25 Rancangan Bahan Furing

### 5) Kalkulasi Harga

Kalkulasi harga kemudian dibuat untuk menjumlahkan biaya yang dikeluarkan dalam pembuatan busana dan kemudian menghitung harga jual busana. Perhitungan biaya dilakukan dengan cara:

- a) Mencantumkan nama bahan, banyaknya bahan yang dibutuhkan, harga satuan, harga total, dan jumlah total keseluruhan.
- a) Menghitung harga penjualan dengan menambahkan biaya produksi dengan biaya tenaga kerja, biaya aus mesin, dan juga keuntungan.
- b) Membulatkan harga jual.

**Tabel 1. Kalkulasi harga**

No.	Nama Bahan Utama	Kebutuhan	Harga Satuan	Jumlah
1	Kain <i>Satin bridal Printing</i>	1,1 m	Rp 120,000.00	Rp 132,000.00
2	Kain Bridal	1,75 m	Rp 30,000.00	Rp 52,500.00
3	Kain Ero	2 m	Rp 16,000.00	Rp 32,000.00
4	Kain Satin Sutra	2 m	Rp 50,000.00	Rp 100,000.00
5	Kain Velvet	1,5 m	Rp 20,000.00	Rp 30,000.00
6	<i>Tulle</i>	2m	Rp 9,900.00	Rp 19,800.00
Nama Bahan Pembantu				
6	Benang jahit	3 buah	Rp 1,500.00	Rp 4,500.00
8	rit jepang 60 cm	2 buah	Rp 11,000.00	Rp 22,000.00
9	Manik pasir	1 bungkus	Rp 10,000.00	Rp 10,000.00
10	Manik mutiara	8 rantai	Rp 5,500.00	Rp 44,000.00
	Total			Rp 446,800.00

**Analisis Harga Jual**

Biaya tenaga kerja ( 50% x biaya produksi )

$$0,5 \times \text{Rp } 446,800.00 = \text{Rp } 224,400.00$$

Biaya aus mesin ( 10% x biaya produksi )

$$0,1 \times \text{Rp } 446,800.00 = \text{Rp } 44,680.00$$

Keuntungan ( 30% x biaya produksi )

$$0,3 \times \text{Rp } 446,800.00 = \text{Rp } 134,040.00$$

$$\text{Jumlah kebutuhan} = \text{Rp } 446,800.00$$

---


$$\text{Total} \quad \text{Rp } 849,920.00$$

Jadi, untuk harga jual busana pesta malam ini adalah Rp 849.920,- dibulatkan menjadi **Rp 850.000,-**

b. Pelaksanaan

Proses pelaksanaan kemudian dilakukan sebagai tindak lanjut dari hal yang telah dipersiapkan sebelumnya. Adapun proses pelaksanaan yaitu adalah:

1) Peletakan pola pada bahan

Peletakan pola dilakukan sebelum pemotongan bahan. Kain sebelumnya dilipat terlebih dahulu kecuali kain *bridal printing*. Pengecualian tersebut dilakukan karena peletakan pola di atas kain *bridal printing* haruslah menyesuaikan dengan corak kain yang ada. Peletakan pola sendiri dilakukan dengan meletakkan pola yang terbesar terlebih dahulu baru kemudian meletakkan pola yang lebih kecil dengan memperhatikan arah serat yang ada. Setelah pola diletakkan di atas kain, kemudian pola disematkan pada kain dengan menggunakan jarum pentul pada ujung-ujung pola.

2) Pemotongan bahan dan pemberian tanda jahitan

Pemotongan bahan dilakukan setelah seluruh pola telah tersematkan pada kain. Proses pemotongan dimulai dari pemotongan pola utama terlebih dahulu baru kemudian dilanjutkan dengan pola lainnya. Proses pemotongan dilakukan dengan menggunakan gunting yang tajam dan juga dilakukan pada bidang yang datar, sehingga hasil yang didapat lebih maksimal. Kampuh yang digunakan pada pola sendiri adalah sisi sebesar 2 cm pada sisi pola, 3 cm pada bagian sambungan TB, 4 cm pada

bagian kelim, dan 1,5 cm pada kampuh bagian kerung lengan dan sambungan bagian pinggang. Setelah seluruh pola telah terpotong, langkah selanjutnya adalah memberikan tanda jahitan dengan menggunakan karbon jahit sehingga saat menjahit proses menjadi lebih mudah.

### 3) Penjelujuran dan Penyambungan

Penjelujuran dilakukan setelah seluruh pola telah diberi tanda. Penjelujuran dilakukan dengan menyambungkan seluruh rangkaian komponen busana menjadi satu sehingga dapat melihat jatuhnya bahan ditubuh model. Adapun langkah penjelujuran adalah sebagai berikut:

- a) Menjelujur *outer*
  - (1) Menjelujur kupnat depan
  - (2) Menjelujur bahu
  - (3) Menjelujur sisi
  - (4) Menjelujur depun pada furing
  - (5) Menyatukan bahan utama dengan furing dan juga menjepit bagian bawah *outer*
  - (6) Menjelujur lengan dan menyambungkan pada bagian badan
  - (7) Menjelujur ritsleting

b) Menjelujur *dress*

- (1) Menjelujur kupnat depan dan belakang
- (2) Menjelujur bahu
- (3) Menjelujur sisi
- (4) Menjelujur depun pada furing
- (5) Menjelujur sisi rok
- (6) Menyatukan bagian badan dengan bagian rok
- (7) Menyatukan bahan utama dengan furing
- (8) Menjelujur ritsleting

4) Evaluasi *Fitting* I

Evaluasi *fitting* 1 dilakukan dengan memakaikan busana pada model dengan masih berupa jelujuran. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui jatunya busana pada model sehingga dapat diketahui kekurangan yang terdapat pada busana. Aspek yang diamati pada evaluasi adalah teknologi yang digunakan dan jatuhnya busana pada model.

**Tabel 2. Tabel evaluasi I**

<b>Aspek yang Dievaluasi</b>	<b>Hasil Evaluasi</b>	<b>Cara Mengatasinya</b>
Gaun	Gaun terlalu panjang dan memiliki panjang yang tidak rata	Mengecek ulang panjang busana dan memotong kelebihan panjang sebanyak 10 cm
Outer	Sambungan pinggang <i>outer</i> terlipat sehingga tidak fit pada badan model	Mengepaskan kembali sambungan pinggang dengan memasukkan 1 cm ke dalam

### 5) Proses Penjahitan

Setelah pengepasan atau *fitting* 1 dan mengetahui bagian yang perlu diperbaiki, tahap selanjutnya adalah penjahitan. Pada tahap ini bagian-bagian busana dijahit dan disatukan sehingga membentuk busana. Proses penjahitan dilakukan dengan menggunakan mesin jahit dan menggunakan tangan pada proses penyelesaian. Hal ini dilakukan supaya hasil akhir dari busana berupa busana yang kuat dan rapi. Adapun tahapan dan langkah menjahit dan penyelesaian busana adalah:

- a) Menjahit *outer*
  - (1) Menjahit kupnat depan
  - (2) Menjahit bahu
  - (3) Menjahit sisi
  - (4) Menjahit depun pada furing

- (5) Menyatukan bahan utama dengan furing dan juga menjepit bagian bawah *outer*
- (6) Menjahit lengan dan menyambungkan pada bagian badan
- (7) Menjahit ritsleting
- (8) Pressing
- (9) Soom furing bagian rit, lengan, bawah *outer*, dan memasang cetit pada rit
- (10) Pressing

b) Menjahit *dress*

- (1) Menjahit kupnat depan dan belakang
- (2) Menjahit bahu
- (3) Menjahit sisi
- (4) Menjahit depun pada furing
- (5) Menjahit sisi rok
- (6) Menyatukan bagian badan dengan bagian rok
- (7) Menyatukan bahan utama dengan furing
- (8) Menjahit ritsleting
- (9) Soom furing bagian rit dan kelim rok

(10) *Pressing*

6) Membuat Hiasan Busana

Hiasan busana yang digunakan berupa hiasan *printing* dan juga hiasan payet. Hiasan *printing* sendiri dibuat sebelum bahan dipotong sebab hiasan menjadi bagian dari pola busana. Hiasan

payet sendiri dibuat setelah seluruh komponen busana tersambung menjadi satu. Hiasan busana yang digunakan sendiri adalah berupa payetan manik-manik dan halon pada bagian rok busana. Hiasan pada rok ini membentuk v baik pada bagian depan dan belakang.

#### 7) Evaluasi *Fitting* II

*Fitting* II dilakukan sebagai penilaian busana yang telah jadi atau kurang lebih telah selesai sejumlah 75%. Aspek yang diamati dalam tahap *fitting* II adalah teknik jahit, kerpihan jahit, kesesuaian dengan desain, dan sebagainya.

**Tabel 3. Tabel evaluasi II**

Aspek yang Dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara Mengatasinya
Outer	Bagian sisi lengan kanan dan kiri terlihat kebesaran dan tidak <i>fit</i> dengan lengan model	Mengecilkan lengan dengan merubah bentuk lengan dengan memasukkan 2 cm dengan membuat garis lengkung pada pola lengan.

#### 8) Evaluasi

Evaluasi adalah uraian kesesuaian hasil karya dengan desain dan konsep yang diinginkan. Evaluasi busana pesta malam dengan sumber ide Kawah Ijen adalah:

Hasil dari busana yang diciptakan adalah busana pesta untuk wanita dewasa dengan sumber ide Kawah Ijen. Adapun *trend* yang digunakan dalam menciptakan busana adalah *trend*

*Cortex Glitch* yang diambil dari *trend* 2019. Ilustrasi *blue fire* ditampilkan pada bagian badan busana yang berupa *satin printing*. *Satin printing* tersebut dikombinasikan dengan satin hitam dengan bahan yang tampak sama. Pada bagian *dress* sendiri diambil siluet dari pegunungan dan tekstur bebatuan sebagai hiasan busana. Warna dasar dari busana ini adalah hitam dengan perpaduan abu-abu tua dan muda.

Beberapa kesulitan dalam membuat busana ini adalah pada bagian sambungan lingkar pinggang yang tampak terlipat dan tidak pas dibadan model. Kesulitan lainnya juga dengan adanya bahan yang tebal pada lengan menjadikan siluet lengan menjadi terlihat lebih besar. Pada hal ini penulis mencoba menyelesaikan masalah tersebut dengan mengecilkan pada bagian yang tidak pas sehingga dapat terlihat lebih baik dari sebelumnya.

### **3. Menyelenggarakan Pergelaran Busana**

#### **a. Persiapan**

Pembentukan panitia adalah salah satu cara dalam mempersiapkan acara sehingga acara dapat berlangsung dengan lancar. Susunan panitia sendiri terdiri dari panitia inti yaitu yang diikuti oleh 111 mahasiswa S1 dan D3 dari angkatan 2016 dan juga beberapa dari angkatan 2015. Selain panitia inti, adapula panitia tambahan yaitu berupa panitia yang direkrut dari luar panitia inti dan diseleksi dengan wawancara. Adapun susunan pergelaran *Tromgine* dan tugas-tugasnya terdapat pada lampiran 01.

### 1) Menentukan tema

Tema yang diambil dalam pergelaran busana kali ini adalah *Tromgine*. *Tromgine* merupakan singkatan dari *The Role of Millenial Generation in Nature Environtment*. Makna dari *Tromgine* sendiri adalah sebagai generasi milenial yang walaupun memiliki ketergantungan terhadap teknologi, tetapi tetap tidak melupakan unsur alam dan warisan budaya Indonesia.

### 2) Sumber dana

Pertimbangan mengenai kebutuhan dana sangatlah penting sehingga acara dapat berjalan dengan lancar dalam menyelenggarakan suatu acara. Maka dari itu dengan pertimbangan bersama, melalui pertemuan atau rapat diputuskan adanya dana pokok yang harus disetorkan oleh masing-masing mahasiswa. Biaya yang harus disetorkan yaitu berjumlah Rp 1.200.000,- per mahasiswa. Selain dana pokok, terdapat pula pemasukan dari dana lain yang bersumberkan dari sponsor, iklan, dan kerjasama. Adapun daftar sumber dana yang diterima terdapat di lampiran 05.

### 3) Dewan Juri

Dewan juri terdiri dari pihak luar yang ditunjuk untuk melakukan penilaian karya busana mahasiswa. Penilaian dilakukan pada grand juri. Dewan juri sendiri terdiri dari 3 orang sebagai juri Garmen dan 3 orang lagi sebagai juri butik, *yang mana* terdiri dari:

#### a) Juri Konsentrasi Garmen

- (1) Drs. Wishnu Goentoro Poespo (Pakar Fashion dan Fashion Desainer)
- (2) Pratiwi Sundarini, M.Kom. (Praktisi)
- (3) Dudit Handoyo (PT Ungaran Sari Garmen)

b) Juri Konsentrasi Butik

- (1) Dr. Hadjar pamadhi. Ma. Hons.(Selaku akademisi)
- (2) Phillip Iswardono (Fashion Desainer)
- (3) Sugeng Waskito (Fashion Desainer)

4) Penentuan waktu dan tempat

- a) Pelaksanaan Penilaian Gantung  
Pelaksanaan penilaian gantung dilakukan pada hari Sabtu, 06 April 2019 bertempat di KPLT lantai 3 FT UNY.
- b) Grand Juri  
Grand Juri dilaksanakan pada hari Minggu, 07 April 2019 bertempat di KLPT lantai 2 dan 3 FT UNY.
- c) Gladi Bersih  
Gladi Bersih dilaksanakan pada hari Rabu, 10 April 2019 bertempat di Auditorium UNY.
- d) Pergelaran Busana  
Pergelaran Busana dilaksanakan pada hari Kamis, 11 April 2019 bertempat di Auditorium Yogyakarta.

5) Pelaksanaan Penilaian Gantung

Penilaian gantung merupakan salah satu bagian dari pergelaran yang dilaksanakan pada hari Sabtu, 06 April 2019 bertempat di KPLT lantai 3 FT UNY. Pada penilaian gantung, busana yang telah diciptakan mahasiswa dipasangkan pada badan manekin dan dinilai oleh dosen Jurusan Pendidikan Teknik Busana dan Teknik busana. Aspek yang dinilai dalam penilaian gantung antara lain desain, hiasan, teknik jahit, kesesuaian daya pakai, drapeshape, teknologi, dan sebagainya. Adapun penilaian gantung dinilai oleh tim dosen Fakultas Teknik PTBB baik pada penilaian konsentrasi butik dan juga garment.

#### 6) Grand Juri

Setelah penilaian gantung dilakukan, rangkaian selanjutnya adalah Grand Juri. Grand Juri adalah penilaian busana dari pihak luar, *yang mana* busana tersebut dikenakan oleh pragawati dan dipresentasikan didepan juri . Acara ini dilakukan pada Minggu, 07 April 2019 bertempat di KLPT lantai 2 dan 3 FT UNY. Adapun aspek yang dinilai dalam Grand Juri adalah total look, kreativitas, kesesuaian *trend*, dan marketable. Adapun dewan juri adalah praktisi dan pakar fashion dan juga desainer yang diundang dari luar UNY.

#### b. Pelaksanaan

##### 1) Gladi Bersih

Gladi bersih dilaksanakan sehari sebelum acara pergelaran dilaksanakan yaitu pada hari Rabu, 10 April 2019 bertempat di Auditorium UNY. Gladi Bersih dilakukan untuk memastikan

kelancaran acara dengan meminimalisir resiko kesalahan saat acara berlangsung.

**Tabel 4. Susunan Acara Gladi Bersih 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
10				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 Damarjatico
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

## 2) Pergelaran Busana

Pergelaran Busana sebagai acara puncak dalam menampilkan karya mahasiswa dan mahasiswi Pendidikan Busana dan Teknik Busana

dilakukan pada hari Kamis, 11 April 2019 bertempat di Auditorium Yogyakarta. Fashion show bertemakan *Tromgine*, mahasiswi dan mahasiswa dengan jumlah 111 mahasiswa yang terdiri dari S1 kelas A, D3 kelas B, dan S1 kelas D menampilkan karya yang terinspirasi dari heritage Indonesia.

**Tabel 5. 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 Damarjatico
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

## 2. Tahap Evaluasi

Tahap terakhir yang dilakukan adalah tahapan evaluasi. Pada tahapan ini memiliki tujuan untuk menilai mengenai jalannya acara sehingga pada acara selanjutnya kesalahan yang sama tidak terulang lagi. Evaluasi dilakukan oleh seluruh penitia yang terkait dengan pergelaran busana Tromgine. Adapun beberapa evaluasi yang perlu dicatat adalah kurangnya komunikasi dan perlu adanya pengecekan ulang terhadap sie dan pihak terkait dan juga rundown dan kesepakatan. Hal ini perlu dilakukan sehingga acara dapat berjalan dengan lancar. Selain konfirmasi yang harus terus dilakukan dalam pengecekan, adanya evaluasi bagi paniti supaya lebih inisiatif dalam bekerja dan juga tegas dalam memberlakukan aturan yang telah disepakati. Selebihnya hasil evaluasi pada acara ini lancar dan sukses.

## B. Hasil

### 1. Hasil Pembuatan Desain Busana

Busana yang diciptakan oleh penulis merupakan busana yang didasari oleh *trend* fashion 2019, yaitu *trend Cortex* dengan subtema *Glitch*. *Cortex* sendiri merupakan *trend* dengan hasil eksplorasi AI yang kemudian dihadirkan dalam bentuk algoritmik berupa bentuk fraktal, dengan garis repetitif yang memberi kesan tumbuh dan bergerak. *Glitch* sendiri adalah subtema *Cortex* yang mana lebih menekankan pada tekstur ataupun motif ombre maupun nyaris abstrak dengan noise dan grainy yang memberi kesan tidak beraturan dan bengkok.

Desain busana ini mengambil sumber ide Kawah Ijen. Kawah Ijen sendiri merupakan kawah asam yang berada di Gunung Ijen, perbatasan antara Banyuwangi dan Bondowoso, Jawa Timur, Indonesia. Kawah Ijen dikenal sebagai danau air asam terbesar di dunia. Danau ini juga dikenal dengan *Blue fire* yang dapat disaksikan pada tiap dini hari pukul 02.00 sampai 04.00.

Busana ini menggunakan bahan satin hitam sebagai *outer* yang juga dikombinasikan dengan satin print dengan dominan warna biru. Busana terdiri dari *dress* tanpa lengan berwarna abu-abu tua yang kemudian juga dilapis pada bagian bawah dengan *tulle* abu-abu muda. Pengaplikasian warna menggunakan warna dingin yang merupakan palet dari warna *trend Glitch Cortex*.

Hiasan yang diaplikasikan pada busana adalah ilustrasi *Blue fire* yaitu berupa *satin printing*. Hiasan *satin printing* ini diterapkan pada bagian badan busana. Selain itu pada bagian rok *dress* juga diterapkan hiasan yang berupa susunan manik-manik dan mutiara. Susunan ini membentuk v baik pada bagian depan dan belakang. Berikut adalah hasil desain yang diciptakan:



Gambar 31. Hasil Penciptaan Desain

## 2. Hasil Pembuatan Karya Busana

Busana pesta malam ini menggunakan bahan *satin bridal* dengan warna hitam dan juga kombinasi dengan *satin printing* sebagai *outer*. Pada lapisan busana selanjutnya yaitu berupa *dress* tanpa lengan berwarna abu-abu tua dengan hiasan layer *tulle* abu-abu muda. Hiasan yang diaplikasikan yaitu berupa *satin printing* pada bagian badan dan juga

susunan mutiara dan manik-manik pada bagian rok. Siluet dari rok sendiri merupakan siluet dari pegunungan yang tampak di Kawah Ijen.



Gambar 32. Hasil busana tampak depan



Gambar 33. Hasil busana tampak belakang

### 3. Hasil Pergelaran Busana

Busana ini ditampilkan pada pergelaran *Tromgine* pada hari Kamis, 11 April 2019 bertempat di Auditorium Yogyakarta. Tatanan panggung yaitu berupa panggung dengan layout T dan *background* panggung dengan dominasi broken white dan ungu dan juga dengan tambahan *lighting* sebagai penunjang panggung. Busana ini diperagakan oleh model dengan nomor urut tampil 90 pada sesi ke-3. Pergelaran ini sendiri dihadiri oleh beberapa tamu undangan dan juga masyarakat umum dengan membeli tiket pergelaran busana *Tromgine*.

Adapun hasil dari acara ini mahasiswa merebut penghargaan *yang mana* diperoleh sebagai berikut:

- a. Juara The Best Technology diraih Anggriani Apsari
- b. Juara The Best Design diraih oleh Wahyu Damayanti
- c. Juara Favorit diraih oleh Dillon
- d. Juara Umum diraih Nimas Laviana Monajati
- e. Garmen kelas A dan D
  - 1) Juara 1 diraih Abdullah Boy Wicaksono
  - 2) Juara 2 diraih Huswatun Naufa
  - 3) Juara 3 diraih Fina Ida Matusilmi
  - 4) Juara harapan 1 diraih Istika Wulandari
  - 5) Juara harapan 2 diraih Ulfah Lailatul Safaah
  - 6) Juara harapan 3 diraih Ita Aprilia

f. Butik kelas A

- 1) Juara 1 diraih Dhika Fine Fadillah
- 2) Juara 2 diraih Anggriani Apsari
- 3) Juara 3 diraih Dillon
- 4) Juara harapan 1 diraih Silviana Dealivani
- 5) Juara harapan 2 diraih Dhestia Suriandari
- 6) Juara harapan 3 diraih Hanifatun Nisa

g. Butik Kelas B

- 1) Juara 1 diraih Nurul Amalia Sabrina
- 2) Juara 2 diraih Sera Sarifah R.
- 3) Juara 3 diraih Salsabila Damayanti
- 4) Juara harapan 1 diraih Ayu Monita Sari
- 5) Juara harapan 2 diraih Arinta Deka Wati
- 6) Juara harapan 3 diraih Tri Aida

h. Butik Kelas D

- 1) Juara 1 diraih Nimas Laviana Monajati
- 2) Juara 2 diraih Erica Novitasari
- 3) Juara 3 diraih Citrawati Ika Wahyudi
- 4) Juara harapan 1 diraih Inda Sari
- 5) Juara harapan 2 diraih Anggraeni Dewi Puspita Sari
- 6) Juara harapan 3 diraih Dana Shubkhi Miftakhun Nikmah

## C. Pembahasan

### 1. Pembahasan Desain Busana

Pada pembuatan desain busana, pengkajian mengenai tema, trend, dan sumber ide perlu dilakukan secara mendalam. Selain Hal tersebut perlu diperhatikan sehingga desain busana yang dihasilkan memiliki konsep yang matang dan memiliki keterkaitan dengan tema, trend, dan sumber ide. Didasari oleh tema yang telah ditetapkan yaitu Tromgine dan trend busana yang telah ditetapkan, Cortex dengan subtema Glitch, kemudian ditentukanlah sumber ide yang didasari kedua hal tersebut yaitu Kawah Ijen. Penulis mengambil sumber ide Kawah Ijen dan menjadikan karya busana pesta malam dengan judul “*Blue Flame*”. Hal ini dimaksudkan bahwa penulis memiliki antusias terhadap geoheritage alam kawah ijen. Keunikan alam dan kondisi wilayah menjadi salah satu inspirasi yang menarik bagi penulis.

Proses dalam mendesain busana juga dibutuhkan *moodboard* sebagai acuan dalam mendesain busana. *Moodboard* merupakan kumpulan ide-ide yang dituang secara visual. Dari *moodboard* itu kemudian desain dituangkan dalam *design sketching*, *presntation drawing* dan *fashion illustration*.

Hasil dari pembuatan desain sendiri tentu tidaklah sempurna. Ada kendala-kendala yang ditemui penulis dalam proses pembuatannya. Kurangnya keterkaitan desain dengan trend fashion menjadi salah satunya. Hal ini terjadi karena kurang mendalamnya pengkajian dan luput dalam perhatian penulis. Namun kendala ini dapat di atasi dengan mengkaji kata

kunci dari trend dan sumber ide sehingga dihasilkan desain busana pesta malam yang terdiri dari gaun tanpa lengan dan *outer* yang memiliki sumber ide Kawah Ijen.

## 2. Pembuatan Karya Busana

Setelah membuat desain busana, tahap selanjutnya adalah pembuatan karya busana. Pada tahap ini ialah merealisasikan busana hingga jadi. Pada tahap ini persiapan dilakukan pembuatan desain gambar, pengambilan ukuran model, membuat pola dasar, pecah pola busana, rancangan bahan, perhitungan anggaran, dan lain sebagainya. Selanjutnya adalah tahap pelaksanaan yang diawali dengan pemotongan bahan, penandaan garis pola, penjelujuran, fitting, penjahitan, fitting terakhir, dan evaluasi.

Kendala dalam pembuatan sendiri meliputi pada proses penjahitan busana. Penjahitan pada bagian kerung lengan gaun memiliki kendala pada pembuatan pola yang tidak pas. Sehingga pada saat menyambungkan bahan utama busana dengan bahan furing, maka kerung lengan tertarik dan tidak jatuh dengan baik. Solusi yang dilakukan adalah dengan menjahit ulang dengan sebelumnya dijelujur terlebih dahulu sehingga jatuh busana bisa tepat. Selain itu terdapat juga kendala dalam menjahit pola *outer* pada potongan pinggang yang tidak jatuh dengan pas sehingga bagian diperbaiki dengan menjelujur terlebih dahulu untuk melihat hasil jatuh yang pas. Kemudian barulah bagian tersebut dijahit kembali.

### **3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana**

Pergelaran dilaksanakan dengan tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pergelaran busana sebagai puncak dari acara disenggelarakan dengan menampilkan karya mahasiswa dan mahasiswa Pendidikan Busana dan Teknik Busana dilakukan pada hari Kamis, 11 April 2019 bertempat di Auditorium Yogyakarta. Pergelaran ini sendiri berjudul *Tromgine* yang mana diikuti oleh mahasiswa dan mahasiswa dengan jumlah 111 mahasiswa yang terdiri dari S1 kelas A, D3 kelas B, dan S1 kelas D, menampilkan karya yang terinspirasi dari heritage Indonesia. Busana yang ditampilkan terdapat dua konsentrasi yaitu butik dan garmen. Acara pergelaran sendiri terbagi menjadi 3 sesi yaitu sesi Garment Kelas A dan D S1, Butik Kelas A S1, Butik Kelas B D3, dan Butik Kelas D S1. Penulis sendiri mendapat urutan 90 sesi ke-3 pada acara pergelaran kali ini.

Perekrutan mahasiswa sebagai panitia tambahan diadakan dalam melaksanakan pergelaran untuk membantu panitia inti dalam menyelenggarakan pergelaran. Tahap selanjutnya setelah acara selesai dilaksanakan adalah evaluasi dari acara dan membuat laporan pertanggungjawaban dari acara. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk menjadikan pembelajaran dan dapat memperbaikinya di acara berikutnya. Adapun kendala dalam pelaksanaan sendiri yaitu tugas yang tidak dikerjakan rata oleh semua panitia. Hal ini terjadi karena kurangnya rasa tanggungjawab terhadap tugasnya pada beberapa orang. Komunikasi yang kurang juga mengakibatkan beberapa kejadian yang tidak diinginkan karena informasi yang tidak tersampaikan. Hal tersebut dapat di atasi dengan baik

yaitu dengan mengklarifikasi segera dan juga peneguran yang dilakukan antar panitia, sehingga acara dapat berjalan