

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

A. Proses

1. Penciptaan Desain

a. Pencarian Inspirasi

Pencarian inspirasi dalam membuat suatu desain busana dimulai dari mengkaji tema, *trend* yang sedang berlangsung dan mengkaji teori dari referensi buku atau dengan mencari informasi dari sosial media. Tema yang diambil adalah *heritage* Indonesia dan *trend* yang diambil mengacu pada *trend forecasting* 2019 yaitu *Svarga* dengan sub tema *festive fiesta*. Dari tema tersebut kemudian penulis mencari sumber ide yang merupakan *heritage* Indonesia untuk dijadikan sumber ide dalam membuat suatu desain busana. Sesuai dengan tema yang diambil penulis mengambil sumber ide Taman Tirta Gangga yang ada di Bali Timur.

Pengambilan sumber ide Taman Tirta Gangga dikarenakan Tirta Gangga secara harifah berarti air dari sungai Gangga yang merupakan penghormatan kepada masyarakat Hindu di Bali. Jadi alasan penulis mengambil sumber ide tersebut karena tempat tersebut mengandung unsur spiritual dan Taman Tirta Gangga merupakan salah satu *heritage* Indonesia. Setelah mendapatkan sumber ide maka selanjutnya membuat desain dari pengembangan sumber ide tersebut dan kemudian mewujudkan desain tersebut.

Pembuatan busana perlu dilakukan perencanaan untuk menentukan cara atau langkah pembuatan busana tersebut dan tahap penyelesaiannya agar hasil yang diinginkan dapat tercapai serta sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Taman Tirta Gangga ini meliputi beberapa tahap atau proses dalam pembuatannya. Mulai dari persiapan, pelaksanaan, sampai evaluasi hasil produk busana.

b. Persiapan Alat dan Bahan Mendesain

Setelah mendapatkan sumber ide maka langkah selanjutnya untuk membuat sebuah desain tersebut dibutuhkan alat dan bahan untuk membuat yaitu sebagai berikut :

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

Setelah menyiapkan alat dan bahan ada 4 langkah membuat desain yaitu:

- 1) Membuat Proporsi
- 2) Membuat Siluet Busana
- 3) Membuat Detail Busana
- 4) Mewarnai Busana

c. Papan Inspirasi atau *Moodboard*

Sumber ide yang sudah diperoleh kemudian dikumpulkan dan dituangkan ke dalam sebuah *moodboard* yang meliputi sumber ide, tema, *trend*, dan sumber inspirasi-inspirasi lainnya yang dapat memberikan gambaran atau desain yang akan digambar oleh desainer. *Moodboard* dibuat dalam kertas berukuran A3 27,5 cm x 41,5 cm dengan isi materi sebagai berikut :

- 1) Sumber ide atau inspirasi.
- 2) *Trend* yang sedang berlangsung.
- 3) Gaya busana sesuai dengan *trend*.
- 4) Warna yang akan digunakan dalam pembuatan busana.
- 5) Bahan yang akan digunakan dalam pembuatan busana.
- 6) Accessories yang digunakan dalam busana tersebut seperti gelang, anting, hiasan rambut, dan lain-lain.
- 7) Hiasan tambahan seperti manik-manik.

Berikut ini merupakan *moodboard* dengan *trend Svarga* sub tema *Festive Fiesta* sebagai kumpulan dari inspirasi-inspirasi agar mempermudah penciptaan desain busana dengan judul “*Nelumbo Nucifera*” dengan sumber ide Taman Tirta Gangga.



Gambar 11. *Moodboard*

Langkah-langkah membuat *moodboard*:

- 1) Menyiapkan Alat, yaitu:
 - a) Gunting
 - b) Lem
 - c) Penggaris
 - d) Pensil
 - e) Penghapus
- 2) Menyiapkan Bahan
 - a) Referensi gambar
 - b) Bahan pelengkap
 - c) Kertas karton
 - d) Kertas manila berbagai warna
 - e) *Foam sheet* (busa plastik)

- 3) Membuat *cover moodboard* dengan kertas karton dan dibungkus dengan kertas manila warna hitam.
- 4) Membuat *lay out moodboard* yang akan dibuat
- 5) Memotong *lay out* yang sudah dijiplak kemudian dilapisi kertas manila dengan warna yang sudah ditentukan.
- 6) Tempelkan *lay out* yang sudah dibuat ke *cover moodboard* dan susun sesuai desain sehingga terlihat timbul.
- 7) Tempelkan referensi gambar yang sudah dipotong sesuai dengan kelompoknya.
- 8) Tempelkan juga bahan pendukung seperti contoh kain, benang, dan hiasan yang lainnya.
- 9) Susun *moodboard* dengan semenarik mungkin tapi tetap dengan porsi yang sesuai sehingga mudah dibaca dan dipahami.

d. Desain Busana

Untuk membuat desain busana pesta malam dengan sumber ide Taman Tirta Gangga perlu beberapa tahap untuk pembuatan desainnya, yaitu sebagai berikut :

1) Desain Sketsa (*Design Sketching*)

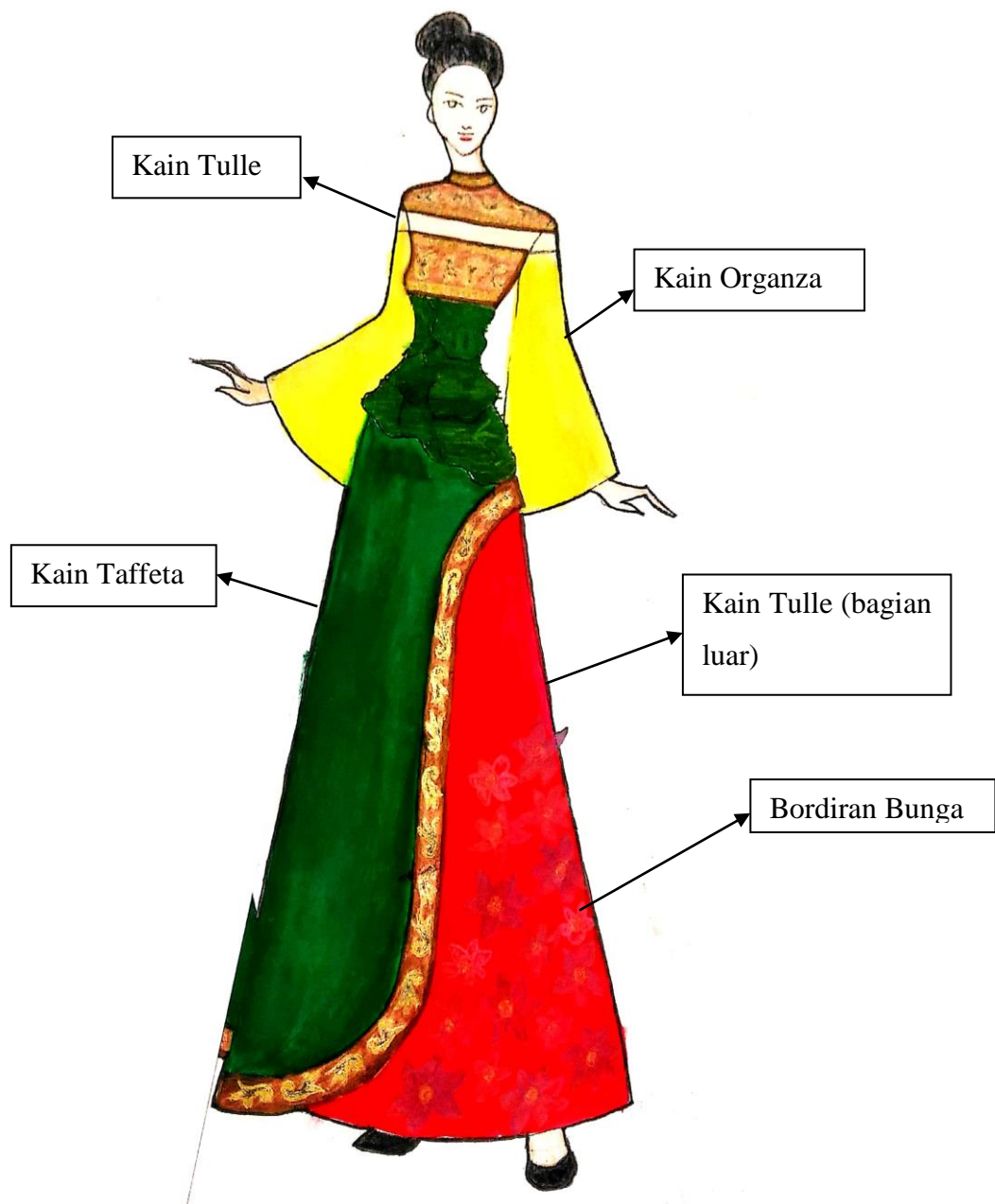
Desain Sketsa (*Design Sketching*) pada pembuatan desain busana pesta malam dengan sumber ide Taman Tirta Gangga sebagai berikut:



Gambar 12. Desain *Sketching*

2) Desain Presentasi (*Presentation Drawing*)

Presentation drawing atau penyajian gambar adalah desain busana yang digambar lengkap dengan detailnya disertai dengan warna atau corak (motif) bahan pada suatu pose tubuh tertentu yang dapat dilihat desain tampak depan serta desain tampak belakang. Penyajian gambar juga disertai contoh potongan bahan dengan ukuran 3 cm x 3 cm.



Gambar 13. *Presentation Drawing* Tampak Depan



Gambar 14. *Presentation Drawing* Tampak Belakang

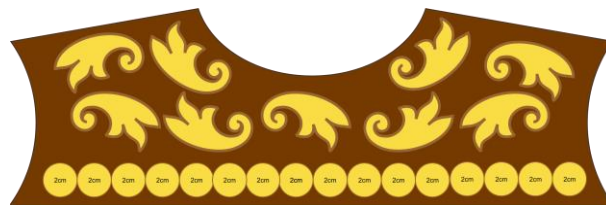
Tabel 1. Contoh Kain

Taffeta				Tulle		Organza

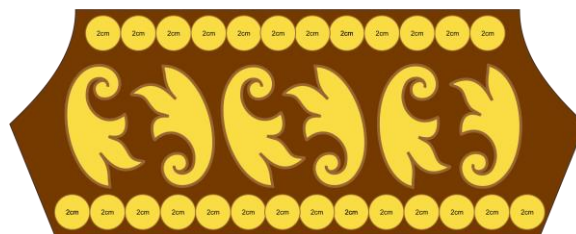
3) Desain Hiasan

Desain hiasan adalah desain yang memperindah permukaan desain strukturnya. Desain hiasan yang digunakan pada busana pesta malam tersebut adalah dengan teknik bordir dan pada bagian pinggiran diaplikasikan dengan halon cut.

Hiasan desain busana pesta malam dengan sumber ide Taman Tirta Gangga tersebut juga menerapkan unsur dan prinsip desain hiasan. Prinsip harmoni didapat dari penyusunan unsur-unsur yang menjadikan hiasan tersebut serasi dengan bahan busana tersebut. Hiasan hallon cut digunakan untuk membuat tekstur ornamen. Warna hallon cut juga disesuaikan dengan warna tekstur ornamen yaitu warna gold. Pemasangan hiasan hallon cut tersebut seimbang dan terlihat simetris yang berbentuk ornamen. Irama yang ditimbulkan dari pemasangan hiasan hallon cut secara berulang dan teratur serta aplikasi pada bagian depan dan belakang. Pusat perhatian dari hiasan tersebut terletak pada bagian tekstur daun lotus. Penempatan tekstur daun lotus ini saling bertumpuk satu sama lain dan ukurannya berbeda-beda dan membentuk diagonal.



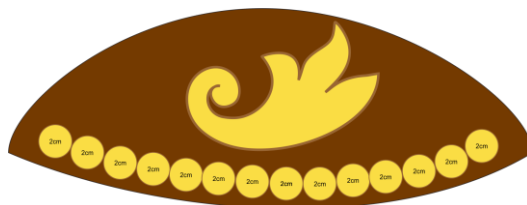
Gambar 15. Desain Bordir Ornamen Badan



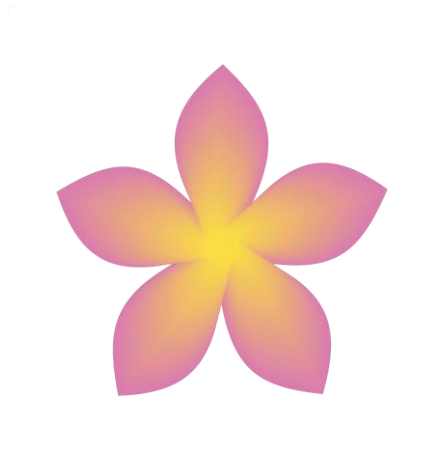
Gambar 16. Desain Bordir Ornamen Badan



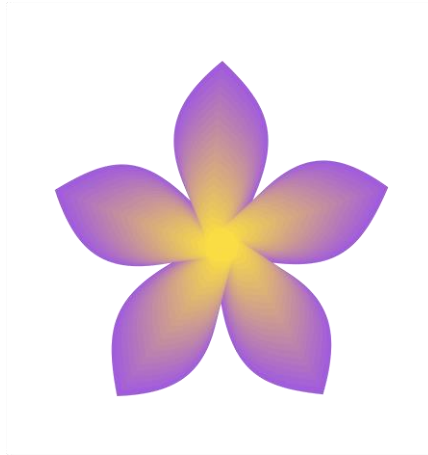
Gambar 17. Desain Ornamen Rok



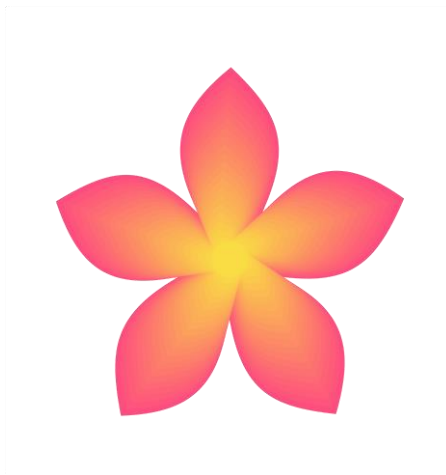
Gambar 18. Desain Ornamen Lengan



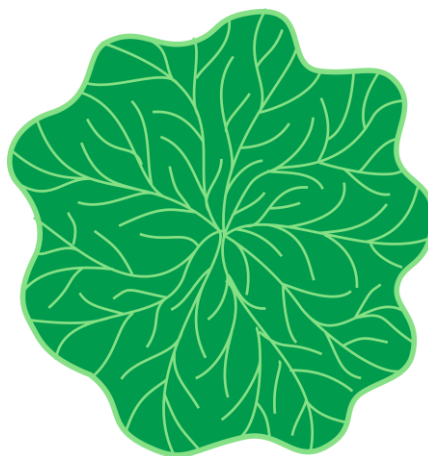
Gambar 19. Desain Bunga Lotus



Gambar 20. Desain Bunga Lotus



Gambar 21. Desain Bunga Lotus



Gambar 22. Desain Daun Lotus

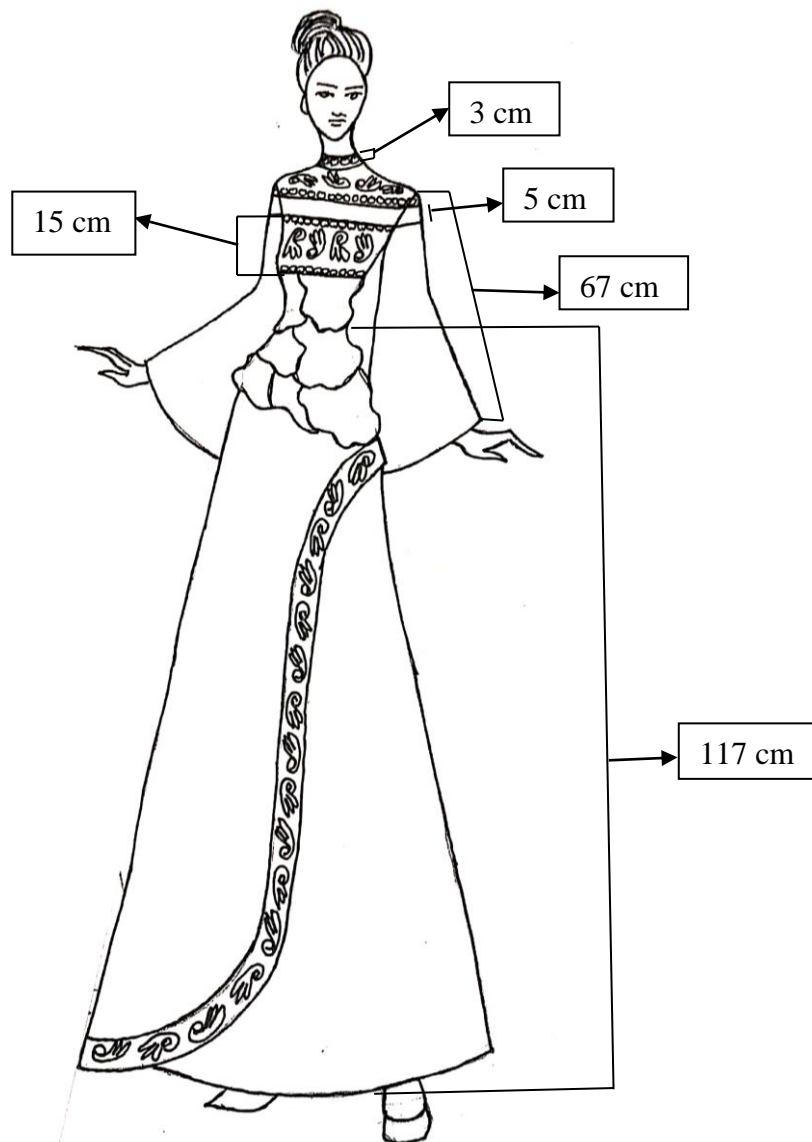
2. Pembuatan Busana

a. Persiapan

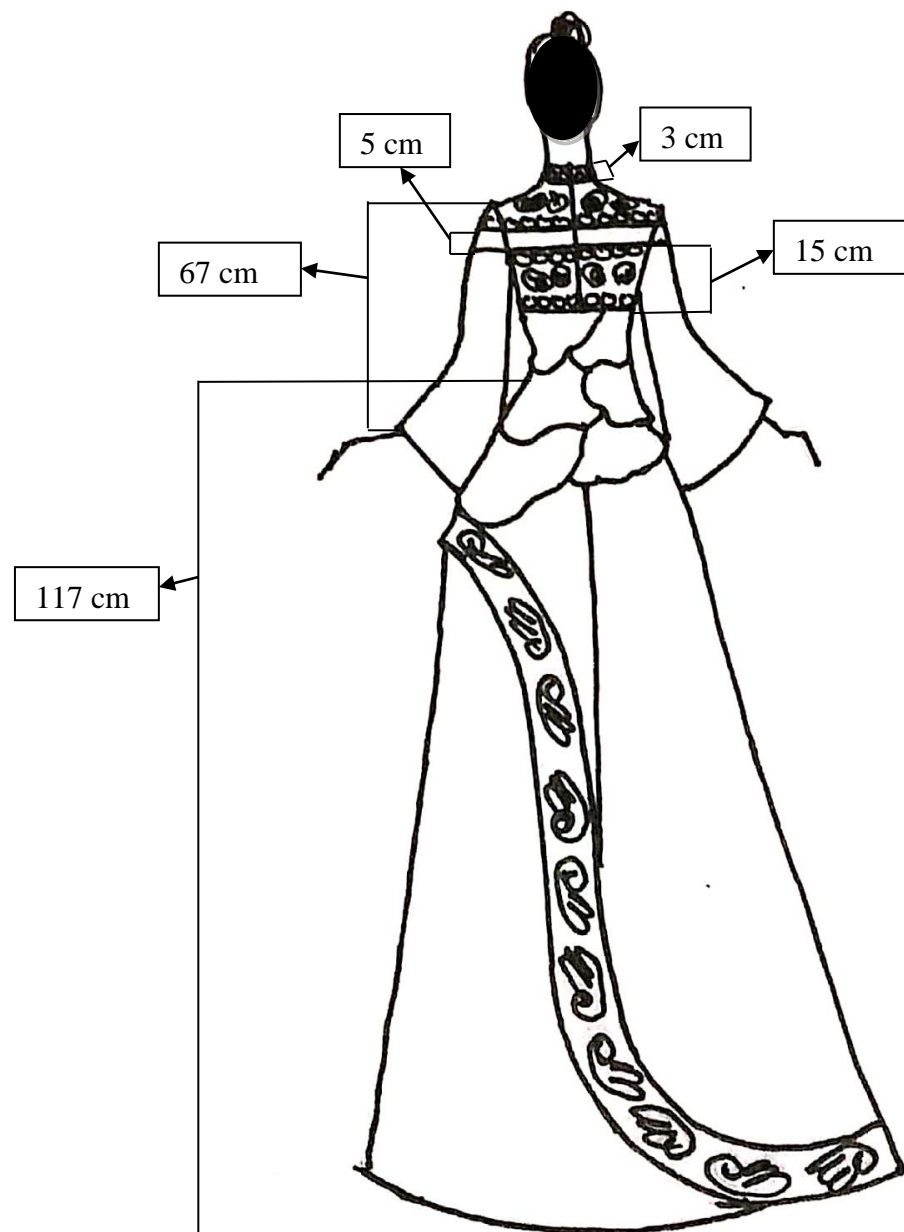
Pada tahap persiapan terdapat beberapa hal yang harus dilakukan yaitu :

1) Pembuatan Gambar Kerja

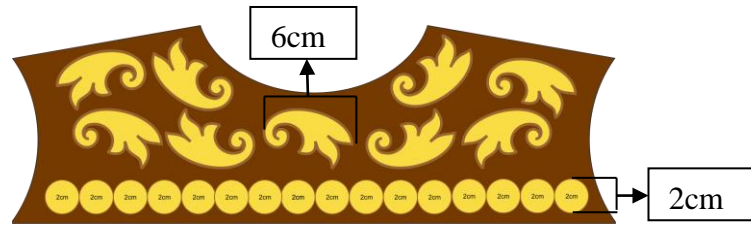
Pembuatan gambar kerja busana dilakukan agar dapat menggambarkan desain busana tersebut serta detail-detail yang terdapat pada busana secara lengkap yang disertai dengan keterangan pada bagian busana, agar dapat diperoleh hasil yang maksimal. Pembuatan desain kerja adalah sebagai pedoman atau contoh pembuatan busana tersebut.



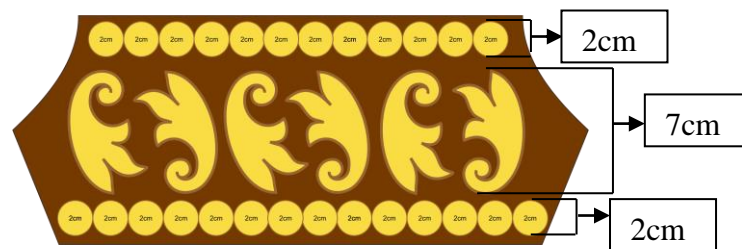
Gamabar 23. Desain Kerja Tampak Depan



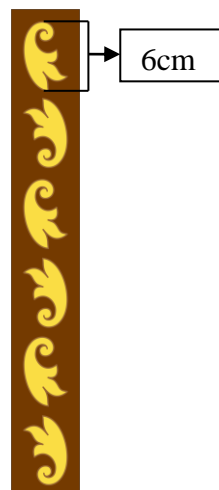
Gambar 24. Desain Kerja Tampak Belakang



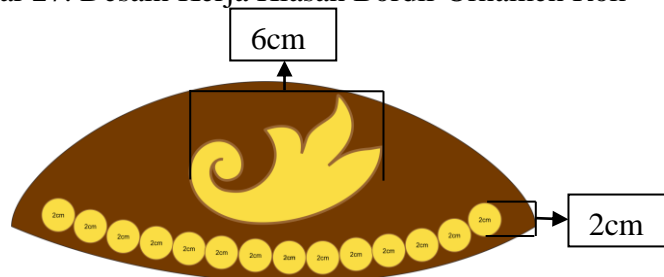
Gambar 25. Desain Kerja Hiasan Bordir Ornamen Badan



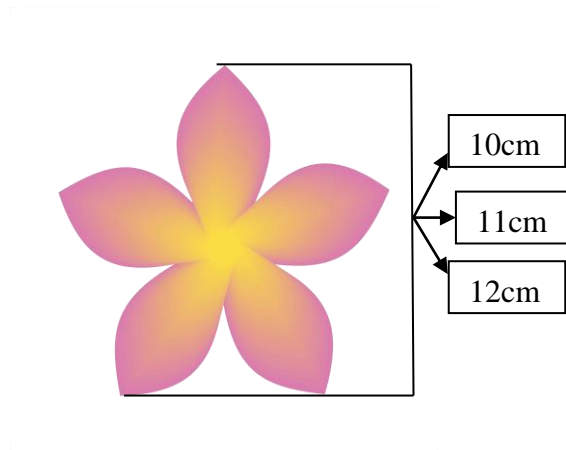
Gambar 26. Desain Kerja Hiasan Bordir Ornamen Badan



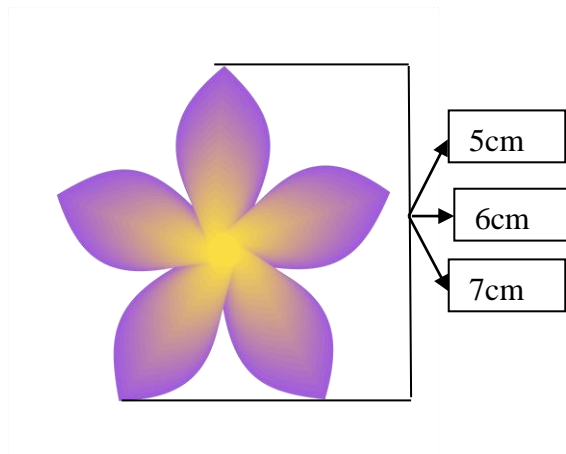
Gambar 27. Desain Kerja Hiasan Bordir Ornamen Rok



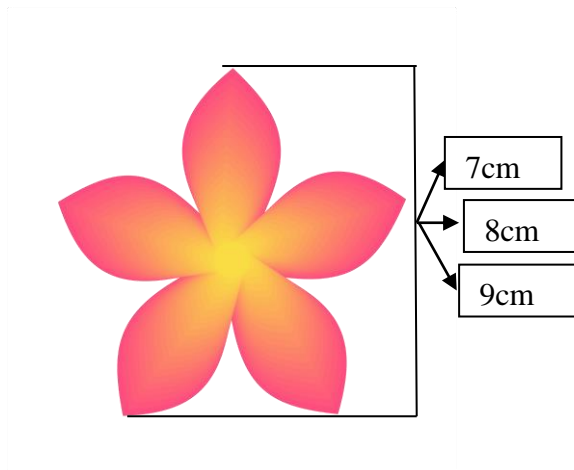
Gambar 28. Desain Kerja Hiasan Bordir Ornamen Lengan



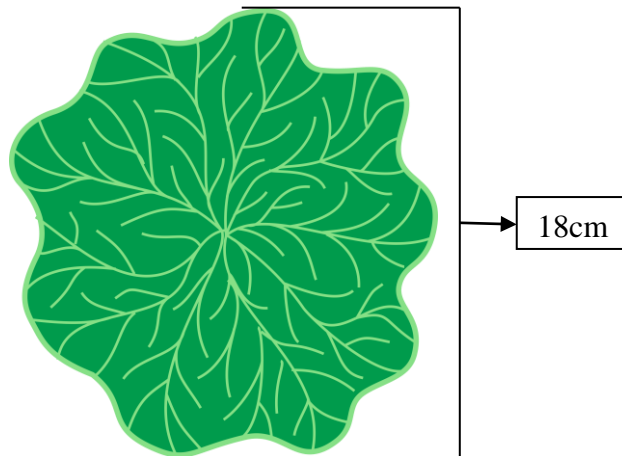
Gambar 29. Desain Kerja Hiasan Bordir Bunga Lotus



Gambar 30. Desain Kerja Hiasan Bordir Bunga Lotus



Gambar 31. Desain Kerja Hiasan Bordir Bunga Lotus



Gambar 32. Desain Kerja Hiasan Bordir Daun Lotus

2) Pengambilan Ukuran

Hasil pengukuran yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam tersebut diantaranya sebagai berikut :

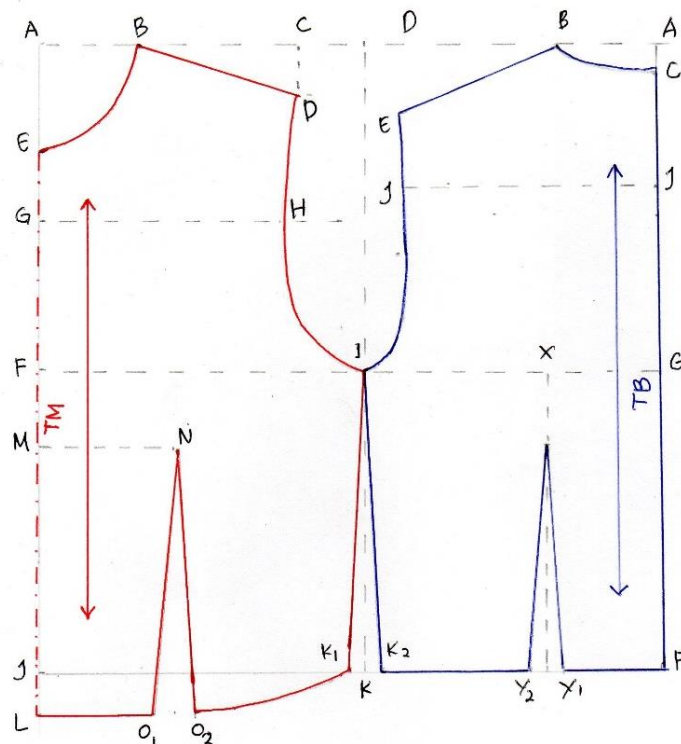
- a) Lingkar Badan : 80 cm
- b) Lingkar Pinggang : 64 cm
- c) Lingkar Panggul : 91 cm
- d) Lingkar Leher : 36 cm
- e) Lingkar Kerung Lengan : 38 cm
- f) Lebar Muka : 33 cm
- g) Lebar Punggung : 34 cm
- h) Lebar Bahu : 12 cm
- i) Jarak Dada : 16 cm
- j) Tinggi Puncak Dada : 17 cm
- k) Tinggi Pnggul : 20 cm
- l) Panjang Muka : 33 cm
- m) Panjang Punggung : 35 cm
- n) Panjang Lengan : 67 cm
- o) Panjang Rok : 117 cm

3) Pembuatan Pola Busana

Pembuatan pola busana pesta tersebut menggunakan pola sistem *So'en* dengan perbandingan skala 1:4. Adapun pola dasar sistem *So'en* yang telah dibuat adalah sebagai berikut :

Pola Dasar sistem *So'en*

Skala 1:4



Gambar 33. Pola Dasar Badan sistem *So'en*

Keterangan Pola

a) Pola Bagian Depan

Buat garis tegak lurus

A-B : $\frac{1}{6}$ lingkaran leher + $\frac{1}{2}$ cm

A-E : $AB + 1$ cm

B-E : kerung leher

B-D : lebar bahu

C-D : turun 4 cm

A-F : $\frac{1}{2}$ panjang punggung + $1 \frac{1}{2}$ cm

G : EF dibagi 2

G-H : lebar muka

F-I : $\frac{1}{4}$ lingkar badan + 1 cm

Hubungkan DHI

FJ=IK : $\frac{1}{2}$ panjang punggung

J-L : turun 3 cm

J-M : tinggi puncak

M-N : $\frac{1}{2}$ jarak payudara

L-O : M-N

N-P : 2 cm

L1-L2 : 3 cm

L-K1 : $\frac{1}{4}$ lingkar pinggang + 1 cm + 3 cm

b) Pola Bagian Belakang

J-F : $\frac{1}{2}$ lingkar badan

F-C : panjang punggung

C-A : 2 cm

A-B : $\frac{1}{6}$ lingkar leher + $\frac{1}{2}$ cm

B-C : kerung leher

B-E : lebar bahu

D-E : 5 cm

C-G : G-F $\frac{1}{2}$ panjang punggung

C-J : turun 8 cm

J-H : $\frac{1}{2}$ lebar punggung

G-I : $\frac{1}{2}$ lingkar badan – 1 cm

Hubungkan EHI

G-L : 8 cm

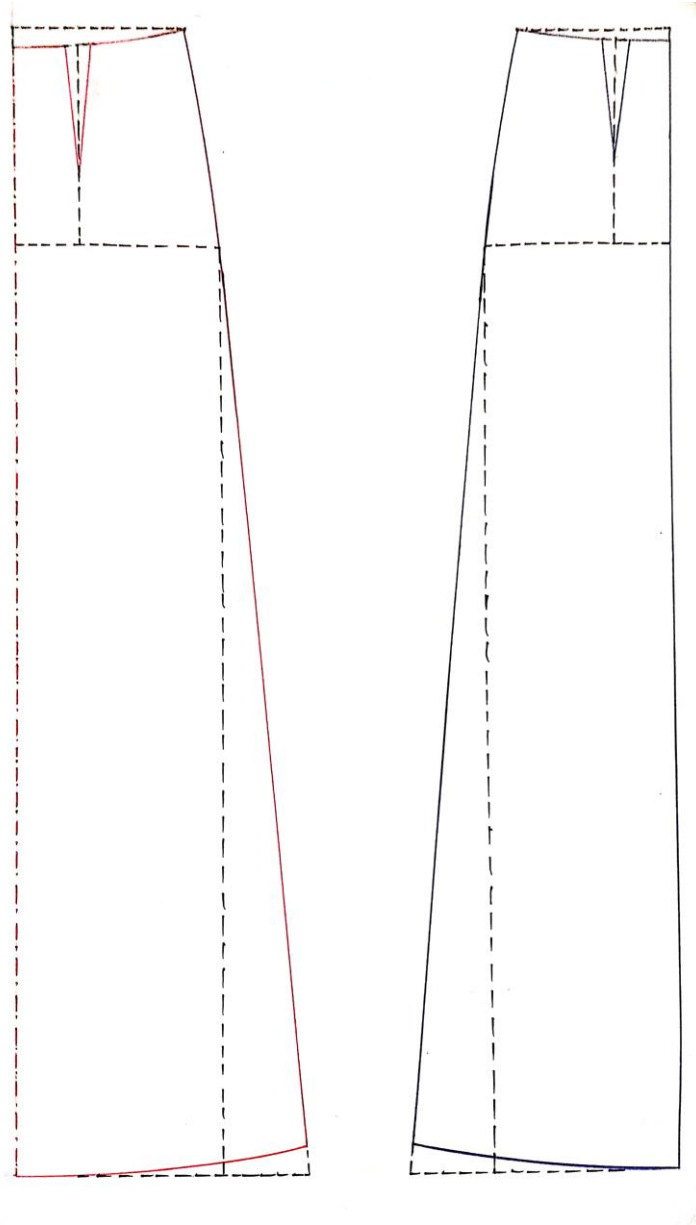
L-M : 5 cm

F1-F2 : 3 cm

F-K2 : $\frac{1}{4}$ lingkar pinggang – 1 cm + 3 cm

Pola Dasar Rok

Skala 1:4



Gambar 34. Pola Dasar Rok

Keterangan Pola Rok

a) Pola Bagian Depan

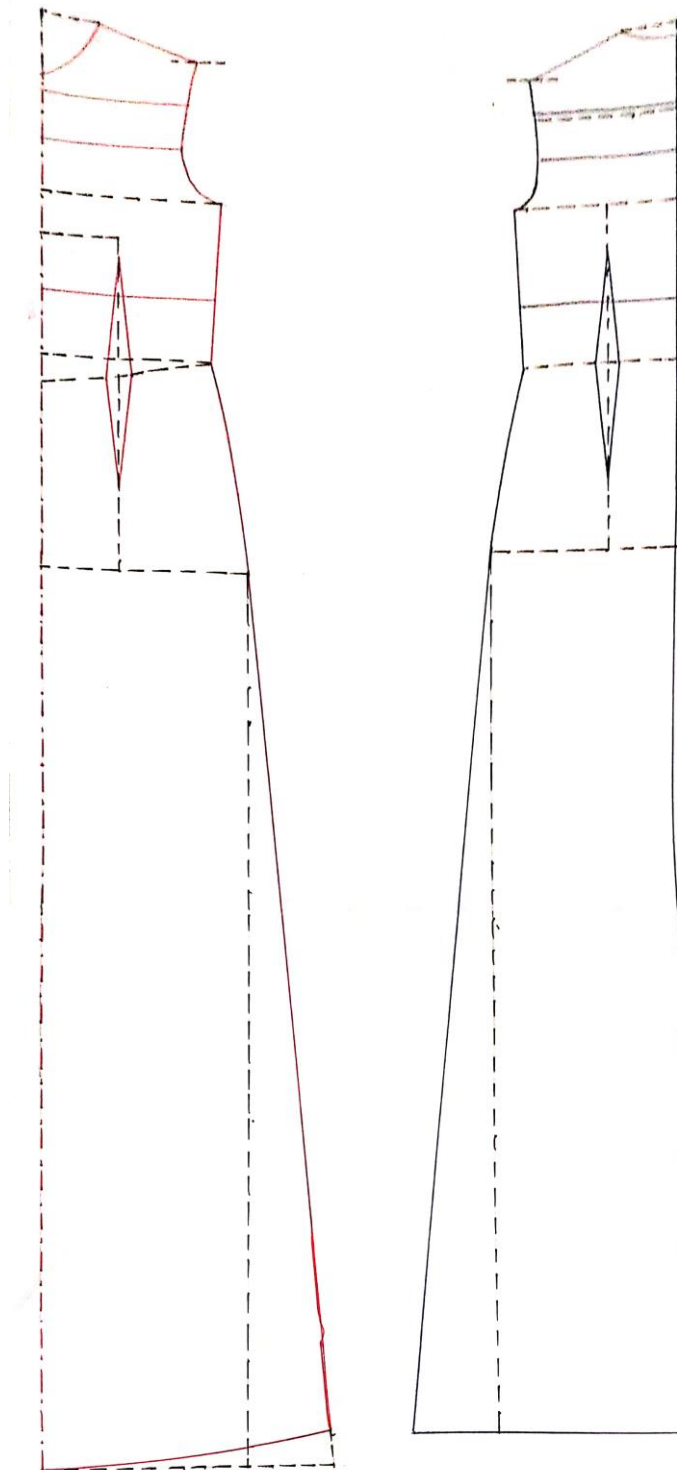
- A-A1 : 2 cm
- A1-B : panjang rok
- A-C : $\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang + 1 cm + 3 cm
- A1-E : tinggi panggul
- E-F : $\frac{1}{4}$ lingkaran panggul + 1 cm
- C-F1 : A1-E
- A-A2 : $\frac{1}{10}$ lingkaran pinggang + 1 cm
- A2-A3 : 3 cm
- A1-C : $\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang + 1 cm + 3 cm
- D-D1 : 5 cm
- C-D2 : panjang rok

b) Pola Bagian Belakang

- G-G1 : 1 cm
- G1-H : panjang rok
- G-I : $\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang – 1 cm + 3 cm
- G1-K : tinggi panggul
- K-J : $\frac{1}{4}$ lingkaran panggul – 1 cm
- I-L1 : G1-K
- G1-G2 : $\frac{1}{10}$ lingkaran pinggang
- G2-G3 : 3 cm
- G1-I : $\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang – 1 cm + 3 cm
- J-J1 : 5 cm
- I-J2 : panjang rok

Pecah Pola Gaun

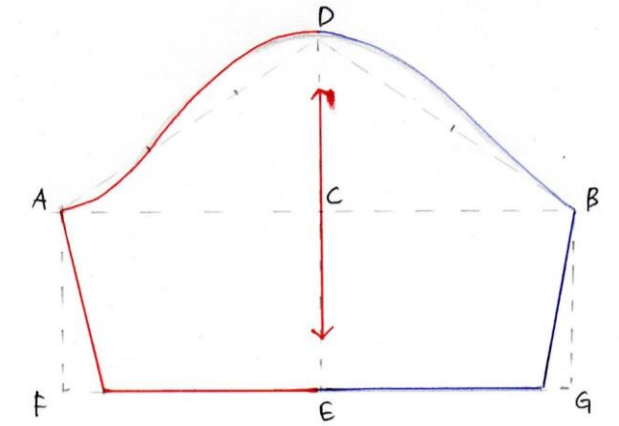
Skala 1:4



Gambar 35. Pecah Pola Gaun

Pola Dasar Lengan

Skala 1:4



Gambar 36. Pola Dasar Lengan

Pola Lengan Teknik Drapping



Gambar 37. Pola Lengan Teknik Drapping

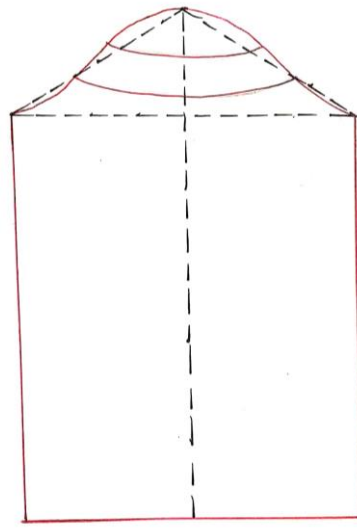
Keterangan Pola

A-B : tinggi puncak lengan

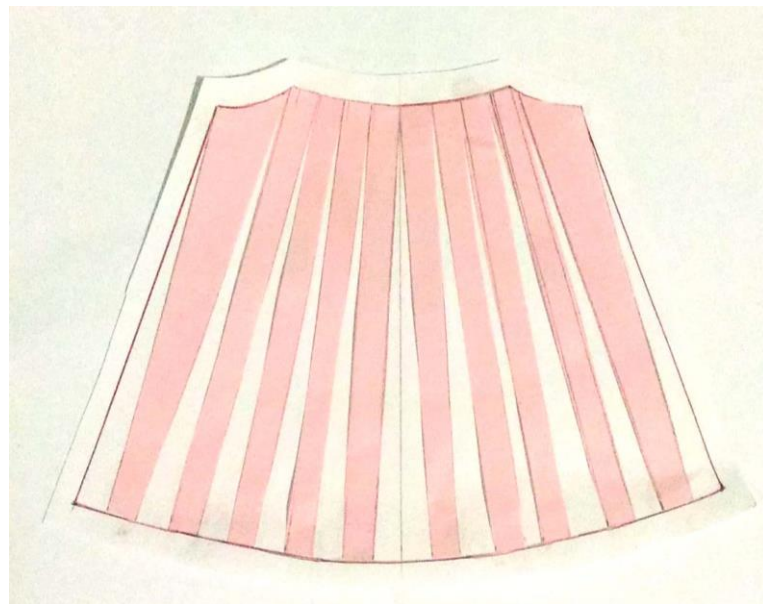
A-C : panjang lengan

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

Kemudian untuk menentukan posisi potongan dengan cara drapping



Gambar 38. Pola Lengan setelah di Drapping



Gambar 39. Pecah Pola Lengan

Pola Kerah

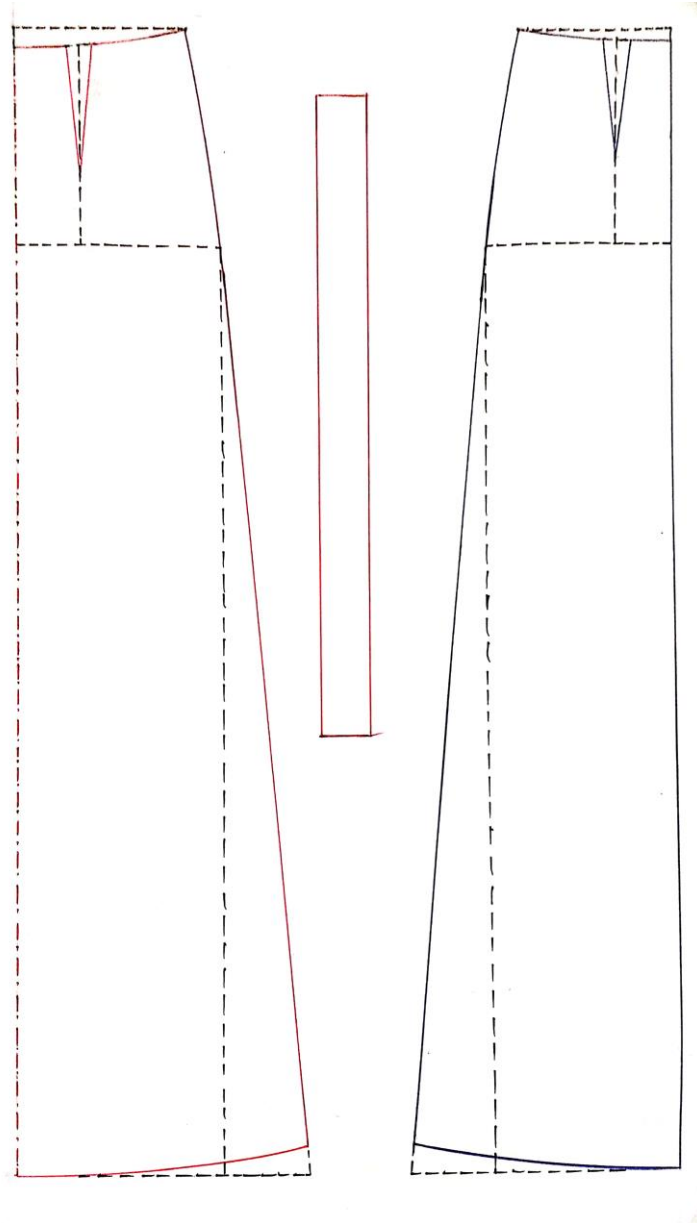
Skala 1:4



Gambar 40. Pola Kerah

Pola Rok

Skala 1:4



Gambar 41. Pola Rok

Keterangan Pola Rok

c) Pola Bagian Depan

A-A1 : 2 cm

A1-B : panjang rok

A-C : $\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang + 1 cm + 3 cm

A1-E : tinggi panggul
 E-F : $\frac{1}{4}$ lingkaran panggul + 1 cm
 C-F1 : A1-E
 A-A2 : $\frac{1}{10}$ lingkaran pinggang + 1 cm
 A2-A3 : 3 cm
 A1-C : $\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang + 1 cm + 3 cm
 D-D1 : 5 cm
 C-D2 : panjang rok

d) Pola Bagian Belakang

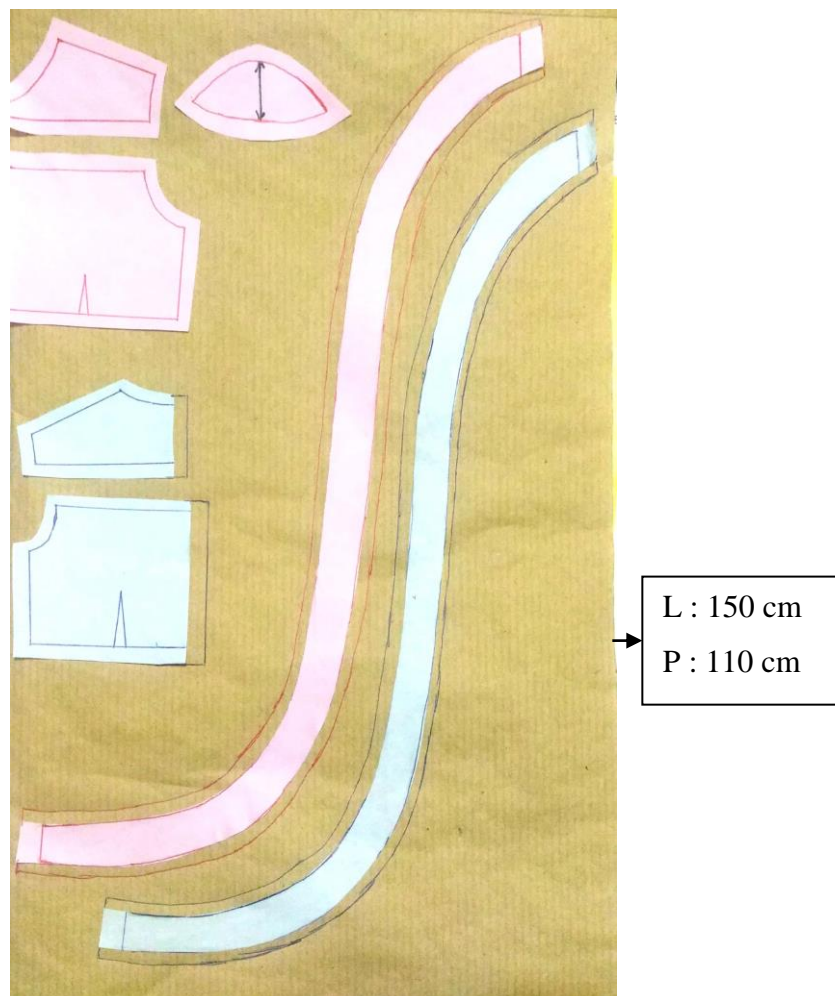
G-G1 : 1 cm
 G1-H : panjang rok
 G-I : $\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang – 1 cm + 3 cm
 G1-K : tinggi panggul
 K-J : $\frac{1}{4}$ lingkaran panggul – 1 cm
 I-L1 : G1-K
 G1-G2 : $\frac{1}{10}$ lingkaran pinggang
 G2-G3 : 3 cm
 G1-I : $\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang – 1 cm + 3 cm
 J-J1 : 5 cm
 I-J2 : panjang rok

4) Rancangan Bahan

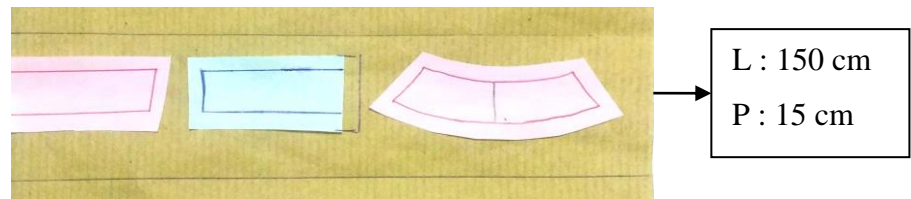
Merancang bahan adalah meletakkan pola busana dalam ukuran skala kecil pada kertas payung sesuai dengan ukuran lebar bahan sesungguhnya maupun arah serat pada bahan yang digunakan. Rancangan bahan digunakan untuk mengetahui jumlah bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan busana serta meminimalisir atau mengurangi pengeluaran agar tidak sia-sia. Dalam merancang bahan adalah :

- a) Perhatikan arah serat pada pola sesuai dengan arah serat pada bahan atau kain.

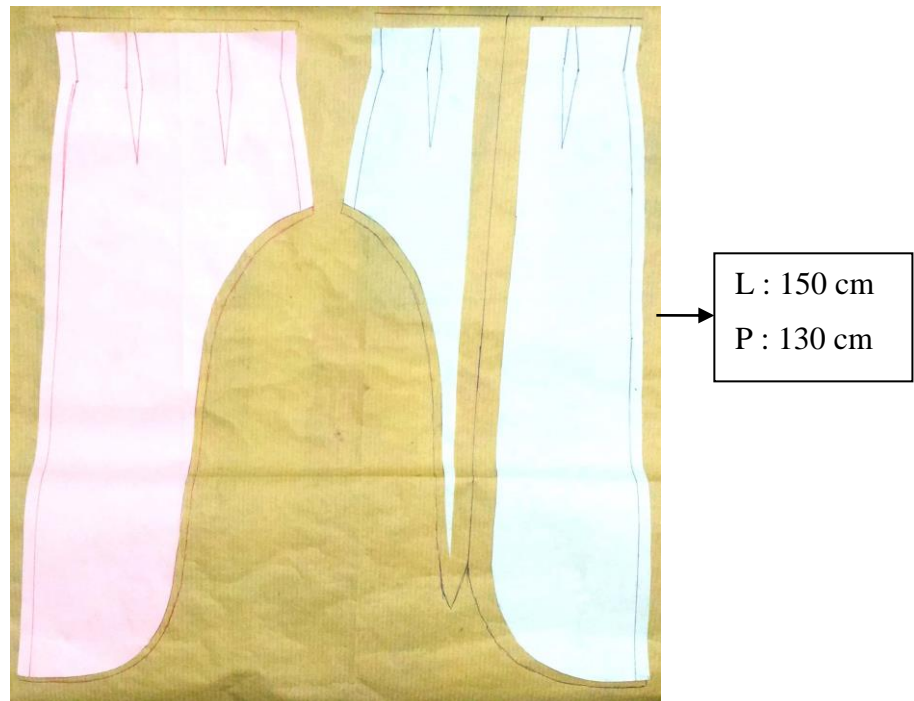
- b) Saat meletakkan pola mulai dari bagian pola yang besar dahulu kemudian pola yang kecil.
- c) Untuk bahan motif, bahan kotak-kotak atau bahan garis perlu diperhatikan arah motif. Selain itu untuk bahan bertekstur perlu juga diperhatikan bagian baik bahan dan bagian buruk bahan agar tidak terbalik atau tertukar bagiannya.
- d) Perhatikan desain busana sebagai pedoman bagian-bagian mana saja yang menggunakan bahan kain A atau menggunakan bahan B agar tidak salah atau terlewatkan.
- e) Tanda pola dan ukuran kampuh juga perlu diteliti dan diperhatikan agar ukuran kampuh sesuai tidak kebesaran maupun tidak kekecilan.



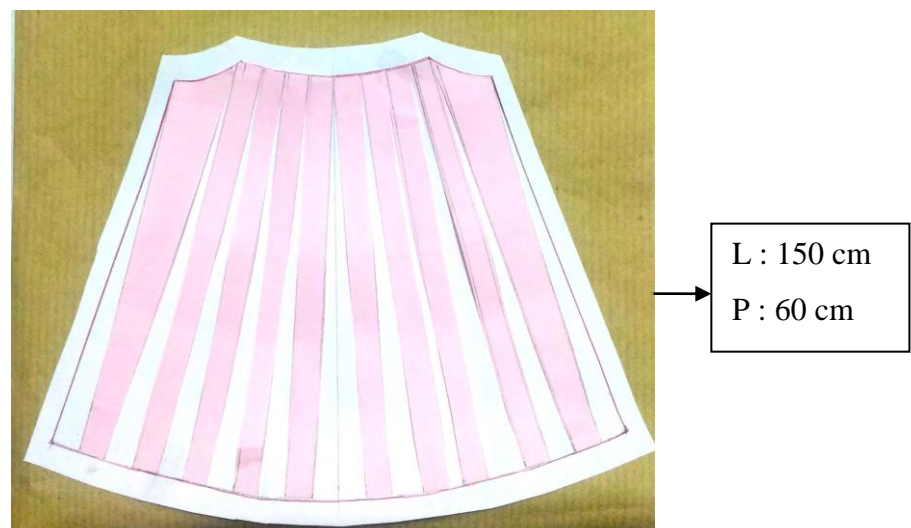
Gambar 42. Rancangan Bahan Badan (Taffeta Warna Coklat)



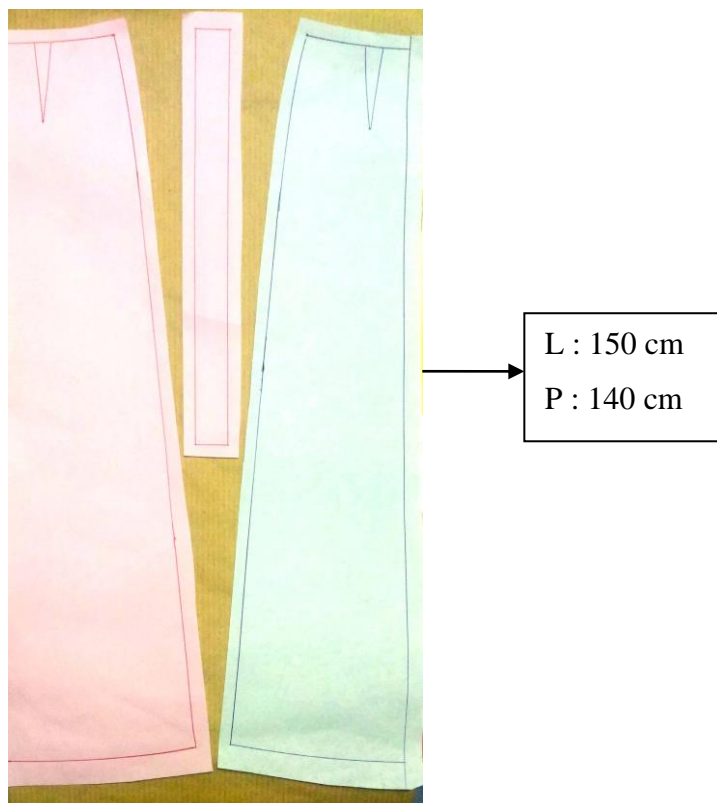
Gambar 43. Rancangan Bahan Badan (Tulle Warna Kulit)



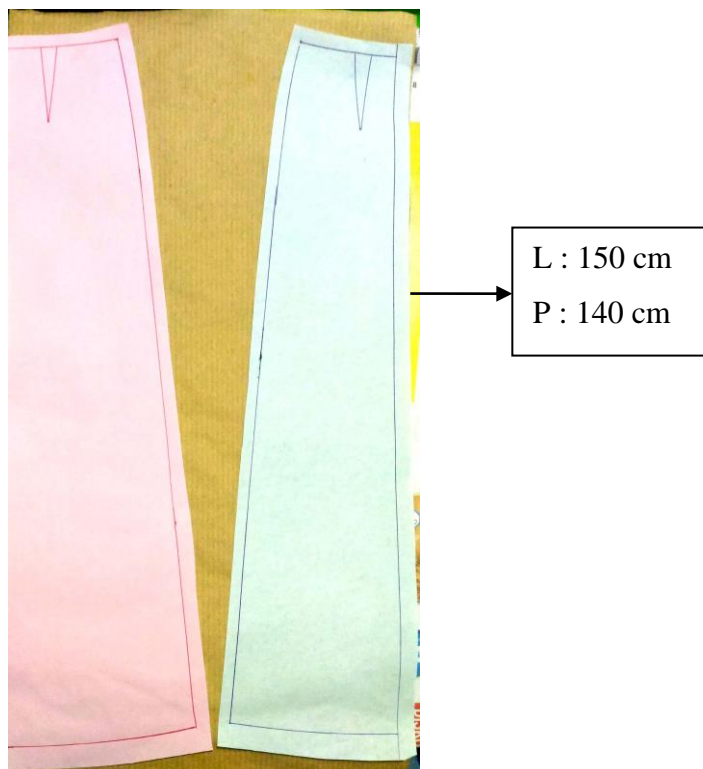
Gambar 44. Rancangan Bahan Gaun (Taffeta Warna Hijau)



Gambar 45. Rancangan Bahan Lengan (Organza)



Gambar 46. Rancangan Bahan Rok (Taffeta Warna Pink)



Gambar 47. Rancangan Bahan Rok (Tulle Warna Hijau)

5) Kalkulasi Harga

Kalkulasi harga adalah mencatat kebutuhan dan menjumlah seluruh bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan busana. Kalkulasi harga bertujuan untuk mengetahui jumlah biaya yang dibutuhkan dalam memenuhi kebutuhan bahan yang digunakan dalam pembuatan busana, sehingga meminimalisir pengeluaran biaya. Beberapa hal penting yang perlu diperhatikan dalam membuat kalkulasi harga yaitu:

- a) Menyertakan nama bahan, banyaknya bahan yang dibutuhkan, harga satuan, jumlah total, harga total dari keseluruhan bahan.
- b) Bahan pokok dan bahan tambahan dibedakan dan dikelompokkan masing-masing.
- c) Menentukan jumlah harga sesuai dengan jumlah barang.
- d) Semua bahan yang dibutuhkan sebaiknya dicatat dan diteliti ulang agar kebutuhan bahan yang diinginkan sesuai tidak ada yang kurang dan tepat.

Tabel 2. Kalkulasi Harga

No.	Nama Bahan	Harga Satuan	Kebutuhan	Jumlah
	Bahan Utama			
1.	Kain Tafetta (coklat)	Rp. 25.000	1 m	Rp. 25.000
2.	Kain Tafetta (hijau cerah)	Rp. 25.000	1,5 m	Rp. 37.500
3.	Kain Tafetta (hijau tua)	Rp. 25.000	0,5 m	Rp. 12.500
4.	Kain Tafetta (pink)	Rp. 25.000	2 m	Rp. 50.000
5.	Kain Organza	Rp. 18.000	1 m	Rp. 18.000
6.	Kain Tulle (kulit)	Rp. 10.000	0,5 m	Rp. 5.000
7.	Kain Tulle (hijau)	Rp. 10.000	2 m	Rp. 10.000
8.	Kain Ero (coklat)	Rp. 12.000	0,5 m	Rp. 6.000
9.	Kain Ero (hijau)	Rp. 12.000	2 m	Rp. 24.000
	Bahan Tambahan			
1.	Kain Keras M33	Rp. 15.000	10 cm	Rp. 1.500
	Bahan Pembantu			

No.	Nama Bahan	Harga Satuan	Kebutuhan	Jumlah
1.	Benang	Rp. 1.500	5 buah	Rp. 7.500
2.	Zipper 50 cm	Rp. 8.500	1 buah	Rp. 8.500
3.	Zipper 25 cm	Rp. 5.000	1 buah	Rp. 5.000
4.	Hak Kait	Rp. 500	1 pasang	Rp. 500
5.	Bisban	Rp. 1000	3 buah	Rp. 3000
6.	Jasa Bordir Lotus	Rp. 60.000	-	Rp. 60.000
7.	Jasa Bordir Ornamen	Rp. 175.000	-	Rp. 175.000
8.	Jasa Bordir Bunga	Rp. 240.000	-	Rp. 240.000
9.	Kancing Bungkus	Rp. 30.000	-	Rp. 30.000
Pelengkap Busana				
1.	Hallon cut	Rp. 53.500	-	Rp. 53.500
2.	Manik-manik	Rp. 15.000	1 bungkus	Rp. 15.000
3.	Anting	Rp. 2.500	1 pasang	Rp. 2.500
4.	Bandana	Rp. 1.500	2 buah	Rp. 3.000
Jumlah				Rp. 793.000

Analisa Harga Jual

Biaya tenaga kerja (50% X biaya produk)

0,5 x Rp. 793.000 : Rp. 396.500

Biaya aus mesin (10% X biaya produk)

0,1 x Rp. 793.000 : Rp. 79.300

Keuntungan (30% X biaya produk)

0,3 x Rp. 793.000 : Rp. 237.900

Jumlah kebutuhan : Rp. 793.000

Total : Rp. 1.506.700

Jadi untuk harga jual busana pesta malam ini adalah Rp. 1.506.700

dibulatkan menjadi Rp. 1.510.000

b. Pelaksanaan

1) Peletakan Pola pada Bahan

Peletakkan pola pada bahan dimulai dari pola yang paling besar sampai pola yang paling kecil. Dan peletakan pola disesuaikan dengan warna bahan yang sudah ditentukan.

2) Pemotongan dan Pemberian Tanda Jahitan

Pola yang sudah diletakkan pada bahan disemat dan diberi tanda kampuh agar mempermudah pada proses selanjutnya yaitu proses pemotongan bahan. Pemberian tanda kampuh pada bahan sesuai dengan kebutuhan, dengan menggunakan kapur jahit (tipis-tipis). Ukuran kampuh pada bagian sisi yaitu 2-2,5 cm, untuk bagian lengkung 1-1,5 cm kemudian bagian kelim bawah 4 cm. Bagian pola yang dipotong terlebih dahulu adalah bagian pola yang besar sampai pola yang terkecil. Pemotongan bahan menggunakan gunting yang tajam agar tidak menimbulkan tirus pada bahan atau merusak bahan. Bahan dipotong di atas meja potong atau di lantai karena mediannya lebih luas sehingga mempermudah ruang gerak saat memotong bahan. Bagian-bagian yang sudah dipotong diberi tanda jahitan menggunakan karbon jahit dan rader, seperti tanda batas kampuh, tanda bagian pinggang, dan bagian-bagian tanda pola lainnya yang penting.

3) Penjelujuran dan penyambungan

a. Bagian Gaun

1. Menjelujur kupnat
2. Menjelujur sisi dan bahu serta bagian bawah gaun, kemudian dibordir
3. Menjelujur TB bagian gaun bawah kemudian memasang *zipper*
4. Menjelujur sisi gaun bawah
5. Setelah itu antara badan atas dan badan bawah disambung dengan tulle.
6. Kemudian menyelesaikan bagian gaun bawah dengan furing lekat

7. Menyambung badan dan gaun bawah
8. Menyatukan lengan taffeta, tulle, dan organza, kemudian menjahit sisi lengan
9. Menyelesaikan TB badan
10. Menyambung krah
11. Menjelujur lengan
12. Penyelesaian furing dengan disoom
13. Menyusun bordiran lotus pada gaun

b. Bagian Rok

1. Menjelujur kupnat
2. Menjelujur TB
3. Memasang *zipper*
4. Menyambung sisi rok
5. Menyelesaikan kampuh dengan cara dirompok
6. Mengepres M33 pada ban pinggang
7. Menyambung ban pinggang pada rok kemudian penyelesaiannya dengan cara disoom
8. Memasang hak kait
9. Mengkelim bagian bawah rok dengan disoom.

4) Evaluasi Proses I (*Fitting I*)

Evaluasi proses I merupakan pengepasan busana pada tubuh seseorang yang sudah dalam bentuk busana tetapi belum pas. Pengepasan I bertujuan untuk mengetahui sesuai dengan ukuran tubuh model dan kenyamanan pada busana tersebut, selain itu juga untuk mengetahui kekeurangan pada busana saat dipakai oleh model.

Tabel 3. Evaluasi *Fitting* I

Aspek yang Dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara Mengatasi
Gaun	Bagian sisi atas kekecilan.	Membesarkan sisi masing-masing 2 cm.
	Bordiran lotus kurang	Menambahkan bordiran
	Bagian lengan kurang mengembang dan panjang	Dikembangkan ulang masing-masing 1 cm dan panjang ditambah 2 cm
	Bahu kurang turun	Diturunkan 1 cm

5) Proses Menjahit

a. Menjahit Gaun

1. Menjahit kupnat
2. Menyambung badan atas dan bawah dengan tulle, kemudian menjahit bahu dan sisi
3. Menjahit TB gaun bawah, kemudian memasang *zipper*
4. Menjahit sisi gaun bawah
5. Menyelesaikan gaun bawah dengan furing lekat
6. Menyambung badan dan gaun bagian bawah
7. Menyelesaikan TB badan dan memasang lidah
8. Menyelesaikan furing lekat dengan di soom
9. Menjahit krah
10. Menyatukan lengan taffeta, tulle, organza, kemudian menjahit sisinya
11. Menyatukan lengan dengan badan
12. Penyelesaian kelim lengan dengan soom gulung.
13. Menyatukan lotus pada gaun dengan cara disoom
14. Memberi hiasan hallon cut pada bagian bordiran ornamen

b. Menjahit Rok

1. Menjahit kupnat
2. Menjahit TB rok kemudian memasang *zipper*
3. Menyatukan sisi rok dengan kampuh buka di rompok
4. Menjahit tulle dengan kampuh balik
5. Kemudian disatukan dengan rok
6. Menyatukan ban pinggang pada rok dan diselesaikan dengan disoom
7. Mengkelim bawah rok dengan disoom
8. Memasang hak kait
9. Menyemat bunga pada rok

6) Hiasan Busana

a. Hiasan Gaun

1. Mengaplikasikan manik-manik pada bagian sela bordiran
2. Mengaplikasikan hallon cut pada pinggiran bordiran ornamen
3. Menyusun bordiran daun lotus pada bagian pinggang sampai panggul

b. Hiasan Rok

1. Menyusun bordiran bunga kemudian bagian tengah disatukan dengan kancing bungkus
2. Menyematkan bunga yang sudah disusun pada rok kemudian disoom

c. Hiasan Kepala

1. Siapkan bunga dengan berbagai ukuran
2. Kemudian menyatukan bandana dengan kawat
3. Tempelkan bunga pada bandana dengan lem
4. Posisi hiasan hanya pada sisi sebelah saja.

7) Evaluasi Proses II (*Fitting II*)

Evaluasi II adalah yang dilakukan saat *fitting II* setelah proses penjahitan selesai. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui letak kesalahan jika masih ada, mengetahui bagian yang harus ditambah

atau dikurangi dan yang harus diperbaiki. Selain itu evaluasi II juga dimaksudkan untuk mengetahui letak hiasan busana, sehingga pemasangan hiasan tepat dan seperti yang diharapkan.

Tabel 4. Evaluasi *Fitting* II

Aspek yang Dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara Mengatasi
Gaun	Bordiran lotus kurang	Menambah bordiran
Rok	Hiasan bunga ditambah lagi	Menambah hiasan bunga
Hiasan Kepala	Ditambah lagi	Menambahkan hiasan

d. Evaluasi Hasil

Tujuan dari evaluasi hasil adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan yang sudah dilaksanakan. Adapun evaluasi yang dilakukan antara lain sebagai berikut :

- 1) Pengambilan ukuran sebaiknya harus detail
- 2) Sebaiknya saat mengukur bagian-bagian tubuh model yang perlu ditandai agar tidak bergeser seperti lingkaran badan, lingkaran pinggang, lingkaran panggul dan lain-lain, diberi tanda dengan pita atau tali.
- 3) Saat mengambil ukuran, model sebaiknya menggunakan pakaian yang pas badan agar ukuran sesuai dengan tubuh model.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

a. Persiapan

Setiap adanya penyelenggaraan suatu acara tahap pertama yang dilakukan adalah persiapan. Pada tahap persiapan penyelenggaraan pergelaran busana, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu sebagai berikut :

1) Pembentukan Panitia

Pembentukan panitia merupakan salah satu persiapan dalam menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema “TROMGINE”. Pembentukan panitia bertujuan agar semua kegiatan dapat berjalan

lancar dan sesuai harapan. Pergelaran ini diikuti oleh 111 mahasiswa angkatan 2016, yang terdiri dari mahasiswa Teknik Busana D3 dan Pendidikan Teknik Busana S1. Tanggung jawab dalam penyelenggaraan pergelaran busana dapat ditanggung bersama dalam sebuah kepatitiaan sehingga akan terbentuk suatu kerjasama sesuai dengan tujuan pergelaran. Adapun komponen kepanitiaan dalam pergelaran busana terdiri dari : Ketua, Sekretaris, Bendahara, Sie Sponsorship, Sie Publkasi, Sie Acara, Sie Backstage and Floor, Sie Dokumentasi, Sie Booklet, Sie Konsumsi, Sie Juri, Sie Perlengkapan, Sie Dekorasi, Sie Model, dan Sie Keamanan.

2) Menentukan Tema

Tema yang diambil dalam pergelaran busana tahun 2019 ini adalah “TROMGINE” yang merupakan akronim dari *The Role of Millenial Generation in Natural/Nature Environment* yang diartikan sebagai peranan generasi milenial dalam lingkungan alam. 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*. *Heritage* merupakan peninggalan masa lalu, yang harus dikenalkan 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 warisan budaya dan alam yang ada di Indonesia.

3) Sumber Dana

Penyelenggaraan pergelaran busana 2019 dengan tema TROMGINE ini tidak dapat berjalan apabila tidak didukung dana finacial yang mencukupi. Setiap mahasiswa yang mengikuti pergelaran diwajibkan membayar uang iuran pokok sebesar Rp. 1.200.000. Jumlah nominal itu ditentukan melalui perhitungan perkiraan anggaran diputuskan serta disetujui saat rapat. Selain itu

juga dari penjualan tiket, sisa Manajemen Peragaan, dari sponsor, denda kehadiran, dan beberapa sumber lainnya.

4) Dewan Juri

Pada saat Grand Juri penilaian dilakukan oleh pihak luar yang telah ditentukan atau ditunjuk untuk menilai hasil karya mahasiswa yang mengikuti Proyek Akhir untuk D3 dan Karya Inovasi untuk S1. Berikut ini daftar nama dewan juri butik dan garmen yang ditunjuk untuk menilai hasil karya mahasiswa Proyek Akhir untuk D3 dan Karya Inovasi untuk S1 sebagai berikut :

a. Juri Butik :

1. Sugeng Waskito
2. Phillip Iswardono
3. Goet Poespo

b. Juri Garmen :

1. Pratiwi Sundarini, M.Kom
2. PT. Ungaran Sari Garment
3. Dr. Hadjar Pamadhi, Ma. Hons

5) Menentukan Waktu dan Tempat

Waktu dan tempat pelaksanaan pergelaran busana ditetapkan berdasarkan banyak pertimbangan. Dalam menentukan tempat dipertimbangkan dari sisi kenyamanan tempat, nego harga, fasilitas, letak strategis tempat tersebut, finansial dari kepanitiaan, dan lain-lain. Dari beberapa pertimbangan, tempat yang dipilih untuk penyelenggaraan pergelaran busana adalah di Auditorium UNY alasannya selain tempatnya yang strategis adalah menyesuaikan dengan finansial dari kepanitiaan. Untuk waktu yang ditentukan adalah sesuai kesepakatan dan menyesuaikan jadwal senggang dari Auditorium UNY yaitu hari Kamis tanggal 11 April 2019.

c. Pelaksanaan

1) Penilaian Gantung

Pada pelaksanaan penilaian gantung merupakan proses penilaian sebelum busana diperagakan di atas panggung atau *catwalk* yang dilaksanakan pada hari Sabtu, 06 April 2019 di gedung KPLT FT UNY lantai 3. Pada saat penilaian gantung busana beserta *accessories* dikenakan pada *dummy* atau *dressfoam* ditata sesuai nomor berjajar dan kemudian dinilai oleh dosen-dosen busana.

2) Grand Juri

Grand Juri adalah proses penilaian sebelum busana diperagakan di atas panggung atau *catwalk* yang dilaksanakan pada hari Minggu, 07 April 2019 di gedung KPLT FT UNY lantai 3. Pada saat grand juri, busana beserta *accessories* dikenakan oleh model atau pragawati. Desainer mempresentasikan konsep busana pesta malam dengan sumber ide Taman Tirta Gangga yang telah penulis ciptakan. Pada saat desainer membacakan konsep, pragawati berjalan sambil memamerkan atau memperagakan busana yang dikenakannya.

3) Gladi Bersih

Gladi bersih dilaksanakan pada tanggal 10 April 2019 yang diikuti seluruh panitia inti, panitia tambahan, model atau pragawati, dan pengisi acara Proyek Akhir dan Karya Inovasi Produk Fashion.

4) Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana 2019 dengan tema “TROMGINE” diselenggarakan pada hari Kamis, 11 April 2019 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, acara dimulai pada pukul 18.00 WIB. Pergelaran busana ini menampilkan karya dari 111 mahasiswa yang terdiri dari mahasiswa Pendidikan Teknik Busana S1 dan Teknik Busana D3, yang terbagi menjadi 3 sesi dan terbagi menjadi 2 konsentrasi yaitu garment dan butik. Dalam pergelaran ini penulis mendapat sesi 2 dengan nomor urut tampil 79.

d. Evaluasi

Evaluasi Proyek Akhir “TROMGINE” 2019 dilaksanakan pada tanggal 11 April 2019 bertempat di Auditorium UNY. Hasil evaluasi tersebut meliputi :

1. Evaluasi persiapan yaitu kurang koordinasi antara panitia, kurang kesiapan panitia, dan kurang kekompakkan antar panitia.
2. Evaluasi pelaksanaan yaitu gladi bersih mengalami kemoloran waktu dan kurangnya komunikasi antar panitia, dan adanya beberapa model yang berhalangan hadir.
3. Evaluasi hasil yaitu terjadi kesalah pahaman dalam pemutaran *sound* saat *opening*, kesalahan pemilihan lampu parled yang digunakan untuk menerangi sisi *runway* sebenarnya kurang tepat karena dapat memberikan efek kilau berwarna kemerahan atau kehijauan saat mengenai obyek sehingga mengganggu tampilan busana.

B. Hasil

1. Desain

Penciptaan suatu desain busana dibutuhkan adanya kesesuaian antara tema busana yang dirancang dengan tema pada pertunjukan busana yang diselenggarakan. Proses penciptaan busana pesta malam dengan sumber ide tertentu perlu memperhatikan beberapa hal antara lain sumber ide yang digunakan sesuai dengan tema dari *trend* busana, desain busana yang dibuat sesuai dengan konsep dari pengambilan sumber ide yang digunakan dan perlu memperhatikan unsur dan prinsip desain yang ada. Sesuai dengan tema pertunjukan busana 2019 TROMGINE yang mengacu pada *Trend Forecasting* 2019. Tema *trend* yang diambil penulis adalah *Svarga* dengan sub tema *Festive Fiesta*.



Gambar 48. *Fashion Illustration*

2. Busana

Hasil busana yang diciptakan adalah busana pesta malam yang terdiri dari dua *pieces* terdiri dari gaun dan rok. Diselesaikan dengan teknik furing lekat. Hiasan busana dengan teknik bordir dan hiasan hallon cut. Busana ini termasuk busana pesta malam yang digunakan untuk wanita remaja usia 18-20 tahun. Warna yang digunakan pada busana ini warna cerah perpaduan warna kontras dari pink disandingkan dengan hijau cerah ditambah hijau tua serta warna coklat dan gold menjadi suatu harmoni melalui unsur dan prinsip desain. Bahan yang digunakan taffeta, organza, dan tulle sebagai bahan utama. Karena taffeta bersifat ringan dan kaku, untuk organza bersifat ringan dan bervolume sedangkan tulle bersifat ringan dan melangcai. Furing menggunakan bahan ero. Sedangkan untuk memunculkan etnik pada busana dengan menggunakan teknik bordir. Dan hiasan busana menggunakan hallon cut berwarna gold yang diaplikasikan di sekeliling pinggiran tekstur ornamen yang sudah dibordir.

3. Pergelaran Busana

Hasil pergelaran busana TROMGINE telah terlaksana pada hari Kamis tanggal 11 April 2019. Pergelaran busana ini dihadiri oleh beberapa tamu undangan dan penonton serta masyarakat luas yang membeli tiket pergelaran busana TROMGINE. Juaraan diperoleh dari masing-masing kelas yaitu Teknik Busana D3 dan Pendidikan Teknik Busana S1. Busana yang ditampilkan oleh penulis pada saat pergelaran busana yaitu busana pesta malam. Dalam pergelaran busana ini, penulis mendapat giliran tampil sesi kedua dengan nomor urut 79, busana diperagakan oleh pragawati atau model bernama Tari. Dalam pergelaran ini memperebutkan 28 kategori juaraan yaitu sebagai berikut :

Tabel 5. Kejuaraan Garmen Kelas A dan D

Kejuaraan	No.Peserta	Nama
Juara 1	24	Abdullah Boy Wicaksono
Juara 2	23	Huswatun Naufa
Juara 3	12	Fina Ida Matusilmi
Juara Harapan 1	2	Istika Wulandari
Juara Harapan 2	19	Ulfah Lailatul Safaah
Juara Harapan 3	3	Ita Aprilia

Tabel 6. Kejuaraan Butik Kelas A

Kejuaraan	No.Peserta	Nama
Juara 1	55	Dhika Fine Fadillah
Juara 2	32	Anggriani Apsari
Juara 3	39	Dillon
Juara Harapan 1	31	Silviana Dealivani
Juara Harapan 2	26	Dhestia Suriandari
Juara Harapan 3	27	Hanifatun Nisa

Tabel 7. Kejuaraan Butik Kelas B

Kejuaraan	No.Peserta	Nama
Juara 1	67	Nurul Amalia Sabrina
Juara 2	78	Sera Sarifah R.
Juara 3	86	Salsabila Damayanti
Juara Harapan 1	61	Ayu Monita Sari
Juara Harapan 2	62	Arinta Deka Wati
Juara Harapan 3	75	Tri Aida

Tabel 8. Kejuaraan Butik Kelas D

Kejuaraan	No.Peserta	Nama
Juara 1	111	Nimas Laviana Monajati
Juara 2	100	Erica Novitasari
Juara 3	104	Citrawati Ika Wahyudi
Juara Harapan 1	101	Inda Sari
Juara Harapan 2	103	Anggraeni Dewi Puspita Sari
Juara Harapan 3	95	Dana Shubkhi Miftakhun Nikmah

Tabel 9. Kejuaraan The Best

Kejuaraan	No.Peserta	Nama
The Best Technology	32	Anggriani Apsari
The Best Design	73	Wahyu Damayanti
Juara Umum	111	Nimas Laviana Monajati
Juara Favorit	39	Dillon

C. Pembahasan

1. Hasil Penciptaan Desain

Penciptaan desain busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide Taman Tirta Gangga perlu adanya kesesuaian tema dengan desain busana yang akan dirancang dengan tema pergelaran busana yang diselenggarakan. Oleh sebab itu, diperlukan suatu pemahaman dari *trend* dengan tema yang digunakan agar tercipta suatu desain busana yang serasi. Tema dari pergelaran ini adalah “TROMGINE” (*The Role of Millennial Generation in Natural/Nature Environment*) yang berarti sebagai peranan generasi milenial dalam lingkungan alam. Busana yang menampilkan sumber ide dari kearifan lokal yang ada di Indonesia. Sebagai desainer dapat berpartisipasi mengangkat tema pergelaran TROMGINE dengan menciptakan desain busana yang menggambarkan suatu kearifan budaya dari daerah tertentu. Selain itu di era globalisasi sekarang ini masyarakat cenderung tertarik untuk mengenal hal-hal yang bersifat modern sehingga

tidak sedikit masyarakat yang melupakan kebudayaan sendiri. Dari tema “TROMGINE” tersebut diwujudkan dalam sebuah karya busana pesta malam.

Konsep tema yang diambil berkaitan dengan *trend forecasting* 2019 yaitu *Singularity*. Penciptaan desain diperlukan adanya pemahaman dari makna yang terkandung dalam tema yang diangkat. Penciptaan desain diawali dengan mengamati dan menetapkan sumber ide yaitu Taman Tirta Gangga, kemudian dituangkan dalam bentuk *moodboard* yang lebih mudah dipahami agar desain dengan sumber ide yang telah dipilih. Setelah itu membuat *Design Sketching*, *Production Drawing*, dan *Fashion Illustration*.

2. Karya Busana

Tahap yang dilalui setelah pembuatan desain busana adalah merealisasikan desain dalam bentuk busana melalui beberapa proses. Proses pembuatan busana meliputi pengambilan ukuran badan model, pembuatan pola dasar, pecah pola, rancangan bahan dan harga, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, penjelujuran, *fitting* I, penjahitan, memasang hiasan, *fitting* II, penilaian gantung dan *grand juri*. *Fitting* I dilakukan pada saat busana masih jelujuran dengan tujuan jika setelah dievaluasi dengan tujuan jika terdapat kesalahan ukuran dapat diperbaiki lagi tanpa merusak bahan. Setelah mengetahui kesalahan pada saat *fitting* I busana dibenarkan dan dilanjutkan pada proses penjahitan busana sampai dengan penyelesaian dan pelengkap busana dan dilanjutkan *fitting* II. Pada saat *fitting* II minimal tahap penjahitan sudah mencapai 90% dari total pembuatannya. Setelah tahap *fitting* II selesai tahap selanjutnya adalah penilaian gantung. Penilaian gantung sendiri dilakukan dengan cara memasang busana yang dibuat pada *mannequin*. Aspek yang dinilai meliputi teknologi jahit, hiasan dan jatuhnya bahan. Bersamaan dengan penilaian gantung juga dilakukan penilaian *moodboard* sebagai visualisasi gagasan konsep oleh para dosen pembimbing. Setelah penilaian gantung tahap selanjutnya adalah *grand juri*. Proses *grand juri* ini dilakukan oleh juri dari pihak luar. Proses *grand juri* sendiri dilakukan dengan cara desainer mempresentasikan kepada para juri

mengenai hasil karya busana. Aspek yang dinilai meliputi *look*, kesesuaian busana dengan desain dan juga *trend*, dan konsep busana.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana adalah suatu serangkaian kegiatan peragaan busana yang menampilkan busana-busana yang dipergakan oleh model dan diselenggarakan oleh suatu instansi tertentu. Pegelaran busana TROMGINE ini dilakukan dalam tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Dalam suatu pergelaran busana dibentuk suatu organisasi kepanitiaan guna melancarkan dan menyukseskan acara tersebut.

Adanya organisasi maka tanggung jawab dan tugas-tugas para mahasiswa menjadi jelas. Pergelaran busana ini diselenggarakan pada hari Kamis, 11 April 2019 bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Pergelaran busana ini diikuti oleh 111 mahasiswa yang terdiri dari S1 Reguler, S1 Non Reguler dan D3. Acara *fashion show* terdiri dari 4 sesi. Dalam acara ini penulis mendapat urutan tampil di sesi 2 nomor 79.

Setelah pelaksanaan dilakukan tahapan selanjutnya adalah evaluasi dari hasil pergelaran yang telah dilakukan. Hal ini dilakukan evaluasi untuk mengatasi beberapa masalah yang belum terselesaikan, dengan mempelajari kekurangan dapat dijadikan sebagai pembelajaran untuk kedepannya.