

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

A. Proses

1. Proses Penciptaan Desain Busana

a) Pencarian inspirasi

Proses ini dilakukan pada tahap awal proses desain karena sumber inspirasi merupakan acuan, garis besar suatu karya. Pencarian inspirasi dimulai dengan mengkaji tema dan trend yang akan dan sedang berlangsung, kemudian, ditelaah dan digali lebih dalam mengenai tema dan subtema sehingga dapat disimpulkan dan dicocokan dengan salah satu heritage Indonesia yang dijadikan sebagai salah satu sumber ide yaitu Benteng *Duurstede*. Setelah sumber ide ditemukan, langkah selanjutnya adalah membuat *design sketching*, membuat *production sketching*, dan yang terakhir adalah *presentation drawing* tampak muka dan tampak belakang.

Penciptaan desain busana ini terinspirasi dari bentuk struktur dan permukaan serta sejarah Benteng *Duurstede*. Benteng ini didirikan pada tahun 1676 di Saparua Maluku tengah oleh VOC sebagai pusat pemerintahan pada masanya. Benteng Duurstede juga menjadi saksi sejarah Kapitan Patimura bersama Rakyat Saparua dalam mengusir penjajah.

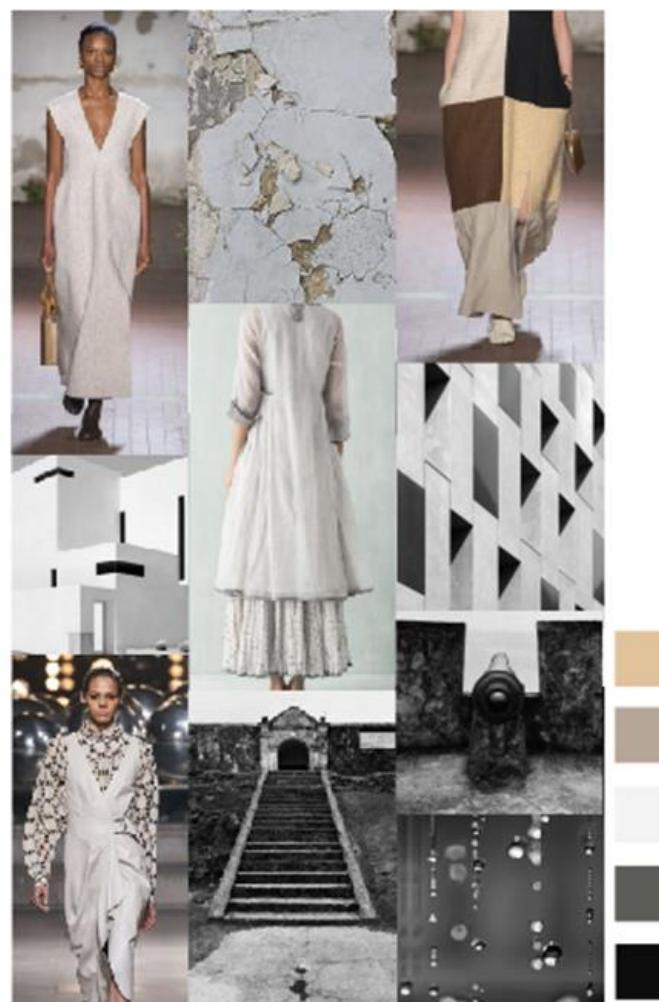
Tembok dari Benteng *Duurstede* berbentuk persegi dengan ketebalan 1,25 meter dan tinggi 7 meter mengelilingi dan melindungi bangunan yang ada didalamnya. Benteng *Duurstede* memiliki warna abu – abu keputihan dan terdapat retakan retakan pada permukaannya.

b) Penciptaan *Moodboard*

Dalam menciptakan sebuah *moodboard*, langkah yang dilakukan adalah mencari referensi yang mengacu pada sumber ide yang diangkat. Kumpulan referensi yang mengacu pada sumber ide yang diangkat tersebut selanjutnya di satukan menjadi kolase foto yang dapat

mempermudah pembuatan desain dan tidak akan keluar dari sumber ide yang dipilih yaitu Benteng *Duurstede*. Hal yang dicantumkan dalam sebuah *moodboard* antara lain :

1. Trend yang diangkat
2. Sumber inspirasi
3. Gaya busana
4. Palet warna
5. Corak bahan



Gambar 6. *Moodboard*

c) Proses Penciptaan Desain

Mencipta desain pada proses ini adalah membuat desain dengan menggambarkan detail-detail busana secara lengkap disertai dengan keterangan pada bagian-bagian busana agar mencapai hasil kerja yang sempurna. Tahap yang dilakukan dalam menciptakan desain dengan sumber ide Benteng *Duurstede* ini antara lain :

1. Desain sketsa

Desain sketsa merupakan coretan cepat yang menggambarkan busana. Langkah pembuatan desain sketsa adalah sebagai berikut:

- a. Menggambar sketsa dengan jelas
- b. Pose /sikap tubuh menyesuaikan dengan *point of interest* dari busana
- c. Menggambar semua detail busana
- d. Melakukan pengembangan desain
- e. Memilih desain yang paling disukai

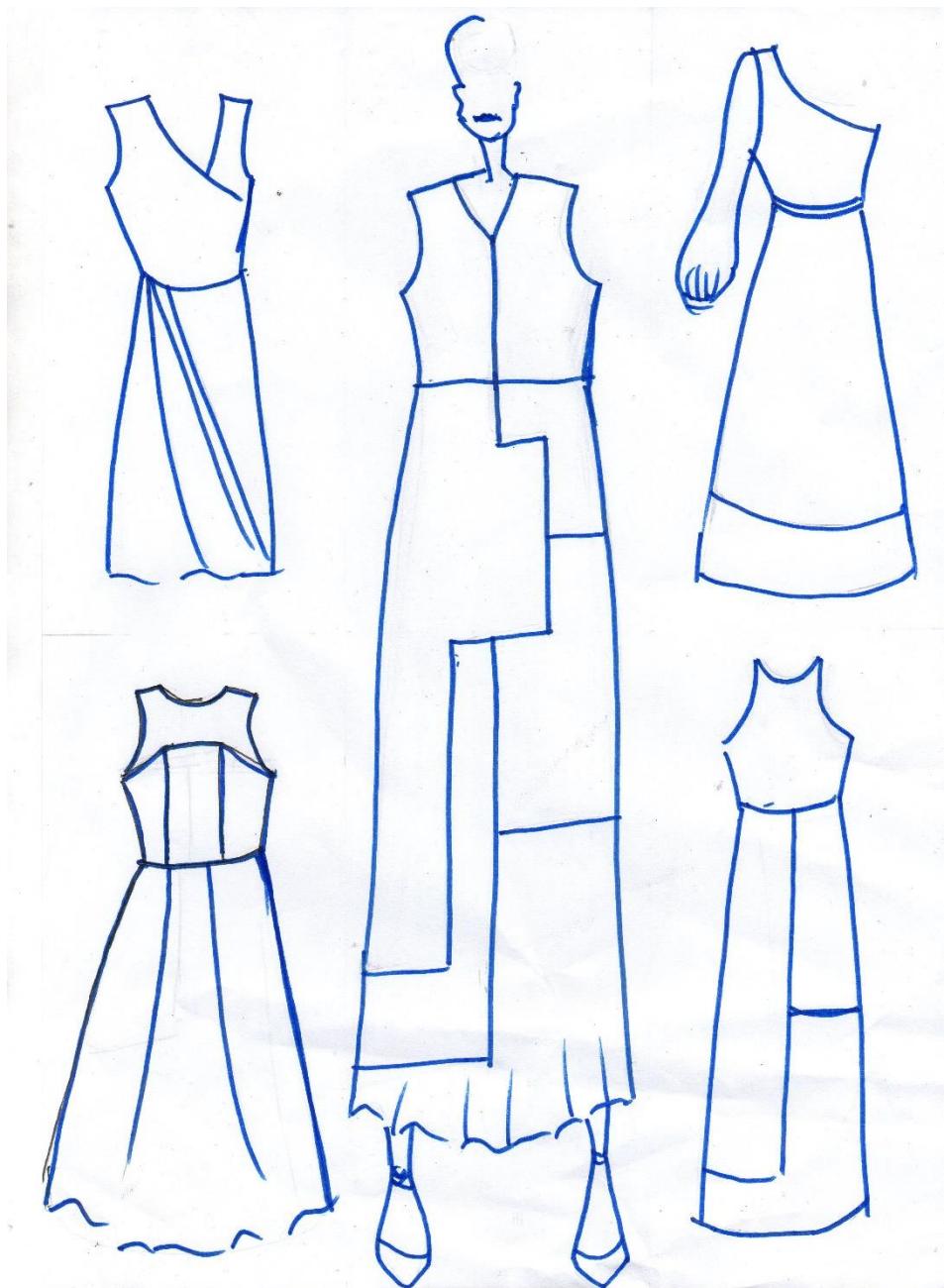
2. Desain presentasi

Desain presentasi adalah penyajian gambar yang lengkap dengan corak dan warna, serta menampilkan bagian belakang dan bagian depan busana. Langkah pembuatan desain presentasi adalah sebagai berikut :

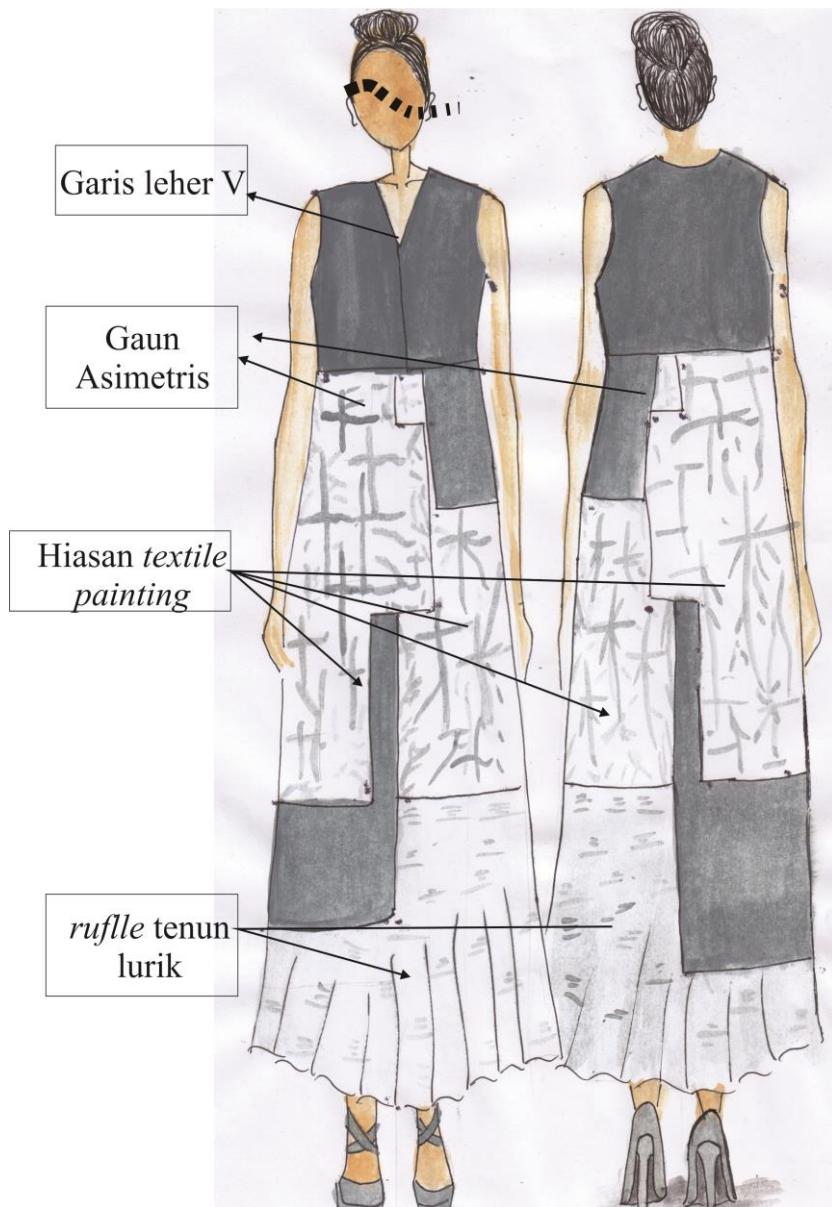
- a. Membuat proporsi badan depan dan belakang.
- b. Membuat desain dengan proporsi yang tepat dan teliti
- c. Memberikan keterangan detail dan corak busana
- d. Menempelkan contoh bahan

3. Desain hiasan

Desain hiasan adalah desain yang memperindah permukaan desain strukturnya. Desain hiasan yang digunakan pada busana pesta malam tersebut adalah *textile painting* menggunakan cat akrilik . T diterapkan pada bahan vinyl yang berwarna putih.

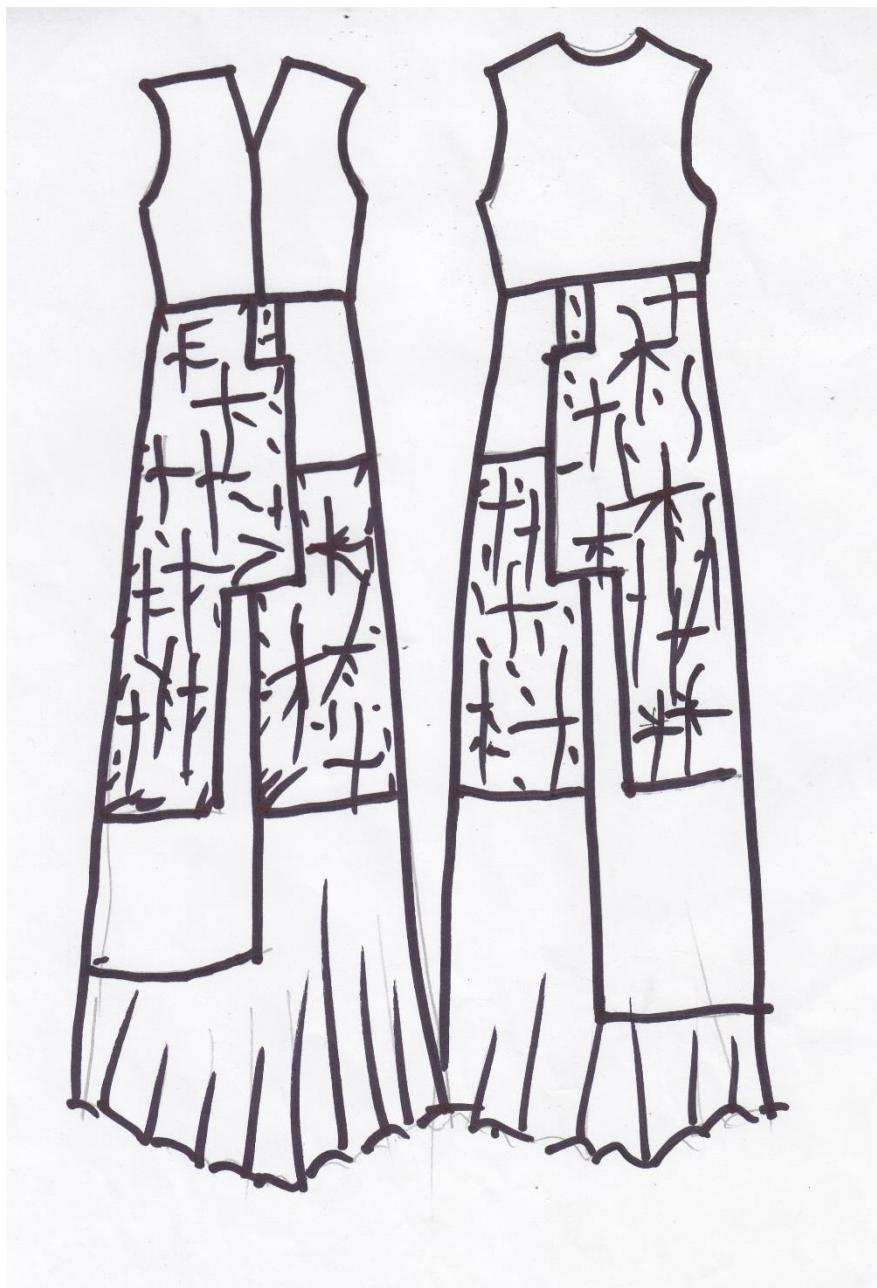


Gambar 7. *Design Sketching*



Gambar 8. *Presentation drawing*

Contoh bahan vinyl berwarna abu- abu	Contoh bahan vinyl berwarna putih	Contoh bahan tenun lurik	Contoh bahan satin velvet



Gambar 9. Desain Hiasan



Gambar 10. Detail Hiasan Busana Skala Sesungguhnya

2. Proses Pembuatan Busana

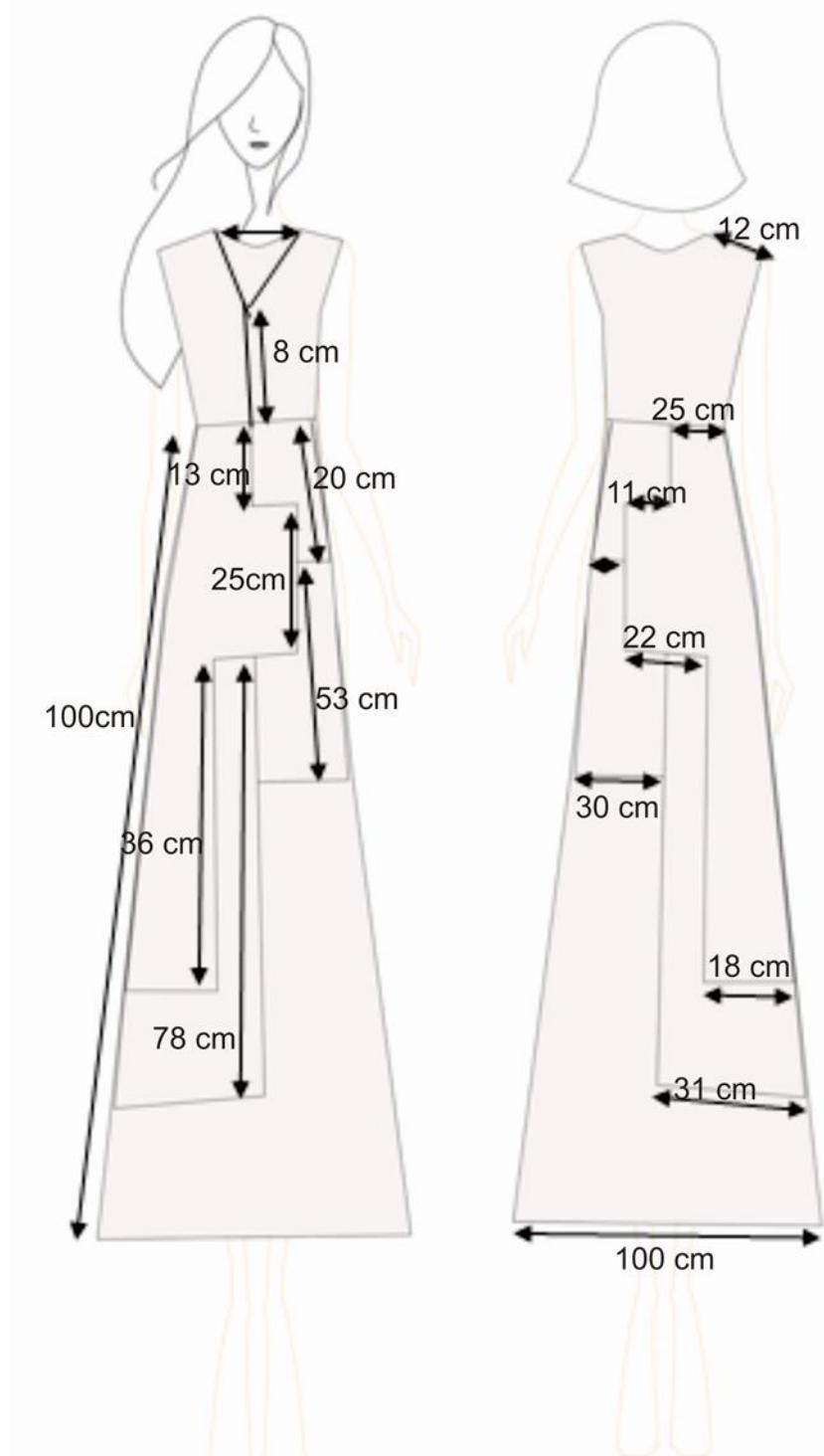
Pembuatan busana yang baik harus dimulai dengan perencanaan yang matang. Perencanaan tersebut meliputi proses menentukan metode atau cara untuk membuat busana dan tahap penyelesaian agar hasil yang dicapai dapat sesuai dengan tujuan dan harapan. Proses pembuatan busana pesta ini meliputi tiga tahap yaitu: persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

a. Persiapan

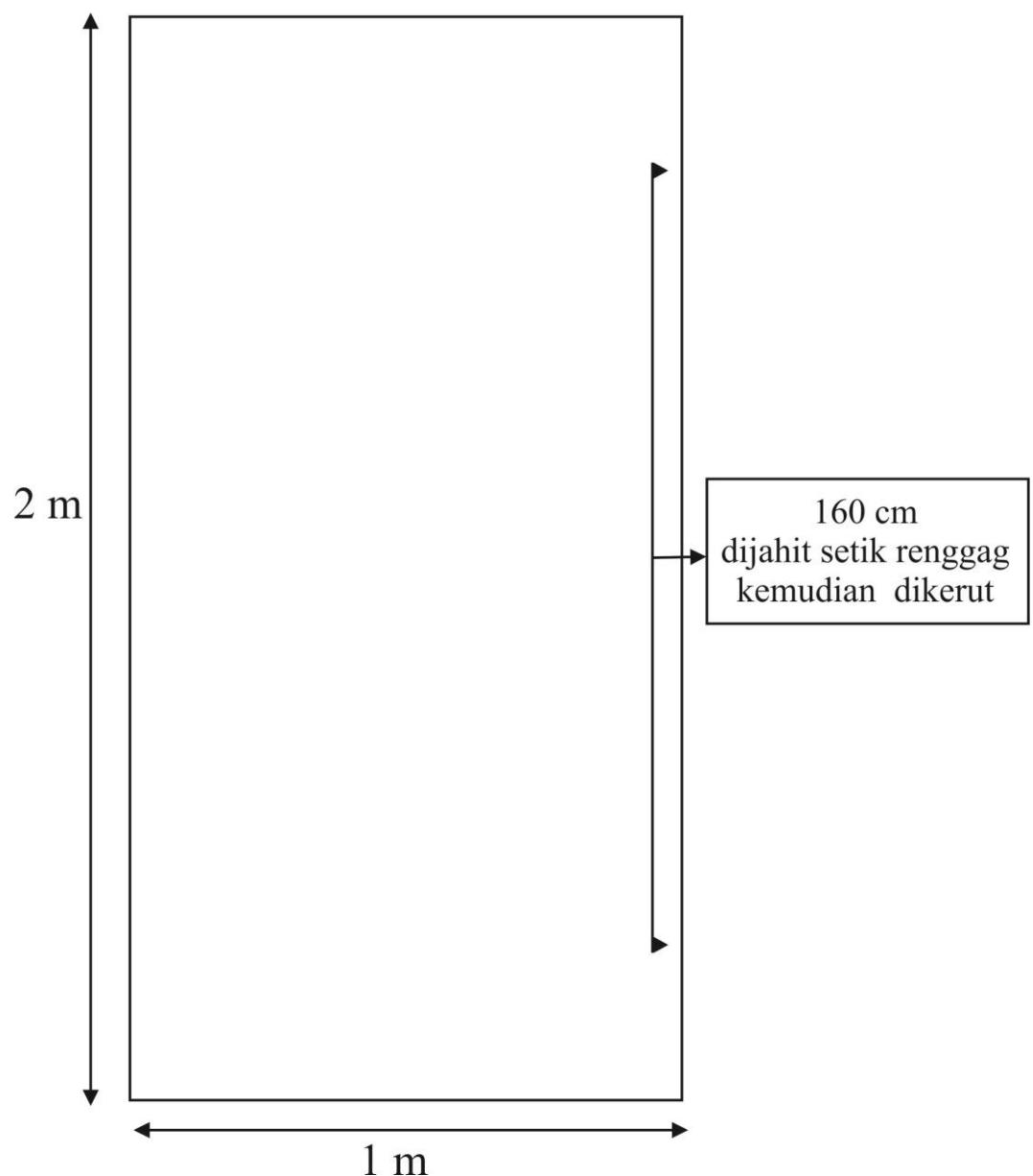
Persiapan yang dilakukan pada proses pembuatan busana pesta dengan sumber ide Benteng *Duurstede* :

1) Pembuatan gambar kerja

Desain produksi adalah desain busana yang menerangkan atau menjelaskan detail-detail ukuran yang diperlukan untuk pembuatan produk busana. Pembuatan gambar kerja ini meliputi pembuatan gambar kerja busana, pembuatan gambar kerja pelengkap busana. Pembuatan gambar kerja ini dibutuhkan untuk mengetahui detail-detail busana secara lengkap yang disertai dengan keterangan pada bagian-bagian busana agar mencapai hasil yang sempurna dan juga sebagai petunjuk dan pedoman dalam pembuatan busana



Gambar 11. Gambar Kerja Busana Pesta



Gambar 12. Gambar Kerja *Ruffle* pada Bahan Tenun Lurik

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 ini adalah :

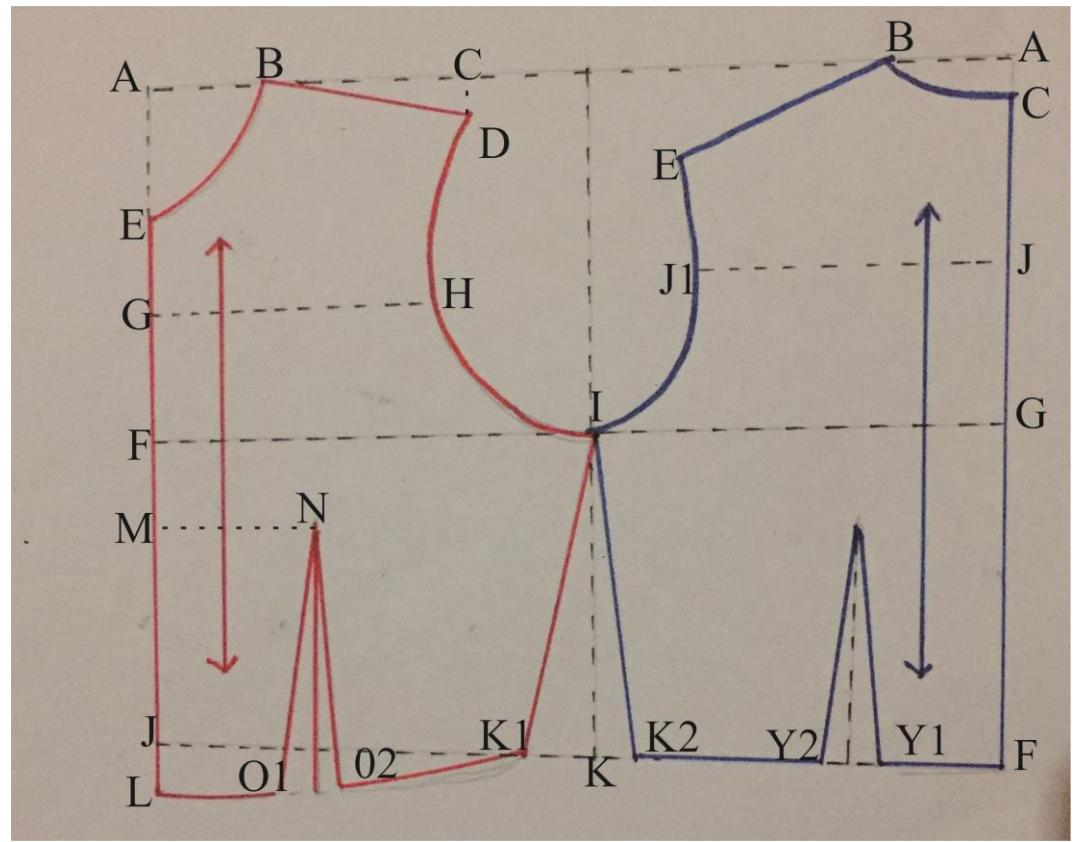
Lingkar leher	:36 cm
Lingkar badan	:73 cm
Lingkar pinggang	:66 cm
Lingkar panggul	:93 cm
Lebar muka	:32 cm
Panjang muka	:36 cm
Lebar punggung	:34 cm
Panjang punggung	:38 cm
Panjang bahu	:12 cm
Lingkar kerung lengan	:42 cm
Panjang rok dari pinggang	:100 cm

3) Pembuatan pola busana

Sistem pembuatan pola disesuaikan dengan desain busana. Dalam pembuatan pola ini harus dilakukan dengan teliti dan cermat karena pola yang baik dan benar merupakan kunci kesuksesan pembuatan busana. Sistem pembuatan pola yang digunakan pada busana pesta malam dengan sumber ide Benteng *Duurstede* ini adalah menggunakan sistem pola So'en.

a) Pola Dasar

Pada busana pesta ini menggunakan pola dasar system So'en skala 1:4 dimulai dari pembuatan pola dasar kemudian pecah pola sesuai model busana yang akan dibuat. Adapun pola yang digunakan dalam proses pembuatan busana pesta ini adalah sebagai berikut :



Gambar 13. Pola Dasar Badan Sistem So'en Skala 1:4

Keterangan pola badan depan :

Buat garis tegak lurus AJ

$AB = 1/6$ lingkar leher + $1/2$ cm

$AE = AB + 1$ cm

Hubungkan titik BE = kerung leher muka

BD = lebar bahu

CD = turun 3,5 cm

$AF = 1/2$ panjang punggung + $1 \frac{1}{2}$ cm

$EG =$ turun 5 cm

Dari G dan F tarik garis mendatar ke kanan

$GH = 1/2$ lebar dada

$FI = 1/2$ lingkar badan + 1 cm

Hubungkan titik DHJ = kerung lengan muka

JL = turun 3 cm

JM = tinggi puncak

MN = $\frac{1}{2}$ jarak payudara

LO' + O2 K' = $\frac{1}{4}$ lingkar pinggang + 1 cm

Bagian Belakang

JK = diperpanjang sampai F = $\frac{1}{2}$ lingkar badan

Dari F tarik tegak lurus keatas

FC = panjang punggung

CA = 2 cm

AB = $\frac{1}{6}$ lingkar leher + $\frac{1}{2}$ cm

Hubungkan BC = kerung leher belakang

BE = lebar bahu

DE = 5 cm

CG = GF = $\frac{1}{2}$ panjang punggung

CJ = turun 8 cm

JJ1 = $\frac{1}{2}$ lebar punggung

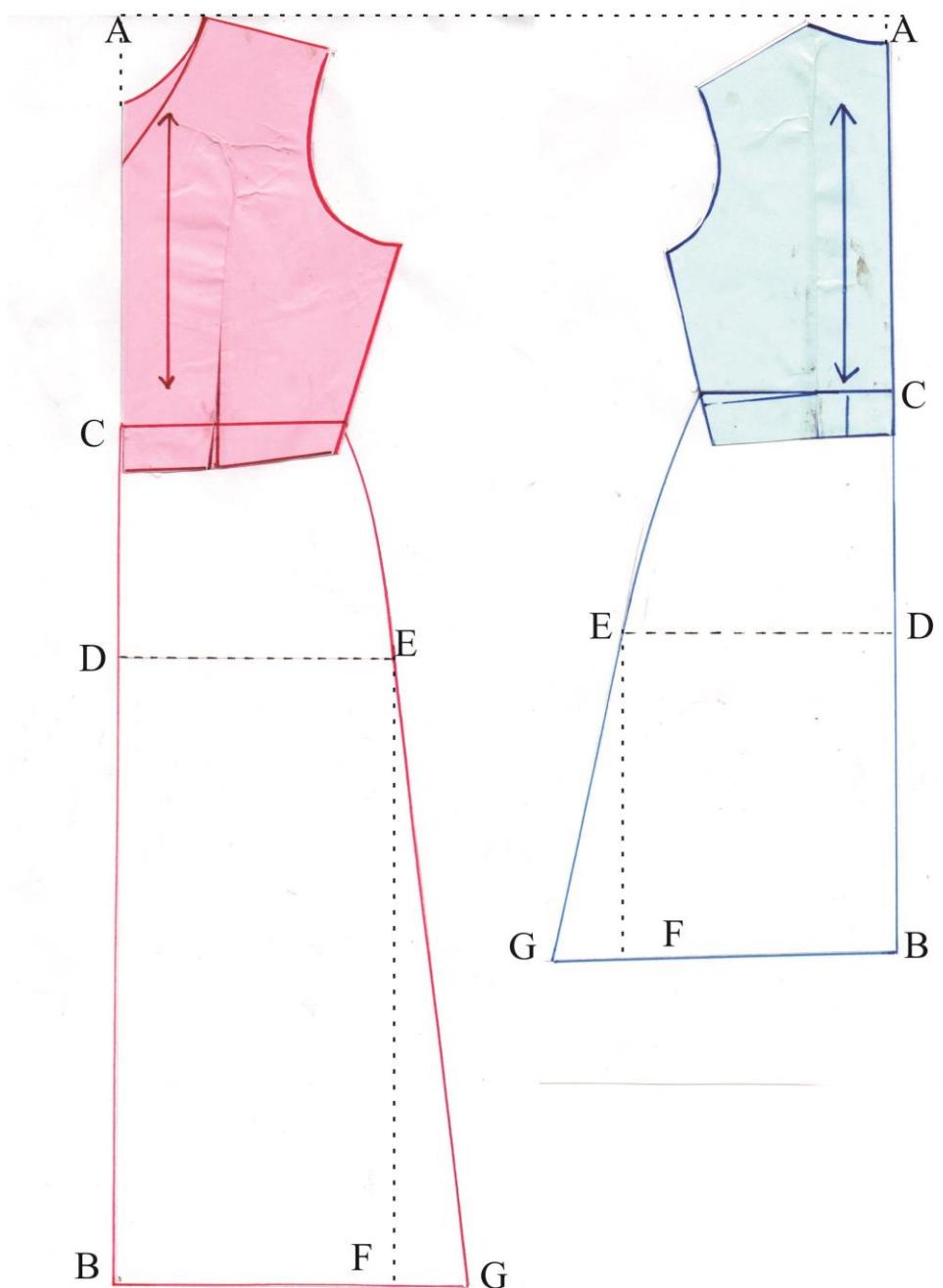
GI = $\frac{1}{4}$ lingkar badan -1 cm

Hubungkan EJI = kerung lengan belakang

GX = FY = 8 cm

XZ = 5 cm

FY1 + Y2K2 = $\frac{1}{4}$ lingkar pinggang – 1 cm



Gambar 14. Pecah Pola Gaun Skala 1:4

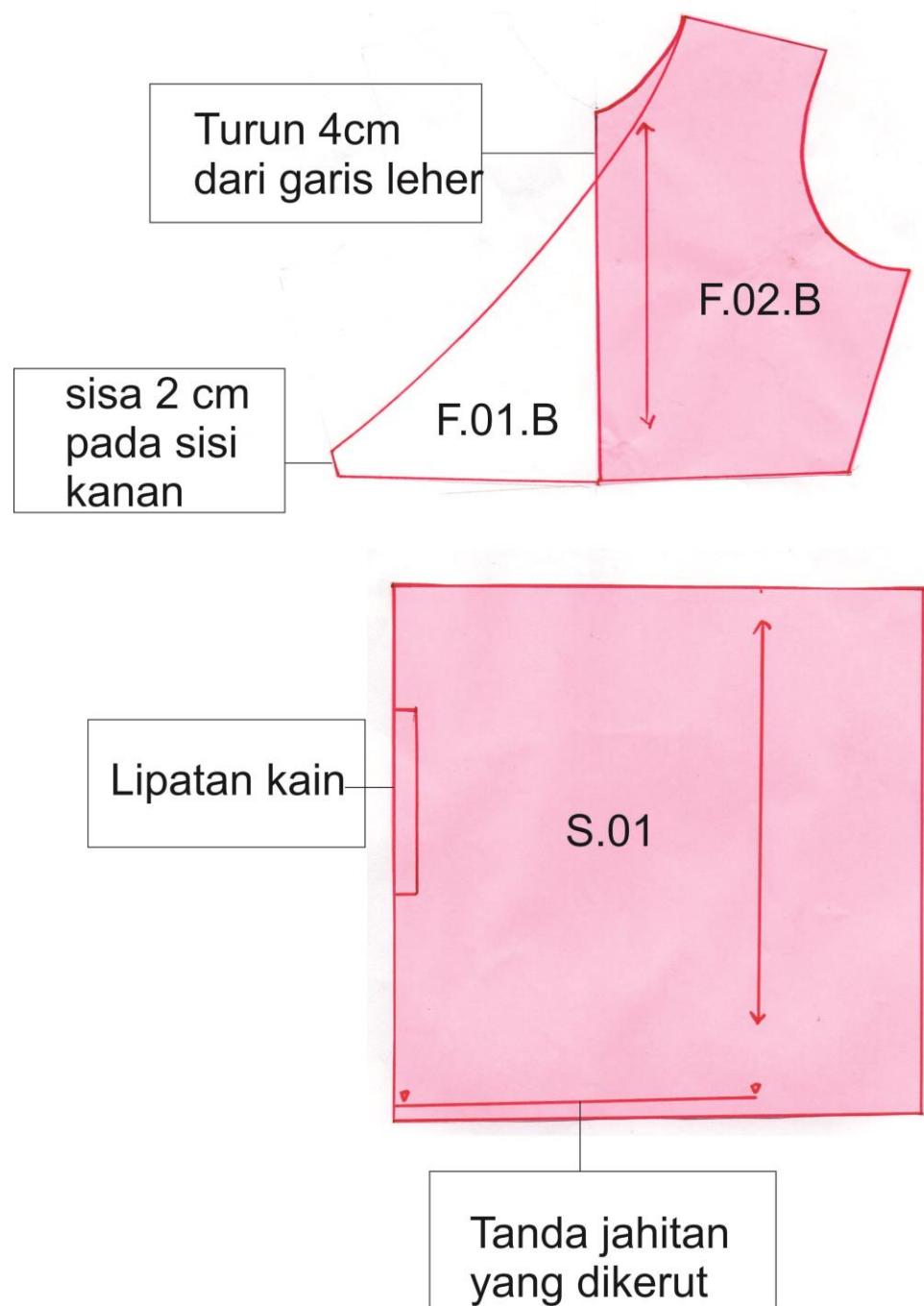
Keterangan :

AB = panjang gaun

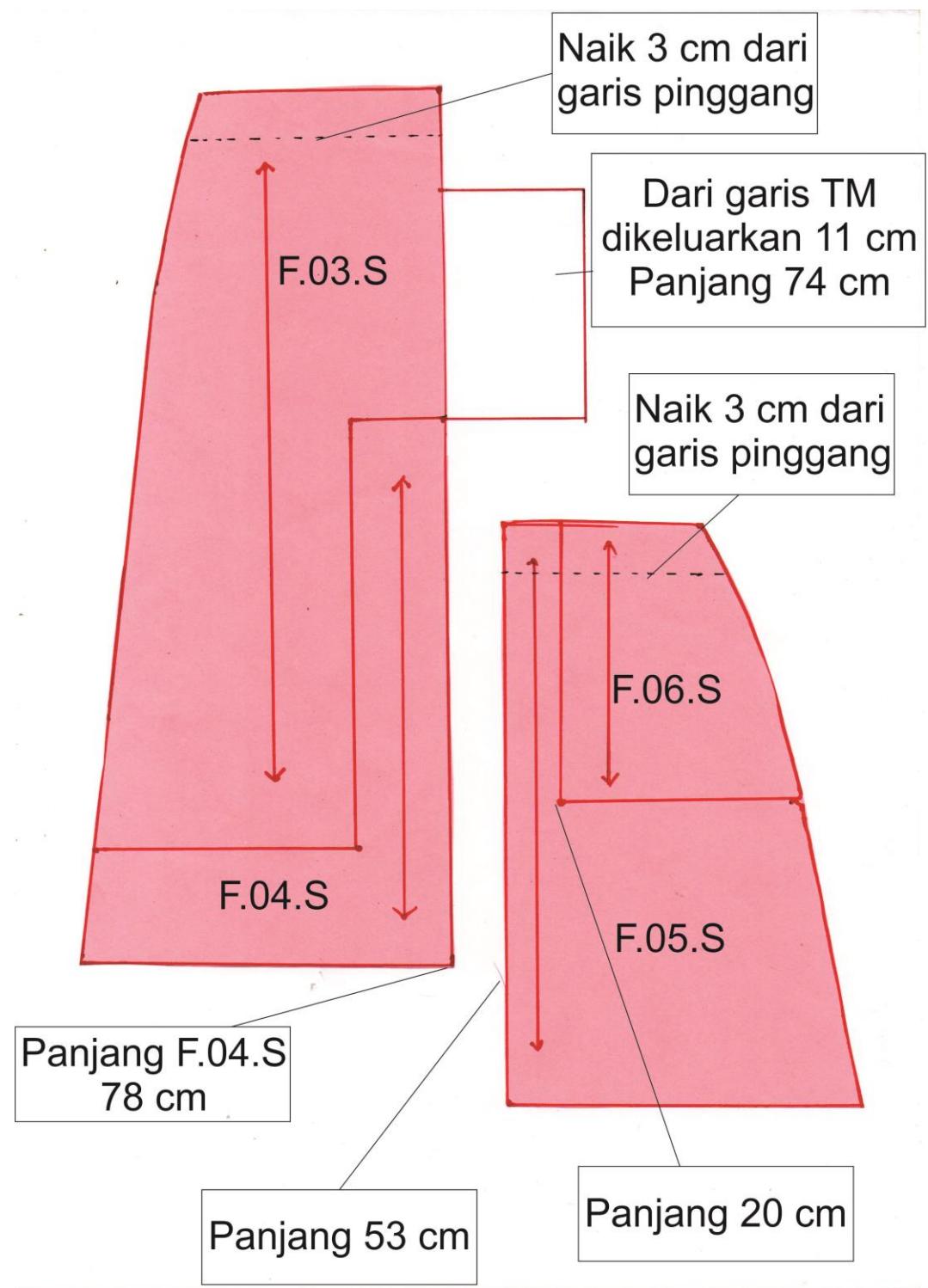
CD = tinggi panggul

DE = BF = $\frac{1}{4}$ lingkar panggul +1

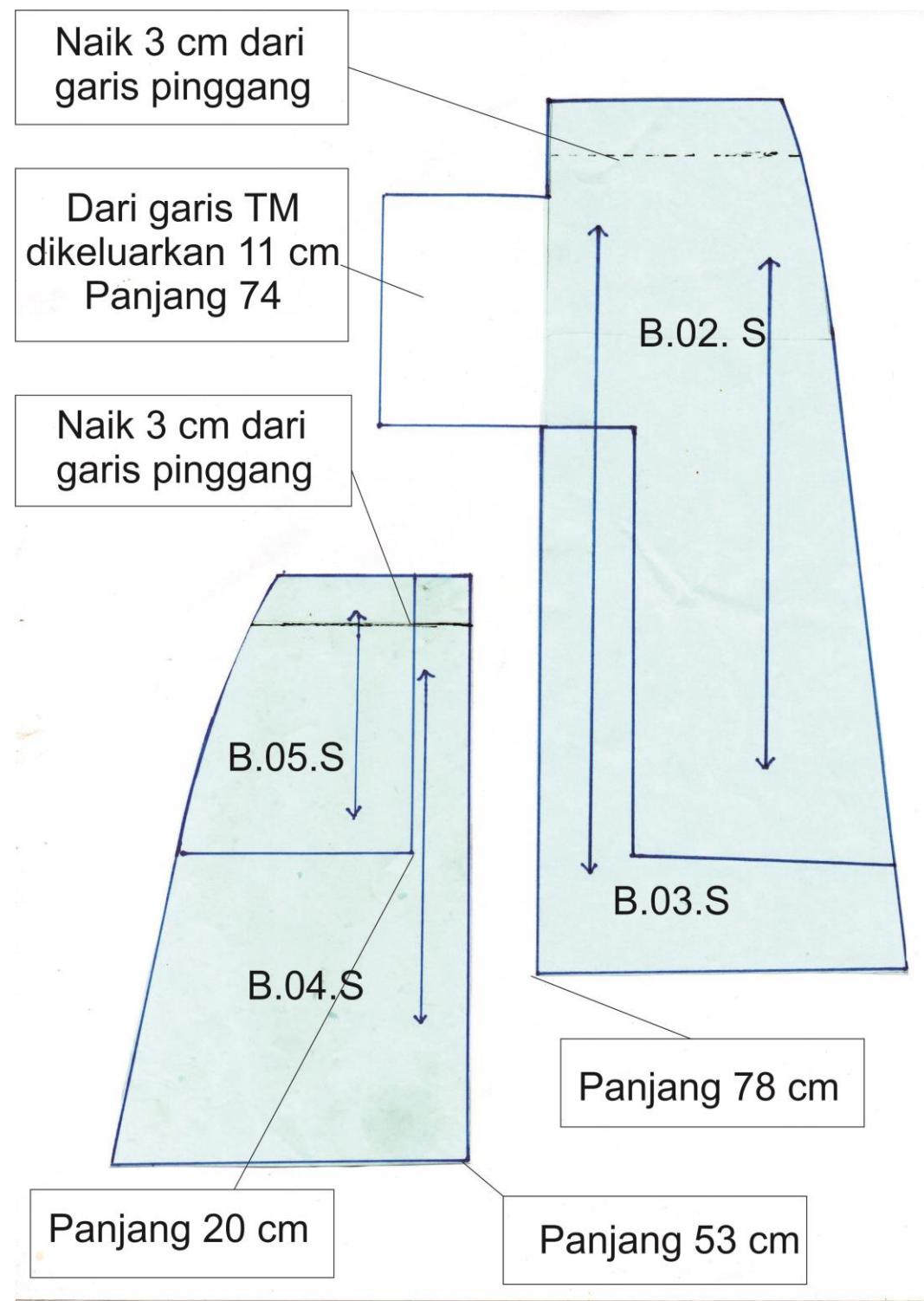
FG = 5 cm



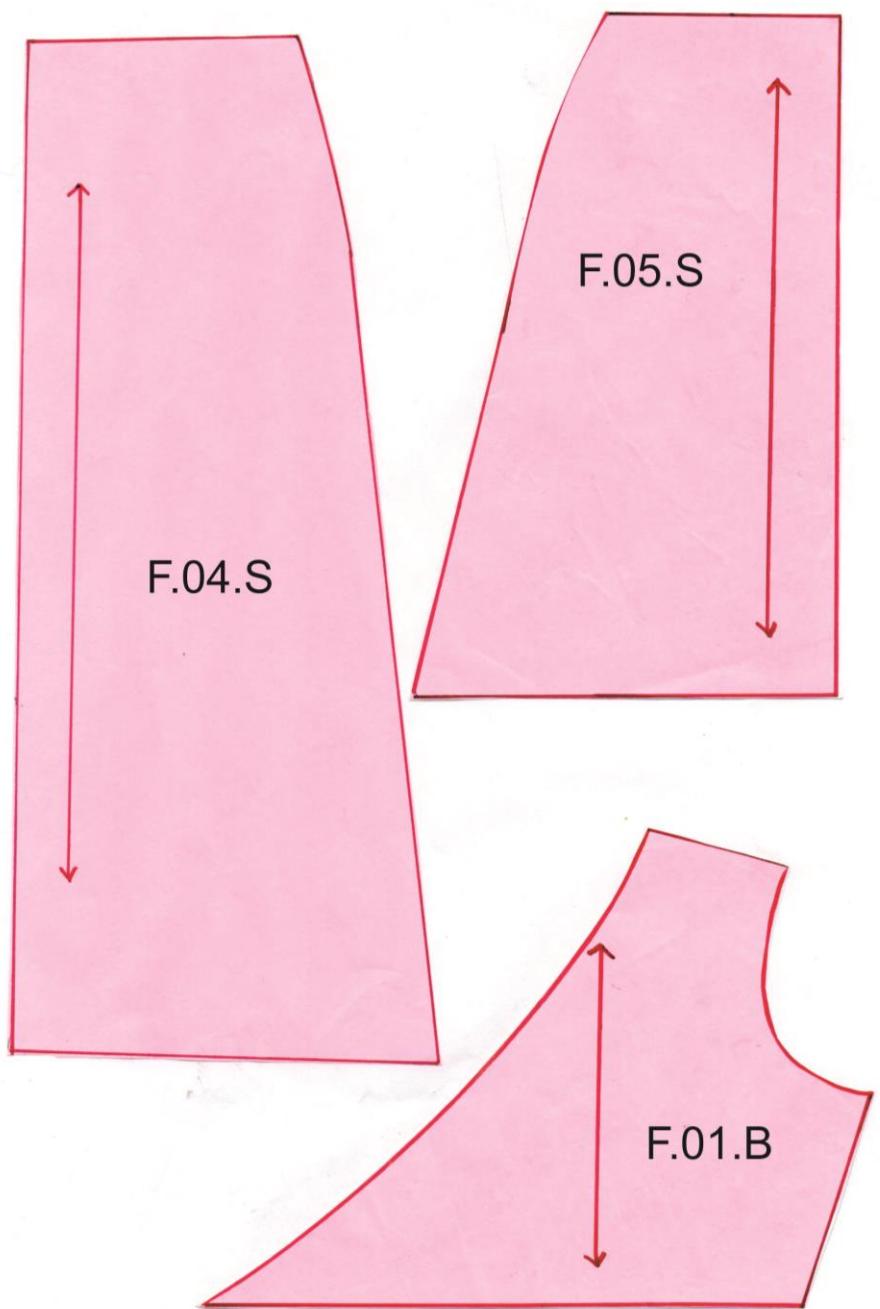
Gambar 15. Pecah Pola Sesuai Desain



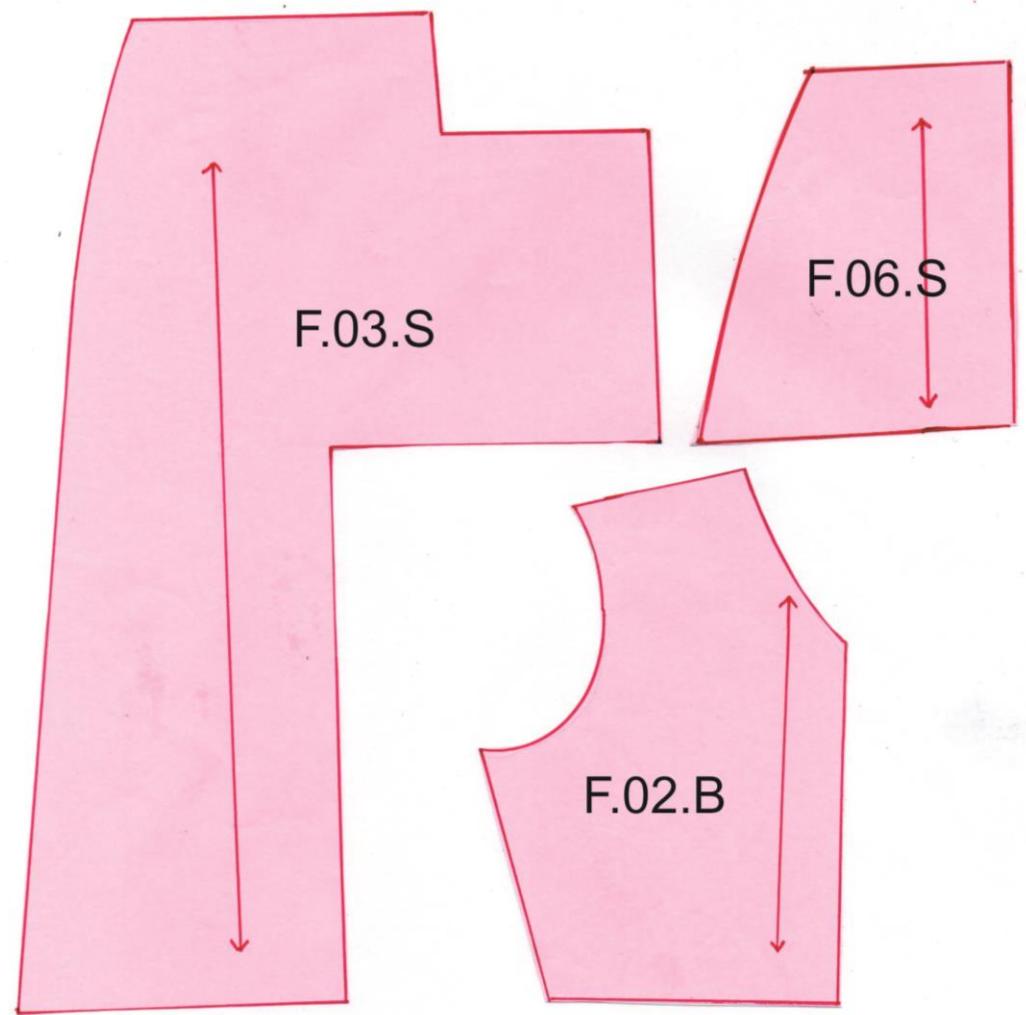
Gambar 16. Pecah Pola Sesuai Desain



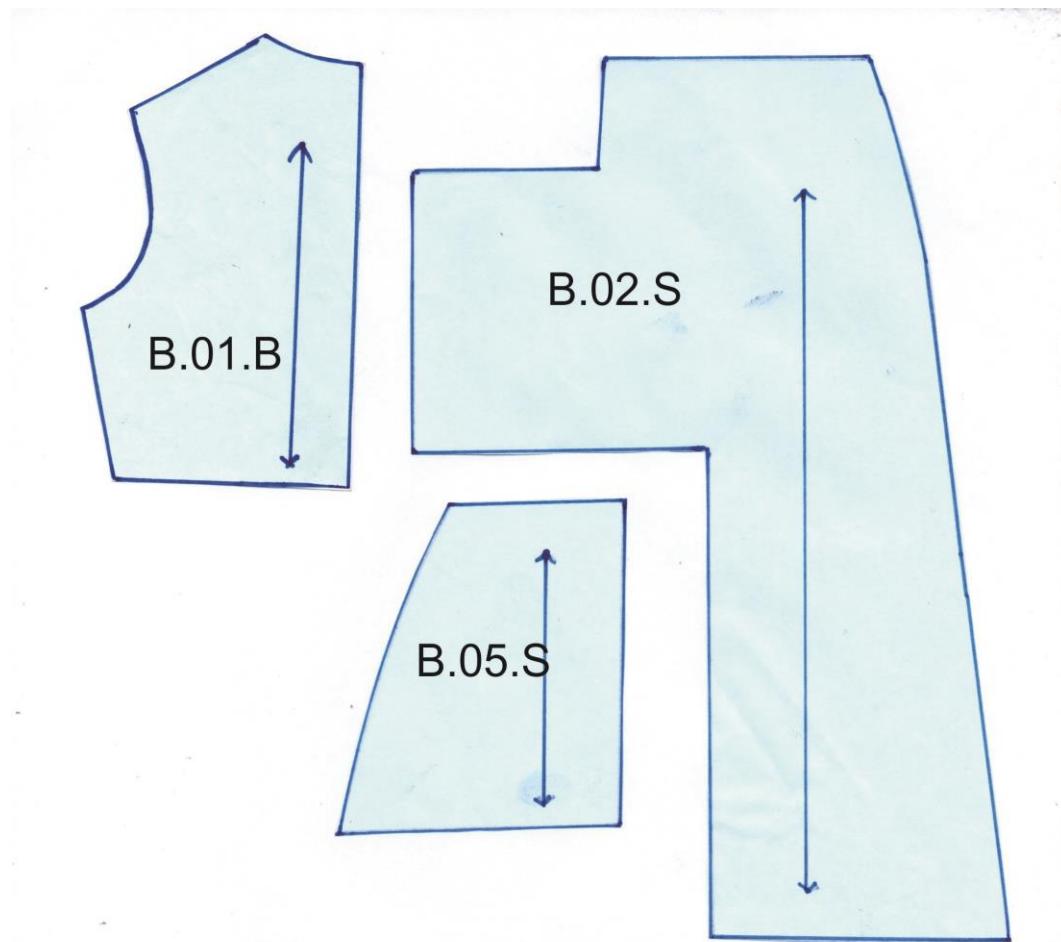
Gambar 17. Pecah Pola Sesuai Desain



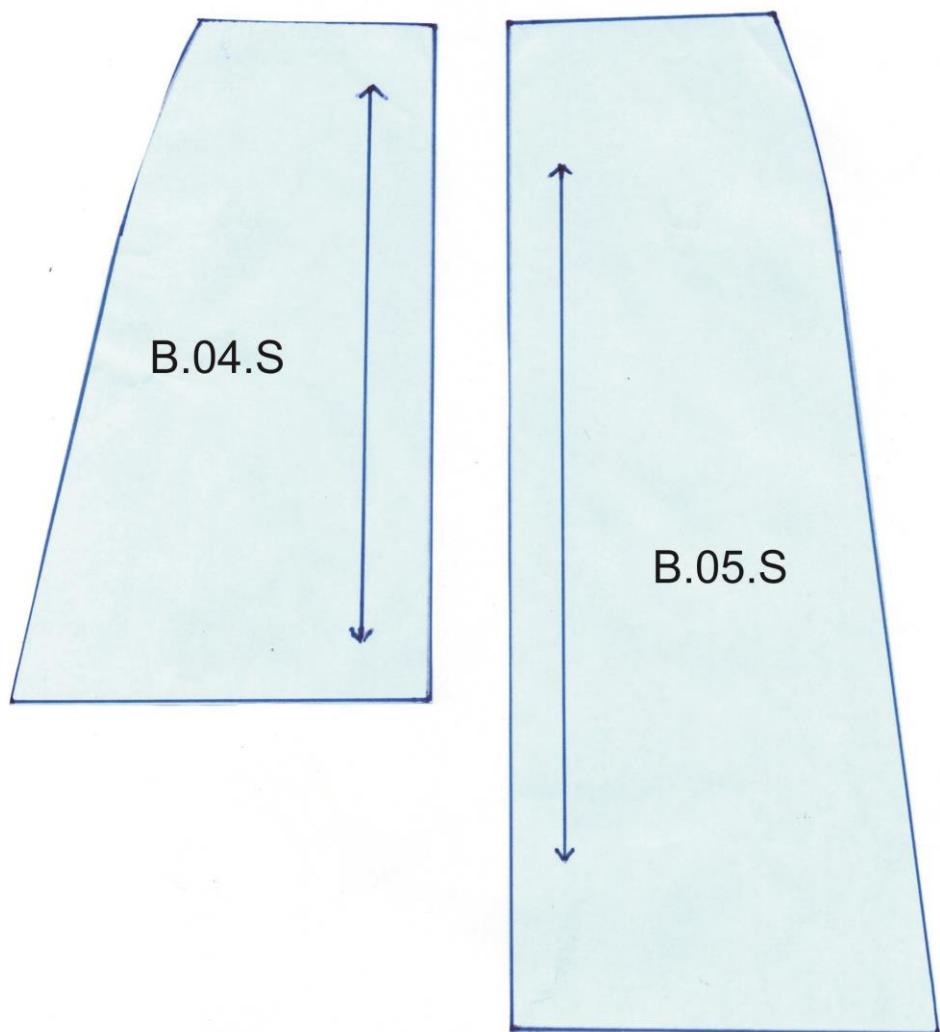
Gambar 18. Hasil Pecah Pola



Gambar 19. Hasil Pecah Pola



Gambar 20. Hasil Pecah Pola



Gambar 21. Hasil Pecah Pola

4) Perancangan bahan

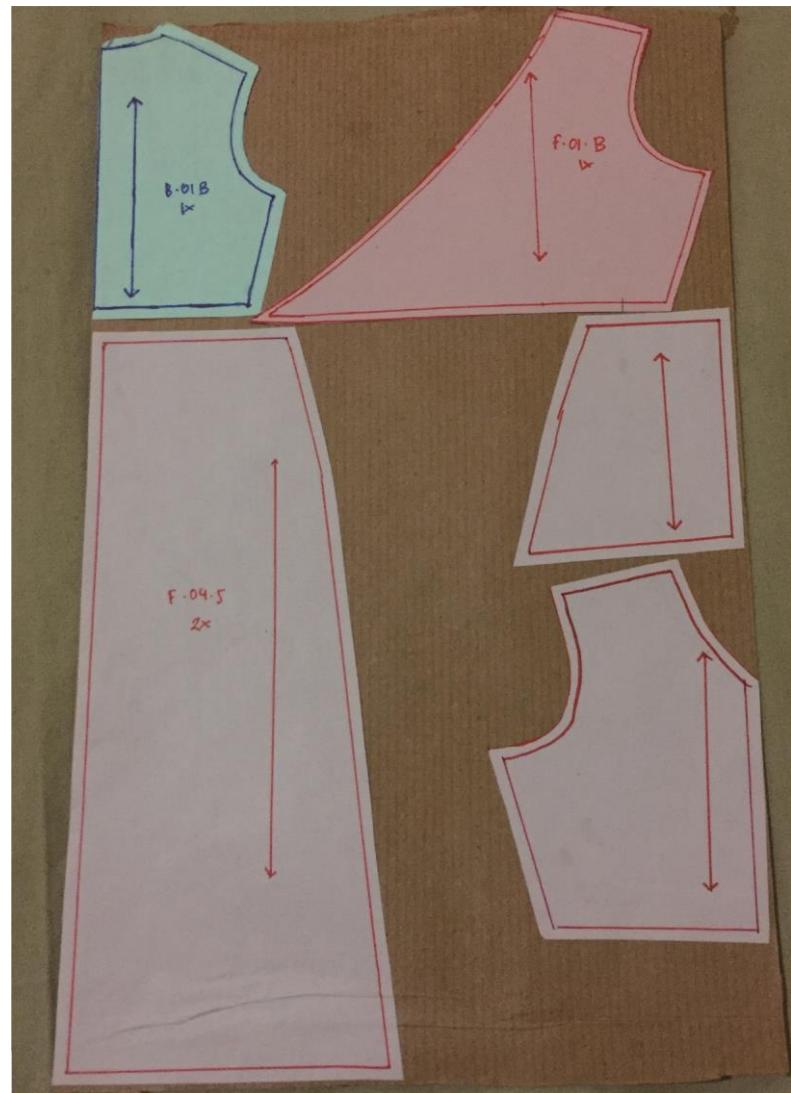
Perancangan bahan merupakan langkah yang dilakukan untuk mengetahui dan memperkirakan berapa banyak bahan yang diperlukan dalam pembuatan busana. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam merancang bahan adalah sebagai berikut :

- a) Arah serat kain harus sesuai dengan jatuhnya bahan.

- b) Meminimalisir *space* yang kosong pada kain saat peletakan pola untuk menghemat bahan.
- c) Peletakan arah serat yang tepat untuk menciptakan jilau bahan yang sama.

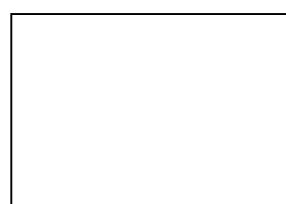
Bahan-bahan yang digunakan dalam membuat busana pesta untuk kesempatan pesta ini yaitu :

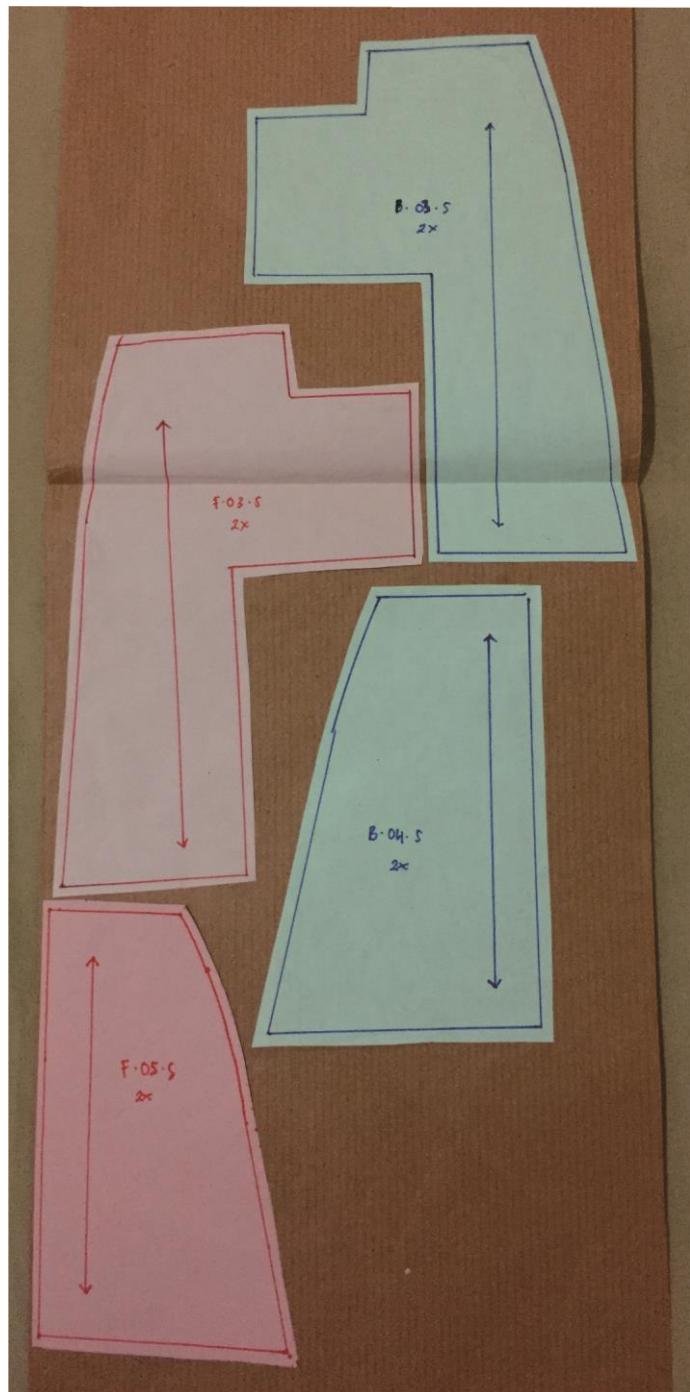
- a) Bahan vinyl berwarna abu – abu digunakan pada bagian badan atas dan hiasan pada bagian garis empire ke bawah.
- b) Bahan vinyl berwarna putih tulang digunakan pada bagian terluar busana.
- c) Bahan tenun berwarna putih tulang digunakan pada bagian garis empire ke bawah.
- d) Bahan satin velvet berwarna abu – abu digunakan pada bagian furing badan.



Gambar 22. Rancangan Bahan Vinyl Warna Abu – Abu Ukuran 150 cm x 150 cm

Contoh bahan:

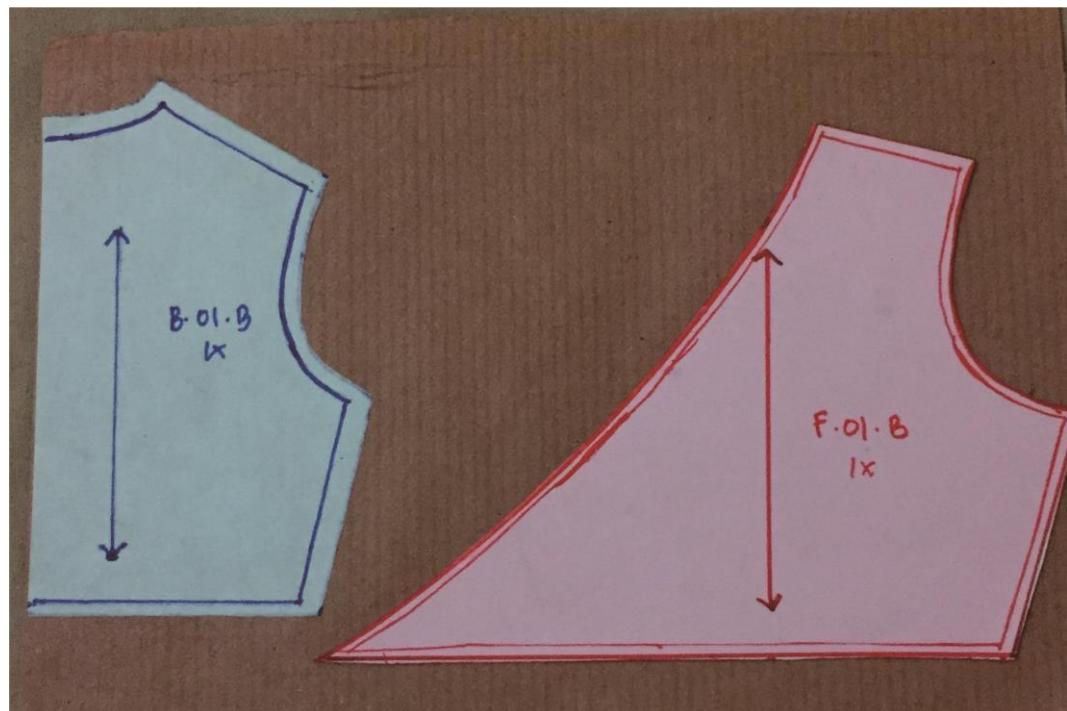




Gambar 23. Rancangan Bahan Vinyl Warna Putih Ukuran 150cm x 100 cm

Contoh bahan :





Gambar 24. Rancangan Bahan Satin Velvet (bahan furing) ukuran 150 cm x 50

Contoh bahan :



5) Kalkulasi Harga

Kalkulasi harga merupakan langkah yang dilakukan untuk memperkirakan seberapa besar biaya yang dikeluarkan dalam pembuatan busana setelah diketahui panjang bahan yang diperlukan melalui rancangan bahan. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat rancangan harga yaitu :

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

- b) Nama barang disesuaikan dengan jenis bahan apa yang digunakan. Sebagai contoh bahan pokok, bahan pembantu atau bahan tambahan.
 - c) Jumlah harga dicantumkan sesuai dengan jumlah barang.
- 6) Penyusutan bahan

Sifat bahan yang beraneka ragam dipengaruhi sifat asal bahan (serat bahan), konstruksi benang dan bahan, serta cara penyempurnaan. Salah satu proses penyempurnaan bahan adalah membuatnya tahan susut. Sebelum bahan dipotong menurut pola, maka terlebih dahulu bahan disusutkan. Tujuannya agar setelah dijahit dan dipakai atau dicuci bahan tidak berubah bentuk atau ukuran.

Cara peyusutan kain adalah dengan merendam dalam air bersih kira-kira satu jam, kemudian jemur tanpa diperas. Setelah itu disetrika dari bagian buruk dengan arah serat memanjang.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan merupakan bentuk tidak lanjut dalam pembuatan busana. Beberapa hal yang harus dilakukan dalam proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Benteng *Duurstede* dalam pergelaran *Tromgine*.

1) Peletakkan pola pada bahan

Peletakan bahan dilakukan dengan cara lebar kain dilipat menjadi setengah bagian. Pola diletakkan di atas kain berdasarkan arah serat. Pemberian kampuh pada bagian sisi busana adalah 2,5 cm, kampuh pada bagian garis *empire* dan tengah muka adalah 1,5 cm. Setelah proses pemotongan dilakukan, proses selanjutnya adalah memberikan tanda jahitan.

2) Penjelujuran dan jahitan setik renggang

Penjelujuran dilakukan pada saat tahap proses atau fitting pertama. Hal ini dilakukan untuk menghindari kesalahan dalam menjahit yang mengakibatkan bekas jahitan pada kain tersebut.

Selain itu juga untuk mengetahui jatuhnya bahan pada tubuh model. Pada bahan vinyl teknik yang digunakan adalah jahit setik renggang, sedangkan pada bahan satin velvet dan bahan tenun lurik menggunakan tusuk jelujur. Hal tersebut dilakukan mengingat karakteristik kain tersebut yang berbeda dimana bahan vinyl bersifat kaku, sedangkan bahan satin velvet dan bahan tenun lurik yang bersifat jatuh. Jahitan setik renggang dipilih dengan alasan bahan vinyl tidak akan kuat apabila hanya dijahit menggunakan tusuk jelujur. Langkah-langkah penjelujuran dan jahitan setik renggang sebagai berikut :

- a) Menjahit setik renggang bagian bahu.
 - b) Menjahit setik renggang bagian sisi badan atas.
 - c) Menjahit semua komponen bahan vinyl bagian garis *empire* ke bawah.
 - d) Menyatukan bagian badan dengan bagian bawah berbahan vinyl.
 - e) Menjelujur bagian bahu dan sisi furing badan.
 - f) Menyatukan bagian furing dengan bagian bahan vinyl
 - g) Menjelujur bagian kerung lengan dengan penyelesaian dirompok.
 - h) Menjelujur bagian bahan tenun lurik dengan bagian furing badan.
- 3) Evaluasi Proses I

Evaluasi proses I merupakan pengepasan busana pada tubuh seseorang yang sudah dalam bentuk busana tetapi masih berupa penjelujuran dan setikan renggang. Pengepasan I bertujuan untuk mengetahui kesesuaian ukuran busana dengan tubuh model dan kenyamanan pada busana tersebut, selain itu juga untuk mengetahui kekurangan pada busana saat dipakai oleh model.

Aspek yang diamati dalam evaluasi ini adalah jatuhnya busana pada bagian badan dan untuk mengetahui teknologi yang tepat digunakan dalam pembuatan busana .

Tabel 1. Evaluasi Proses I

No.	Bagian yang Dievaluasi	Evaluasi	Solusi
1.	Bahan vinyl pada garis <i>empire</i> ke bawah	Tiras bahan vinyl tidak rapi	Bahan vinyl diberi furing rekat

4) Penjahitan

Setelah pengepasan I dilakukan dan mengetahui kekurangan pada busana serta melakukan perbaikan, maka langkah selanjutnya yaitu pembongkaran dan penjahitan. Pembongkaran jahitan dilakukan secara perlahan karena bahan yang digunakan merupakan bahan vinyl dimana tidak bisa dilakukan penambalan jika bahan tersebut mengalami kerusakan. Proses penjahitan dilakukan secara bertahap bagian – per bagian. Langkah-langkah proses menjahit busana ini meliputi:

- a) Menjahit bagian bahu dan sisi badan baik bahan velvet maupun bahan vinyl.
- b) Menjahit furing lekat pada komponen busana bagian garis *empire* ke bawah yang menggunakan bahan vinyl.
- c) Menyatukan badan atas dengan komponen bahan vinyl yang telah diberi furing lekat.
- d) Menyelesaikan kampuh sisi dengan cara penyelesaian dirompok.
- e) Menyelesaikan kerung lengan dengan teknik penyelesaian kampuh dirompok.
- f) Menjahit furing atas dengan bahan tenun pada garis *empire*.

5) Menghias busana

Setelah melakukan proses menjahit, langkah selanjutnya adalah menghias busana. Menghias busana adalah proses membuat hiasan pada busana yang bertujuan untuk memperindah busana, agar busana tersebut memiliki nilai yang lebih tinggi.

Adapun hiasan yang digunakan pada busana pesta malam ini berupa hiasan *textile painting*. Peletakan hiasan *textile painting* terdapat pada bahan vinyl berwarna putih, motif dari *textile painting* ini berupa penyederhanaan motif retak yang ada pada permukaan Benteng *Duurstede*, dimana Benteng *Duurstede* memiliki motif retak yang rumit dan tidak beraturan. Bentuk retak yang rumit tersebut kemudian disederhanakan sedemikian rupa sehingga tercipta motif retak yang terdapat pada bahan vinyl berwarna putih. Media yang digunakan dalam pembuatan hiasan pada busana pesta ini menggunakan cat akrilik.



Gambar 25. Hasil Hiasan Busana



Gambar 26. Desain Hiasan Busana

6) Evaluasi proses II

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

Tabel 2. Evaluasi Proses II

No	Bagian yang Dievaluasi	Evaluasi	Solusi
1.	Bagian busana yang menggunakan bahan vinyl	Pengepresan bagian vinyl kurang rapi	Penggepresan bahan vinyl di ulang dengan pembatas kain diantara bahan vinyl dengan setrika
2.	Garis empire	Garis <i>empire</i> tidak lurus	Memperbaiki letak kancing kait yang kurang tepat

c. Evaluasi Hasil

Evaluasi disini meliputi evaluasi kesesuaian hasil karya dengan konsep desain yang meliputi evaluasi kesesuaian antara busana dengan tema atau sub *trend* yang diangkat sampai hasil busana secara keseluruhan. Dari keseluruhan busana pesta malam remaja yang penulis ciptakan terdapat evaluasi antara lain:

1) Kesesuaian dengan penciptaan

Konsep desain penciptaan karya ini mengacu tema *Neo medival* sub tema *Armoury* dengan sumber ide Benteng *Duurstede* yang mengikuti *trend forecasting* 2019/2020 yang memiliki tema besar *Singularity* sudah sesuai konsep yang direncanakan

2) Kesesuaian dengan sumber ide

Sumber ide yang diterapkan pada siluet tengah muka dan *textile painting* pada bahan vinyl berwarna putih yang terinspirasi dari

permukaan benteng. Penciptaan desain memperhatikan unsur dan prinsip desain dan warna yang digunakan.

3) Kesesuaian desain dengan hasil jadi

Desain tegas yang diwujudkan kedalam pemilihan bahan yang memiliki efek tegas dan kokoh.

4) Kesesuaian dengan *trend*

Desain yang dibuat sesuai dengan *trend* karena *trend* dipilih berhubungan dengan sumber ide yang sudah diacu yaitu *trend forecasting* 2019/2020 tema *Neo Medival* dan Sub tema *Armory*, dengan penerapan siluet yang tegas dan pemilihan bahan yang memunculkan karakter kokoh dan kuat .

5) Kesesuaian dengan *look* dan *style*

Pembuatan busana pesta malam wanita ini sudah sesuai dengan konsep. Desain menggunakan siluet A. *Look* dan *style* sudah sesuai dengan karakteristik usia si pemakai yaitu remaja yang dikenakan pada kesempatan pesta malam resmi.

3. Pemelenggaraan Pergelaran Busana

Penyelenggaraan pergelaran busana merupakan kegiatan yang diselenggarakan untuk memamerkan atau menyelenggarakan suatu kreasi terbaru perancangan yang diperagakan oleh model profesional. Pelaksanaan gelar busana melalui tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan evaluasi.

a. Tahap Persiapan

Persiapan yang dilakukan untuk Pergelaran Busana 2019 dengan tema “*Tromgine*” antara lain :

1) Pembentukan Panitia Pergelaran Busana

Pembentukan panitia bertujuan agar pergelaran busana dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Susunan kepanitiaan berasal dari Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana yang mengikuti pergelaran *Tromgine* terdiri dari mahasiswa S1 angkatan

2016, D3 angkatan 2016 , dan beberapa mahasiswa S1 angkatan 2015. Semua anggota berjumlah 111 orang.

Adapun susunan kepanitiaan dalam pergelaran busana 2019 ini terdiri dari :

a) Ketua umum

- (1) Bertanggung jawab penuh atas terlaksananya acara.
- (2) Memutuskan konsep acara
- (3) Mengkoordinasi seluruh rangkaian acara
- (4) Penanggung jawab umum jalannya kepanitiaan.
- (5) Mengatur dan mengarahkan jalannya kepanitiaan.
- (6) Mengkoordinir seluruh panitia inti dan devisi.
- (7) Mengambil keputusan-keputusan demi tercapainya tujuan dengan mengutamakan kebersamaan atau kerjasama.
- (8) Mengawasi perkembangan dan proses masing – masing devisi

b) Ketua II dann III

- (1) Koordinasi dengan ketua I setiap rapat
- (2) Perekrutan panitia tambahan.
- (3) Mengolah info tiket pergelaran.
- (4) Menjalankan tugas ketua I jika ketua umum sedang berhalangan hadir.

c) Sekretaris

- (1) Bertanggung jawab kepada ketua umum atas keluar atau masuknya surat.
- (2) Penyusunan laporan umum atau (LPJ) setelah Peragaan dilaksanakan.
- (3) Pembuatan format MoU.

d) Bendahara I

- (1) Pengaturan keuangan secara seimbang dan efisien.
- (2) Pembuatan laporan keuangan kepanitiaan secara menyeluruh.

(3) Mengolah keuangan kepanitiaan secara umum dan menyeluruh.

e) Bendahara II

(1) Menentukan kebijakan keuangan organisasi secara internal dan eksternal.

(2) Menyusun laporan keuangan per kegiatan mengkoordinir dan mengomunikasikan setiap kegiatan yang dilaksanakan.

f) Sie sponsorship

(1) Mencari *chanel* sponsor .

(2) Bertanggungjawab terhadap semua perusahaan yang telah bekerjasama dalam acara pergelaran.

(3) Menjalin kerjasama dengan sponsor. Mengatur kontrak *deadline* kerja.

(4) Memahami dan bertanggungjawab dengan kontrak kerja bersama sponsor.

g) Sie perlengkapan

(1) Mensurvei tempat pelaksanaan kegiatan dengan terperinci mengenai tempat acara berlangsung.

(2) Pengadaan fasilitas-fasilitas untuk kelancaran kegiatan.

(3) Menjadi fasilitator untuk pinjaman alat dengan jurusan.

h) Sie publikasi atau promosi

(1) Bertanggung jawab mempromosikan acara kepada masyarakat

(2) Bertanggung jawab akan penyebaran *pamflet* dan brosur.

(3) Bertanggung jawab atas pembuatan *pamflet*, tiket, brosur dan spanduk.

i) Sie humas

(1) Bertanggung jawab terhadap penyebaran undangan.

(2) Menjadi fasilitator untuk sambutan, Rektor, Dekan, dan Ketua Jurusan.

(3) Memastikan kehadiran tamu

- (4) Membuat list tamu undangan
- (5) Melakukan ijin penggunaan auditorium.
- j) Sie dokumentasi
 - (1) Bertanggung jawab atas dokumentasi kegiatan.
 - (2) Mencari sponsor untuk mendokumentasi kegiatan.
 - (3) Bertanggung jawab membuat video *teaser* untuk di-upload ke media social.
 - (4) Membuat video pembukaan
- k) Sie booklet
 - (1) Mencari *property* dan fotografer untuk pemotretan busana.
 - (2) Mencari percetakan buku .
 - (3) Membuat *layout booklet*.
 - (4) Membuat design *goodie bag*.
- l) Sie keamanan
 - (1) Mengamankan jalannya acara
 - (2) Mengkoordinasi kebersihan pada setiap acara
 - (3) Mengawasi keluar masuknya siapa saja yang masuk ke dalam back *stage*
 - (4) Mengatur kedisiplinan panitia di setiap acara.
- m) Sie juri
 - (1) Merekrut juri untuk penilaian gantung dan grand juri.
 - (2) Membuat kriteria penilaian gantung dan grand juri.
 - (3) Mengajukan permohonan piala.
- n) Sie dekorasi
 - (1) Menjadi koordinator dan bertanggung jawab pada saat mendekorasi sebelum hari H.
 - (2) Menyurvei tempat pembuatan dekorasi.
 - (3) Mendesain *layout* panggung secara keseluruhan.
- o) Sie acara
 - (1) Membuat susunan acara secara detail.

- (2) Mengatur acara pengambilan ukuran, *fitting* 1, *fitting* 2, *grand juri*, gladi resik, dan hari H.
 - (3) Membuat tabel petunjuk pelaksanaan dan petunjuk teknis acara *Tromgine*.
 - (4) Mempresentasikan rencana kerja.
 - (5) Bertanggungjawab terhadap jalannya acara secara keseluruhan.
 - (6) Mencari MC dan hiburan.
- p) Sie konsumsi
- (1) Menyurvei tempat pemesanan makanan.
 - (2) Memesan makanan dan *snack* dengan penawaran menu.
 - (3) Mengatur *snack* pada saat pengambilan ukuran, *fitting* 1, *fitting* 2, *grand juri*, gladi resik, dan hari H.
- q) Sie model
- (1) Membuat perjanjian kerjasama dengan *agency* model.
 - (2) Membuat jadwal acara dengan model.
- r) Sie *make up*
- (1) Mencari sponsor *make up*.
 - (2) Memfasilitasi kebutuhan perias.
- s) Sie *Backstage and floor*
- (1) Koordinasi dengan acara dalam mengatur serangkaian acara mulai dari perencanaan *grand juri* sampai hari H.
 - (2) Mengkondisikan tempat duduk, penonton, dan tempat fotografer serta penertiban fotografer liar.
 - (3) Mengkoordinir penerima tamu dan tamu undangan pada hari H.
 - (4) Menyiapkan *standing hanger* untuk hari H.
 - (5) Mengkoordinasi keamanan model dan desainer di *backstage*.
 - (6) Koordinasi dengan sie model untuk tempelan urutan per sie di *backstage*.
- 2) Menentukan Tema

Penentuan tema berdasar pada jenis peristiwa monumental seperti ulang tahun sekolah, perpisahan sekolah, dan lain sebagainya. Karena tema merupakan ide dasar pokok pergelaran, maka sebelum mengadakan pergelaran, perlu adanya analisa latar belakang terjadinya peristiwa yang dapat diangkat menjadi tema.

Pergelaran busana mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana angkatan 2016 yang akan dilaksanakan pada tahun 2019 dengan tema “*Tromgine*” merupakan singkatan dari *The Role of Millenial Generation in Natural/Nature Environment* yang diartikan sebagai peranan generasi milenial dalam lingkungan alam. Manusia merupakan bagian dari alam semesta dan 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. Tema pergelaran ini dituangkan dalam suatu karya busana yang diwujudkan dalam busana pesta malam dengan kreativitas baru yang bisa mendunia.

3) Menentukan Tujuan Pelaksanaan

Tujuan dari pergelaran busana dengan tema *Tromgine* antara lain :

- a) Mewujudkan suatu karya bagi mahasiswa Teknik Busana dan Pendidikan Teknik Busana angkatan 2016.
- b) Mengembangkan ketrampilan, wawasan, dan meningkatkan kreativitas mahasiswa.

- c) Memberikan ketrampilan dan pengetahuan kepada mahasiswa untuk menjadi *Event Organizer*.
- d) Mensosialisasikan karya busana kepada pengamat *fashion* dan masyarakat umum.
- e) Mensosialisasikan Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

4) Menentukan Sumber Dana

Setiap pergelaran busana mempunyai daftar barang yang harus dibeli untuk memudahkan jalannya pergelaran dibuat perencanaan anggaran. Perencanaan anggaran dibuat agar dapat meminimalisir biaya yang harus dikeluarkan serta menanggulangi kerugian.

Penyelenggaraan pergelaran busana 2019 dengan tema *“Tromgine”* ini tidak dapat berjalan apabila tidak didukung dana *financial* yang mencukupi. Untuk itu setiap mahasiswa yang mengikuti pergelaran diwajibkan membayar uang iuran pokok sebesar Rp. 1.200.000,00, serta penjualan tiket 810 tiket (VVIP 250, VIP 460, *Regular* 100). Masing-masing seharga tiket VVIP Rp. 50.000,00, tiket VIP Rp. 45.000,00, dan tiket *Regular* Rp 35.000,00. Jumlah itu ditentukan melalui perhitungan perkiraan anggaran diputuskan serta disetujui saat rapat. Selain yang tersebut diatas juga dari sponsor, dan beberapa sumber lain yang akan dirinci pada lembar lampiran. Adapun sponsor dalam pergelaran busana 2019 ini antara lain :

- a) Sponsor berupa dana :
 - (1) Sanggar PTBB
 - (2) Singer
 - (3) Batik Benang Ratu
 - (4) YOI Tours
 - (5) Kurnia Lurik
 - (6) Dibyo Lurik

- (7) Gudeg Mbareg
- b) Sponsor berupa bunga :
- (1) Floweridea
 - (2) Toko Bunga Widjaja
 - (3) Rose Florist 2
- c) Sponsor berupa potongan harga :
- (1) Make Over
 - (2) Nuansa Dekorasi
 - (3) Fajar Copy Paste
 - (4) Suci Odiz sablon
 - (5) Catering Cikoste
 - (6) Godam HT
 - (7) Sanggar Tari Sultan Syahril Qasyim
- d) Sponsor berupa voucher :
- (1) Block Buster
 - (2) Els Beauty
 - (3) Sindu Kusuma Edupark
 - (4) Vera Pancawarna
- e) Sponsor berupa *wardrobe* :
- (1) AGB Fashion Collection
 - (2) Matara by Koesminarko
 - (3) Gress Fashion Designer
- f) Sponsor berupa *gift*:
- (1) Batik Sembung
 - (2) Make Over
 - (3) Fajar Copy Paste
 - (4) Jolie Alat Jahit
 - (5) Sinar Abadi Batik
 - (6) Batik Thol Thil
 - (7) Elita Kerudung
 - (8) Reisa Garage

(9) Batik Huzza

Pergelaran busana “*Tromgine*” pemasukkan dana sejumlah Rp. 202.877.654,00 dan pengeluaran sejumlah Rp. 177.488.050,00.

5) Menentukan Dewan Juri

Dalam menentukan dewan juri pergelaran busana *Tromgine* dapat ditentukan kepada pihak-pihak yang sudah berpengalaman dibidang *fashion*. Pergelaran busana ini menentukan dewan juri dari dalam kampus maupun luar kampus. Dari dalam kampus meliputi dosen-dosen yang dipilih sesuai dengan keahliannya, meliputi :

a) Juri Internal Konsentrasi Busana Butik

- (1) Sri Widarwati, M.Pd.
- (2) Afif Ghurub Bestari, S.Pd., M.Pd.
- (3) Enny Zuhni Khayati, M.Kes.
- (4) Alicia C. Zvereva Gadhi, M.Pd.
- (5) Dra. Emy Budiaستuti
- (6) Kusminarko Warno, M.Pd.
- (7) Dr. Sri Wening
- (8) Kapti Asiatun, M.Pd.

b) Juri Internal Konsentrasi Busana Garment

- (1) Dr. Widihastuti
- (2) Moh. Adam Jerusalem, Ph.D.
- (3) Dra. Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si.
- (4) Widyabakti Sabatari, M.Sn.
- (5) Sugiyem, M.Pd.
- (6) Triyanto, M.A.

Sedangkan dewan juri dari luar kampus meliputi desainer-desainer Yogyakarta dan para pihak yang berpengalaman tentang *fashion*, berikut ini juri dari luar kampus sebagai berikut :

a) Juri Eksternal Konsentrasi Busana Butik

- (1) Dr. Hajar Pamadi, M.A., Hons.

- (2) Philip Iswardoyo
(3) Sugeng Waskito
- b) Juri Eksternal Konsentrasi Busana Garment
- (1) Pratiwi Sundarini, M.Kom.
(2) Didit Mulyono, S.S.
(3) Drs. Goet Poespo
- 6) Menentukan Waktu dan Tempat Penyelenggaraan
- Pergelaran busana dengan tema *Tromgine* ini diselenggarakan pada hari Kamis, tanggal 11 April 2019. Acara dimulai pada pukul 18.00 WIB sampai dengan selesai. Pergelaran busana ini bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.
- b. Tahap Pelaksanaan
- Pergelaran busana ini diselenggarakan dalam rangka mata kuliah KIPF untuk mahasiswa S1 dan Tugas Akhir untuk mahasiswa D3. Penyelenggaraan pergelaran busana 2019 dengan tema *Tromgine* ini diselenggarakan dalam empat tahapan dengan rincian waktu sebagai berikut.
- 1) Penilaian gantung
- Penilaian gantung pergelaran busana *Tromgine* bertujuan untuk menilai *moodboard*, desain busana, teknologi, serta hiasan busana. Pada penilaian gantung, busana yang dinilai dikenakan pada *manequeen* dan dinilai dari juri internal. Pelaksanaan penilaian gantung dilakukan pada hari Sabtu, 6 April 2019 di KPLT lantai 3.
- 2) Grand juri
- Grand juri merupakan bagian dari pergelaran busana, dilaksanakan pada hari Minggu, 7 April 2019 di gedung KPLT FT UNY. Grand juri merupakan penilaian oleh dewan juri sebelum pergelaran busana diselenggarakan.
- 3) Gladi bersih
- Untuk melancarkan jalannya acara pada hari H yaitu hari Rabu, 10 April 2019 pada pukul 18.00-23.00 WIB diadakan gladi

bersih yang dihadiri oleh seluruh pengisi acara di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

4) Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Acara diselenggarakan pada hari Kamis, 11 April 2019 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, agar pelaksanaan penyelenggaraan pergelaran ini berjalan dengan lancar maka dibuat susunan acara pergelaran busana yang diawali dengan pembukaan, sambutan-sambutan serta sesi peragaan busana dibagi menjadi 3 bagian. Acara secara lengkap dijelaskan pada bagian lampiran.

Dalam penyelenggaraan pergelaran busana ini ditampilkan di atas panggung, hal ini dikarenakan agar model yang memperagakan busana terlihat dari ujung rambut sampai ujung kaki.

a) Konsep pergelaran

(1) *Style*

Tempat pergelaran busana ini berada di dalam ruangan (*in door*). Konsep *indoor* ini dipilih karena dapat memberikan kesan ekslusif pada kegiatan *fashion show*, sehingga penonton yang masuk dibatasi dengan undangan dan tiket.

(2) *Lighting*

Dalam pergelaran busana ini menggunakan *lighting* karena *lighting* adalah pencahayaan yang baik sangat penting untuk mengatur suasana acara. *Lighting* berfungsi sebagai penerangan dan untuk menyorot pagelaran busana pada model yang berjalan di atas *catwalk*.

Lighting yang digunakan untuk pergelaran busana “*Trombine*” antara lain:

(a) *Moving head* merupakan salah satu unsur *equipment* terpenting dalam penataan cahaya, karena dapat menghasilkan nuansa cahaya yang glamour dan mewah.

Lampu tersebut termasuk ke dalam golongan *lighting* efek. Sifat *moving head* dapat bergerak atau spot ke berbagai arah dengan beberapa gabungan warna dan motif.

- (b) Lampu *par led* merupakan lampu yang menyorot atau bersifat *spot*, diletakkan pada tiang atau bisa juga dilepas tergantung menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna.
- (c) *Follow spot* merupakan lampu yang berarti dapat mengikuti obyek yang dituju, misalkan ketika model maju ke arah panggung bagian depan langkah kakinya dibersamai oleh sorot lampu.
- (d) *Smoke machine* atau *smoke gun machine* merupakan alat yang bisa mengeluarkan asap baik tebal, tipis, maupun sedang tergantung dari tipe *smoke machine* itu sendiri.

(3) Tata panggung

Tata panggung yang digunakan pada pergelaran busana “*Tromgine*” berbentuk T agar penonton dapat melihat lebih jelas busana yang dikenakan oleh model. Bentuk panggung T juga mendukung model untuk menampilkan busana dengan simpel tetapi menarik penonton untuk melihat busana menuju ke satu arah saja. Tata letak kursi penonton untuk panggung berbentuk A adalah di bagian sisi kanan, sisi kiri secara menyerong sedikit dan bagian depan panggung. Penonton yang menghadiri Pergelaran Busana *Tromgine* terbagi menjadi tiga yaitu VVIP, VIP, dan regular. Penonton masih terbagi menjadi beberapa kelompok yaitu undangan, staf akademisi dan sponsor. Berdasarkan pengelompokan penonton tersebut untuk menghindari kesalahan tempat duduk para penonton, maka alur penerima tamu dibuat satu jalur dengan

pengarahan petugas serta penempelan pita pada *goodie bag* dan kursi pada masing-masing jenis kelompok.

c. Tahap Evaluasi

Pada dasarnya pergelaran berlangsung dengan baik. Tetapi ada beberapa hal yang masih kurang dan perlu dievaluasi untuk keberhasilan yang akan datang.

- 1) Evaluasi Persiapan
 - a) Kurangnya koordinasi antara panitia
 - b) Kesiapan panitia dalam mengatasi kendala yang terjadi cukup baik.
- 2) Evaluasi pelaksanaan
 - a) Kurangnya koordinasi antara devisi
 - b) Hari H mengalami kemoloran waktu
- 3) Evaluasi hasil
 - a) Walaupun pada awalnya banyak mengalami hambatan-hambatan namun pergelaran dapat berjalan dengan tertib dan aman.
 - b) Antusias penonton cukup baik, namun tiket masih ada beberapa yang belum terjual dan ada beberapa penonton tidak hadir.

Selain dilakukan evaluasi keseluruhan acara evaluasi juga dilakukan pada masing-masing divisi dilampirkan pada lembar lampiran.

B. HASIL

1. Hasil Penciptaan Desain Busana

Hasil penciptaan desain busana pesta malam dengan sumber ide Benteng Duurstede menggunakan kain tenun lurik, kain velvet dan bahan vinyl dituangkan dalam bentuk *fashion illustration*.



Gambar 27. Hasil *Fashion Illustration*

Pembuatan desain busana pesta malam untuk remaja ini berdasarkan pada tema pergelaran busana *Tromgine* dan mengacu pada *Trend Forcesting* 2019/2020 *Singularity*, dengan menngambil Tema *Neo Medival* dan Sub Tema *Armoury*, sesuai dengan tema dan sub tema tersebut maka penulis mengambil sumber ide Benteng *Duurstede*.

Penerapan unsur prinsip pada busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide Benteng *Duurstede* ini terdapat pada bagian garis empire ke bawah. Prinsip-prinsip desain busana pada busana dengan sumber ide Benteng *Duurstede* yaitu, prinsip keselarasan atau kesatuan desain yang

terlihat pada keseluruhan busana, mulai dari bahan yang digunakan, hiasan dan ukuran. Prinsip keseimbangan asimetris, tengah muka yang mempunyai nilai tidak sama untuk bagian kanan dan kirinya. *point of interest* terletak pada bagian berbahan vinyl putih yang diberikan sentuhan *textile painting* berupa motif menyerupai permukaan tembok.

2. Hasil Pembuatan Karya Busana

Karya busana yang diciptakan berdasarkan sumber ide Benteng *Duurstede* yang menggunakan kain tenun lurik, kain velvet dan vinyl ini yaitu busana pesta malam berupa *dress* bersiluet A.

Busana pesta malam ini merupakan busana yang terinspirasi dari Benteng *Duurstede*. Penerapan sumber ide Benteng *Duurstede* ini mengambil siluet tembok Benteng *Duurstede* berbentuk kotak-kotak yang diterapkan pada potongan tengah muka dan tengah belakang. Bahan vinyl yang berwarna putih diberikan sentuhan *textile painting* dengan motif menyerupai retakan-retakan tembok menggunakan cat akrilik

3. Hasil Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana 2019 ini mengangkat tema “*Tromgine*” yang artinya peranan generasi milenial dalam lingkungan alam. Pergelaran busana dengan tema “*Tromgine*” ini diselenggarakan pada hari Kamis, tanggal 11 April 2019. Acara dimulai pada pukul 18.00 sampai dengan selesai. Pergelaran busana ini bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta ini diikuti oleh 111 mahasiswa S1 angkatan 2016, D3 angkatan 2016 dan beberapa mahasiswa S1 angkatan 2015.

Pergelaran busana tahun 2019 dengan tema “*Tromgine*” ini merebut 28 *trophy*. Hasil kejuaraan pelaksanaan pergelaran ini adalah sebagai berikut :

- 1) Juara I S1 Kelas A Konsentrasi Butik diraih oleh Dhika Fine Fadhillah
- 2) Juara II S1 Kelas A Konsentrasi Butik diraih oleh Anggriani Apsari
- 3) Juara III S1 Kelas A Konsentrasi Butik diraih oleh Dillon
- 4) Juara Harapan I S1 Kelas A Konsentrasi Butik diraih oleh Silviana Dealivani

- 5) Juara Harapan II S1 Kelas A Konsentrasi Butik diraih oleh Dhestia Suriandari
- 6) Juara Harapan III S1 Kelas A Konsentrasi Butik diraih oleh Hanifatu Nisa
- 7) Juara I S1 Kelas D Konsentrasi Butik diraih oleh Nimas Laviana Monajati
- 8) Juara II S1 Kelas D Konsentrasi Butik diraih oleh Erica Novitasari
- 9) Juara III S1 Kelas D Konsentrasi Butik diraih oleh Citrawati Ika Wahyudi
- 10) Juara Harapan I S1 Kelas D Konsentrasi Butik diraih oleh Inda Sari
- 11) Juara Harapan II S1 Kelas D Konsentrasi Butik diraih oleh Anggraeni Dewi Puspita Sari
- 12) Juara Harapan III S1 Kelas D Konsentrasi Butik diraih oleh Dana Shubkhi Miftakhun Nikmah
- 13) Juara I S1 Konsentrasi Garment diraih oleh Abdullah Boy
- 14) Juara II S1 Konsentrasi Garment diraih oleh Huswatun Naufa
- 15) Juara III S1 Konsentrasi Garment diraih oleh Fina Ida Matussilmi
- 16) Juara Harapan I S1 Konsentrasi Garment diraih oleh Istika Wulandari
- 17) Juara Harapan I S1 Konsentrasi Garment diraih oleh Ulfa Lailatul Safa'ah
- 18) Juara Harapan I S1 Konsentrasi Garment diraih oleh Ita Aprilia
- 19) Juara I D3 Kelas B Konsentrasi Butik diraih oleh Nurul Amalia Sabrina
- 20) Juara II D3 Kelas B Konsentrasi Butik diraih oleh Sera Syarifah Rahmania
- 21) Juara III D3 Kelas B Konsentrasi Butik diraih oleh Salsabila Damayanti
- 22) Juara Harapan I D3 Kelas B Konsentrasi Butik diraih oleh Ayu Monita Sari
- 23) Juara Harapan II D3 Kelas B Konsentrasi Butik diraih oleh Arinta Deka Wati
- 24) Juara Harapan III D3 Kelas B Konsentrasi Butik diraih oleh Tri Aida
- 25) Juara Best Fashion Technology diraih oleh Anggriani Apsari

- 26) Juara Best Design diraih oleh Wahyu Damayanti
- 27) Juara Umum Diraih oleh Nimas Laviana Monajati
- 28) Juara Favorit diraih oleh Dillon

C. PEMBAHASAN

1. Pembahasan Penciptaan Desain Busana

Dalam pembuatan busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide Benteng *Duurstede* ini terlebih dahulu penyusun mengkaji tema besar pergelaran “*Tromgine*”, tema trend “*Neo medival*”, sub tema “*Armoury*” dan mengkaji sumber ide Benteng *Duurstede*. Tema “*Tromgine*” merupakan akronim dari *The Role of Millenial Generation in Natural/Nature Environment* yang diartikan sebagai peranan generasi milenial dalam lingkungan alam.

Pembuatan desain diawali dengan mengamati dan menetapkan sumber ide dari inspirasi yang didapat. Kemudian dituangkan dalam bentuk *moodboard* agar mudah untuk mudah dipahami sehingga desain tidak menyimpang dari sumber ide yang dipilih. Setelah itu membuat *design sketching, presentation drawing, desain hiasan* dan *fashion illustration*.

Kendala yang dihadapi dalam proses penciptaan desain ini adalah bagaimana membuat konsep desain, perlu pemahaman lebih mengenai penerapan unsur dan prinsip desain, penguasaan sumber ide dan penerapannya juga harus tepat agar tidak keluar dari tema dan *trend* yang diambil. Selain itu setiap desain busana harus memiliki ciri khusus yang memperkuat sumber ide, maka busana pesta malam ini memiliki ciri khusus berupa detail hiasan *textile painting* yang dituangkan pada bagian garis *empire* ke bawah, warna menggambarkan tema besar pergelaran, *trend* forcasting 2019-2020, tema, dan sub tema dalam pembuatan busana.

2. Pembahasan Pembuatan Karya Busana

Tahapan-tahapan yang dilalui setelah pembuatan desain busana adalah merealisasikan desain dalam bentuk busana dengan melalui beberapa proses. Proses pembuatan busana meliputi pengambilan ukuran pada model, pembuatan pola dasar, pengembangan pola, pecah pola, rancangan bahan dan kalkulasi harga, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, menjelujur, evaluasi proses I, menjahit, memasang hiasan, evaluasi proses II, penilaian gantung, dan grand juri.

Kendala saya dalam pembuatan busana yaitu terletak pada proses pengepresan bahan vinyl. Bahan vinyl memiliki konsentrasi serat sintetis yang tinggi, apabila proses pengepresan dilakukan pada suhu tinggi dapat mengakibatkan bahan menjadi rusak atau terbakar sedangkan pengepresan bahan vinyl menggunakan suhu rendah tidak akan memberikan pengaruh apapun. Solusi dari permasalahan tersebut adalah menyetrika dengan suhu sedang dengan menyisipkan kain diantara bahan vinyl dan setrika. Untuk proses menjahit bahan vinyl, kendala yang dialami adalah apabila bahan vinyl dijahit menggunakan mesin jahit *portable* mengakibatkan benang mudah putus dan hasil setikan banyak yang loncat. Solusi dari permasalahan tersebut adalah menjahit bahan vinyl menggunakan mesin *high speed*. Menghias busana dengan teknik *textile painting* menggunakan media cat akrilik mengharuskan untuk berhati-hati, apabila cat akrilik menetes pada bahan yang tidak diinginkan dapat meninggalkan noda yang tidak mudah untuk dihilangkan. Solusi dari permasalahan tersebut adalah menutup bagian busana yang tidak diberi hiasan *textile painting* menggunakan plastik pada saat proses menghias busana.

3. Pembahasan Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran *Tromgine* dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pergelaran busana ini dibentuk suatu organisasi

kepanitiaan yang terdiri dari ketua, sekretaris, bendahara dan seksi-seksi lainnya. Dengan adanya organisasi maka tanggung jawab dan tugas-tugas mahasiswa menjadi jelas. Pergelaran busana diadakan pada tanggal hari Kamis, tanggal 11 April 2019 dengan tema “*Tromgine*”. Acara dimulai pada pukul 18.00 sampai dengan selesai. Pergelaran busana ini bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta ini diikuti oleh 111 mahasiswa S1 angkatan 2016, D3 angkatan 2016, dan beberapa mahasiswa S1 angkatan 2015. Dalam acara ini penulis mendapat urutan tampil di sesi ke 2 dengan nomor urut 71.

Setelah pelaksanaan dilakukan tahap selanjutnya adalah evaluasi. Hal ini dilakukan untuk mengatasi beberapa masalah yang belum terselesaikan dengan mempelajari kekurangan dan dapat dijadikan sebagai pembelajaran dan dapat memperbaiki di acara-acara berikutnya.