

## BAB IV

### PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

#### A. PROSES

##### 1. Proses Penciptaan Desain

###### a. Pencarian Inspirasi

Proses penciptaan suatu desain busana terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan. Pertama adalah mencari inspirasi atau sumber ide. Pencarian inspirasi dalam membuat suatu desain busana dimulai dari mengkaji tema, trend yang sedang berlangsung, dan mengkaji teori dari referensi buku dengan cara membaca dan mencari informasi dari majalah, sosial media seperti instagram, pinterest, internet dan lain-lain. Mengkaji dilakukan dengan cara mencermati, menelaah, memahami dan menarik kesimpulan.

Pencarian inspirasi penulis yang digunakan untuk membuat suatu desain busana adalah Taman Nasional Bantimurung yang ada di Sulawesi Selatan. Tempat tersebut dipilih karena merupakan *heritage* Indonesia dan sesuai dengan *trend forecasting* 2019 yaitu *Svarga* dengan sub tema *festive-fiesta*. Setelah mendapatkan sumber ide maka langkah selanjutnya untuk mewujudkan sebuah desain tersebut dalam sebuah busana pesta malam dibutuhkan alat serta bahan untuk membuatnya. Alat yang digunakan adalah gunting, penggaris pola, metlin, mesin jahit. Bahan yang digunakan seperti kain, kertas pola, benang jahit, hiasan busana, bahan pelapis (*lining*) dan lain-lain.

###### b. Persiapan Alat dan Bahan Mendesain

Dibutuhkan alat dan bahan yang digunakan untuk mendesain sebuah busana diantaranya pensil, penghapus, kertas, pensil warna, cat air, *drawing pen*, kuas, dan palet.

c. Pembuatan *Moodboard*

Pembuatan *moodboard* digunakan untuk memudahkan dalam penciptaan desain karya busana. Agar dapat menyusun *moodboard* sebelumnya harus mengumpulkan gambar-gambar sumber ide yang digunakan sebagai acuan untuk membuat busana. *Moodboard* dibuat dalam kertas berukuran A3 dengan isi materi sebagai berikut:

- 1) Judul *moodboard*
- 2) Referensi desain.
- 3) Referensi sumber ide atau inspirasi.
- 4) Contoh bahan yang digunakan dalam pembuatan busana.
- 5) Palet warna yang digunakan dalam pembuatan busana.
- 6) Hiasan yang digunakan dalam pembuatan busana.
- 7) Benang/bahan penunjang produksi.
- 8) Aksesoris yang digunakan dalam busana tersebut, seperti: gelang, hiasan rambut, anting dan lain-lain.

Cara membuat *moodboard*:

- 1) Mempersiapkan alat dan bahan. Alat berupa: gunting, lem kertas, lem sterofom, *double tape*. Bahan berupa: kertas manila 4 warna (hitam, kuning, putih, merah), kertas karton tebal, kertas gambar, referensi desain, sumber ide, gambar aksesoris yang akan dipakai, palet warna sesuai dengan sub tema, contoh bahan, hiasan bordir, benang.
- 2) Menempelkan referensi desain, sumber ide, gambar aksesoris, palet warna pada kertas gambar kemudian gunting sesuai dengan bentuknya.
- 3) Menggunting contoh bahan dan benang yang digunakan sesuai bentuk yang diinginkan.
- 4) Membuat kotak untuk wadah tempel *moodboard* sesuai ukuran a3, pertama gunakan kertas karton tebal terlebih dahulu kemudian dilapisi kertas manila.

- 5) Menggunting kertas manila, kemudian ditempelkan pada busa seperti bentuk yang sudah dibuat pada kertas manila. Penggunaan busa pada *moodboard* untuk menghasilkan *moodboard* yang 3D.
- 6) Menyusun bahan-bahan yang tadi sudah dikumpulkan.

Berikut ini merupakan *moodboard* yang telah dibuat:



Gambar 3. *Moodboard*

d. Desain Busana

Langkah-langkah mendesain:

- 1) Membuat proporsi
- 2) Membuat siluet
- 3) Membuat detail
- 4) Memberi warna

e. Teknik penyajian gambar/desain :

1) Desain *Sketching*

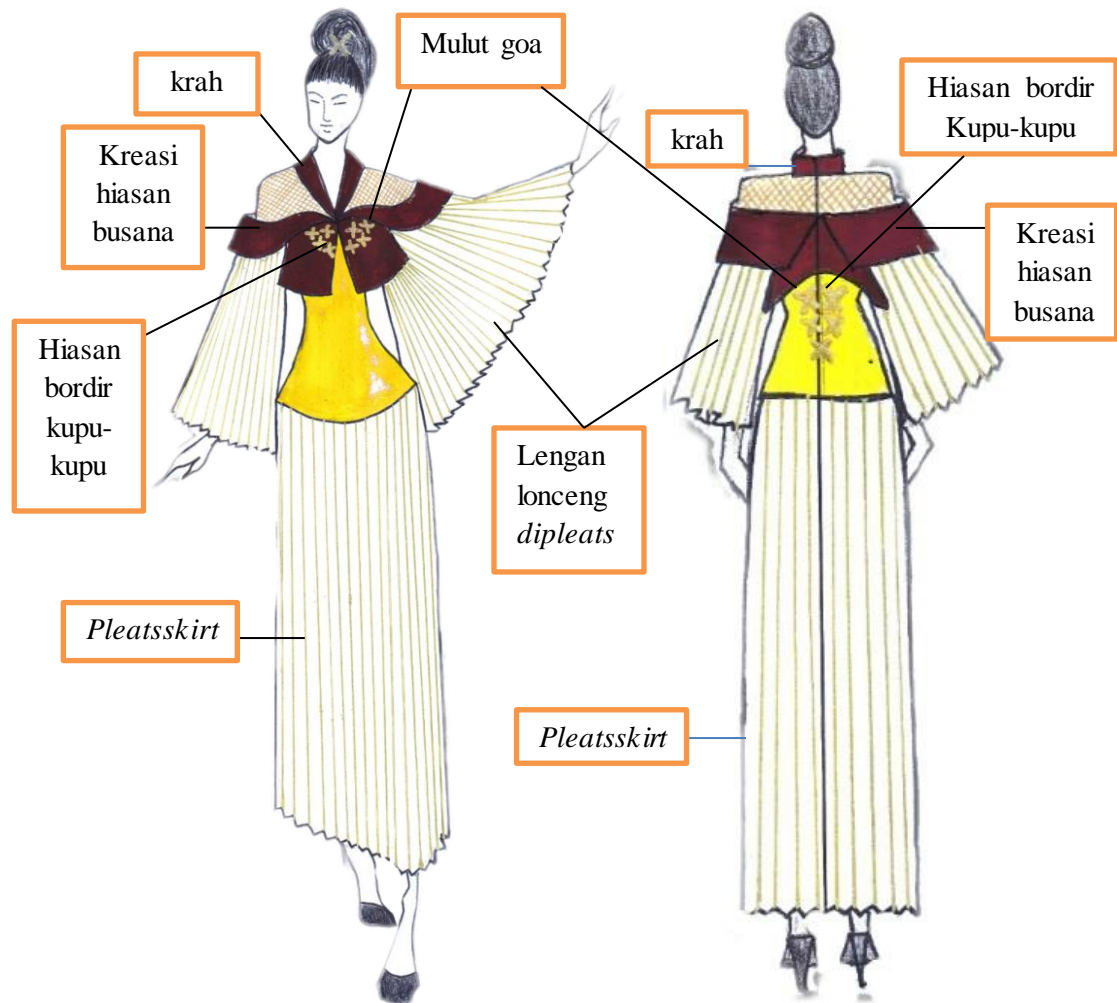
Desain *sketching* pada pembuatan desain busana pesta malam dengan sumber ide Mulut Goa Taman Nasional Bantimurung adalah sebagai berikut:



Gambar 4. Desain Sketching

## 2) *Presentation Drawing*

*Presentation Drawing* pada pembuatan desain busana pesta malam dengan sumber ide Mulut Goa Taman Nasional Bantimurung adalah sebagai berikut:



Gambar 5. *Presentation Drawing* Tampak Depan dan Belakang  
Contoh bahan:

Taffeta	Taffeta	Taffeta	Sifon	Tile Warna kulit



f. Gambar Desain Hiasan

Desain hiasan yang digunakan yaitu hallon dan bordir kupu-kupu.

Berikut ini merupakan desain hiasan kupu-kupu yang digunakan pada busana:



Gambar 6. Gambar kupu-kupu untuk hiasan



Gambar 7. Susunan Desain Hiasan Tampak Depan dan Belakang



Gambar 8 Hasil Penempatan Hiasan Tampak Depan dan Belakang

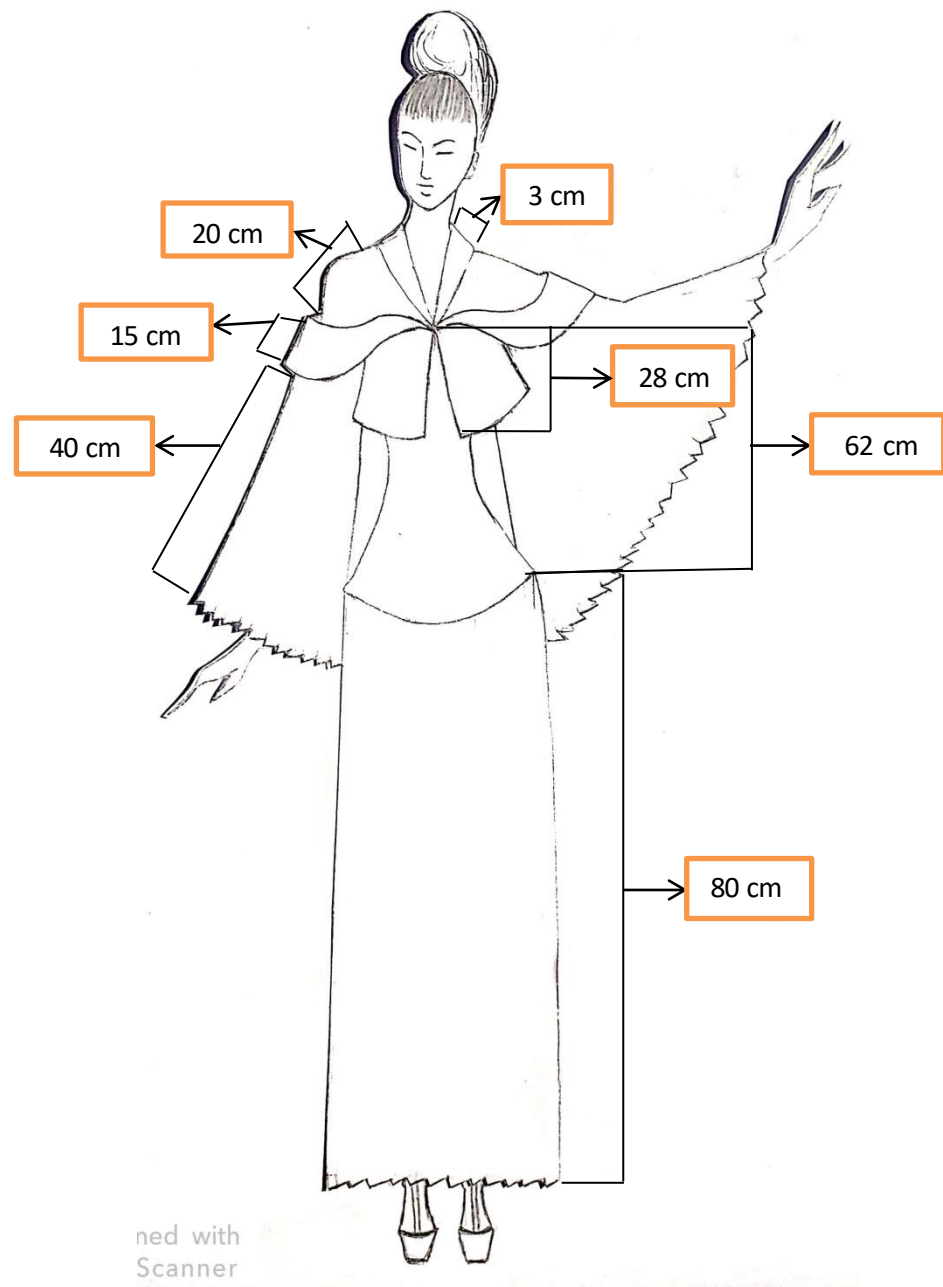
## 2. Pembuatan Busana

### a. Persiapan

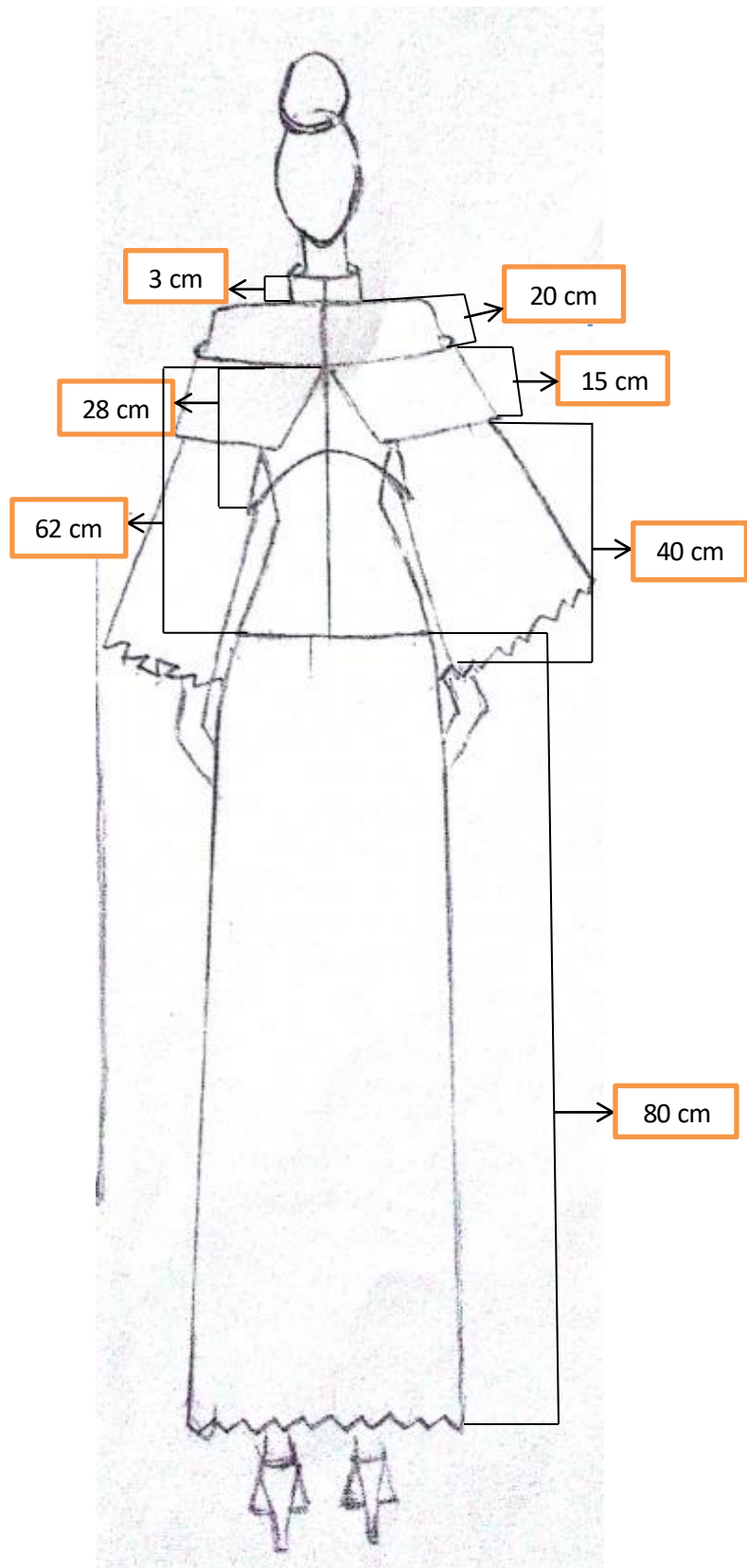
#### 1) Pembuatan Gambar Kerja

Tujuan membuat gambar kerja adalah untuk memberikan petunjuk dan pedoman dalam pembuatan busana.

Berikut ini adalah desain gambar kerja:



Gambar 9. Gambar Kerja Bagian Depan



Gambar 10. Gambar Kerja Bagian Belakang



## 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 malam adalah:

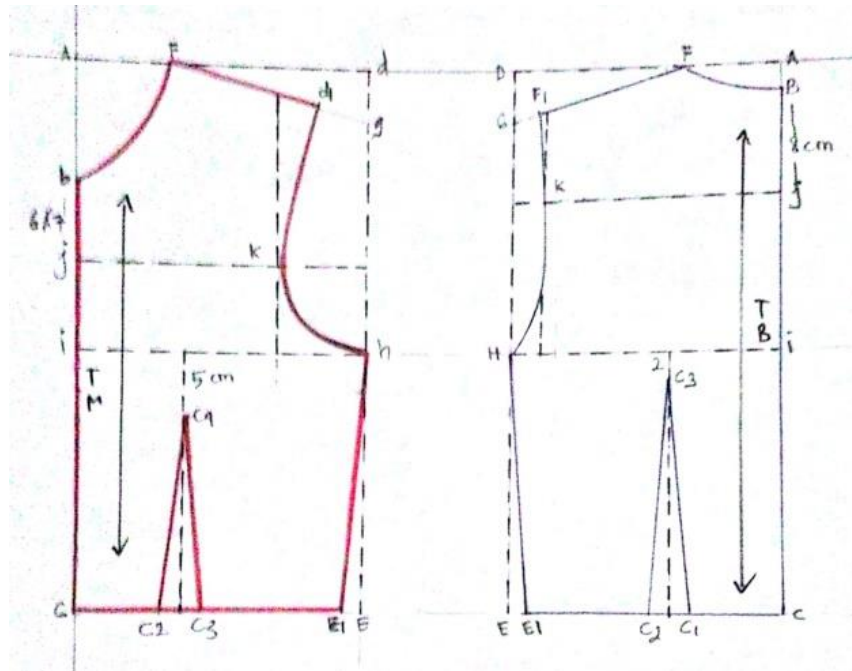
Lingkar badan	: 80 cm
Lingkar pinggang	: 64 cm
Lingkar panggul	: 92 cm
Lingkar leher	: 38 cm
Lingkar kerung lengan	: 40 cm
Lingkar kreasi hiasan busana	: 140 cm
Lebar bahu	: 11,5 cm
Lebar muka	: 30 cm
Lebar punggung	: 35 cm
Panjang muka	: 35 cm
Panjang punggung	: 40 cm
Panjang gaun	: 150 cm
Panjang rok dari panggul	: 85 cm
Panjang gaun sampai panggul	: 65 cm
Panjang rok dalam	: 45 cm
Panjang lengan	: 60 cm
Tinggi panggul	: 22 cm

Lingkar hiasan busana diukur dari tengah muka lingkar badan 1 sampai tengah belakang.

## 3) Pembuatan Pola Busana

Setelah proses pengambilan ukuran, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan pola busana. Proses pembuatan pola sendiri meliputi pola dasar hingga pecah pola busana, kemudian langkah selanjutnya adalah mengubah pola dasar tersebut dengan desain yang telah dibuat.

### Pembuatan Pola Dasar Badan



Gambar 11. Pembuatan Pola Dasar Badan

Keterangan Pola Dasar Badan :

Bagian Depan:

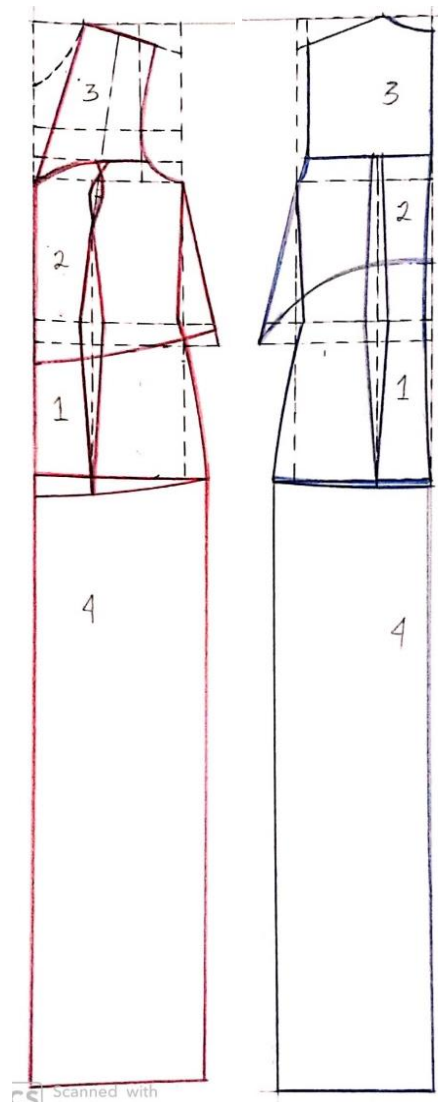
- A-B =  $\frac{1}{6}$  lingkaran leher + 1,5 cm
- A-C = panjang punggung + 2 cm
- A-D= C-E =  $\frac{1}{4}$  lingkaran badan + 1 cm
- A-F =  $\frac{1}{6}$  lingkaran leher + 0,5 cm
- E-H = Panjang sisi
- D-G = 4 atau 5 cm
- F-F1 = panjang bahu
- J-K =  $\frac{1}{2}$  lebar muka
- C-C1 =  $\frac{1}{10}$  lingkaran pinggang + 1 cm
- C1-C2 = 3 cm
- C-E1 =  $\frac{1}{4}$  lingkaran pinggang + 1 cm + 3 cm

Bagian Belakang:

- A-B = 2 cm
- B-C = panjang punggung

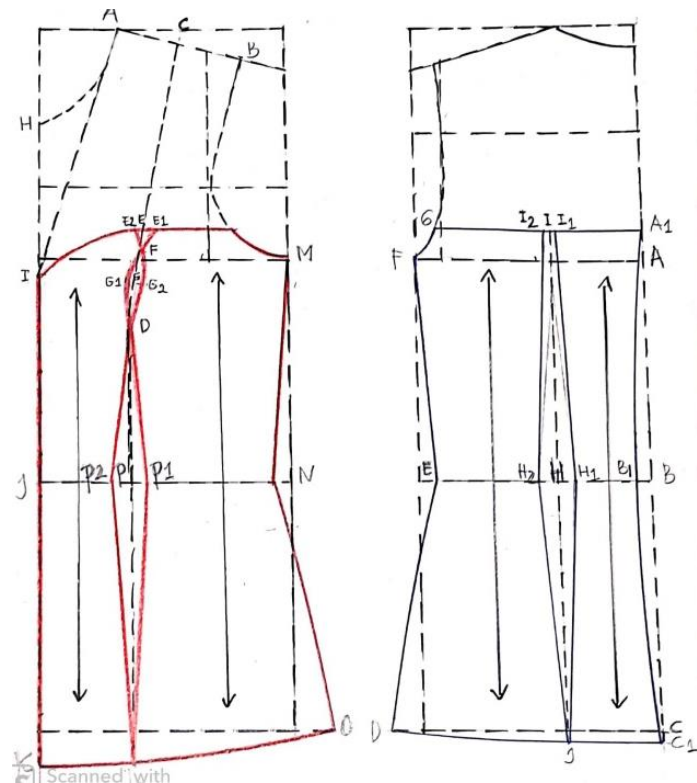
- A-D = C-E =  $\frac{1}{4}$  lingkaran badan - 1 cm  
 A-F =  $\frac{1}{6}$  lingkaran leher + 0,5 cm  
 F-H = panjang sisi  
 D-G = 4 atau 5 cm  
 F-F1 = panjang bahu  
 J-K =  $\frac{1}{2}$  lebar punggung  
 C-C1 =  $\frac{1}{10}$  lingkaran pinggang  
 C1-C2 = 3 cm  
 C-E1 =  $\frac{1}{4}$  lingkaran pinggang - 1 cm + 3 cm

#### Pola Gaun



Gambar 12. Pola Gaun

### Mengubah Pola Sesuai Desain Bagian 1



Gambar 13. Mengubah Pola Sesuai Desain Bagian 1

Bagian Depan:

Membuat pola dasar badan terlebih dahulu.

A-B = dibagi 2

C-D = buat garis sambungkan ke bagian kupnat atas.

D-E = naik 8 cm

E1-E2 = geser kekanan dan kekiri masing masing 1 cm.

E-F = turun 2 cm.

F-D = dibagi 2, kemudian dititik G

G1-G2 = geser ke kanan dan ke kiri masing-masing 1 cm

H-I = dari titik leher turun 14 cm

J-K = dari pinggang turun 25 cm

N-O = dari pinggang turun 22 cm.

K-O = hubungkan menggunakan garis panggul

Hubungkan titik I-J-K-L-P2-D-G2-F-E2-I

Hubungkan titik E1-F-G1-D-P1-L-O-N-M-E1

Bagian Belakang:

Membuat pola dasar badan terlebih dahulu

A-A1 = F-G = 4,5 cm. tarik garis mendatar

B-B1 = masuk 1 cm, kemudian hubungkan titik A-B1

B-C = 23 cm, kemudian hubungkan B1-C

C-C1 = 1 cm

C = tarik garis mendatar

C1-D = Hubungkan dengan garis panggul

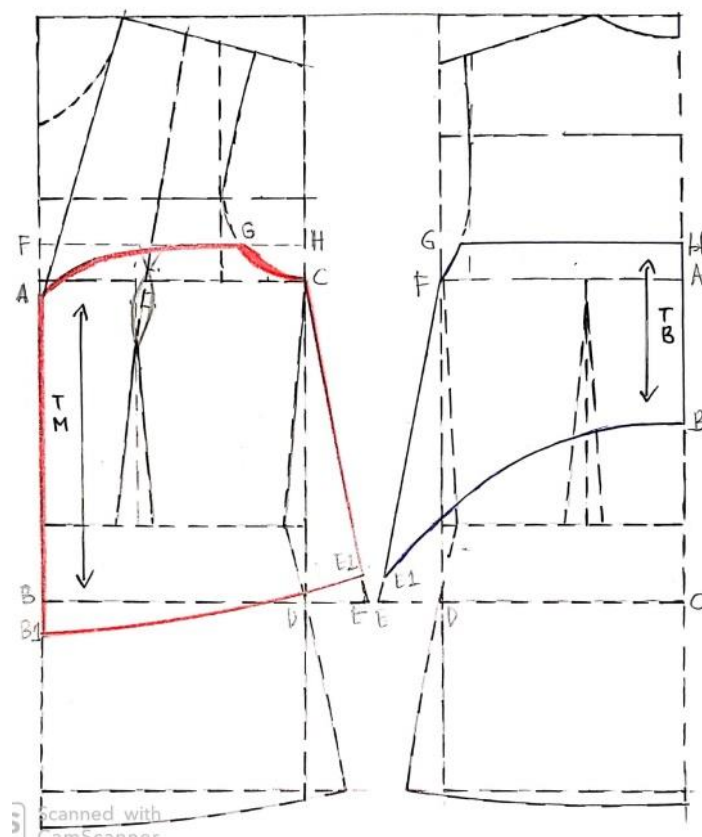
H-I = tarik garis lurus

I-I2 = I-I1 = 0,5 cm, buat garis kupnat baru, tarik garis dari H1-I2

Hubungkan titik A1-A-B1-C-C1-J-H1-I1

Hubungkan titik I2-H2-J-D-E-F-G-I2

Mengubah Pola Sesuai Desain Bagian 2



Gambar 14. Mengubah Pola Sesuai Desain Bagian 2



Keterangan Bagian Pola:

Bagian Depan

Membuat pola dasar badan terlebih dahulu

A-B = C-E = 25 cm

B-B1 = 3 cm

D-E = 5 cm

E-E1 = naik 2 cm

A-F = C-H = 4,5 cm

Hubungkan titik A-B-B1-D-E-E1-C-G-A

Bagian Belakang

Membuat pola dasar badan terlebih dahulu

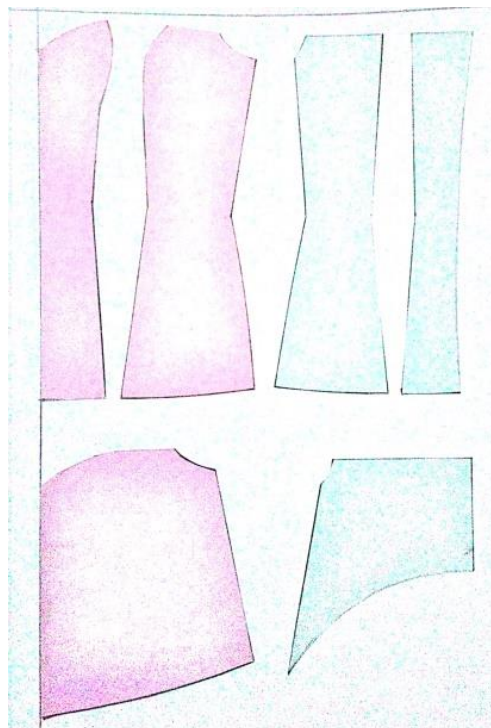
A-B = 15 cm

A-C = F-D = 28 cm

D-D1 = naik 2 cm

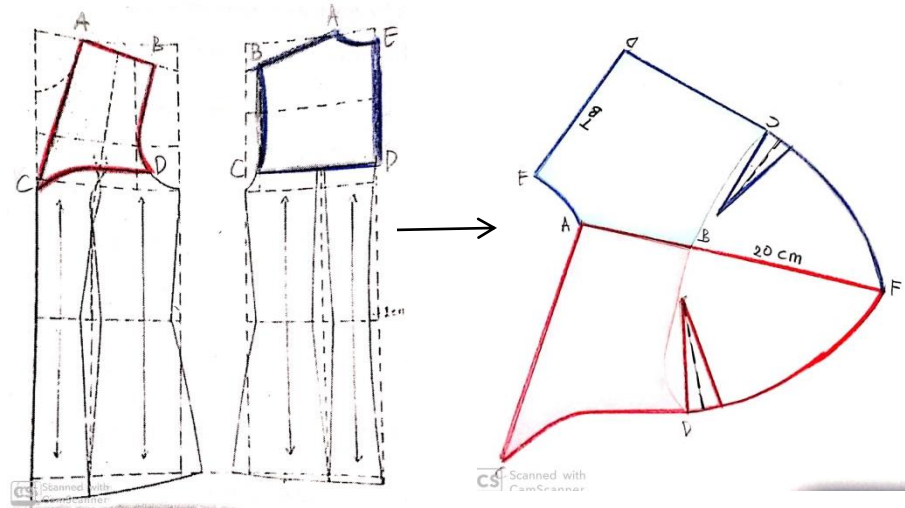
A-H = F-G = naik 4.5 cm

Hubungkan titik A-B-E1-F-G



Gambar 15. Pecah Pola Hasil Mengubah desain 1 dan 2

### Mengubah Pola Sesuai Desain Bagian 3



Gambar 16. Proses Mengubah Pola Sesuai Desain Bagian 3

Gambar 17. Mengubah Pola Sesuai Desain Bagian 3

Keterangan Bagian Pola:

A-B-C-D = Kutip pola bagian depan

A-B-C-D-E = Kutip pola bagian belakang

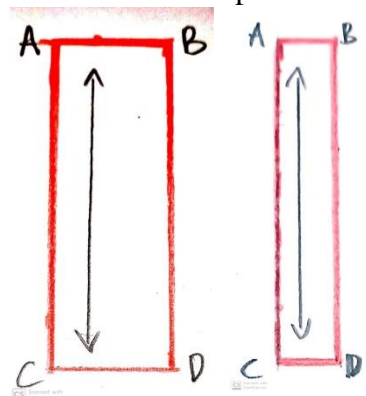
A-B (Pola depan) dan A-B (Pola Belakang) disambungkan

B-F = Pada titik B tarik garis lurus sampai 20 cm

Kemudian dari titik D dan C buat kupnat dengan panjang 12 cm dan lebar 3 cm

D-F-C = Hubungkan jadi membentuk bentuk baru

Pola Lidah dan Lapisan Kancing



Keterangan Bagian Pola:

Pola Lidah Kancing

A-B = C-D = 6 cm

A-C = B-D = 18 cm

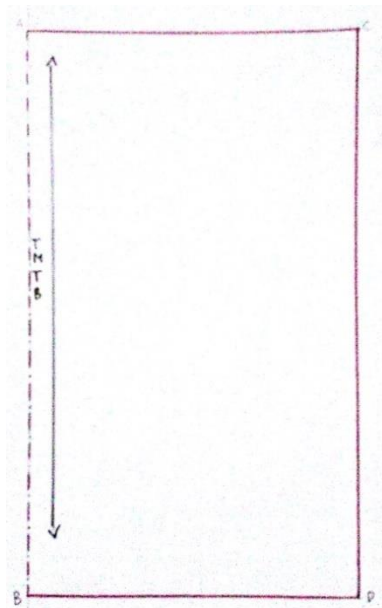
Pola Lapisan

A-B = C-D = 3 cm

A-C = B-D = 18 cm

Gambar 18. Pola Lidah dan Lapisan Kancing

### Mengubah Pola Sesuai Desain Bagian 4



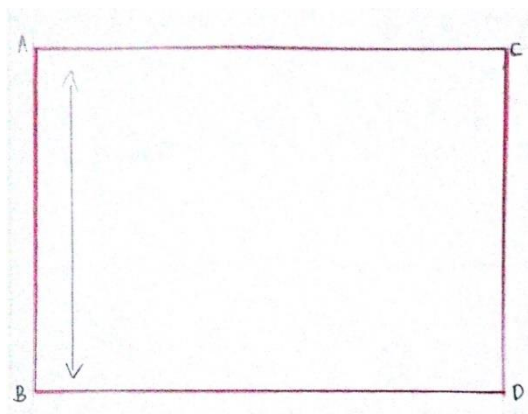
Gambar 19. Mengubah Pola Sesuai Desain Bagian 4

Keterangan pola rok:

$A-C = B - D = \frac{1}{2}$  lingkaran panggul atas

$A-B$  = panjang rok

Pembuatan Pola Rok Bagian *Lining*:



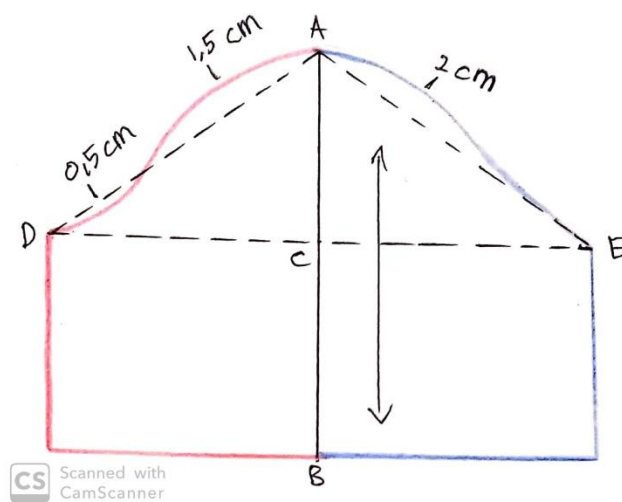
Gambar 20. Pola Rok Bagian *Lining*

Keterangan pola rok bagian *lining*:

$A-C = B - D = \frac{1}{2}$  lingkaran panggul atas

$A-B$  = panjang rok

### Pembuatan Pola Dasar Lengan



Gambar 21. Pembuatan Pola Dasar Lengan

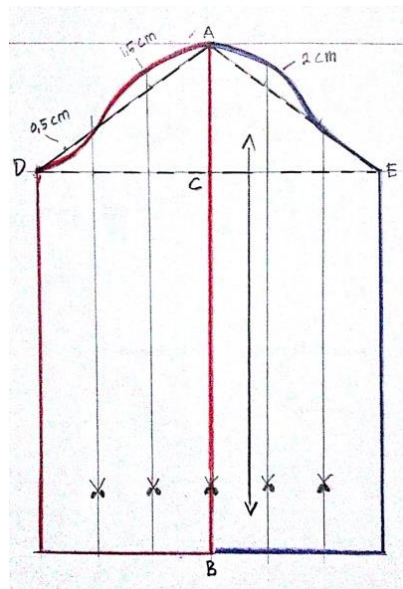
Keterangan Pola Dasar Lengan:

A-B = panjang lengan

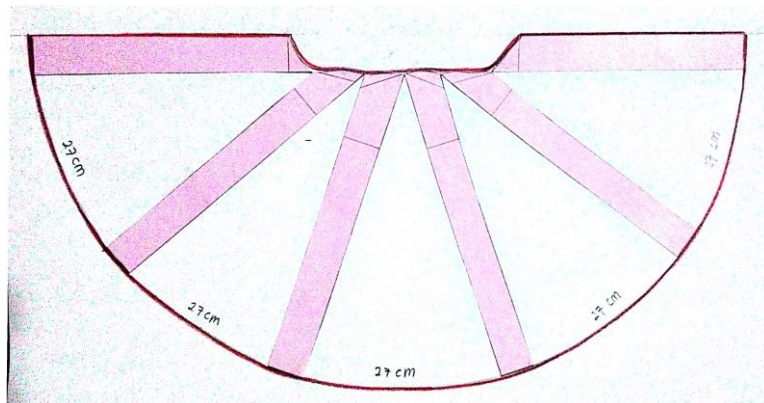
A-C = tinggi puncak

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

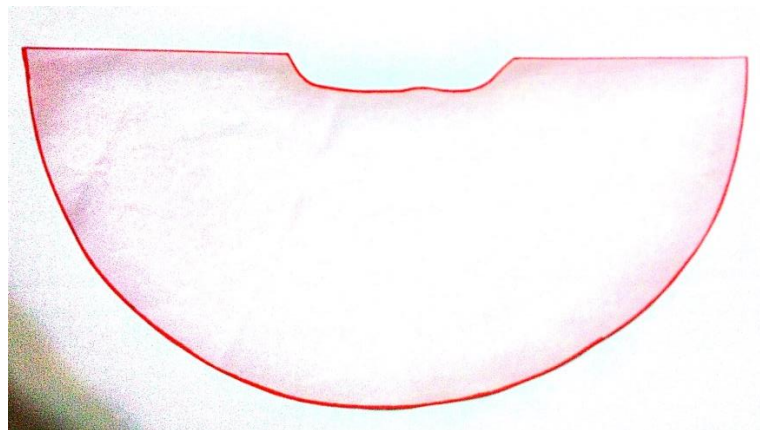
A-D = A-E = dibagi 3 kemudian dibentuk



Gambar 22. Pecah Pola Lengan Sesuai Desain



Gambar 23. Pengembangan Pola Lengan Lonceng



Gambar 24. Pecah Pola Lengan Lonceng

#### Pembuatan Pola Krah



Gambar 25. Pola krah

Keterangan membuat pola krah:

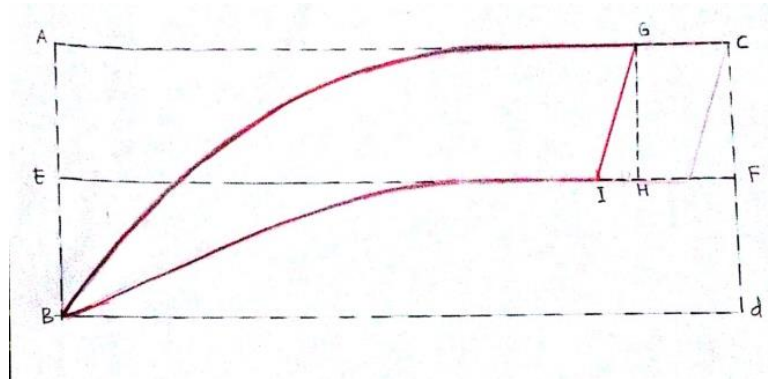
A-B =  $\frac{1}{2}$  lingkaran leher

A-C = hubungkan dengan garis panggul

B-C = 3 cm



### Pembuatan Pola Kreasi Hiasan Busana



Sumber : Penulis

Gambar 26. Pola Kreasi Hiasan Busana

Keterangan membuat pola cape:

A-B = C-D = 30 cm

A-E = C-F = 15 cm

A-C = B-D =  $\frac{1}{2}$  lingkaran tengah badan depan sampai tengah badan belakang

B-C = B-F = buat garis melengkung

B-C = diukur jatuhnya 75 cm (ukuran tengah badan depan sampai badan belakang)  
kemudian diberi tanda huruf G, G dibawah  
buat garis tegak lurus ke H

H-I = 5 cm

#### 4) Perancangan Bahan

Merancang bahan digunakan untuk mengetahui jumlah bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan busana.

Bahan-bahan yang digunakan dalam membuat busana pesta malam:

##### a) Taffeta Merah Marun

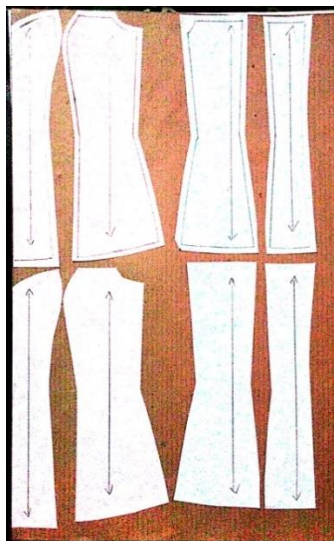
Bahan ini digunakan untuk krah, cape dan badan luar.



Gambar 27. Rancangan Bahan Kain Taffeta Merah Marun

##### b) Taffeta Kuning

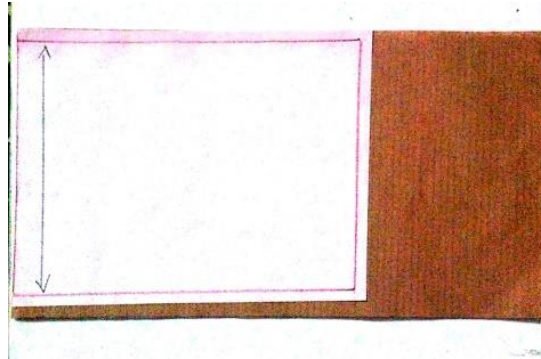
Bahan ini digunakan untuk membuat kamisol.



Gambar 28. Rancangan Bahan Kain Taffeta kuning

c) Taffeta *Broken White*

Bahan ini digunakan untuk rok bagian lining.



Gambar 29. Rancangan Bahan Kain Taffeta *Broken White*

d) Sifon

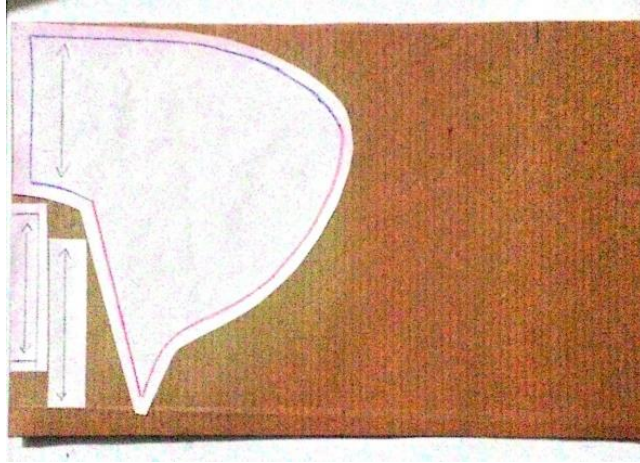
Bahan ini digunakan untuk membuat lengan dan rok. Sebelum dipotong bahan ini di plisket lebih dahulu.



Gambar 30. Rancangan Bahan Kain sifon

e) Tile Kulit

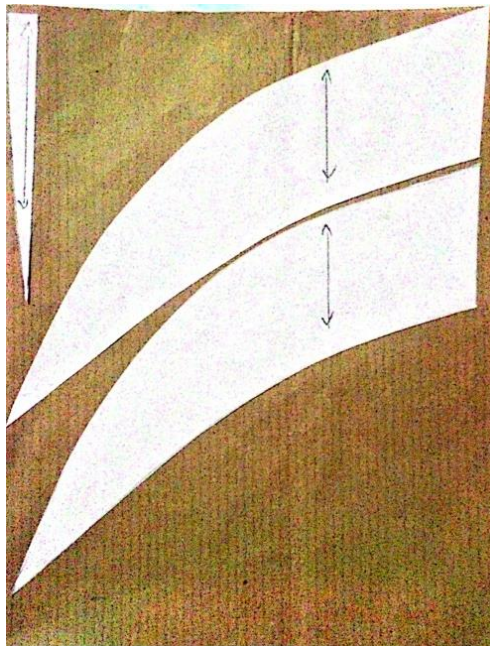
Bahan ini digunakan untuk membuat badan bagian atas.



Gambar 31. Rancangan Bahan Kain Tile Kulit

f) M33

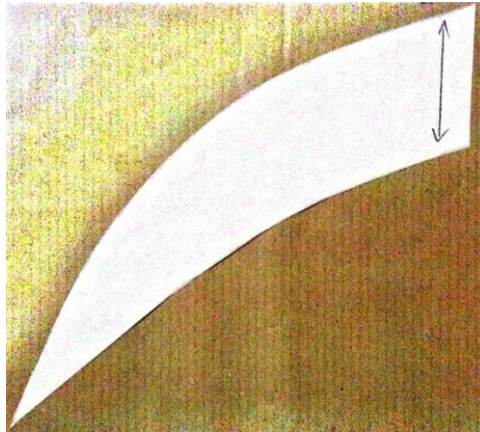
Bahan ini digunakan untuk lapisan krah dan cape.



Gambar 32. Rancangan Bahan M33

g) Cordurai

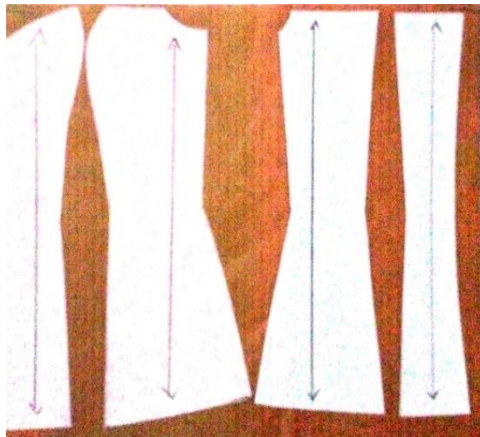
Bahan ini digunakan untuk isian krah.



Gambar 33. Rancangan Bahan cordurai

h) Viselin

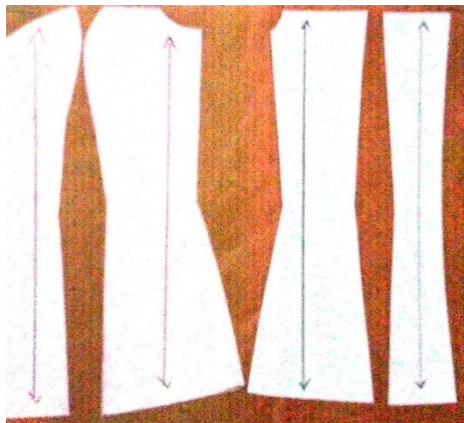
Bahan ini ditempelkan pada lining bagian kamsol.



Gambar 34. Rancangan Bahan Viselin

i) Morigula

Bahan ini ditempelkan pada bahan utama kamsol.



Gambar 35. Rancangan Bahan Mori Gula



## 5) Kalkulasi Harga

Kalkulasi harga adalah mencatat kebutuhan dan menjumlah seluruh bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan busana.

Tabel 1. Kalkulasi Harga

No	Nama Bahan	Kebutuhan	Harga Satuan	Jumlah
1.	Kain Taffeta kuning	1.5 cm	@ 25.000	Rp. 37.500
2.	Kain Taffeta putih	60 cm	@ 25.000	Rp. 15.000
3.	Kain Taffeta merah marun	1.5 cm	@ 25.000	Rp. 37.500
4.	Kain sifon putih	7 m	@ 19.000	Rp. 133.000
5.	Kain Tile kulit	1 m	@ 10.000	Rp. 10.000
6.	Morigula	1 m	@ 16.500	Rp. 16.500
7.	M33	1m	@ 16.500	Rp. 16.500
8.	Cordurai	1m	@ 11.000	Rp. 11.000
9.	Viselin	1m	@ 3.500	Rp. 3.500
10	Benang jahit putih, merah marun, kuning, coklat kulit	4 buah	@ 1.500	Rp. 6.000
11.	Zipper	1 buah	@ 9.000	Rp. 9.000
12.	Kancing bungkus	6 buah	@ 250	Rp. 1.500
13.	Bisban	3 buah	@ 1.000	Rp. 3.000
14.	Mungkum	1 buah	@ 5.200	Rp. 5.200
15.	Hallon	1 plastik	@ 20.000	Rp. 20.000
16.	Bando	2 buah	@ 1.500	Rp. 3.000
17.	Bordir kupu	51 buah	@ 3.300	Rp. 168.300
18.	Plisket	2,5mx11m		Rp. 35.000
19.	Kawat kecil	1 pak	@ 10.000	Rp. 2.000
20.	Lem tembak	1 buah	@ 1.000	Rp. 1.000
21.	Anting magnet	sepasang	@ 2.000	Rp. 2.000
Jumlah				Rp.536.500

### Analisis Harga Jual

Biaya tenaga kerja (50% x biaya produk)

$$0,5 \times \text{Rp. } 536.500 = \text{Rp. } 268.250$$

Biaya aus mesin (10% x biaya produk)

$$0,1 \times \text{Rp. } 536.500 = \text{Rp. } 53.650$$

Keuntungan (30% x biaya produk)

$$0,3 \times \text{Rp. } 536.500 = \text{Rp. } 160.950$$

Jumlah kebutuhan + biaya tenaga kerja + biaya aus mesin + keuntungan =

$$\text{Rp. } 536.500 + \text{Rp. } 268.250 + \text{Rp. } 53.650 + \text{Rp. } 160.950 = \text{Rp. } 1.019.350$$

Harga jual = Rp. 1.020.000

### b. Pelaksanaan

#### 1) Peletakkan Pola Pada Bahan

Peletakkan pola pada bahan mengacu pada rancangan bahan yang telah dibuat sebelumnya, hal ini akan membuat proses peletakkan pola menjadi lebih efisien. Alat dan bahan yang diperlukan untuk peletakkan pola pada bahan antara lain pola besar, jarum pentul, metlin, penindih atau pemberat dan kapur jahit.

Peletakkan pola harus memperhatikan arah serat bahan agar jatuhnya bahan bagus, tanda kampuh sesuai dengan rancangan bahan yang telah dibuat. Pada saat peletakkan pola posisi bahan harus diatas permukaan yang datar, sehingga bisa meminimalisir terjadinya kesalahan pada saat memotong. Sebelum disemat dengan jarum pentul peletakkan pola harus dipastikan sudah benar.

#### 2) Pemotongan Bahan dan Pemberian tanda jahitan

Pola yang sudah diletakkan pada bahan disemat dan diberi tanda kampuh agar mempermudah pada proses selanjutnya yaitu proses pemotongan bahan. Pemotongan bahan menggunakan gunting yang tajam agar tidak menimbulkan tirus pada bahan atau merusak bahan. Bagian yang sudah dipotong diberi tanda jahitan

menggunakan karbon jahit dan rader seperti tanda batas kampuh, kupnat dan lain-lain.

### 3) Penjelujuran

- a) Mengepres morigula untuk bagian badan dan mengepres viselin untuk badan bagian lining.
- b) Menjelujur bagian princess dan bagian sisi yang sudah diberi bahan pelapis agar menjadi kamisol.
- c) Menjelujur ritsliting pada tengah bagian belakang.
- a) Membuat sengkeliit menggunakan kain tile warna kulit, kemudian dipasangkan pada bagian badan atas dan membuat lidah kancing.
- d) Menjelujur sisi badan
- e) Menjelujur bagian bawah badan utama dan bawah badan lining kemudian dibalik.
- f) Menjelujur antara bagian badan atas, bagian kamisol dan bagian badan.
- g) Menjelujur sisi lengan kemudian dipasangkan ke badan
- h) Menjelujur kelim bawah lengan
- i) Menjelujur bagian sisi rok dan kemudian dipasangkan pada bagian badan bawah.
- j) Menjelujur kelim bawah rok.
- k) Mengepres m33 untuk bagian kerah, kemudian dijelujur dan disambungkan ke badan.
- l) Mengepres m33 untuk bagian cape, kemudian dijelujur dengan diisi cordurai.
- m) Menjelujur cape ke bagian badan.
- n) Memasang kancing.

## 4) Evaluai Proses 1

Tabel 2. Evaluasi Proses fitting 1

Aspek Yang Dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara Mengatasi
Lengan	Panjang lengan kepanjangan 5 cm	Dipotong dikurangi 5cm dikelim lagi
Lengan	Bagian kampuh antara lengan atas dan lengan bawah kelihatan, harusnya tertutup oleh cape.	Memotong bahan lagi, membuat ulang bagian atas badan yang menggunakan tile kulit,
Bagian Kamisol	Bagian sisi dikurangi 1 cm	Dipotong dikurangi 1 cm di bagian sisi

## 5) Penjahitan

- b) Mengepres morigula untuk bagian badan dan mengepres viselin untuk badan bagian lining.
- c) Menjahit bagian princess dan bagian sisi yang sudah diberi bahan pelapis agar menjadi kamisol.
- d) Menjahit ritsliting pada tengah bagian belakang.
- e) Membuat sengkeli menggunakan kain tile kulit, kemudian dipasangkan pada bagian badan atas dan membuat lidah kancing.
- f) Menjahit sisi badan
- g) Menjahit bagian badan yang menyerupai bolero dengan bagian liningnya kemudian dibalik.
- h) Menjahit antara bagian badan atas, bagian kamisol dan bagian badan.
- i) Menjahit sisi lengan kemudian memasang bisban pada kampuh lengan dan diselesaikan dengan cara di som
- j) Menjahit lengan ke badan

- k) Mengesom kelim bawah lengan
  - l) Menjahit bagian sisi rok dan kemudian memasang bisban pada kampuh rok dan diselesaikan dengan cara di som.
  - m) Menjahit rok dengan kamiso bagian bawah.
  - n) Mengesom kelim bawah rok.
  - o) Mengepres m33 untuk bagian kerah, kemudian dijahit dan disambungkan ke badan.
  - p) Mengepres m33 untuk bagian cape, kemudian dijahit dengan cordurai lalu dibalik.
  - q) Mengesom cape ke bagian badan.
  - r) Memasang kancing.
- 6) Menghias Busana
- a) Hiasan manik-manik  
Hiasan manik-manik menggunakan hallon yang dipasangkan dengan ditabur pada bagian kerah.
  - b) Hiasan bordir kupu-kupu  
Menempelkan kupu-kupu sesuai dengan desain peletakkan kupu-kupu diatas.
  - c) Hiasan kepala  
Langkah membuat hiasan kepala:
    - i) Siapkan 2 bando, kawat tipis, lem tembak dan bordiran kupu kupu 13 buah dengan ukuran yang berbeda-beda.
    - ii) Menggabungkan 2 bando menjadi satu, dengan diberi jarak 3cm menggunakan kawat tipis.
    - iii) Menyusun kupu-kupu di bando kemudian ditempelkan menggunakan lem tembak.



## 7) Evaluasi Proses II

Tabel 3. Evaluasi Proses fitting 2

Aspek Yang Dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara Mengatasi
Hiasan pada badan	Hiasan kupu-kupu dibagian depan belum ada dan harus ditambah. Hiasan bagian badan belakang kurang banyak.	Menempelkan hiasan kupu-kupu pada bagian badan depan dan badan belakang bagian punggung.
Hiasan krah	Hallonnya Kurang banyak	Ditambahi hallon agar lebih kelihatan kilaunya.
Bentuk cape	Cape bagian lengan kurang naik	Pada proses pembuatan pola setelah didraping harus dipecah dan dikembangkan lagi. Membuat dami sampai benar, kemudian baru membuat di bahan yang sesungguhnya.

## c. Evaluasi Hasil

Kegiatan evaluasi dilakukan setelah proses perencanaan dan pelaksanaan dalam pembuatan busana pesta. Evaluasi akhir yang didapat adalah busana pesta malam dengan sumber ide Taman Nasional Bantimurung telah sesuai dengan judul Pergelaran “*Tromgine*”. Desain yang dibuat telah menyiratkan sumber ide goa bantimurung pada badan belakang bagian punggung yang dibentuk melengkung sesuai dengan pintu masuk gua dan pada bagian depan dibawah cape terdapat rongga yang memvisualisasikan sebagai gua. Dalam menciptakan busana pesta malam ini tidaklah berjalan mulus, terdapat beberapa kesulitan seperti pada percobaan pembuatan cape

dan kerah yang ujungnya lancip. Percobaan pembuatan cape dan krah mengalami dua kali perbaikan, dikarenakan penulis baru pertama kali membuat bentuk cape dan krah seperti pada desain.

### 3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

#### a. Persiapan

##### 1) Pembentukan Panitia

Pembentukan panitia merupakan salah satu persiapan dalam menyelenggarakan pergelaran busana. 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 dan D3 angkatan 2016 semuanya berjumlah 112 orang.

##### 2) Penentuan Tema

Tema yang diambil dalam pergelaran acara ini yaitu “*tromgine*” yang merupakan akronim 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. 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.

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 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 warisan budaya dan alam yang ada di Indonesia.

### 3) Sumber Dana

Penentuan anggaran diputuskan bersama dalam rapat dengan beberapa pertimbangan. Setiap mahasiswa yang mengikuti pergelaran diwajibkan membayar uang iuran pokok sebesar 1.200.000. Sumber dana yang lain berasal dari sponsor, penjualan tiket, sisa uang dari manajemen peragaan, denda keterlambatan dan hasil penjualan di sunmor.

Berikut daftar pemasukan anggaran dari mahasiswa dan dari pihak sponsor beserta pemasukan dan pengeluarannya:

Tabel 4. Daftar Pemasukan

No.	Pemasukan	Keterangan	Jumlah
1.	Sisa MP		Rp. 25.341.145
2.	Denda		Rp. 1.730.000
3.	Sponsor		Rp. 8.491.500
4.	Denda sponsor		Rp. 1.240.000
5.	Iuran Mahasiswa	Kelas A, B dan D	Rp. 134.900.000
6.	Penjualan Tiket	VVIP, VIP DAN Regular	Rp. 31.175.000
Total			Rp. 202.877.645

Tabel 5. Daftar Pengeluaran

No.	Pengeluaran Per Sie	Kebutuhan
1.	Bendahara	Rp. 426.700
2.	Sekretaris	Rp. 1.962.150
3.	Acara	Rp. 3.607.100
4.	Backstage and floor	Rp. 24.000
5.	Booklet	Rp. 30.015.700
6.	Dekorasi	Rp. 40.000.000
7.	Dokumentasi	Rp. 3.976.500
8.	Humas	Rp. 224.000
9.	Juri	Rp. 5.348.500
10.	Keamanan	Rp. 125.000
11.	Konsumsi	Rp. 19.633.600
12.	Make up	Rp. 6.816.300
13.	Model	Rp. 58.414.800
14.	Perkab	Rp. 5.820.000
15.	Publikasi	Rp. 737.500
16.	Sponsorship	Rp. 356.200
Total		Rp. 177.488.050

## 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 dewan juri butik dan garmen yang ditunjuk:

Juri Butik:

- a) Dr. Drs. Hadjar Pamadhi. MA. Hons
- b) Philip Iswardono
- c) Sugeng Waskito

Juri Garmen:

- a) Pratiwi Sundarini, M.kom
- b) PT Ungaran Sari Garmen (Didit Handoyo)
- c) Drs. Goet Poespo

5) Waktu dan Tempat Penyelenggaraan

Pergelaran busana *tromgine* diselenggarakan pada hari kamis 11 april 2019. Acara dimulai pada pukul 17.30 hingga selesai bertempat di auditorium UNY.

b. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan terbagi atas beberapa proses:

1) Penilaian Gantung

Penilaian gantung merupakan proses penilaian sebelum busana diperagakan diatas panggung atau catwalk yang dilaksanakan pada hari sabtu, 6 april 2019 di gedung KPLT FT UNY lantai 3. Pada saat penilaian gantung busana beserta aksesoris dikenakan pada dressfoam ditata sesuai dengan nomer. Setelah itu mahasiswa turun di lantai satu. Dilantai 3 hanya ada dosen-dosen busana yang akan menilai.

2) Grand Juri

Grand juri adalah proses penilaian sebelum busana diperagakan diatas panggung. Pada saat grand juri, busana beserta aksesoris dikenakan oleh peragwati. Desainer mempresentasikan konsep busana pesta malam dengan sumber ide Taman Nasional Bantimurung yang telah penulis ciptakan. Pada saat desainer membacakan konsep, peragawati berjalan sambil memamerkan atau memperagakan busana yang dikenakan. Grand juri dilaksanakan pada hari minggu, 7 april 2019 di gedung KPLT FT UNY lantai 3.

### 3) Gladi Bersih

Gladi bersih dilakukan pada hari rabu, 10 april 2018 yang diikuti seluruh panitia inti, panitia tambahan, model atau peragawati dan pengisi acara proyek akhir dan karya inovasi produk.

### 4) Pergelaran Busana

Pergelaran busana 2019 dengan tema *tromgine* diselenggarakan pada hari kamis tanggal 11 april 2019 bertempat di Auditorium UNY. Acara dimulai pada pukul 17.30 WIB. Agar acara pergelaran busana 2019 dapat berjalan dengan lancar maka panitia mempersiapkan seluruh perlengkapan satu hari sebelum hari H acara. Busana yang ditampilkan oleh penulis adalah busana pesta malam yang dibawakan oleh peragawati dengan nomer urut 73 bernama Sekar Arumdani. Pergelaran ini diikuti oleh 111 mahasiswa angkatan 2016, yang terdiri dari mahasiswa teknik busana D3 dan Pendidikan Teknik Busana S1.

Berikut ini adalah susunan acara pergelaran busana dengan  
Tema *Tromgine*:

Tabel 6. Susunan Acara *Tomgine*

Susunan Acara Tromgine		
Jam	Kegiatan	Keterangan
17.30-17.50	<i>Open Gate</i>	
17.50-18.00	<i>Greeting</i>	
18.00-18.05	<i>Gress fashion designer</i>	
18.05-18.15	Apresiasi <i>designer</i> tamu	
18.15-18.20	Opening: Pemutaran Video Opening	
18.20-18.25	MC on the stage	
18.25-18.33	<i>Kids Carnival</i>	
18.33-18.38	Apresiasi Dosen Pembimbing TA/PA	8 orang
18.38-18.41	Apresiasi juri	6 juri
	Sambutan dan pembukaan	
18.41-18.44	Sambutan ketua panitia	Ayum
18.44-18.48	Sambutan rektor	Pak Sutrisna
18.48-19.13	Fashion show garmen	25 Mahasiswa
19.13-19.18	Sanggar Sultan Syarif Wasim	
19.18-20.45	<i>Fashion Show</i> butik	87 Mahasiswa
20.45-20.50	Song performance by Jodi Shak	Kak Jodi
20.50-21.00	<i>Fashion Show</i> Damarjatiko	5 model
21.00-21.10	<i>Fashion Show</i> Senja Sewing Studio	5 model
21.10-21.25	<i>Fashion Show</i> AGB Fashion Collection	6 model
21.25-21.30	Song performance by Jodi Shak	Kak Jodi
21.30-21.45	<i>Doorprize</i>	
21.45-22.00	<i>Awarding</i>	28 nominasi
22.00-22.15	<i>Closing</i>	



c. Tahap Evaluasi

Evaluasi bertujuan untuk menilai pertunjukan busana trombone secara keseluruhan. Sehingga ada perbaikan untuk acara selanjutnya. Dalam evaluasi ini setiap divisi melaporkan segala kesulitan dan hambatan selama acara berlangsung.

Pada dasarnya pertunjukan busana berlangsung dengan baik, tetapi ada beberapa hal yang masih kurang dan perlu dievaluasi untuk keberhasilan yang akan datang yaitu:

- 1) Evaluasi persiapan
  - a) Kurangnya koordinasi antara panitia.
  - b) Kurangnya kesiapan panitia.
- 2) Evaluasi pelaksanaan
  - a) Gladi bersih mengalami kemoloran waktu.
  - b) Pada saat briefing dengan panitia tambahan harus lebih dimatangkan, sehingga saat acara tidak perlu mengandalkan panitia inti.
  - c) Kurangnya koordinasi antar divisi.
- 3) Evaluasi hasil
  - a) Penjualan tiket pertunjukan tidak habis.
  - b) Kurangnya komunikasi dengan panitia tambahan sehingga panitia inti ikut turun tangan dalam menangani masalah dan panitia tambahan masih kurang sigap dalam menjalankan tugas. Walaupun pada awalnya banyak sekali mengalami hambatan namun pertunjukan dapat berjalan lancar, tertib dan aman serta antusias penonton cukup baik, dimana penonton 90% memilih untuk tetap tinggal sampai acara berakhir.

## B. HASIL

### 1. Desain

Desain busana pesta malam yang ditampilkan dalam pergelaran tugas akhir adalah sebagai berikut:



Gambar 36. Desain Busana Pesta Malam

Penciptaan desain busana dibutuhkan adanya kesesuaian antara tema busana yang dirancang dengan tema pada pergelaran 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 pengambilan sumber ide yang digunakan dan perlu memperhatikan unsur dan prinsip desain yang ada. Sesuai dengan tema pergelaran busana 2019 *Tromgine* yang mengacu pada *trend forecasting 2019*. Tema *trend* yang penulis ambil yaitu *svarga* dengan sub tema *festive-fiesta*.

## 2. Busana

Hasil busana yang diciptakan ini adalah busana yang terdiri dari satu bagian yaitu dress. Dress ini terdiri dari badan dengan garis hias princess dengan menggunakan badan luar yang bentuknya menyerupai bolero dan menggunakan detail busana yang melingkar dari tengah muka melewati lengan sampai tengah belakang, bagian lengan dan roknya menggunakan kain yang di *pleats*. Menggunakan krah yang ujungnya meruncing. Panjang dress ini sampai mata kaki dan diselesaikan dengan teknik furing lepas. Busana pesta malam ini menggunakan bahan berkilau, bahan melangsai dan bahan tembus terang. Bahan berkilau berupa taffeta dan bahan tembus terang dan melangsai berupa tile kulit dan sifon. Furingnya juga menggunakan bahan yang sama dengan bahan utamanya

## 3. Pergelaran Busana

Pergelaran busana 2019 dengan tema *tromgine* diselenggarakan pada hari kamis, 11 april 2019 pukul 17.30WIB di Auditorium UNY yang diikuti 111 mahasiswa. Pada pergelaran busana ini karya penulis tampil pada nomor urut 73 diperagakan oleh peragawati bernama Sekar Arumdani.

Kejuaraan Program Studi Pendidikan Teknik Busana 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

Kejuaraan Program Studi Pendidikan Teknik Busana Garmen Kelas A dan D:

Juara 1	: Abdullah Boy Wicaksono
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

Kejuaraan Program Studi Pendidikan Teknik Busana Butik Kelas B:

Juara 1 : Nurul Amalia Sabrina

Juara 2 : Sera Sarifah R.

Juara 3 : Salsabila Damayanti

Juara harapan 1 : Ayu Monita Sari

Juara Harapan 2 : Arinta Deka Wati

Juara Harapan 3 : Tri Aida

Kejuaraan Program Studi Pendidikan Teknik Busana 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

Kejuaraan lain-lain:

Juara Umum : Nimas Laviana Monajati

Juara The Best Teknologi : Anggriani Apsari

Juara The Best Design : Wahyu Damayanti

Juara Favorit : Dillon

### C. PEMBAHASAN

#### 1. Hasil Penciptaan Desain

Penciptaan desain busana pesta malam dengan sumber ide Mulut Goa Taman Nasional Bantimurung ini berdasarkan tema pergelaran busan 2019 yaitu *tromgine* yang memiliki arti peran generasi milenial dalam lingkungan alam. Dimana *tromgine* mengacu pada trend forecasting 2019 dengan tema *singularity*. Dalam *trend* ini terdapat empat tema yang terdiri dari *Exuberant*, *Neo Medieval*, *Svarga*, dan *Cortex*. Tema yang digunakan penulis sebagai acuan pembuatan busana pesta malam adalah *svarga*

(keindahan spiritual) adalah representasi dari hakekat impian umat manusia, yaitu bersama-sama hidup rukun, bahagia, damai dan sejahtera di muka bumi ini, yang mungkin saja terwujud apabila setiap suku bangsa saling menghargai dan saling berbagi. Tidak ada permusuhan. Angangan ini dituangkan melalui kehangatan gaya busana elektrik yang kaya akan warna serta cita rasa, campuran dari berbagai pengaruh ragam budaya.

Dalam menggambarkan tema *svarga* ditampilkan bentuk yang lebih spesifik yaitu sub tema *festive-fiesta* merupakan bentuk perayaan atas bersatunya umat manusia. Penciptaan desain diawali dengan mengamati dan menetapkan sumber ide dari inspirasi yang diperoleh, kemudian dituangkan kedalam moodboard agar mudah dipahami sehingga desain tidak menyimpang dari sumber ide yang dipilih. Setelah itu mulai membuat *design sketching*, *presentation drawing*, desain hiasan dan *fashion illustration*.

## 2. Karya Busana

Pembuatan karya busana ini melalui beberapa tahapan setelah pembuatan desain busana, kemudian merealisasikan kedalam bentuk busana. dalam pembuatan busana ini meliputi proses pengambilan ukuran, pembuatan pola dasar, pecah pola, membuat rancangan bahan dan kalkulasi harga, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, menjelujur, proses evaluasi I, menjahit, memasang hiasan, evaluasi II, penilaian gantung dan grand juri.

## 3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana dengan tema *tromgine* ini dilaksanakan melalui tiga tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Pergelaran ini dibentuk dalam organisasi kepanitiaan yang terdiri dari ketua, sekretaris, bendahara dan sie-sie lainnya. Dengan adanya organisasi maka tanggung jawab dan tugas-tugas dari mahasiswa menjadi jelas. Pergelaran busana dengan tema *tromgine* ini diselenggarakan hari Kamis. 11 April 2019 di Auditorium UNY. Open gate dimulai pada pukul 17.30 kemudian dilanjutkan

apresiasi designer tamu, pemutaran video opening, apresiasi dosen pembimbing TA/PA, apresiasi juri, sambutan ketua panitia, sambutan rektor, *fashion show* garmen, penampilan dari Sanggar Sultan Syarif Wasim, *fashion show* butik, *song performance* by Jodi Shak, *fashion show* Damarjatiko, *fashion show* senja sewing studio, *fashion show* AGB *fashion collection*, *song performance* by Jodi Shak, pengundian *doorprize*, *awarding* kemudian penutupan.

Pergelaran busana ini mengangkat tema *tromgine* dimaksudkan agar mahasiswa dapat menampilkan hasil karyanya agar lebih dikenal masyarakat. Pergelaran busana yang diselenggarakan berjalan dengan lancar , akan tetapi ada beberapa evaluasi diantaranya pembukaan acara tidak tepat waktu, sisa konsumsi banyak, breffing panitia tidak tepat waktu, dan lain-lain. Solusi dari masalah tersebut adalah dibutuhkan koordinasi yang baik antar panitia.

Pergelaran busana dengan tema *Tromgine* ini menampilkan karya dari 111 mahasiswa yang terdiri dari busana butik dan garmen teknik busana dan pendidikan teknik busana. Busana pesta malam yang berjudul *Butterfly Cave* ini tampil pada nomor urut 73 dan diperagakan oleh peragawati bernama Sekar Arumdani.