



**BUSANA PESTA MALAM UNTUK REMAJA DENGAN SUMBER IDE
KESENIAN BAMBU GILA DALAM PAGELARAN BUSANA
“NEW LIGHT HERITAGE”**

PROYEK AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Guna Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Ahli Madya Program Studi Teknik Busana



Disusun oleh :
BELLA YOSUANTI MAGDALENA
08514131001

**PROGRAM STUDI TEKNIK BUSANA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2012**

HALAMAN PENGESAHAN

**BUSANA PESTA MALAM UNTUK REMAJA DENGAN SUMBER IDE
KESENIAN BAMBU GILA DALAM PAGELARAN BUSANA
“NEW LIGHT HERITAGE”**

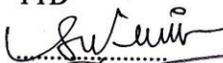
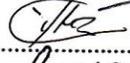
Oleh :

BELLA YOSUANTI MAGDALENA

08514131001

Telah Dipertahankan Di Depan Panitia Penguji Proyek Akhir Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta Pada Tanggal : 20 Juli 2012
Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Ahli Madya
Program Studi Teknik Busana

Susunan Panitia Penguji :

Nama	Jabatan	TTD	Tanggal
Dr. Sri Wening	Ketua		22 Oktober 2012
Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si	Sekretaris		22 Oktober 2012
Dr. Emy Budiastuti	Penguji		22 Oktober 2012

Yogyakarta, 10 Oktober 2012

Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Moch. Bruri Triyono

NIP. 195602216 198603 1 003

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Proyek Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya atau gelar lainnya di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 10 Oktober 2012

Yang menyatakan,

Bella Yosuanty Magdalena

ABSTRAK

BUSANA PESTA MALAM UNTUK REMAJA DENGAN SUMBER IDE KESENIAN BAMBU GILA DALAM PAGELARAN BUSANA “NEW LIGHT HERITAGE”

DI SUSUN OLEH :
BELLA YOSUANTI MAGDALENA
08514131001

Pembuatan Proyek Akhir ini bertujuan untuk 1) mencipta suatu desain busana pesta malam dengan sumber ide Kesenian Bambu Gila, 2) membuat busana pesta malam dengan sumber ide kesenian Bambu Gila, 3) menyelenggarakan pagelaran busana pesta malam bertema “*New Light Heritage*”.

Pada tahap penciptaan busana diawali dengan mengkaji teori busana, menghasilkan sumber ide yaitu Kesenian Bambu Gila. Kesenian Bambu Gila merupakan salah satu *heritage* Maluku yang memiliki suatu makna kuat yakni sebuah kesatuan. Busana pesta malam dengan sumber ide Kesenian Bambu Gila mengambil ciri *longdress* siluet L, obi yang ditutup stola serta *manipulating fabrics* berbentuk bambu. Warna yang diambil yaitu warna hijau dan putih. Proses pembuatan busana pesta malam ini melalui tiga tahap, yaitu: persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. 1) Tahap persiapan meliputi pembuatan desain, pengambilan ukuran, pembuatan pola busana, perancangan bahan dan harga, serta pemilihan bahan. 2) Tahap pelaksanaan meliputi pemotongan, pemberian tanda jahitan, penjelujuran dan penyambungan pada evaluasi proses I, sedangkan penjahitan dan pemasangan hiasan busana pada evaluasi proses II. 3) Tahap evaluasi membahas hasil secara keseluruhan. Setelah proses pembuatan, busana tersebut diperagakan dalam suatu gelar busana yang bertujuan untuk menginformasikan hasil karya. Penyelenggaraannya melalui tiga tahap yaitu, persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. 1) Pada tahap persiapan dilakukan pembentukan panitia, penentuan tema, penentuan waktu dan tempat, serta penentuan anggaran. 2) Tahap pelaksanaan dilakukan gelar busana yang dilaksanakan oleh 85 mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana UNY. 3) Tahap evaluasi dilakukan dengan mengambil hasil dari keseluruhan proses pagelaran.

Hasil pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide kesenian Bambu Gila berupa *longdress* dan obi dengan *manipulating fabrics*. Bahan yang digunakan menggunakan satin *bridal*, *thai silk* dengan teknik batik lukis serta pilin. Busana pesta untuk kesempatan pesta malam ini diperagakan pada hari jumat, 25 Mei 2012 pukul 18.30 WIB bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “*B’ ENTITY*” dan tampil pada sesi pertama dengan nomor urut 07.

Kata kunci : busana pesta malam, kesenian Bambu Gila, pagelaran busana ‘*New Light Heritage*’

ABSTRACT

NIGHT PARTY OUTFIT FOR TEENS WITH IDEA SOURCING FROM THE BAMBU GILA ART IN THE FASHION SHOW OF “NEW LIGHT HERITAGE”

**COMPILED BY:
BELLA YOSUANTI MAGDALENA
08514131001**

The making of this final project was aimed at 1) creating a design of night party outfit sourcing from the art of Bambu Gila, 2) making night party outfits sourcing from the idea of Bambu Gila art, 3) organizing the night party outfits fashion show with theme of “*New Light Heritage*”.

The step of the fashion making is started with examining the fashion theories, resulting in the idea that was the art of Bambu Gila. The art of Bambu Gila was one of the *heritage* of Moluccas which had strong meaning that was a unity. Night party outfit sourcing at the art of Bambu Gila was taking characteristics of silhouette long-dress of L, obi covered with stola and *manipulating fabrics* in form of bamboo. The colors used were green and white. The processes in making the night party outfit were through three stages, they were: preparation, implementation, and evaluation. 1) the preparation stage covered the design making, size taking, dress pattern making, designing the material and prices, and picking up the materials. 2) the implementation process covered cutting, sewing marks determination, sewing and connecting the pieces in the evaluation process of I, while sewing and assembling the dress accessories in the II evaluation process. 3) evaluation stage was to discuss the result as a whole. After the making process, the dress was shown in the fashion show that aimed to inform a creation result. The organization was through three stages, they were preparation, implementation, and evaluation. 1) in the preparation stage, it was formatting a committee, theme determination, determining the time and place, and determining the budget. 2) in the implementation stage, it was conducted fashion show that was conducted by 85 students of Pendidikan Teknik Busana and Teknik Busana of UNY. 3) the evaluation stage was conducting by taking the result as a whole of the show process.

The result of night party outfits sourcing at the idea of art of Bambu Gila in form of long-dress and obi with *manipulating fabrics*. The materials used were bridal sateen, *thai silk* with the batik drawing and twisting techniques. The party outfit for the night party was shown on Friday, 25 Mei 2012, 18.30 WIB located at the Auditorium of Universitas Negeri Yogyakarta entitled of “*B’ ENTITY*” and was shown in the first session with consecutive number of 07.

Key words: night party outfit, the art of Bambu Gila, fashion show of ‘*New Light Heritage*’

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Moto :

Segala perkara dapat kutanggung di dalam Dia yang member kekuatan kepadaku (filipi 4: 13)

Sebab Yahweh, Dia sendiri akan berjalan di depanmu, Dia sendiri akan menyertai engkau, janganlah takut dan janganlah patah hati (ulangan 31:8)

Persembahan :

Proyek Akhir ini saya persembahkan untuk Bapa Yahweh dan orang tua saya tersayang, Yahya S. Budianto dan Martha Jurisa. Tidak lupa rasa terima kasih saya kepada Universitas Negeri Yogyakarta yang telah mengajarkan banyak ilmu dan teman-teman kost 452 yang selalu mendukung saya.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan Yeshua yang telah memberikan limpahan Rahmat dan Hikmat-Nya, sehingga proyek akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Selama penyusunan proyek akhir ini telah banyak pihak yang memberikan bantuan, maka dari itu dengan segala kerendahan hati kami mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Rochmat Wahab, M.Pd selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta
2. Dr. Moch. Bruri Triyono selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
3. Noor Fitrihana, M. Eng selaku ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Universitas Negeri Yogyakarta
4. Dr. Sri wening selaku dosen pembimbing proyek akhir yang telah memberikan masukan-masukan yang bermanfaat selama penyusunan laporan ini.
5. Sri Emy Yuli Suprihatin, M. Si selaku koordinator Program Studi Teknik Busana sekaligus sebagai sekretaris proyek akhir
6. Tim Dosen Penguji
7. Afif Ghurub Bestari, S. Pd selaku penasihat akademik D3 Reguler angkatan 2008
8. Semua pihak yang telah memberikan bantuan hingga proyek akhir ini dapat terselesaikan dengan lancar.

Demikian proyek akhir ini disusun buat, kiranya hasil proyek akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amin.

Yogyakarta, Juni 2012

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
MOTO.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Istilah	4
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan	7
E. Manfaat	8
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. DESKRIPSI KONSEP.....	10
B. SUMBER IDE	12
1. Pengertian Sumber Ide	12
2. Penggolongan Sumber Ide.....	13
3. Teori Pengembangan Sumber Ide.....	14
4. Deskripsi Sumber Ide	17
C. TREND.....	19
D. KARAKTERISTIK PEMAKAI.....	24
E. DISAIN	32
1. Desain Busana	32
a. Pengertian desain busana	32
b. Penggolongan desain	33
c. Unsur Disain dan Prinsip Disain.....	37
d. Teknik penyajian gambar	62
2. Desain Hiasan Busana	66
3. Desain Pelengkap Busana	69
F. BUSANA PESTA	71
1. Pengertian Busana Pesta	71
2. Penggolongan Busana Pesta	72
3. Karakteristik Busana Pesta	76
a. Model/Siluet Busana Pesta	76
b. Bahan Busana Pesta	76

c. Warna Busana Pesta	77
d. Tekstur Bahan Busana Pesta	77
G. Pola Busana	78
1. Pengambilan Ukuran	78
2. Metode/Sistem Pembuatan Pola Busana	80
H. Teknologi Busana	83
1. Teknologi Penyambungan (Kampuh)	83
2. Teknologi <i>Interfacing</i>	86
3. Teknologi <i>Facing</i>	88
4. Teknologi <i>Interlining</i>	88
5. Teknologi <i>Lining</i>	89
6. Teknologi Pengepresan	90
I. PENCIPTAAN BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE BAMBU GILA.....	92
J. PAGELARAN BUSANA	105
1. Pengertian Pagelaran Busana.....	105
2. Tujuan Pagelaran busana.....	105
3. Konsep Pagelaran.....	106
4. Proses Penyelenggaraan Pagelaran Busana.....	108
BAB III PROSES PEMBUATAN DAN GELAR BUSANA	110
A. PROSES PEMBUATAN BUSANA	110
1. Persiapan	110
2. Pelaksanaan	138
3. Evaluasi hasil	142
B. GELAR BUSANA	142
1. Persiapan	142
2. Pelaksanaan	150
3. Evaluasi	151
C. HASIL DAN PEMBAHASAN	152
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	155
A. KESIMPULAN	155
B. SARAN	156
DAFTAR PUSTAKA	158
LAMPIRAN	160

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kain ikat Toraja.....	15
Gambar 2. Deformasi bentuk burung pada motif Barong.....	16
Gambar 3. Garis vertikal.....	39
Gambar 4. Garis horizontal.....	39
Gambar 5. Garis diagonal.....	40
Gambar 6. Macam-macam garis.....	42
Gambar 7. Lingkaran warna.....	49
Gambar 8. Campuran warna additive.....	51
Gambar 9. Campuran warna subtractive.....	52
Gambar 10. Kesenian Bambu Gila.....	93
Gambar 11. Visualisasi hasil penciptaan penerapan unsur disain pada busana pesta malam bagian depan.....	99
Gambar 12. Visualisasi hasil penciptaan penerapan prinsip disain pada busana pesta malam bagian belakang.....	100
Gambar 13. Design sketching.....	101
Gambar 14. Presentation drawing bagian depan dan belakang.....	102
Gambar 15. Presentation drawing.....	103
Gambar 16. Disain stola.....	104
Gambar 17. Gambar kerja busana bagian depan.....	112
Gambar 18. Gambar kerja busana bagian belakang.....	113
Gambar 19. Gambar kerja longdress bagian depan.....	114
Gambar 20. Gambar kerja longdress bagian belakang.....	115
Gambar 21. Gambar kerja stola.....	116
Gambar 22. Gambar kerja manipulating fabrics.....	117
Gambar 23. Gambar kerja obi bagian depan.....	118
Gambar 24. Gambar kerja obi bagian belakang.....	118
Gambar 25. Pola dasar badan skala 1:6.....	120
Gambar 26. Pola dasar rok skala 1:6.....	122
Gambar 27. Pola dasar BH skala 1:6.....	123
Gambar 28. Gambar pola membuka mungkum skala 1:6.....	124
Gambar 29. Pola mungkum skala 1:6.....	125
Gambar 30. Pengembangan pola rok bagian depan.....	126
Gambar 31. Pengembangan pola rok bagian belakang.....	127
Gambar 32. Pola manipulating fabrics skala 1:6.....	128
Gambar 33. Rancangan bahan satin <i>bridal</i> untuk <i>Longdress</i> skala 1:6.....	131
Gambar 34. Rancangan bahan <i>velvet</i> untuk obi skala 1:6.....	130
Gambar 35. Rancangan bahan <i>thai silk</i> untuk <i>manipulating fabrics</i> skala 1:6.....	132
Gambar 36. Rancangan bahan satin untuk vuring <i>Longdress</i> skala 1:6.....	133
Gambar 37. Rancangan bahan shimmer untuk <i>Stola</i> skala 1:6.....	135

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rancangan harga.....	137
Tabel 2. Evaluasi proses I.....	140
Tabel 3. Evaluasi proses II.....	142
Tabel 4. Anggaran kesekretariatan.....	149

DAFTAR LAMPIRAN

Foto busana “ <i>B’ ENTITY</i> ” tampak depan.....	161
Foto busana “ <i>B’ ENTITY</i> ” tampak belakang.....	162
Foto desainer dengan model.....	163
Foto para pemenang pagelaran “ <i>NEW LIGHT HERITAGE</i> ”	163
Anggaran pagelaran.....	164

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Busana adalah segala sesuatu yang dikenakan dari ujung kepala hingga ujung kaki. Pada awalnya busana dikenakan untuk menutupi dan melindungi tubuh, akan tetapi seiring dengan perkembangan jaman busana menjadi salah satu kebutuhan penting seseorang. Menurut Soekarno (2002 : 1), busana mempunyai hubungan yang erat dengan manusia karena menjadi salah satu kebutuhan utamanya. Sejak jaman dahulu, dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak bisa dipisahkan dari pemakaian busana. Di masa kini, pakaian tidak lagi sebagai penutup tubuh melainkan dibuat dengan disain menarik yang mempunyai daya cipta, rasa, karsa, dan karya. Disain busana yang demikian ini adalah hasil kreatifitas manusia.

Busana menjadi salah satu kebutuhan penting untuk menunjukkan kepribadian maupun status sosial seseorang, sehingga dibutuhkan berbagai jenis busana yang sesuai dengan keadaan dan situasi kegiatan yang akan dilakukan. Masyarakat telah membiasakan diri dengan berbagai aktifitas yang memungkinkan untuk berpenampilan maksimal. Berdasarkan pemahaman tersebut orang-orang juga ingin selalu tampil maksimal di setiap kesempatan,

baik busana saat bekerja, busana saat berolahraga terlebih lagi busana saat menghadiri sebuah pesta.

Busana pesta sendiri dikategorikan pesta pagi, siang, sore dan pesta malam hari dengan berbagai macam perhelatannya. Masing-masing jenis busana pesta, memiliki beberapa hal yang harus diperhatikan baik model, warna, dan bahan. Seperti pada busana pesta pada sore hari atau cocktail party, memiliki bentuk dimana gaun lebih terlihat semi formal, berwarna dan panjang gaun maksimal pada betis kaki. Sedangkan untuk pesta malam hari pada umumnya dikenakan untuk pesta formal dan terkesan eksklusif. Oleh karena itu, jenis busana pesta malam ini memiliki ciri-ciri seperti panjang gaun minimal sebatas mata kaki. Pemilihan bahan yaitu yang bertekstur lebih halus dan lembut. Warna yang digunakan dalam pembuatan busana pesta biasanya kelihatan mewah dan gemerlap, untuk busana pesta malam biasanya menggunakan warna-warna mencolok/cerah, warna-warna yang lembut, seperti ungu, biru muda, dan putih serta warna-warna tua/gelap, seperti merah menyala dan biru gelap (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1998).

Penciptaan disain busana pesta malam dapat disesuaikan dengan usia pemakainya. Seperti busana pesta malam untuk usia remaja dimana pada usia ini terjadi perubahan psikologis menuju kedewasaan sehingga memiliki jiwa yang selalu ingin bebas dan penuh keberanian. Oleh karena itu, busana yang dirancang dapat mempunyai bentuk-bentuk baru yang unik serta bebas.

Macam-macam bentuk disain busana pesta malam dapat diciptakan melalui sebuah sumber ide. Dimana sumber ide inilah yang akan membawa sebuah busana pesta malam menjadi terlihat menarik dan unik karena akan mempengaruhi siluet, cutting, serta teknik pembuatan busana. Dalam mencipta sebuah busana pesta malam dengan sebuah sumber ide, perlu diperhatikan beberapa aspek untuk menerapkan sumber ide tersebut agar dapat tersusun dengan rapi pada busana. Aspek-aspek tersebut adalah unsur dan prinsip desain busana, dengan penerapan unsur dan prinsip desain akan memudahkan suatu penciptaan busana. Sumber ide dapat diambil dari berbagai hal baik dan aspek kehidupan, dapat terinspirasi oleh peristiwa-peristiwa penting yang tengah terjadi maupun benda mati atau dapat juga berasal dari benda hidup. Sedangkan busana pesta malam yang telah dibuat dapat diperkenalkan kepada masyarakat melalui sebuah pagelaran busana. Dimana tema pagelaran yang digelar meliputi keseluruhan busana pesta malam yang telah dirancang.

Salah satu contohnya adalah dalam penciptaan busana pesta malam dengan sumber ide bunga mawar, maka dari sumber ide tersebut dapat tercipta sebuah busana pesta malam yang berwarna merah dengan manipulating fabrics berupa kelopak mawar yang mengelilingi panggul menjuntai hingga menjadi ekor gaun. Sedangkan untuk busana pesta yang lain mendapatkan sumber ide dari bunga seroja yaitu berbentuk gaun satu lingkaran dengan bahan sutra yang terdapat motif bunga seroja yang dibuat dari teknik printing pada kain. Dari kedua busana pesta malam tersebut dapat digelar sebuah pagelaran busana dengan tema 'Secret Garden' yang menggambarkan

keunikan dan keindahan dari sebuah taman bunga yang diaplikasikan pada busana pesta malam.

Dengan tingkat kesulitan yang dimiliki baik dari pemilihan model dan warna, merancang serta membuat busana pesta malam dapat menjadi sebuah tantangan serta menambah ilmu bagi para praktisi mode yang sedang belajar serta mengembangkan kemampuannya dalam menciptakan sebuah karya. Oleh karena itu, perlu pengkajian lebih mendalam tentang pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide tertentu dan diperagakan dalam sebuah pagelaran busana agar dapat mengembangkan kreatifitas dan pengetahuan mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik busana Universitas Negeri Yogyakarta.

B. Batasan Istilah

Agar laporan ini tidak menyimpang dari tujuan, maka penyusun membatasi pengertian istilah-istilah dari judul busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide kesenian bambu gila.

1. Busana Pesta malam

Busana adalah segala sesuatu yang dikenakan pada tubuh dari ujung kepala hingga ujung kaki. Busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta malam. Mode busana kelihatan mewah atau berkesan glamour. Warna yang digunakan lebih mencolok, baik mode ataupun hiasannya lebih mewah. (Enny Zuhny Khayati, 1998 dan dan Sri Widarwati, 1993).

2. Remaja

Menurut Kartini Kartono, terdapat masa remaja akhir (18-21 Tahun) . dimana pada masa ini remaja sudah mantap dan stabil. Remaja sudah mengenal dirinya dan ingin hidup dengan pola hidup yang digariskan sendiri dengan keberanian. Remaja mulai memahami arah hidupnya dan menyadari tujuan hidupnya. Remaja sudah mempunyai pendirian tertentu berdasarkan satu pola yang jelas yang baru ditemukannya. (<http://wardalisa.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/28702/materi+1+perkembangan+2.ppt>)

3. Sumber Ide

Sumber ide adalah sesuatu yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi baru, baik gambar maupun bentuk. Sumber ide dapat berupa segala sesuatu yang ada di alam baik itu benda mati maupun benda hidup.

4. Kesenian Bambu Gila

Merupakan salah satu kesenian di Maluku dengan menampilkan sebuah batang bambu besar yang diangkat oleh tujuh orang pria dan setelah bambu diberi kekuatan magis maka bambu tersebut akan bergerak sehingga ketujuh orang pria tersebut hanya dapat mengikuti gerakan dari bambu gila. Pada mulanya, kesenian bambu gila digunakan untuk ritual mengangkut bambu-bambu yang ada di atas gunung menuju pantai untuk dijadikan kapal, tetapi seiring perkembangan jaman berubah menjadi kesenian yang dijaga turun-temurun. Pertunjukkan ini dapat ditemukan di

Maluku pada pesta rakyat maupun pertunjukkan untuk para turis. Kesenian bambu gila memiliki arti kegotongroyongan atau kesatuan.

5. Pagelaran Busana

Pagelaran busana merupakan suatu kegiatan yang memperkenalkan dan mempromosikan rancangan atau kreasi terbaru dari perancang yang diperagakan oleh model dengan tujuan tertentu.

6. New Light Heritage

New Light Heritage mempunyai makna yaitu sebuah bentuk atau kreasi baru dalam disain busana pesta malam yang bersumber dari warisan-warisan budaya yang ditinggalkan oleh masa lalu baik benda, maupun tradisi.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan maka dapat dijelaskan bahwa busana pesta malam dengan sumber ide kesenian Bambu Gila memiliki makna sebuah kesatuan dan akan sesuai dikenakan oleh remaja tahap akhir yang berusia 18-21th. Dimana busana pesta malam dengan sumber ide kesenian Bambu Gila termasuk dalam tema besar pagelaran busana yaitu "*New Light Heritage*" yang melestarikan warisan-warisan budaya maupun bangunan bersejarah, dan kesenian Bambu Gila merupakan *Heritage* dari daerah Maluku.

C. Rumusan Masalah

Dari uraian batasan istilah, maka permasalahan dalam pembuatan busana ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mencipta disain busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide kesenian bambu gila untuk remaja?
2. Bagaimana membuat busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide kesenian bambu gila?
3. Bagaimana menyelenggarakan pagelaran busana dengan tema “*New Light Heritage*” yang menampilkan busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide kesenian bambu gila ?

D. Tujuan Proyek Akhir

Tujuan yang ingin dicapai dari penulisan proyek akhir adalah:

1. Dapat mencipta disain busana pesta malam untuk remaja dengan sumber kesenian ide bambu gila.
2. Dapat membuat busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide kesenian bambu gila.
3. Dapat menyelenggarakan gelar busana dengan tema “ *New Light Heritage*” yang menampilkan busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide kesenian bambu gila.

E. Manfaat Proyek Akhir

1. Bagi Penyusun
 - a. Menambah pengetahuan tentang pembuatan busana pesta malam.
 - b. Menerapkan kemampuan, keahlian, dan pengetahuan yang dimiliki oleh penyusun dalam karya nyata.
 - c. Mendorong dan melatih penyusun untuk lebih kreatif dalam berkarya dan mensosialisasikan karyanya kepada masyarakat.

2. Instansi Pendidikan dan Teknik Busana
 - a. Melahirkan desainer-desainer yang profesional yang dapat bersaing dengan dunia usaha.
 - b. Menjadi referensi mata kuliah yang diajarkan dan menambah pengetahuan tentang pembuatan busana pesta malam, serta menambah pengetahuan yang lebih luas tentang model busana.
 - c. Melahirkan tenaga kerja yang terampil dan profesional dalam setiap pekerjaannya.
 - d. Mensosialisasikan karya-karya yang diciptakan oleh para mahasiswa kepada masyarakat akan keberadaan Program Studi Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

3. Masyarakat
 - a. Sebagai informasi masyarakat mengenai eksistensi program studi teknik busana universitas negeri Yogyakarta.

- b. Sebagai informasi masyarakat mengenai karya-karya mahasiswa program studi teknik busana.
- c. Sebagai informasi masyarakat tentang Heritage yang ada di nusantara.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Tema

Langkah awal yang harus diambil dalam merancang busana adalah menentukan keseluruhan tema. Tema tersebut akan sangat mempengaruhi bentuk, siluet, warna dari busana yang akan diciptakan. Bahan yang digunakan untuk sebuah tema busana dapat diambil dari berbagai hal dan dari berbagai aspek kehidupan, baik tentang alam, benda mati, benda hidup atau peristiwa-peristiwa penting yang tengah terjadi dengan maksud dan tujuan tertentu.

Salah satu tema yang telah digunakan oleh para perancang busana Indonesia antara lain, Lenny Agustin dalam Festival Mode Indonesia Jakarta *Fashion Week* 2008 mengeluarkan koleksi busana yang terinspirasi dari kecantikan gadis-gadis Makasar dalam balutan baju bodo dan sarung tenun Makassar yang berwarna-warni. Lenny Agustin mengangkat tema "Popi Popi" yang berarti boneka perempuan yang cantik. Sarung tenun Makassar dan baju bodo yang berwarna-warni dibuat dengan siluet menggelembung menjadi irama dalam keseluruhan busana. Selain tenun sutera Makassar, juga digunakan organdi serta katun untuk membuat busana tradisional dalam gaya masa kini yang ringan. Lenny merancang atasan bergaya baju bodo dan dipadankan dengan rok mini yang terbuat dari sarung khas Makasar untuk memberi kesan girly dan muda. Melalui

keseluruhan bentuk busana dan tema yang diambil Lenny berharap baju bodo bisa menjadi pilihan baru dalam mode Indonesia (<http://nasional.kompas.com/read/2008/08/22/11112884/>).

Contoh lain dari tema busana adalah Heritage. Heritage adalah warisan-warisan budaya yang menjadi sebuah nilai sejarah di suatu wilayah, dapat berupa kebudayaan maupun bangunan atau sebuah benda.

(<http://www.borobudurlinks.com/2009/11/heritage-apa-itu.html>) Mualim M Suketh menuliskan bahwa dalam kamus Inggris-Indonesia susunan John M Echols dan Hassan Shadily, “heritage berarti warisan atau pusaka. Sedangkan dalam kamus Oxford, heritage ditulis sebagai sejarah, tradisi, dan nilai-nilai yang dimiliki suatu bangsa atau negara selama bertahun-tahun dan dianggap sebagai bagian penting dari karakter mereka”. Dalam buku Heritage yang berjudul Management, Interpretation, Identity, Peter Howard memaknakan heritage sebagai segala sesuatu yang ingin diselamatkan orang termasuk budaya material maupun alam.

Pada Piagam Pelestarian Pusaka Indonesia yang dideklarasikan di Ciloto 13 Desember 2003, heritage disepakati sebagai pusaka. Pusaka (heritage) Indonesia meliputi Pusaka Alam, Pusaka Budaya, dan Pusaka Saujana. Pusaka Alam adalah bentukan alam yang istimewa. Pusaka Budaya adalah hasil cipta, rasa, karsa, dan karya istimewa dari 500 suku bangsa di tanah air Indonesia, secara sendiri-sendiri, sebagai kesatuan bangsa Indonesia, dan dalam interaksinya dengan budaya lain sepanjang sejarah keberadaannya. Pusaka saujana adalah gabungan pusaka alam dan

pusaka budaya dalam kesatuan ruang dan waktu. Pusaka saujana dikenal pula sebagai cultural landscape, menitikberatkan pada keterkaitan antara budaya dan alam.

Contoh penerapan tema Heritage dalam menginterpretasikan sebuah busana yaitu, merancang sebuah busana dengan tujuan untuk melestarikan salah satu bangunan bersejarah kota Salatiga agar semakin dikenal oleh masyarakat luas hingga mendunia. Bangunan bersejarah yang diambil adalah gedung kubah kembar, Salatiga. Untuk penerapan pada busana dapat diperlihatkan dengan membuat sebuah busana pesta malam dengan siluet gaun L dan menggunakan bahan melangsai berwarna perak. Gedung kubah kembar dituangkan ke dalam bentuk busa bahu yang runcing dan kaku terbuat dari kain berlapis kain keras dan ditutup dengan payet logam perak sehingga memberikan kesan nyentrik namun anggun.

Oleh karena itu, dari beberapa contoh pengambilan tema busana sangatlah penting untuk dapat mencari menentukan tema yang tepat karena akan berpengaruh besar pada bentuk busana yang akan dibuat serta diperkenalkan kepada masyarakat baik praktisi mode maupun masyarakat umum.

B. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber Ide adalah segala sesuatu yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi baru. Dapat dikatakan bahwa sumber ide adalah

segala sesuatu yang dapat dijadikan inspirasi desain baru yang inovatif. Dalam mencipta suatu desain busana yang baru seorang perancang dapat melihat dan mengambil berbagai obyek untuk dijadikan sebagai sumber ide. Untuk menentukan sumber ide tidak perlu mengambil ciri-ciri secara keseluruhan, tetapi dapat diambil dari bagian tertentu yang dianggap paling menarik untuk dijadikan sumber ide.

Hal yang dapat dijadikan sumber ide menurut Sri Widarwati (1993 : 58), antara lain :

- a. Ciri khusus dari sumber ide, misalnya kimono jepang dimana ciri khususnya terletak pada bagian lengan dan leher.
- b. Warna dari sumber ide, misalnya warna merah dari bunga mawar.
- c. Bentuk atau siluet dari sumber ide, misalnya sayap burung garuda.
- d. Tekstur dari sumber ide misalnya pakaian wanita Bangkok bahannya terbuat dari sutra.

2. Penggolongan Sumber Ide

Menurut Chodijah Dan Mamdy (1982: 172) secara garis besar sumber ide dapat dikelompokkan menjadi 4 yaitu :

- a. Sumber ide dari pakaian penduduk dunia atau daerah di Indonesia.
- b. Sumber ide dari benda-benda alam, seperti bentuk dan warna dari bentuk tumbuh-tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk awan dan bentuk geometris.
- c. Sumber ide dari peristiwa-peristiwa nasional, maupun internasional.

Dari pengelompokkan sumber ide oleh Chodijah Dan Mamdy dapat diambil masing-masing satu contoh penciptaan busana dengan suatu sumber ide. Yang pertama, sumber ide dari pakaian penduduk dunia yaitu dari China yang memiliki ciri yang sangat dikenal yaitu kerah Shanghai dan kancing hias atau kancing Shanghai. Yang kedua misalnya mengambil sumber ide dari binatang Zebra, dapat

diaplikasikan pada busana dari motif badan Zebra yang belang hitam putih. Sedangkan untuk contoh yang ketiga dengan sumber ide kemerdekaan Indonesia. Dari sumber ide tersebut dapat dirancang sebuah busana pesta berwarna merah menyala dengan hiasan berwarna putih. Sehingga oleh karena itu, dari semua pengertian dan beberapa contoh yang ada dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan sumber dalam menciptakan kreasi atau desain yang baru. Untuk mendapatkan ide tersebut, perlu mengetahui detail-detail atau ciri khusus yang akan dipakai.

3. Teori Pengembangan Sumber Ide

Dalam menerapkan sumber ide pada desain agar bentuk ide dapat terlihat tanpa mengurangi keindahan desain perlu mengalami perubahan bentuk. Perubahan bentuk tersebut menurut Dharsono Sony Kartika (2004: 6) antara lain sebagai berikut :

a. Stilasi

Stilasi adalah perubahan bentuk untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan obyek yang digambar. Stilasi banyak terdapat pada gambar dekorasi, baik dekorasi, baik dekorasi interior dan dekorasi eksterior. Contoh dekorasi interior terlihat pada rumah-rumah adat di Indonesia, sebagai bidang-bidang, dekorasi eksterior terlihat pada relief-relief candi. Untuk

contoh di bidang busana Stilasi dapat terlihat pada motif kain ikat Toraja yang terdapat perubahan bentuk gambaran tubuh manusia.



Gambar 1. Kain Ikat Toraja

b. Distorsi

Distorsi merupakan perubahan bentuk (visual) termasuk bunyi (suara) yang berhubungan dengan ukuran misalnya melebihi ukuran yang sebenarnya lurus dibengkokkan atau merubah bagian-bagian yang mereka anggap dapat mendominasi bentuk keseluruhannya. Salah satu contoh Distorsi pada rancangan Dina Midiani di Jakarta Fashion Week 2010 yang mendistorsi kebisingan ke bentuk-bentuk yang tidak beraturan. Misalnya efek motif yang seperti ditarik, kerah yang di-twist, anyaman yang terlihat rusak, motif tenun yang nampak salah, efek warna seperti karat, logam yang menghitam atau kulit yang sudah terkelupas. (<http://www.medanbisnisdaily.com/e-paper/2010-12-26/13.pdf>)

c. Transformasi

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara memindahkan wujud atau

figur dari obyek lain ke obyek yang digambar. Contohnya pada rancangan Camille Cortet yang terinspirasi dari bulu leher burung untuk menarik perhatian pasangan dan ditransformasikan ke bentuk kerah. Camille membuat kerah dari bahan kertas dan tekstil yang bisa dikembangkan sebagai body ornament. (<http://gogirlmagz.com/entry/19835/animal-inspired-fashion>)

d. Deformasi

Deformasi adalah mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan obyek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili karakteristiknya. Salah satu contoh nyata deformasi pada busana adalah motif batik barong dimana terjadi deformasi bentuk dari burung ke suatu motif batik.



Gambar 2. Deformasi Bentuk Burung Pada Motif Barong

Berdasarkan pengertian tersebut di atas maka, sumber ide yang akan dituangkan dalam penciptaan busana, hendaknya mengetahui ciri-

ciri khusus sehingga hasil desain dapat menunjukkan sumber ide dengan kuat. Misalnya busana dengan sumber ide dari flora yaitu bunga matahari lalu ciri khusus yang dituangkan pada busana berbentuk kelopak bunga matahari yang diberi warna dengan jumptan sehingga penerapan sumber ide ini mengalami deformasi yaitu mengubah bentuk obyek bunga matahari dengan cara menggambarkan obyek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili unsur bentuk dan warna dari bunga matahari.

4. Deskripsi Sumber Ide

Sumber ide memiliki ruang lingkup yang sangat luas diambil dari sejarah, filosofi, makna dan karakteristik. Dari sejarah di Indonesia terdapat banyak sumber ide yang dapat diterapkan ke busana sehingga memunculkan kesan melankolis dan kenangan masa lalu sehingga masyarakat dapat mengenal sejarah bangsa melalui sesuatu hal yang lain selain foto yaitu bentuk busana. Contoh sumber ide dari sejarah adalah sejarah perjuangan memperebutkan kemerdekaan Indonesia dan dari sumber ide ini dapat dibuat sebuah busana yang berbentuk jaket safari dengan rok mini yang bahannya terbuat dari kain printing dengan motif Koran tempo dulu bertuliskan berita-berita perjuangan merebutkan kemerdekaan Indonesia.

Untuk sumber ide dari filosofi salah satu penerapannya dalam bidang busana dapat terlihat dari batik parang, dimana filosofi yang

digunakan untuk menciptakan batik parang adalah senjata dan kekuasaan, dengan maksud bahwa dengan menggunakan batik parang dapat menunjukkan kekuatan dan kekuasaan sehingga orang tersebut menjadi lebih berwibawa.

Busana yang terinspirasi dari sebuah makna dapat terlihat jelas dari busana Solo Basahan. Makna dari busana basahan adalah simbolisasi berserah diri kepada kehendak Tuhan akan perjalanan hidup yang akan datang. Busana basahan meliputi wanita berupa kemben sebagai penutup dada, kain dodot atau kampuh, sampur atau selendang cinde sekar abrit (merah), dan kain jarik warna senada, serta buntal berupa rangkaian dedaunan pandan dan bunga-bunga yang bermakna sebagai penolak bala. (<http://perempuan.com/read/busana-pengantin-solo>)

Untuk sumber ide dari sebuah karakteristik akan lebih jelas dengan menggunakan sebuah contoh yaitu, diambil dari karakteristik tokoh wayang di Indonesia yang diaplikasikan pada sebuah gaun malam. Sehingga tercipta sebuah gaun malam berbentuk kebaya modern dengan potongan asimetris dan terdapat ornament berbentuk wayang di bagian punggung busana yang dibuat dari bordir berwarna emas.

Dari beberapa contoh pendeskripsian sumber ide dapat disimpulkan bahwa penting bagi praktisi mode untuk mencari terlebih

dahulu sumber ide yang akan dituangkan dalam rancangan busananya sehingga bentuk visualisasi dari busana akan lebih kuat dan menarik.

C. Trend 2012

Dalam mencipta sebuah desain busana tidak lepas dari pengaruh trend yang sedang atau akan terjadi. Hal ini akan membuat busana yang dirancang menjadi lebih menarik dan tidak terlihat kuno sehingga dapat menarik perhatian masyarakat. Menurut buku REMIX, trend 2012 terinspirasi dari inovasi-inovasi baru yang merupakan perpaduan yang cukup kontras dari berbagai elemen. Sehingga trend 2012 terbagi menjadi beberapa tema yaitu :

1. Chromatic

Eksplorasi obyek non material seperti cahaya, suara dan gerakan yang dipadukan dengan dunia nyata dan dapat berinteraksi secara reaktif dengan indera manusia. Chromatic terbagi menjadi :

- a. Plexus, adalah permainan spectrum warna hasil kolaborasi garis-garis yang membentuk sebuah rangkaian gelombang warna yang saling bersinggungan membentuk titik pusat. Contohnya pada busana yang menggunakan teknik anyaman.
- b. Pulse, adalah cahaya yang hilang dan muncul membentuk pola menyebar namun membentuk rangkaian cahaya yang harmonis.

Contohnya pada kain jumputan yang terdapat warna-warna tersier maupun intermediet.

- c. Motion, adalah energi bersifat electric dan bergerak aktif menguatkan bentuk dan menegaskan karakteristiknya secara kinetis. Contohnya adalah busana dengan bentuk cutting serong setengah lingkaran atau satu lingkaran yang disusun membentuk seperti pergerakan gelombang.
- d. Flow, adalah cahaya yang mengalir seperti mencair dan memudar memberikan kesan tenang dan dingin namun tetap mempunyai kesan tegas. Contohnya pada kain-kain berwarna gradasi.
- e. Color Bold, adalah perpaduan warna-warna yang lebih tegas dan terstruktur dengan jelas. Seperti padu padan busana yang berwarna primer atau Bold, contohnya disain busana yaitu berbentuk blus berwarna hijau dipadukan dengan celana pendek berwarna merah dan vest berwarna biru. Ciri khas dari trend ini terletak pada warnanya yang tegas dan tidak bercampur.

2. Compass

Semangat petualangan kembali yang dirasakan sebagai sebuah pengalaman yang menjadikan rutinitas biasa menjadi lebih menarik.

Subtema dari Compass antara lain :

- a. Cartography, adalah tekstur dan pola yang berbentuk kontur daratan yang diolah oleh manusia. Sentiment masa lalu menjadi dasar untuk memunculkan kenangan-kenangan yang dituangkan ke dalam busana. Contohnya pada kain yang bermotif kontur daratan sehingga berwarna hijau pupus, coklat, kuning.
- b. Strap, identik dengan keringkasan, ringan tetapi kuat. Mengesankan semangat bongkar pasang yang sering ditemui pengembara caravan. Ciri khusus tren Strap adalah memiliki unsur garis baik vertikal maupun horizontal yang terlihat sangat menonjol.
- c. Geo-ethnic, adalah pola dan motif geometric yang ditemui pada bahan-bahan tradisional sehingga desain terlihat menarik dan kontemporer. Contohnya pada kain-kain tenun.
- d. Craftlore, yaitu menyiratkan sebuah keahlian yang membutuhkan waktu dan kesulitan yang tinggi. Contohnya busana yang terbuat dari akar wangi atau kayu yang harus dibentuk dengan sangat detail dan teliti.
- e. Fix-it, adalah mentalitas memperbaiki dan memperpanjang hidup serta makna suatu obyek menjadi bagian dari cara masyarakat membentuk produk. Contohnya pada busana dengan bagian-bagian seperti lengan yang terlihat putus dan disatukan menggunakan tali atau logam.

3. Citi-zen

Munculnya kesadaran baru untuk menjaga keseimbangan dengan alam, suatu prinsip yang dijalankan masyarakat Badui. Citizen terbagi menjadi beberapa subtema yaitu :

- a. Essential, adalah penyederhanaan maksimum dalam mengolah bentuk yang selain menyuarakan fungsinya juga berbicara tentang filosofinya. Seperti busana yang digunakan oleh suku Badui.
- b. Cleanique, adalah area yang steril dan transparan hampir seolah-olah terkontrol. Contohnya busana-busana yang menggunakan bahan organdi.
- c. Tranquil, adalah kesederhanaan yang kompleks dan mendalam dikemas kedalam suatu wadah keseharian. Seperti busana dengan bentuk vas berwarna putih.
- d. Origanic, adalah karakteristik elemen alam sehingga memberikan kesan origanik dan natural yang menyiratkan kesederhanaan. Contohnya busana yang menggunakan teknik origami.

4. Cosmic

Sebuah realitas baru yang merupakan bentuk baru antara nyata dan tidak nyata. Cosmic terbagi menjadi beberapa subtema yaitu :

- a. Chimera, adalah membentuk sebuah pola-pola kosmik dan obyek asing dan tidak lazim seperti dari dunia lain. Contohnya busana-busana yang digunakan dalam film animasi dengan bentuk seperti tanduk kambing dan terbuat dari kerang.
- b. Geodesic, adalah membuat seakan-akan elemen struktural yang kaku dan berat menjadi cair sehingga memberikan karakter kuat pada obyek. Contohnya pada busana berbahan parasut yang jahit berpola trapezium.
- c. Flex, adalah bentuk structural yang sangat matematis namun dengan karakteristik yang dapat berubah bentuk. Contohnya pada cutting busana berbentuk kipas.
- d. Ethereal, adalah ketidakpastian bentuk yang memberikan efek immaterial yang kuat terhadap obyek sehingga menjadi ilusi yang menarik untuk dieksplor. Contohnya pada sepatu yang didisain transparan dengan lampu didalamnya sehingga terlihat hidup (Trend 2012).
- e. Mineral, adalah bentuk yang liar dan tidak menentu namun sangat terstruktur dan berpola. Seperti busana dengan motif seperti galaxy atau kumpulan cahaya-cahaya di luar angkasa.

Berkembangnya jaman membawa perubahan yang terus meningkat sehingga berpengaruh pada trend busana setiap tahun. Oleh karena itu, perlu pengkajian yang lebih mendalam bagi para perancang yang akan

mencipta sebuah desain busana agar sesuai dengan trend yang sedang berlangsung sehingga busana yang dibuat menjadi lebih menarik dan tidak ketinggalan jaman.

D. Karakteristik Pemakai

Salah satu hal penting yang harus diperhatikan dalam mendisain busana adalah karakteristik pemakai, dimana hal tersebut dapat diuraikan menjadi pembuatan desain busana berdasarkan :

1. Kesempatan Pakai

Berbusana menurut kesempatan berarti menyesuaikan busana yang dipakai dengan tempat dimana busana tersebut akan dikenakan, setiap kesempatan menuntut jenis busana yang berbeda, baik dari segi desain, bahan, maupun warna dari busana tersebut. Berikut ini dapat kita lihat pengelompokan busana menurut kesempatan antara lain :

a. Sekolah

Busana untuk kesempatan sekolah umumnya menggunakan seragam sesuai dengan peraturan sekolah. Bahan yang digunakan tebal dan tidak transparan serta tidak bercorak ramai atau penuh warna dan motif. Contohnya pada busana sekolah dasar, didisain dengan kemeja polos putih dan celana pendek atau rok pendek berwarna merah agar anak-anak lebih mudah bergerak.

b. Bepergian

Desain busana untuk kesempatan bepergian dibuat lebih terlihat santai, mudah bergerak dan bebas. Contohnya apabila bepergian ke taman bermain, busana yang dibuat dapat berbentuk celana pendek dengan atasan berbahan kaos katun sehingga mudah bergerak dan menyerap keringat.

c. Kerja

Untuk kesempatan kerja, desain busana yang dibuat dengan warna-warna yang tidak terlalu mencolok dan disesuaikan dengan tempat kerja. Apabila berada di tempat dingin menggunakan bahan yang dapat melindungi tubuh dari cuaca dingin, dan apabila di tempat yang panas menggunakan bahan yang menyerap keringat. Untuk model busana harus berkesan rapi dan formal serta bersih.

d. Pesta

Menurut Sanny Poespo (2003: 6), busana pesta dikategorikan pesta pagi, siang, sore, dan pesta malam hari dengan berbagai perhelatannya. Misalnya pesta ulang tahun, pesta perkawinan, pesta gala yang semuanya mempunyai ciri khas dalam penampilannya.

Pada pesta pagi dan siang hari, desain busana dapat dibuat lebih berwarna dan beragam bentuknya dengan kesan yang lebih santai dan ceria. Sedangkan untuk pesta sore hari atau biasanya disebut cocktail party mempunyai ciri panjang gaun maksimal pada betis kaki dan berkesan semi formal. Dan untuk busana pesta malam hari minimal panjang pada mata kaki.

2. Usia

Mengenai penggolongan usia dalam kaitannya dengan berbusana dapat digolongkan menjadi (Prof.Dr.Arifah A. Riyanto,M.Pd. dan Dra.Liunir Zulbahri,M.Pd., 2009) :

a. Busana bayi

Bayi ialah usia 0-12 bulan, yang pada masa ini masih dalam keadaan rawan penyakit, kulitnya peka terhadap gesekan atau gangguan luar. Sehingga, untuk golongan usia bayi perlu dipilih kain dengan tekstur yang lembut, menyerap air atau keringat.

b. Busana usia kanak-kanak

Masa kanak-kanak ini termasuk di dalamnya golongan usia 1-6 tahun. Pada masa ini anak sudah mulai belajar bicara atau sudah berbicara, geraknya sudah luas, penglihatannya sudah semakin jelas. Dari perkembangan dan pertumbuhan anak ini apabila dikaitkan dengan busana dapat dipergunakan sebagai salah satu alat yang dapat mengembangkan pengetahuan dan

kreativitas anak. Busana yang dapat dipilih untuk golongan usia ini dengan warna yang cerah, boleh mencolok seperti merah, kuning, orange. Untuk usia ini dihindari warna yang redup, yang kusam atau warna gelap tanpa ada aksentu tertentu. Dengan mengenakan busana yang beraneka warna dapat memperkenalkan mengenai berbagai macam warna kepada anak-anak.

c. Busana usia anak

Yang dimaksud dengan usia anak yaitu usia antara 6 sampai 12 tahun dan biasanya berada pada masa sekolah dasar. Aktivitas anak selain sekolah yaitu mulai banyak keluar rumah seperti pramuka, belajar kelompok dengan teman, kursus musik, dan berenang. Dengan banyak aktivitas sebaiknya mendesain suatu busana yang beragam, dan sesuai dengan aktivitas tersebut. Kain dan model atau corak serta warna akan disesuaikan dengan aktivitasnya yang lebih ringan, menyerap keringat.

d. Busana usia anak remaja

Usia remaja umumnya dimulai saat anak Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP) yang biasanya disebut remaja awal, sampai dengan Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA), bahkan sampai di awal perguruan tinggi, dan disebut remaja akhir. Masa remaja yaitu antara usia 12-21 tahun. Pada usia ini disebut juga masa pubertas (*puberty*), yang secara psikologis yaitu masa munculnya gejolak hati yang ingin serba tahu tentang apa yang

kadang-kadang belum boleh tahu. Secara fisik terjadi perubahan pada dirinya. Pada usia ini umumnya menggunakan model atau warna yang agak mencolok, yang terbaru, yang sedang *trend*. Kain dan model apapun sangat beragam dan kaya warna serta memiliki bahan busana yang lebih beragam.

e. Busana usia dewasa

Usia dewasa berada pada usia 22-55 tahun. Pada usia dewasa seseorang sudah selayaknya mulai mempunyai kepribadian yang mantap. Demikian juga di dalam desain busana. Busana yang dibuat dapat disesuaikan dengan kegiatan apa yang akan dilakukan. Pemilihan warna untuk orang dewasa akan tergantung pada kepribadian masing-masing. Pada usia ini, warna yang digunakan tidak terlalu berani atau mencolok sehingga mencirikan kedewasaan.

f. Busana untuk masa tua

Yang dimaksud masa tua di sini ialah usia 55 tahun ke atas. Dilihat dari model misalnya untuk pesta, sudah tidak sepatasnya mempergunakan celana bermuda atau begi dengan blus ditalikan di bagian depan. Mendesain model-model busana yang wajar dan pantas untuk orang tua, dapat mempergunakan rok dan blus, bebe/gaun atau kain dan kebaya. Bagi laki-laki dapat memakai pantalon dan safari batik, pantalon dengan kemeja. Warna-warna

yang dipilih sebaiknya warna-warna yang tenang, redup, atau yang kusam, seperti krem, coklat, biru tua, hijau tua.

g. Kondisi fisik

Mendesain busana sangatlah penting untuk memperhatikan kondisi fisik pemakai. Dimana kondisi fisik seseorang dapat digolongkan menjadi (<http://enjitzinggrid.blogspot.com/2011/10/macam-macam-bentuk-tubuh-wanita.html>):

1) Pir

Ditandai dengan bagian bawah tubuh yang lebih besar dibandingkan bagian atas. Ciri fisiknya, bagian panggul kita lebih lebar dibanding pundak karena distribusi lemak kita lebih banyak di wilayah panggul. Untuk bentuk ini hindari desain dengan garis horizontal di bagian atas dan terlalu banyak ornament.

2) Apel

Berbeda dengan pir, pemilik tubuh ini memiliki bagian atas yang lebih lebar dibanding tubuh bagian bawah. Itu mengapa mulai dari dada hingga perut lebih besar ukurannya dibanding panggul. Sehingga dalam membuat busana sebaiknya menghindari motif yang terlalu besar dan kecil, garis mendatar. Gunakan warna yang lebih gelap daripada warna dibagian tubuh bawah.

3) Kacang

Tubuh ini lebih sering disebut sebagai tubuh kurus karena ukuran dada, pinggang, dan panggul, tidak jauh berbeda. Sehingga dalam merancang busana untuk bentuk tubuh ini, lebih memperbanyak ornament-ornament pada busana di bagian dada dan panggul sehingga dapat memberikan ilusi optic agar lebih ideal.

4) Jam pasir

Bentuk tubuh ini adalah yang paling diidamkan banyak perempuan, sebab bentuk tubuh atas dan bawah proporsional. Dalam kasus tersebut, desain busana yang dibuat tidak tergantung pada peraturan karena bentuk tubuh yang sudah ideal sehingga model apapun akan sesuai.

h. Kepribadian.

Kepribadian seseorang juga menjadi salah satu pertimbangan penting dalam membuat sebuah busana yang sesuai dikenakan. Beberapa tipe kepribadian dan implementasinya dalam busana yaitu (<http://kamissore.blogspot.com/2009/03/tipe-gaya-berbusana-dan-kepribadian.html>) :

1) Natural

Untuk kepribadian natural, umumnya sangat senang tampil casual, ringan dan sederhana. Bentuk busana yang dibuat sebaiknya menghindari bentuk-bentuk yang terlalu mencolok atau nyentrik, menggunakan garis-garis sederhana dan potongan simple dan leluasa untuk bergerak. Aksesoris yang dikenakan biasanya sangat sederhana, fungsional. Hindari sepatu hak tinggi dan tas yang terlalu besar. Kaos oblong dan kaos polo, setelan rok dan jas model safari, rok span lurus selutut atau sebetis, celana dan rok jeans, kardigan serta kemeja menjadi pilihan jenis busana yang sesuai dengan kepribadian ini.

2) Tipe perempuan Elegan atau Klasik.

Penampilannya dalam pakaian wanita selalu konstan, tidak pernah tampil berlebihan atau sebaliknya. Sangat menyukai penampilan yang rapi. Oleh karena itu, rancangan busana yang sesuai adalah seperti celana pantaloon kain, kemeja atau blus dengan potongan sederhana, rok span, dan menggunakan warna-warna sederhana seperti putih, hitam, coklat.

3) Romantik atau Feminin

Kepribadian ini secara tidak sadar harus selalu tampil cantik, sangat menyenangkan hal-hal yang detail dan rinci dalam

berbusana atau berperilaku. Jenis busana yang sesuai yaitu seperti rok klok, rok lipit, rok lebar yang menjuntai, gaun panjang bahan renda, gaun potongan princess, jas berpeplum serta blus tanpa kerah dan berwarna lembut.

4) Perempuan Glamour atau Seksi

Tipe kepribadian ini sering menggunakan busana yang cenderung memperlihatkan bentuk tubuh atau sebagian bentuk tubuh dan selalu memilih aksesoris yang cenderung mencolok. Sehingga desain busana yang dibuat misalnya, legging berkilau dengan atasan tanktop bermotif loreng dengan hiasan gelang emas.

E. Desain

1. Desain Busana

a. Pengertian Desain Busana

Desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu obyek atau benda, dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur (Sri Widarwati, 1993 : 2). Desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu obyek atau benda, dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur (Chodiyah dan Wisri A. Mamdy, 1982 : 6). Desain adalah suatu gambar yang nantinya akan dilaksanakan dengan tujuan tertentu

yang berupa susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur (widjiningsih, 1982 :1).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa disain adalah susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur dari suatu benda yang akan dibuat menjadi suatu rancangan atau gambaran dari benda tersebut untuk dapat menciptakan suatu busana.

b. Penggolongan Desain

Agar mendapatkan hasil karya nyata yang baik perlu perencanaan yang baik pula dan memenuhi tiga aspek yang perlu ditetapkan yaitu: fungsi, struktur dan dekorasi. Selain itu yang terpenting dalam desain adalah kelihatan wajar, menarik dan dapat menyampaikan suatu “pesan”.

Dari tiga aspek tersebut dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis desain busana yaitu :

1) Desain Fungsional

Yaitu desain yang memperhatikan tentang manfaat dan penampilan dari busana yang dipakai seseorang. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam desain fungsional meliputi :

a) Ciri Umum

(1).Busana harus memberikan keleluasaan dalam bergerak yang disesuaikan dalam kesempatan pemakaian.

(2).Desain busana hendaknya dapat mencegah dan menghindari dari kemungkinan bahaya.

(3).Secara fisiologis mempengaruhi keadaan fisik.

b) Ciri Khusus

(1).Bersifat temporer yaitu bahwa desain busana tersebut dipergunakan untuk suatu kondisi beberapa saat dari seseorang seperti pakaian untuk orang hamil.

(2).Menyesuaikan dengan perkembangan usia, khususnya usia bayi dan anak-anak.

(3).Busana yang dirancang disesuaikan dengan profesi, pekerjaan pemakai sehingga akan terlihat serasi, sesuai dengan profesi atau kegiatan pekerjaannya sehingga tidak membahayaku pemakai dan tidak mengganggu gerak aktifitasnya.

(4).Busana didesain sesuai kesempatan pemakaian (Arifah A Riyanto, 2003 : 68-71).

Dari pengertian tersebut dapat diambil suatu ccontoh desain fungsional yaitu, capucon. Jenis busana ini, memiliki bentuk melebar pada bagian leher membentuk seperti tudung kepala sehingga selain untuk lebih menarik, capucon juga berfungsi untuk melindungi kepala dari sinar matahari atau debu.

2) Desain Struktur

Menurut Arifah A Riyanto (2003) yaitu suatu susunan garis, bentuk yang dipadukan menjadi suatu rancangan mode busana yang dapat berbentuk menjadi berbagai macam siluet (A, I, H, T, V,X,O, S / Bustier). Desain struktur adalah susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur dari suatu benda, baik bentuk benda yang mempunyai ruang maupun gambaran suatu benda (Widjiningsih, 1982 : 1). Macam-macam Siluet adalah :

- a) Siluet A adalah busana yang bagian atas sempit sedangkan bagian bawah melebar.
- b) Siluet I adalah busana yang mempunyai garis luar lurus dari atas kebawah.
- c) Siluet H adalah busana yang mempunyai garis lurus dari atas kebawah ditengah dipotong oleh garis melintang (horizontal).
- d) Siluet S adalah busana yang mempunyai garis luar menyempit dibagian pinggang.
- e) Siluet Y adalah busana yang mempunyai garis luar bagian atas besar dan bagian bawah mengecil.
- f) Siluet L (Bustle Silhouette) yang membentuk bagian – bagian lebih menonjol (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1986 : 37).

Menurut Arifah A. Riyanto (2003) ciri desain Struktur antara lain :

- a) Sesuai dengan fungsi yaitu sesuai dengan kesempatan pemakaian.

- b) Sesuai dengan struktur tubuh.
- c) Sesuai dengan aktifitas yang akan dilakukan

Berdasarkan pengertian di atas, desain Struktur adalah desain yang terbentuk dari struktur atau bentuk dasar yang kemudian dapat menjadi suatu rancangan mode busana dengan berbagai siluet. Misalnya, gaun malam untuk wanita yang memiliki badan tinggi kurus dan ingin memunculkan kesan berisi serta anggun dapat dirancang gaun dengan siluet A, dimana pada bagian dada diberi potongan empire dan terdapat ornamen-ornamen tambahan.

3) Desain Dekoratif

Menurut Arifah A Riyanto (2003) Desain Dekoratif yaitu suatu desain yang dibuat untuk memperindah desain struktur baik sebagai hiasan saja maupun mempunyai fungsi ganda. Desain dekoratif adalah suatu desain yang fungsinya mengisi unsur hiasan pada suatu bidang (Oho Garha, 1980 : 38).

Berdasarkan pengertian di atas, Desain Dekoratif adalah suatu desain yang dibuat sebaik dan seindah mungkin untuk membuat desain struktur menjadi bentuk hiasan dan mempunyai fungsi ganda, baik berupa motif (berbagai macam motif batik, bordir), melalui detail konstruksi atau material lain. Sifat desain dekoratif yaitu lebih dekat hubungannya dengan hiasannya. Jadi apabila hiasan tersebut dihilangkan akan mempengaruhi struktur desain busananya.

Ada 3 cara dalam mengerjakan desain dekoratif yaitu :

- a) Melalui warna dan pola atau motif kain
- b) Melalui detail konstruksi, dengan setikan pinggiran, lipit jarum kerutan dengan elastik atau benang karet, *quilting*, setikan kelim smok, dan menyambung (*patchwork*).
- c) Dengan hiasan kelim atau menerapkan kain atau bahan yang lain pada permukaan struktur, misalnya bermacam-macam hiasan bisban, pita dan renda serta kancing (Arifah A Riyanto, 2003 : 72).

Contoh penerapan desain dekoratif terdapat pada kebaya modern yang memiliki dekoratif berupa bordir dengan berbagai bentuk motif.

c. Unsur dan Prinsip Desain

Dalam pembuatan desain busana harus juga memperhatikan unsur-unsur dan prinsip desain, sebab suatu desain akan terlihat lebih baik apabila antara unsur dan prinsip terjadi suatu kombinasi atau kesatuan yang selaras, sehingga desain busana yang diciptakan akan lebih mudah dipahami dan dianalisis oleh semua kalangan.

1) Unsur Desain

Unsur desain adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyusun suatu rancangan (Sri Widarwati, 1993 : 7). Pendapat lain ada yang mengatakan bahwa unsure desain atau elemen desain yaitu segala sesuatu yang disusun untuk mendapatkan desain, (Prapti

Karomah dan Sicilia S, 1986: 35). Pendapat lain ada juga yang mengatakan bahwa unsure disain adalah pengetahuan yang diperlukan untuk membuat atau menciptakan suatu disain busana yang unsur – unsur disain meliputi :

a) Garis

Garis adalah penghubung dua buah titik (Arifah A. Riyanto, 2003 : 28). Garis adalah unsur yang dapat dipergunakan untuk mewujudkan emosi, dan dengan garis pula dapat menggambarkan sifat sesuatu, (Widjiningih, 1982 : 3). Garis merupakan unsur tertua yang digunakan manusia untuk mengungkapkan emosi atau perasaan (Chodiyah dan Wisri A. Mamdy, 1982 : 8).

Berdasarkan pengertian di atas, Garis adalah kumpulan dari titik yang mempunyai arah dan tujuan untuk mengungkapkan emosi dan ekspresi.

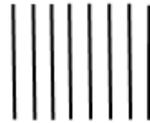
Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982) dalam desain busana unsur garis mempunyai fungsi sebagai berikut :

- (1).Membatasi bentuk strukturnya (siluet).
- (2).Membagi bentuk strukturnya dalam bagian-bagian yang merupakan hiasan dan menentukan mode.
- (3).Menentukan periode dari suatu busana (siluet).
- (4).Memberi arah dan pergerakan.

Dalam desain busana, garis mempunyai fungsi membatasi bentuk struktur atau siluet. Garis pada pakaian dapat terjadi karena model yang dibuat seperti garis hias, contoh garis empire, princess, garis yoke dan garis pada torso.

Garis dapat dibedakan berdasarkan : arah, cara membuat dan bentuk. Berdasarkan arahnya garis dapat dikelompokkan menjadi :

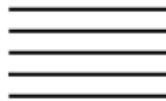
a) Garis vertikal



Gambar 3. Garis vertikal

Garis arah vertikal adalah garis memanjang. Garis ini mempunyai sifat kokoh, tinggi, kuat dan berwibawa. Garis arah vertikal juga mempunyai pengaruh terhadap si pemakai, yaitu dapat memberi kesan tinggi, langsing dan seimbang.

b) Garis horizontal



Gambar 4. Garis horisontal

Garis arah horizontal mempunyai sifat tenang, pasif dan stabil. Garis arah horizontal juga mempunyai pengaruh terhadap sipemakai, yaitu memberi kesan menggemukkan, melebarkan dan membesarkan. Garis horizontal cocok

dipakai untuk orang dengan bentuk tubuh kurus tinggi. Apabila dipakai akan kelihatan lebih gemuk dan berisi.

c). Garis diagonal



Gambar 5. Garis diagonal

Garis diagonal adalah garis miring ke kiri atau ke kanan, mempunyai sifat bergerak, dinamis dan bervariasi sesuai derajat kemiringannya. Apabila derajat kemiringannya ke arah vertikal, maka akan memberi kesan meninggikan, demikian sebaliknya. Garis diagonal mempunyai pengaruh yang lembut, lincah dan gembira pada sipemakai. Garis diagonal dapat dipakai oleh orang kurus dan gemuk karena dapat memberi kesan meninggikan atau menggemukkan tergantung dari derajat kemiringannya.

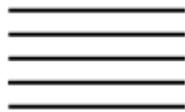
Selain berdasarkan arah, garis dapat dibedakan juga berdasarkan cara membuatnya. Garis berdasarkan cara membuatnya dikelompokkan menjadi dua, yaitu : garis formal dan garis informal. Garis formal adalah garis yang dibuat secara resmi menggunakan

alat gambar dan alat ukur. Garis formal memberi kesan tidak mencerminkan kepribadian sipembuat.

Garis informal adalah garis yang dibuat berdasarkan keinginan si pembuat tanpa alat ukur. Garis informal memberi kesan individual sesuai kepribadian sipembuat.

Garis juga dapat dibedakan berdasarkan bentuk. Garis berdasarkan bentuk dikelompokkan menjadi : Garis lurus, garis zigzag, garis bergerigi, garis berombak, garis lengkung, garis lingkaran dan garis bersengkeli.

Gambar garis lurus



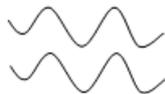
Gambar garis zig-zag



Gambar garis bergerigi



Gambar garis berombak



Gambar garis lengkung



Gambar garis lingkaran



Gambar garis bersengkelit



Gambar 6. Macam-macam Garis

Dari penjelasan tentang garis di atas jika diterapkan pada busana misalnya pada macam-macam garis leher yaitu garis leher bulat, garis leher V (segitiga), garis leher persegi, garis leher U, garis leher bentuk hati, garis leher bateau, garis leher off shoulder, garis leher Sabrina, garis leher décolleté, garis leher kamisol, garis leher streples, garis leher cow. Dari macam-macam garis leher tersebut mempunyai fungsi yang berbeda-beda juga sesuai dengan jenis garis yang digunakan, misalnya garis leher U dapat berfungsi untuk memanjangkan leher jadi cocok digunakan pada jenis leher yang pendek. Contoh untuk orang bertubuh pendek gemuk pantas menggunakan pakaian dengan motif garis vertikal.

b) Arah

Menurut Atisah Sipahelut dan Petrussumadi (1991) Arah adalah wujud benda yang dapat dirasakan adanya suatu arah tertentu dan mampu menggerakkan rasa. Setiap garis mempunyai arah, yaitu mendatar (horizontal), tegak lurus (vertikal), dan

miring ke kiri dan ke kanan (diagonal). Masing-masing arah memberi kesan yang berbeda-beda.

Menurut Widjningsih (1982) arah dibagi menjadi tiga macam, yaitu :

- (1).Arah mendatar (horizontal), memberi kesan tenang, tentram, pasif.
- (2).Arah tegak lurus (vertikal), memberi kesan agung, stabil, kokoh, berwibawa.
- (3).Arah miring ke kiri dan ke kanan (diagonal), memberi kesan lincah, gembira, dan melukiskan gerakan perpindahan yang dinamis.

Kemudian menurut Sri Widarwati (1993) arah dibagi menjadi :

- Arah garis tegak lurus memberi kesan keluhuran, melangsingkan.
- (1).Arah garis lurus mendatar (horizontal) memberi kesan perasaan tenang,melebarkan dan memendekkan obyek.
 - (2).Arah garis lurus miring memberikan kesan lebih dinamis dan lincah.
 - (3).Arah garis miring mengarah horizontal memberi kesan menggemukkan.
 - (4).Arah garis miring mengarah vertikal memberi kesan melangsingkan.

Berdasarkan pengertian di atas, Arah adalah perwujudan dari suatu benda yang dapat dirasakan adanya arah tertentu dan bisa menimbulkan rasa ataupun kesan yang berbeda-beda. Misalnya garis yang semula terlihat kaku menjadi lebih bervariasi karena adanya arah. Arah dalam busana sangat penting, karena arah tersebut dapat memberi kesan yang dapat merubah bentuk tubuh si pemakai.

Arah disain busana dapat terlihat dari unsur garis desain busana tersebut, misalnya motif garis, hiasan payet yang dibentuk

sesuai garis disain, garis hias busana, dan sebagainya. Penerapan unsur arah pada busana misalnya orang bertubuh gemuk atau memiliki kelebihan berat badan sebaiknya menggunakan busana yang mempunyai motif garis vertikal sehingga akan memberi kesan melangsingkan. Atau bisa menggunakan hiasan busana yang mempunyai arah vertikal seperti garis princess.

c) Bentuk

Menurut Arifah A Ariyanto (2003) dalam sebuah desain busana akan didasarkan pada beberapa bentuk yang biasanya bentuk geometris atau bentuk lainnya, sebagai variasi pada figur seseorang atau pada busana. Jadi bentuk adalah suatu bidang maupun ruang yang terbentuk oleh adanya hubungan garis. Setiap benda mempunyai bentuk tersendiri menurut sifatnya. Bentuk dapat dibedakan menjadi dua, yaitu bentuk geometris dan bentuk bebas.

(1).Bentuk geometris yaitu bentuk-bentuk yang dibuat dengan garis-garis atau menggunakan alat-alat ukur. Bentuk – bentuk yang dibuat dengan garis lurus antara lain bentuk segiempat, segitiga, empat persegi panjang, trapesium dan lain – lain.

(2).Bentuk bebas yaitu bentuk-bentuk alam, misalnya bentuk bunga, daun, titik air, pohon-pohon dan lain-lain (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1986 : 40).

Unsur bentuk ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan bentuk tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang yang bervolume yang dibatasi oleh permukaan. Dalam pembuatan disain sebuah busana bentuk dibutuhkan untuk mendapatkan suatu disain karya baru, bentuk pada disain dapat diterapkan dalam bentuk saku, alam pembuatan disain sebuah busana bentuk dibutuhkan untuk mendapatkan suatu disain karya baru, bentuk pada disain dapat di terapkan dalam bentuk saku, kerah, lengan dan sebagainya yang dapat divariasikan dengan berbagai macam bentuk. Contoh kemeja pria yang ada saku tempel pada bagian kiri depan.

d) Ukuran

”Ukuran merupakan panjang, lebar, luas, besar sesuatu” (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1992 : 1098). Dalam disain ukuran sangat mempengaruhi besar kecilnya suatu benda. Dalam penggunaan ukuran sebaiknya menggunakan ukuran yang tepat, apabila menginginkan ukuran yang berbeda hendaknya disesuaikan dengan membandingkan dengan ukuran yang sebenarnya agar menghasilkan suatu ukuran yang seimbang. Pada disain busana ukuran tidak hanya terdapat dalam tubuh namun juga digunakan pada bagian – bagian dari busana. Misalnya orang yang memiliki badan besar jangan menggunakan kancing yang

kecil pada pakaiannya, hal ini dilakukan supaya ukuran antara tubuh dengan kancing yang digunakan seimbang.

Selain itu ukuran digunakan juga untuk menentukan panjang rok. Menurut Chodijah dan Wisri A Mamdi (1982) panjang rok terdapat 5 jenis, sedangkan Arifah A Riyanto (2003) panjang rok terdapat 6 jenis. Dari kedua pendapat di atas, panjang rok terdapat terdapat 6 jenis, yaitu :

- (1). Mikromini yaitu rok yang panjangnya sampai batas paha dan lebih pendek dari rok mini.
- (2). Mini yaitu rok yang panjangnya 10 – 15 cm di atas lutut.
- (3). Kini (knee) yaitu rok yang panjangnya sampai lutut.
- (4). Midi yaitu rok yang panjangnya 10 – 15 cm di bawah lutut.
- (5). Maksi yaitu rok yang panjangnya di atas pergelangan mata kaki.
- (6). Longdress yaitu gaun yang panjangnya sampai ke lantai.

Dalam pengambilan ukuran ini, ukuran yang diambil harus tepat karena kesalahan pada saat mengukur akan mempengaruhi suatu disain yang diciptakan. Besar kecilnya ukuran pada sebuah busana harus diperhatikan keseimbangannya karena ukuran yang berbeda pada suatu disain dapat menimbulkan perhatian dan menghidupkan suatu disain, tetapi dapat pula menimbulkan ketidakserasian apabila ukurannya tidak sesuai.

Ukuran digunakan untuk menentukan panjang pendeknya suatu garis dan bentuk, seperti panjang lengan, panjang rok, besar kecilnya blus dan lain-lain.

Ukuran dalam sebuah desain busana harus diperhatikan karena akan mempengaruhi hasil akhir busana yang dibuat. Agar memperoleh suatu kesatuan ukuran harmonis baik kesatuan desain maupun si pemakai, maka diperlukan ukuran yang seimbang dan sesuai. Misalnya orang yang mempunyai bentuk tubuh pendek gemuk jika ingin memberi efek tinggi dan kurus maka menggunakan rok yang panjangnya sedikit diatas lutut dan blus yang sesuai dengan ukuran badan atau pas badan tetapi tidak ketat.

e) Nilai gelap terang

Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna itu mengandung hitam atau putih (Chodiyah Wisri A Mamdy, 1982:16). Menurut Atisah Sipahelut dan Petrussumadi (1991) Nilai gelap terang ditimbulkan oleh cahaya. Cahaya yang mengenai permukaan benda akan terlihat terang dan cahaya yang tidak mengenai benda akan terlihat gelap. Sedangkan menurut Widjiningsih (1982) Nilai gelap terang mempunyai bermacam-macam tingkatan jumlah gelap terang pada suatu desain. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa nilai gelap terang merupakan tingkatan warna yang menunjukkan kearah putih (terang) atau kearah hitam (gelap) yang disebabkan oleh

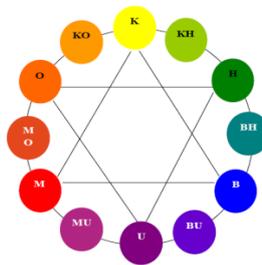
cahaya yang mengenai suatu benda. Untuk sifat gelap digunakan warna hitam sedangkan untuk sifat terang digunakan warna putih (Sri Widarwati, 1993:10)

Penggunaan unsur nilai gelap terang yang harmonis tergantung pada penempatan bidang yang baik, dan antara hubungan yang baik diantara bentuk- bentuk. Apabila bidangnya kecil berisi warna terang berada pada sebuah bidang yang lebar dan berwarna gelap akan tampak ketidakharmonisannya. Nilai gelap terang sangat berpengaruh terhadap penciptaan suatu disain busana dan hasil akhir dari busana pada saat dibuat menjadi busana jadi karena nilai gelap terang merupakan salah satu sifat warna sehingga dapat mempengaruhi perasaan seseorang pada saat mengenakan busana. Jadi penerapan pada busana jika orang tersebut mempunyai badan kurus ingin memberi efek gemuk saat memakai busana maka pilihlah busana yang berwarna cerah atau terang seperti merah dan kuning atau warna-warna yang tidak mempunyai unsur warna hitam yang dominan.

f) Warna

Warna adalah spektrum yang terdapat didalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih), (<http://id.wikipedia.org/wiki/warna>). Warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya (Kamus Besar Bahasa Indonesia (1992). Sedangkan menurut Atisah Sipahelut dan

Petrussumadi, 1991:99) Warna adalah unsur rupa yang paling mudah ditangkap oleh mata. Berdasarkan pengertian diatas, Warna adalah sesuatu yang dapat mempengaruhi penglihatan yang disebabkan adanya pantulan cahaya.



Gambar 7. Lingkaran Warna

Menurut Ernawati dkk (2008) teori warna dapat dikelompokkan menjadi :

- (1). Warna Primer, warna ini disebut juga dengan warna dasar atau pokok. Warna primer ini terdiri dari merah, kuning dan biru.
- (2). Warna Sekunder, warna ini merupakan hasil pencampuran dari dua warna primer, warna sekunder terdiri dari orange, hijau dan ungu. Warna orange merupakan hasil dari pencampuran warna merah dan warna kuning. Warna hijau merupakan pencampuran dari warna kuning dan biru. Warna ungu adalah hasil pencampuran merah dan biru.
- (3). Warna Intermediet, warna ini dapat diperoleh dengan dua cara yaitu dengan mencampurkan warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan dalam lingkaran warna atau dengan cara mencampurkan dua warna primer dengan perbandingan 1:2. Ada enam macam warna intermediet yaitu :
 - (a) Kuning hijau adalah pencampuran warna kuning ditambah hijau atau dua bagian kuning ditambah satu bagian biru.
 - (b) Biru hijau adalah hasil pencampuran warna biru ditambah hijau atau dua bagian biru ditambah satu bagian kuning.
 - (c) Biru ungu adalah hasil pencampuran warna biru dengan ungu atau percampuran dua bagian biru dengan satu bagian merah.

- (d) Merah ungu adalah hasil dari pencampuran warna merah dengan ungu atau pencampuran dua bagian merah dan satu bagian biru.
 - (e) Merah orange adalah hasil pencampuran merah dengan orange atau pencampuran dua bagian merah dan satu bagian kuning.
 - (f) Kuning orange adalah hasil pencampuran kuning dengan orange atau pencampuran dua bagian kuning dan satu bagian merah.
- (4). Warna Tertier, warna yang terjadi apabila dua warna sekunder dicampur. Warna tertier ada tiga yaitu tertier biru, tertier merah, tertier kuning.
- (5). Warna Kwarter, warna yang dihasilkan oleh pencampuran dua warna tertier. Warna kwarter ada tiga yaitu kwarter hijau, kwarter orange, kwarter ungu.

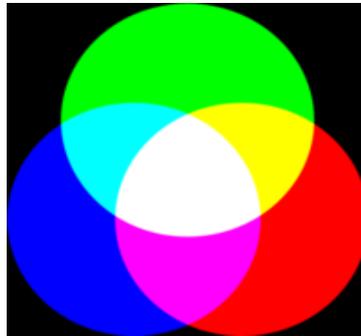
Dalam dunia *Fashion* warna memegang peranan yang sangat penting, sama pentingnya dalam pemilihan garis dan tekstur. Pemilihan warna dalam busana harus disesuaikan dengan kondisi tubuh seseorang. Selain itu warna juga bisa mengungkapkan karakter seseorang.

Menurut Sadjiman Eddi Sanyoto dalam blog teori warna kejadiannya warna dibagi menjadi dua macam yaitu (<http://bougexhibition.blogspot.com/2007/02/teoriwarna.html>):

a). Warna additive

Warna additive adalah warna – warna yang berasal dari cahaya dan disebut spectrum. Warna pokok additive adalah merah (red), hijau (green), dan biru (blue). Campuran warna cahaya merah dan hijau, menghasilkan nuansa warna kuning atau orange. Campuran hijau dan biru menghasilkan nuansa

cyan, sedangkan campuran merah dan biru menghasilkan nuansa ungu dan magenta. Campuran dengan proporsi seimbang dari warna additif primer menghasilkan nuansa warna kelabu jika ketiga warna ini di campurkan penuh, maka hasilnya adalah warna putih. Ruang warna/model warna yang dihasilkan disebut dengan RGB (red, green, blue).



Gambar 8. Campuran Warna Additive

b). Warna subtraktif

Warna subtraktif adalah warna yang berasal dari bahan dan disebut pigmen. Campuran kuning dan cyan menghasilkan nuansa warna hijau; campuran kuning dengan magenta menghasilkan nuansa warna merah, sedangkan campuran magenta dengan cyan menghasilkan nuansa biru. Dalam teori, campuran tiga pigmen ini dalam ukuran yang seimbang akan menghasilkan nuansa warna kelabu, dan akan menjadi hitam jika ketiganya di satukan secara penuh, tetapi dalam praktek hasilnya cenderung menjadi warna kotor kecoklatan. Oleh

karena itu, seringkali dipakai warna keempat, yaitu hitam, sebagai tambahan dari cyan, magenta dan kuning. Ruang warna yang dihasilkan lantas disebut dengan CMYK(Cyan, Magenta, Yellow, Black). Hitam disebut dengan "K" (key) dari istilah "key plate" dalam percetakan (plat cetak yang menciptakan detail artistik pada gambar, biasanya menggunakan warna tinta hitam).



Gambar 9. Campuran Warna Subtraktif

Menurut Ernawati dkk (2008) warna menurut sifatnya dapat dibagi atas 3 bagian yaitu :

(1).Sifat panas dan dingin

Warna-warna panas adalah warna yang berada pada bagian kiri dalam lingkaran warna, yang termasuk warna panas adalah warna yang mengandung unsur merah, kuning dan jingga. Sedangkan warna yang mengandung unsur hijau, biru, ungu disebut warna dingin.

(2).Sifat terang dan gelap

Sifat terang dan gelap suatu warna disebut dengan value warna. Untuk mendapatkan value ke arah yang lebih tua dari warna aslinya disebut dengan shade, dilakukan dengan penambahan warna hitam. Sedangkan untuk warna yang lebih muda disebut tint, dilakukan dengan penambahan warna putih.

(3).Sifat terang dan kusam

Sifat terang dan kusam suatu warna dipengaruhi oleh kekuatan warna atau intensitasnya. Warna-warna yang mempunyai intensitas kuat akan kelihatan lebih terang sedangkan warna yang mempunyai intensitas lemah akan terlihat kusam.

Untuk menambah suatu desain menjadi lebih indah, maka penggunaan warna tidak hanya satu macam saja namun dapat dikombinasikan menjadi beberapa warna.

Menurut Ernawati (2008) kombinasi warna dapat dibagi menjadi enam yaitu :

- (1).Kombinasi monokromatis atau kombinasi satu warna adalah kombinasi satu warna dengan value yang berbeda. Misalnya merah muda dengan merah, hijau muda dengan hijau tua.
- (2).Kombinasi analogous yaitu kombinasi warna yang berdekatan letaknya dalam lingkaran warna. Seperti merah dengan merah keorenan, hijau dengan biru kehijauan, dan lain-lain.
- (3).Kombinasi warna komplementer yaitu kombinasi warna yang bertentangan letaknya dalam lingkaran warna. Seperti merah dengan hijau, biru dengan orange, dan kuning dengan ungu.
- (4).Kombinasi warna split komplementer yaitu kombinasi warna yang terletak pada semua titik yang membentuk huruf Y pada lingkaran warna. Misalnya kuning dengan merah keunguan dan biru keunguan.
- (5).Kombinasi warna double komplementer yaitu kombinasi sepasang warna yang berdampingan dengan sepasang komplementernya. Misal kuning orange dan biru ungu.
- (6).Kombinasi warna segitiga yaitu kombinasi warna yang membentuk segitiga dalam lingkaran warna. Misalnya merah, kuning dan biru, orange. Hijau dan ungu.

Dari pengertian di atas warna sangat berpengaruh terhadap disain suatu busana karena dengan warna busana yang diciptakan dapat terlihat lebih indah dan warna juga sangat berpengaruh terhadap perasaan sipemakai busana. Penerapan pemilihan warna pada desain misalnya penggunaan warna-warna cerah seperti

merah, kuning, jingga lebih sesuai untuk orang yang mempunyai bentuk badan kurus, jadi untuk orang yang mempunyai badan gemuk jangan memilih busana yang mempunyai warna cerah tetapi lebih baik menggunakan busana yang mempunyai warna gelap lebih dominan.

g) Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Tekstur permukaan benda tersebut antara lain : kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis dan tembus terang (transparan), (Sri Widarwati,1993 : 14). Sedangkan menurut Widjningsih (1982 : 5) Tekstur adalah sifat permukaan garis, bidang maupun bentuk.

Berdasarkan pengertian di atas, tekstur adalah sesuatu permukaan benda yang memiliki sifat lembut, halus, kasar, kaku, tebal, tipis, tembus terang dan sifat ini dapat diraba dan dilihat.

Menurut Arifah A Riyanto (2003) macam-macam tekstur antara lain :

(1). Tekstur kaku

Dapat menyembunyikan atau menutupi bentuk badan seseorang, tapi akan menampakkan seseorang kelihatan gemuk.

(2). Tekstur kasar dan halus

Tekstur kasar memberi kesan lebih gemuk, sedangkan bahan halus atau lembut tidak mempengaruhi kesan ukuran badan, asal tidak mengkilat.

(3). Tekstur mengkilap dan kusam

Tekstur yang mengkilap memberi efek kelihatan lebih gemuk, sedangkan tekstur yang kusam dapat memberi kesan lebih kecil.

(4). Tekstur tembus pandang

Tekstur tembus pandang kurang bisa atau kurang sempurna menutupi bentuk badan.

(5). Tekstur lemas

Tekstur lembut dan lemas sesuai untuk mode dengan kerut-kerut draperi dapat memberi efek luwes.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa tekstur memiliki peran yang sangat penting dalam pemilihan suatu busana karena tekstur dari busana tersebut dapat memberi kesan yang berbeda pada si pemakai dan terhadap jatuhnya busana pada badan model saat dipakai.

Berdasarkan pengertian di atas, tekstur adalah sifat permukaan yang dapat dilihat juga dapat dirasakan, sifat-sifat permukaan tersebut antara lain lembut, kasar, halus, tebal, tipis dan tembus terang (transparan), misalnya terdapat pada bahan busana, motif busana, hiasan busana dan aksesoris. Contoh penerapan pada busana misalnya gaun dengan tekstur bahan mengkilat akan memberi kesan menggemukkan sehingga lebih cocok digunakan pada orang dengan bentuk tubuh kurus.

2) Prinsip Desain

Prinsip-prinsip desain adalah cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu (Sri Widarwati 1993 : 15). Prinsip-prinsip desain adalah :

a) Harmoni

Harmoni menurut Sri Widarwati (1993) adalah kesatuan diantara unsur desain. Menurut Widjningsih (1982) harmoni ialah suatu prinsip dalam seni yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan obyek serta ide-ide. Sedangkan menurut Chodiyah dan Wisri A Mamdy (1982) harmoni adalah asas yang mencerminkan kesatuan susunan obyek dan ide-ide. Jadi harmoni merupakan suatu kesatuan dari unsur suatu obyek dan ide-ide.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa harmoni adalah kesatuan unsur-unsur disain dalam seni yang menimbulkan kesan adanya keharmonisan melalui pemilihan dan susunan obyek serta ide-ide.

Sehingga dari beberapa pengertian dapat dijelaskan bahwa untuk menimbulkan kesan adanya keselarasan melalui pemilihan atau susunan obyek serta ide-ide. Misalnya penerapan prinsip keselarasan warna pada busana yaitu apabila memakai rok dan blus, pilihlah warna rok yang netral seperti hitam, putih atau abu-abu yang dapat dikombinasikan blus dengan semua warna contohnya rok hitam dengan blus biru.

b) Keseimbangan (*Balance*)

Menurut Arifah A. Riyanto (2003) keseimbangan adalah pengelompokan bentuk, warna, dan garis yang dapat

menimbulkan perhatian yang sama antara kiri dan kanan atau terpusat pada salah satu sisi. Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) Keseimbangan adalah pengaturan, penyusunan unsur-unsur desain pada busana secara baik sehingga tampak serasi pada si pemakai, asas ini digunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan.

Keseimbangan merupakan prinsip desain yang paling banyak menuntut kepekaan perasaan. Cara memperoleh keseimbangan yaitu :

(1).Keseimbangan Simetris (*formal balance*)

Yaitu keseimbangan yang dapat dicapai dengan bentuk atau garis atau warna antara ketiga macam atau yang antara sebelah kiri dan kanan sama jaraknya dari pusat (tengah-tengah) busana tersebut.

(2).Keseimbangan Asimetris (*informal balance*)

Yaitu dapat dicapai dengan bentuk atau garis, atau warna, atau ketiganya yang antara sebelah kiri dan kanan berbeda jaraknya dari pusat (tengah-tengah) suatu mode busana.

(Arifah A Riyanto, 2003 : 51)

Berdasarkan pengertian di atas, Keseimbangan adalah pengorganisasian maupun pengelompokan dari bentuk, garis, warna maupun tekstur yang dapat menimbulkan perhatian yang sama dari berbagai sisi, kanan, kiri, atas maupun bawah ataupun

terpusat pada satu sisi saja. Penerapan pada busana misalnya busana kerja memakai keseimbangan formal atau simetris contohnya kemeja, celana dan blus dimana meskipun ada hiasan busana seperti renda antara bagian kanan dan kiri busana sama.

c) Proporsi (perbandingan)

Proporsi pada suatu desain busana yaitu cara menempatkan unsur -unsur atau bagian-bagian busana yang berkaitan dengan jarak, ukuran, jumlah, tingkatan atau bidang pada suatu mode busana (Arifah A Riyanto, 2003 : 52). Menurut Sri Widarwati (1993) Proporsi adalah unsur-unsur pada desain busana sehingga tercapai keselarasan yang menyenangkan. Proporsi merupakan hubungan satu bagian dengan bagian yang lain dalam satu susunan (Widjningsih, 1982 : 13). Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa Proporsi adalah cara menempatkan bagian busana pada desain busana dalam suatu kesatuan yang selaras.

Menurut Widjningsih (1982) untuk memperoleh proporsi yang baik harus memperhatikan beberapa hal yaitu :

- (1). Mengetahui cara menciptakan hubungan yang baik supaya memperoleh susunan yang menyenangkan
- (2). Harus dapat membuat perubahan dalam rupa sesuai dengan yang diinginkan supaya memperoleh ukuran dan bentuk yang baik
- (3). Mempertimbangkan sesuatu agar dapat dikelompokkan bersama-sama dengan baik

Dalam desain busana perbandingan digunakan untuk menunjukkan satu bagian dengan bagian yang lain dalam busana yang akan diciptakan. Penerapan prinsip perbandingan pada busana dapat dengan memperbandingkan keseluruhan busana dengan adanya warna dan motif. Misalnya rok yang bermotif dengan blus polos, atau kebalikannya yaitu blus bermotif bunga dengan rok polos, dengan perbedaan motif ini membuat busana lebih baik karena tidak kontras antara motif bunga dengan polos.

d) Irama

Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986) Irama dalam suatu pandangan yang teratur pada busana dengan merangkaikan unsur garis, bentuk, warna dan bahan menjadi suatu busana yang indah sehingga mata bergerak dari satu unsur keunsur yang lain secara teratur dan menimbulkan perasaan yang menyenangkan.

Menurut Sri Widarwati (1993 : 17) Irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian kebagian lain. Irama pada suatu desain busana merupakan suatu pergerakan yang teratur dari suatu bagian kebagian lainnya yang dapat dirasakan dengan penglihatan. Bila pandangan mata pada suatu desain itu teratur, maka pergerakan mata yang teratur itulah yang disebut birama (Arifah A Riyanto,

2003 : 57). Berdasarkan pengertian di atas, Irama adalah pergerakan suatu bagian ke bagian lain dalam satu desain.

Ada empat macam cara untuk menghasilkan irama dalam desain busana yaitu :

(1).Pengulangan

Suatu cara untuk menghasilkan irama adalah pengulangan garis. Irama yang dihasilkan dengan pengulangan garis antara lain pengurangan garis lipit, renda – renda dan kancing yang membentuk jalur.

(2). Radiasi

Garis pada pakaian yang memancar dari pusat perhatian menghasilkan irama yang disebut radiasi. Garis – garis radiasi pada busana terdapat pada kerut – kerut yang memancar dari garis lengkung.

(3). Peralihan Ukuran

Pengulangan dari ukuran besar ke ukuran kecil atau sebaliknya akan menghasilkan irama yang disebut peralihan ukuran atau gradation.

(4). Pertentangan

Pertemuan antara garis tegak lurus dan garis mendatar pada lipit – lipit atau garis hias adalah contoh pertentangan atau kontras. Kain berkotak – kotak atau lipit – lipit juga merupakan contoh pertentangan (Sri Widarwati, 1993:17-21).

Dari beberapa pengertian di atas irama sangat diperlukan dalam suatu desain busana terutama busana yang memerlukan kreasi – kreasi yang artistik seperti busana pengantin dan busana pesta. Penerapan prinsip irama pada busana misalnya pengulangan terhadap garis hias, garis hiasan, lipit-lipit, motif, warna dan lain-lain. contoh apabila ingin memakai rok dengan kerutan pada bagian pinggang seperti memakai benang elastis sehingga lentur dapat dikombinasikan dengan memakai blus yang mempunyai lengan pendek dengan kerutan pada bagian bawah lengan.

5) Pusat Perhatian (*Center Of Interest*)

Menurut Arifah A Riyanto (2003) Pusat perhatian pada desain busana adalah suatu bagian dari busana yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya. Desain busana harus mempunyai satu bagian yang lebih menarik dari bagian yang lainnya atau pusat perhatian. Pusat perhatian ini hendaknya ditempatkan pada suatu yang baik dari si pemakai (Sri Widarwati, 1993 : 21).

Berdasarkan pengertian di atas, pusat perhatian adalah suatu bagian busana yang menarik dimana dapat memberi kesan atau karakter pada suatu desain busana sehingga pandangan terfokus hanya pada satu titik saja. penerapan pada busana misalnya jika orang mempunyai pinggang yang bagus dan ingin memperlihatkannya dapat dengan menambah *belt* dengan *gesper* yang besar dan mencolok agar menjadi pusat perhatian.

d. Teknik Penyajian Gambar

Dalam membuat desain busana, desain yang dibuat harus dapat membawa pesan dari perancangannya. Sehingga orang lain dapat memahami desain tersebut. Dalam menampilkan desain tersebut sebaiknya menggunakan desain yang ideal, proporsional dan menarik. Untuk dapat menghasilkan desain yang ideal, proporsional dan menarik, perlu menerapkan teknik penyajian gambar. Teknik yang digunakan untuk menyajikan desain busana meliputi :

1). Sketsa Desain (*Design Sketching*)

Menurut Arifah A. Riyanto (2003) Yaitu suatu desain untuk mengembangkan ide-ide yang ada dalam pikiran perancang yang dituangkan pada kertas secara spontan atau secepat mungkin. Menurut Sri Widarwati (1996) Sketsa desain adalah pengembangan ide-ide yang diterapkan pada kertas secepat mungkin. Sedangkan menurut Soekarno dan Lanawati Basuki (2004) Sketsa desain adalah suatu garis besar atau *outline* dari rancangan mode dengan menggunakan pensil, pena atau alat tulis lainnya.

Berdasarkan pengertian di atas penyusun dapat menyimpulkan bahwa *design sketching* adalah suatu desain yang dituangkan menurut pengembangan sumber ide yang ada dalam pikiran perancang mode.

Menurut Sri Widarwati (1996) Ada beberapa cara dalam membuat desain sketsa sebagai berikut :

- a) Dapat langsung dituangkan dalam kertas.
- b) Gambar sketsa harus jelas, tidak dengan rincian yang tidak berguna.
- c) Dalam kertas Sketsa digambar semua detail bagian seperti kerah, lengan saku dan hiasan lainnya.
- d) Pengembangan gambar dikerjakan pada kertas yang sama.
- e) Sikap atau pose lebih baik bervariasi, memperlihatkan segi-segi yang menarik dari desain
- f) Gambar tidak dihapus apabila timbul ide baru, melainkan mulai dengan desain baru
- g) Memilih desain yang sesuai

2). Sketsa Produksi (*Production Sketching*)

Yaitu suatu desain sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi dalam suatu usaha garmen (Arifah A Riyanto, 2003 : 139). Menurut Soekarno dan Lanawati Basuki(2004) Sketsa Produksi merupakan desain busana yang ditampilkan dengan jelas. Sedangkan menurut Sri Widarwati(1996) Sketsa Produksi adalah sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi. Adapun fungsi sketsa produksi yaitu memberikan keterangan bukan untuk memberi kesan.

Berdasarkan pengertian di atas, Sketsa Produksi adalah desain busana yang disusun sedetail mungkin yang dibuat untuk tujuan produksi dalam suatu usaha.

3) Desain Presentasi (*Presentation Drawing*)

Menurut Arifah A. Riyanto (2003) yaitu desain busana yang digambar lengkap dengan warna atau corak kain pada suatu

pose tubuh tertentu yang dapat dilihat pada bagian muka dan belakang, yang ditujukan kepada pelanggan. Menurut Porrie Muliawan (2003) Desain Presentasi adalah desain yang dibuat untuk pembuatan busana secara perorangan. Sedangkan menurut Sri Widarwati (1996) Desain Presentasi adalah sajian gambar atau koleksi yang ditujukan kepada pelanggan.

Menurut Porrie Muliawan (2003) penyajian desain presentasi dibagi menjadi 4, yaitu :

- a) Proporsi tubuh digambar lengkap dengan tinggi tubuh 8 ½ atau 9x tinggi kepala
- b) Garis desain dibuat jelas
- c) Gambar desain dilengkapi detail busana yang baik
- d) Penyelesaian gambar berwarna menurut warna bahan

Berdasarkan pengertian di atas, Desain Presentasi adalah desain mode busana yang dibuat untuk memproduksi busana perorangan yang ditunjukkan kepada pelanggan baik dari segi warna corak maupun bahannya. Gambar yang disajikan sederhana, lengkap dan mudah dipahami.

4) Desain Ilustrasi (*Fashion Illustration*)

Yaitu cara menggambar desain busana dengan menggunakan proporsi tubuh lebih panjang, biasanya lebih panjang pada kaki yaitu pada umumnya untuk dewasa mengambil ukuran 8 (delapan) kali tinggi kepala, sedangkan untuk *fashion illustration* akan mengambil 9 (sembilan) atau 10 (sepuluh) kali tinggi kepala, bahkan bisa sampai 12 (dua belas) kali tinggi kepala (Arifah A Riyanto, 2003 : 146).

Menurut Soekarno dan Lanawati Basuki (2004) Desain ilustrasi adalah desain busana yang tidak menampilkan detail busana dengan jelas, tetapi lebih menekankan kepada jatuhnya bahan pakaian pada tubuh, siluet, keindahan dan keluwesan desain. Sedangkan menurut Porrie Muliawan (2003) Desain ilustrasi adalah desain yang dibuat untuk promosi barang-barang busana.

Berdasarkan pengertian di atas, Desain Ilustrasi adalah suatu cara menggambarkan atau mengilustrasikan desain busana dengan menggunakan proporsi tubuh yang lebih panjang, digunakan untuk sarana promosi barang-barang busana dan busana yang digambar tidak detail pada bagian-bagian busana.

5) Desain Tiga Dimensi (*Three Dimention Drawing*)

Menurut Sri Widarwati (1996) desain tiga dimensi merupakan suatu sajian gambar yang menampilkan ciptaan desain busana dengan bahan sebenarnya. Sedangkan menurut Porrie Muliawan (2003) Desain tiga dimensi merupakan sarana untuk promosi suatu tekstil. Dibuat dalam 3 (tiga) kenampakan atau tiga dimensi.

Jadi gambar tiga dimensi adalah suatu sajian gambar yang dibuat dalam bentuk yang sebenarnya dengan ukuran ilustrasi. Sehingga bentuk sesungguhnya bisa dilihat dari tiga sisi, bagian depan, bagian sisi kanan, dan bagian sisi kiri.

Menurut Sri Widarwati (1996) langkah-langkah menggambar 3 dimensi yaitu :

- a) Menggambar desain busana lengkap diatas proporsi tubuh.
- b) Menyelesaikan gambar (memberi warna).
- c) Memotong pada bagian – bagian tertentu, misalnya pada panjang bahu sampai batas lengan atas dan bawah, sisi badan kanan dan kiri. Untuk bagian lubang leher, lubang lengan dan batas bawah rok tidak dipotong. Bagian ini diselesaikan dengan penyelesaian jahitan yang sesungguhnya.
- d) Menggantung bahan sesuai dengan busana ditambah 1 cm untuk penyelesaian gambar. Pada bagian tertentu ditambah beberapa cm untuk penyelesaian jahitan.
- e) Menyelesaikan kerung leher, lubang lengan, bagian bawah rok dan melengkapinya dengan model.
- f) Memberi lem pada bagian – bagian yang nantinya tertutup bahan.
- g) Memasukkan bahan pada bagian yang terpotong, kemudian memberi lem pada bagian yang buruk.
- h) Memasukkan sejumlah kapas pada bagian-bagian tertentu, seperti pada bagian dada agar berkesan timbul dan tampak lebih menarik.
- i) Memberi lapisan kertas yang kuat untuk menutupi dan menampilkan sajian gambar pada bagian yang buruk.

Pada desain tiga dimensi ini desain dibuat tampak nyata karena menggunakan bahan tekstil sebagai bahan utamanya. Agar mencapai hasil yang baik, hendaknya mengikuti langkah-langkah yang telah di tentukan dalam teknik penyajian gambar tiga dimensi.

2. Desain Hiasan Busana

Desain hiasan busana adalah segala sesuatu yang dihiaskan pada busana agar busana tersebut memiliki nilai (value) yang tinggi terutama nilai keindahannya (Enny Zuhni Khayati, 1998 : 17). Hiasan busana

adalah bagian-bagian dalam bentuk struktur yang tujuannya untuk mempertinggi keindahan desain strukturnya (Chodiyah dan Wisri A Mamdy, 1982 : 4). Menurut Widjningsih (1982) desain hiasan busana merupakan desain terpakai yang dapat diterapkan pada berbagai busana. Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) desain hiasan busana adalah bagian-bagian dalam bentuk struktur yang tujuannya untuk mempertinggi keindahan desain strukturnya.

Berdasarkan pengertian di atas, Desain Hiasan Busana adalah desain yang digunakan untuk menghias busana dengan tujuan untuk menambah nilai keindahan pada busana.

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) untuk dapat meningkatkan keharmonisan dalam berbusana ada beberapa cara dalam memilih desain hiasan busana, yaitu

- a. Desain hiasan busana dipilih sesuai dengan karakteristik busana pokoknya
- b. Desain hiasan busana disesuaikan dengan usia pemakai
- c. Desain hiasan busana disesuaikan dengan suasana dan kesempatan
- d. Desain hiasan busana dengan bentuk tubuh
- e. Desain hiasan disesuaikan dengan keuangan keluarga

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) hiasan busana banyak dan bervariasi, tetapi dilihat dari jenisnya adalah sebagai berikut :

- a. Hiasan dari benang berupa tusuk hias, sulaman, renda benang dan bordir
- b. Hiasan dari kain berupa saku luar, klep, detail busana misalnya krah, trimming, manset dan lain-lain
- c. Hiasan dari logam berupa kancing kain, ritsliting dan gesper
- d. Hiasan dari kayu berupa kancing-kancing, manik-manik, dan bentuk alternatif yang lain
- e. Hiasan dari plastik berupa gesper, kancing, ritsliting dan lain-lain
- f. Hiasan dari bahan istimewa, yang tergolong dalam hiasan istimewa antara lain :

- 1) *Gim* yaitu sejenis per yang sangat lembut berbentuk spiral dari logam berlapis warna emas atau perak.
 - 2) *Ribbing* yaitu sejenis bahan tricot (kaos) yang biasanya digunakan sebagai hiasan busana.
 - 3) *Breading* yaitu merupakan hiasan berupa tali menyerupai tali cord tetapi lebih padat.
- g. Hiasan prada yaitu rekayasa manusia untuk mendapatkan warna kuning keemasan atau putih keperakan pada proses pewarnaan atau pencelupan kain batik dan bahan tekstil.
- h. Hiasan manik-manik yaitu merupakan butiran atau lempengan yang bagian tengahnya memiliki lubang kecil yang berguna untuk merekatkan barang atau kain yang akan dihiaskan. Jenis manik-manik antara lain :
- 1) Mote atau mutiara yaitu jenis manik-manik yang bentuknya bulat dan ukurannya sangat bervariasi.
 - 2) Pasiran yaitu manik-manik yang bentuknya bulat kecil-kecil, agak pipih dan tengahnya berlubang.
 - 3) Payet atau ketep yaitu manik-manik yang bentuknya lempengan pipih bulat dan tengahnya berlubang, biasanya menggunakan variasi dengan bentuk pasiran atau mote yang paling kecil.
 - 4) Halon yaitu manik-manik yang bentuknya panjang menyerupai lidi dan dibagian tengahnya terdapat lubang kecil.
 - 5) Parel atau padi-padian yaitu manik-manik yang berbentuk seperti padi atau oval dan dibagian tengahnya terdapat lubang.
 - 6) Batu manikam yaitu manik-manik yang bentuknya menyerupai bebatuan, terbuat dari kaca atau plastik transparan atau batu-batu asli.
 - 7) Manik-manik bentuk bebas merupakan pengembangan bentuk-bentuk yang sudah ada kemudian pada bagian permukaannya diberi ukiran atau ornament yang bercorak etnis.

Selain itu terdapat juga macam-macam renda hias. Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) macam-macam renda hias adalah :

- | | |
|-----------------|---|
| a. Renda pliess | : renda dari kain sintetis, transparan dan berlipit-lipit |
| b. Beadings | : renda katun / sintetis, memiliki lubang-lubang yang jaraknya teratur dan dapat disisipi tali pita |

- c. Entredeux : renda tengah yang kedua sisinya simetris, dapat dipasangkan di antara dua helai kain
- d. Guipure : renda yang lebar, dasar renda dari kain jala.
- e. Renda berjumbai : renda dari sintetis yang pada satu sisinya terdapat rumbai-rumbai.

Penggunaan hiasan busana yang tepat, dapat meningkatkan keharmonisan penampilan busana secara keseluruhan. Hal tersebut dapat dicapai dengan memilih desain yang tepat serta macam hiasan yang sesuai.

3. Desain Pelengkap Busana

Pelengkap merupakan semua benda yang ditambahkan atau dipakai sesudah busana pokok dengan tujuan untuk memperindah penampilan atau dress up (Prapti Karomah dan Sicilia S, 1986 : 12). Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) pelengkap busana hendaknya disesuaikan dengan sifat dan nuansa busananya, suasana dan kesempatan, usia pemakai dan keadaan keuangan keluarga. Pelengkap busana (accessories) adalah semua yang kita tambahkan pada busana setelah mengenakan gaun, rok, blus dan lain-lain (Chodiyah dan Wisri A Mamdy, 1982 : 45).

Jadi desain pelengkap busana adalah segala sesuatu yang dipakai atau di ditambahkan pada busana dengan tujuan membuat busana lebih

indah dan menarik yang tentunya disesuaikan dengan nuansa busananya, kesempatan, usia si pemakai, dan keadaan keluarga.

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) pelengkap busana dapat digolongkan menjadi dua fungsi yaitu :

- a. Pelengkap busana Milineris
Milineris adalah pelengkap busana yang berfungsi selain untuk memperindah penampilan juga dapat berfungsi lain, seperti sepatu, tas, topi, selendang, ikat pinggang, sarung tangan dan lain-lain.
- b. Pelengkap busana Aksesoris
Aksesoris adalah pelengkap busana yang berfungsi sebagai hiasan atau menambah keindahan pada busana saja, seperti anting, kalung, liontin dan lain-lain.

Untuk memperoleh keindahan dan keserasian antara pelengkap busana dengan busananya diperlukan suatu kreatifitas dan ketrampilan dalam memilih dan memadukan pelengkap busana dengan busana pokoknya.

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) ada 4 cara dalam memilih pelengkap busana, yaitu :

- a. Memilih pelengkap busana yang sesuai dengan sifat dan nuansa busana.

Busana yang bersifat dan bernuansa feminin, maka sebaiknya pelengkap busana dipilih yang memiliki nuansa sama. Misal, untuk busana yang bersifat feminin hindari pemilihan pelengkap busana yang bernuansa metalik, bersifat kaku dan keras. Warna pelengkap busana senada dengan busana yang dikenakan.

- b. Memilih pelengkap busana yang sesuai dengan suasana dan kesempatan.

Dalam menggunakan pelengkap busana harus disesuaikan dengan suasana dan kesempatan, misalnya : untuk menghadiri kesempatan pesta pagi dipilih pelengkap busana yang bernuansa anggun, lembut dan elegan dari satu jenis bahan (mutiara semua atau emas semua).

- c. Memilih pelengkap busana yang sesuai dengan usia si pemakai.

Untuk memperoleh kesan yang harmonis, serasi dan eksklusif dalam memilih pelengkap busana juga harus memperhatikan faktor usia. Untuk anak-anak dan remaja boleh memilih warna yang mencolok, meriah dan memiliki kesan sportif, lincah, gembira. Sedangkan untuk orang dewasa harus lebih selektif dalam memilih warna. Warna-warna gelap dan sedikit hiasan yang eksklusif akan lebih cocok dan menambah keanggunannya.

- d. Memilih pelengkap busana yang sesuai dengan keadaan keuangan keluarga.

Dalam memilih pelengkap busana dituntut daya kreativitas yang cukup tinggi, supaya memperoleh pelengkap busana yang tepat dan trendy tanpa harus mengeluarkan uang banyak.

F. BUSANA PESTA

1. Pengertian Busana Pesta

Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta (Enny Zuhni Khayati, 1998 : 3).

Menurut Prapti karomah Dan Sicilia S 1998 : 9 - 10). Ciri – ciri busana pesta antara lain :

- a. Tidak ada produksi massal
- b. Membutuhkan waktu dalam pengerjaan yang sedikit lama
- c. Tidak mutlak atas dasar pesanan dapat juga sebagai koleksi dengan tujuan promosi.
- d. Dikerjakan oleh beberapa ahli, misalnya designer, ahli pola, ahli jahit, ahli gambar, dan ahli tekstil.
- e. Tidak mutlak berbentuk busana pesta yang mewah dan glamour yang terbuka tetapi dapat pula berbentuk busana kerja.
- f. Biaya pembuatan biasanya lebih tinggi daripada pembuatan busana biasa karena biasanya busana pesta bersifat semi tailoring.

Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pesta pagi hari, pesta siang hari, maupun malam hari. Busana pesta dibuat dari bahan yang bagus dengan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa. Teknik jahit dan penyelesaiannya menggunakan teknik halus dan bahan yang digunakan adalah bahan yang berkualitas.

Berdasarkan pengertian di atas, Busana pesta adalah busana yang dibuat secara istimewa dari bahan yang bagus dan hiasan yang menarik dan digunakan pada kesempatan pesta.

2. Penggolongan Busana Pesta

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) busana pesta dapat digolongkan berdasarkan :

- a. Waktu Pemakaian
 - 1) Busana pesta pagi

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) busana pesta pagi atau siang adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta antara pukul 09.00 – 15.00. Busana pesta ini terbuat dari bahan yang bersifat halus, lembut, menyerap keringat dan tidak berkilau, sedangkan pemilihan warna sebaiknya dipilih warna yang lembut tidak terlalu gelap. Sedangkan menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982) busana pesta pagi adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta pagi hari. Untuk busana pesta pagi hari dipilih warna yang lembut.

Jadi busana pesta pagi adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta pagi hari dengan menggunakan bahan yang bersifat halus, menyerap keringat, tidak berkilau dan warna yang lembut.

2) Busana pesta sore

Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982) busana pesta sore adalah busana pesta yang dikenakan pada waktu sore hari. Untuk warna digunakan warna yang agak cerah dan menggunakan bahan yang bertekstur lembut. Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) busana pesta sore adalah busana yang dikenakan pada kesempatan sore menjelang malam. Pemilihan bahan sebaiknya bertekstur agak lembut dengan warna bahan yang cerah atau warna yang agak gelap dan tidak mencolok.

Dengan demikian busana pesta sore adalah busana pesta yang dikenakan pada waktu sore hari dengan warna agak cerah dan bertekstur lembut.

3) Busana pesta malam

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) busana pesta malam adalah busana yang dipakai pada kesempatan pesta dari waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur. Pemilihan bahan yaitu yang bertekstur lebih halus dan lembut. Mode busana kelihatan mewah atau berkesan glamour. Warna yang digunakan lebih mencolok, baik mode ataupun hiasannya lebih mewah. Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986) busana pesta malam merupakan busana yang paling mewah, terutama bagi wanita. Untuk warna digunakan warna gelap atau mencolok, berkilau dengan tenunan benang emas atau perak.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, pesta malam adalah busana pesta yang dikenakan pada malam hari dengan bahan dan warna yang lebih mewah dibandingkan dengan pesta pagi dan sore.

b. Sifat

1) Busana pesta malam resmi

Menurut Nuraini Sutantyo dan Radias Saleh (1984) busana pesta malam resmi adalah busana pesta yang dikenakan

pada waktu pesta malam hari dimana acaranya bersifat resmi. Bahan yang digunakan adalah bahan berkilau, broucade, lame, satin, beledu, sutra asli. Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) busana pesta malam resmi adalah busana yang dikenakan pada saat resmi, busana masih sederhana, biasanya berlengan tertutup sehingga kelihatan rapi dan sopan tetapi tetap terlihat mewah.

Jadi busana pesta malam resmi adalah busana pesta yang dipakai pada waktu pesta malam hari dimana acaranya bersifat resmi, dengan busana yang rapi dan sopan. Untuk bahannya digunakan bahan yang berkilau.

2) Busana pesta malam gala

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) busana pesta malam gala adalah busana pesta yang dipakai pada malam hari untuk kesempatan pesta, dengan ciri – ciri mode terbuka, glamour, mewah. Misal : Backlees (punggung terbuka), busty look (dada terbuka), decolette look (leher terbuka) dan lain – lain.

3. Karakteristik Busana Pesta

Menurut Chodiyah (1982) bahan yang biasa digunakan untuk busana pesta biasanya dari bahan yang berkualitas tinggi dengan perhiasan lengkap sesuai dengan busananya sehingga kelihatan istimewa.

Hal – hal yang harus diperhatikan dalam membuat busana pesta adalah sebagai berikut :

a. Siluet Busana Pesta

Menurut Sri Widarwati (1993) siluet busana pesta adalah struktur pada desain busana yang mutlak harus dibuat dalam suatu desain. Siluet ialah garis sisi luar atau garis sisi bayangan luar dari sebuah busana atau pakaian yang dapat dikelompokkan menjadi garis bayangan luar atau siluet (silhouette) A, I, H, Y, S, T, O, X, V (Arifah A Riyanto, 2003 : 132). Siluet yang biasa digunakan pada busana pesta malam adalah siluet A, karena lebih memberi kesan feminin dan elegan.

b. Bahan Busana Pesta

Menurut Chodijah dan Wisri A Mamdy (1982) busana pesta malam biasanya menggunakan bahan yang bagus dengan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa. Menurut Sri Widarwati (1993) bahan yang digunakan untuk busana pesta antara lain beledu, kain renda, lame, sutera, dan sebagainya. Busana pesta yang digunakan pada umumnya adalah bahan yang berkilau, bahan tembus terang, mewah dan mahal setelah dibuat.

c. Warna Bahan Busana Pesta

Warna yang digunakan untuk busana pesta malam adalah warna gelap atau mencolok, berkilau dengan tenunan benang emas atau perak (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1986 : 10).

Berdasarkan pengertian di atas, bahwa pada umumnya busana pesta banyak menggunakan variasi warna. Untuk busana pesta warna-warna yang digunakan dapat berbeda jenis disesuaikan dengan jenis pestanya. Untuk pesta cocktail dapat menggunakan warna-warna yang terang serta beragam, sedangkan untuk busana pesta malam warna-warna yang digunakan sebaiknya warna-warna mencolok atau dapat juga berwarna lembut. Hal ini dikarenakan pada malam hari terdapat pencahayaan yang dapat merubah warna busana. Warna-warna lembut pada pesta dapat memberikan kesan mewah dan elegan, sedangkan warna mencolok akan sesuai dengan pesta yang meriah.

d. Tekstur Bahan Busana Pesta

Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sifat – sifat permukaan tersebut antara lain : kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang (transparan), (Sri Widarwati, 1993 : 14). Tekstur terdiri dari bermacam – macam yaitu tekstur kaku, tekstur kasar dan halus,

tekstur lemas, tekstur tembus terang, tekstur mengkilap dan kusam (Arifah A Riyanto, 2003 : 47).

Berdasarkan pengertian di atas tekstur bahan adalah keadaan suatu permukaan bahan yang dapat dilihat dan dirasakan. Pada umumnya tekstur yang paling baik digunakan untuk busana pesta adalah tekstur yang disesuaikan dengan busana yang dirancang, pada kesempatan ini penyusun menggunakan tekstur bahan yang halus yaitu satin bridal dan tekstur bahan mengkilap dari kain Thai Silk.

G. Pola Busana

Menurut Widjiningih (1994 : 1) pola terdiri dari beberapa bagian, yaitu pola badan (blus), lengan, kerah, rok, kulot, dan celana yang masih dapat diubah sesuai mode yang dikehendaki. Pada proses pembuatan pola sangat penting pengaruhnya untuk pembuatan busana. Adapun langkah – langkah pembuatan pola adalah sebagai berikut :

1. Pengambilan Ukuran

Pengambilan ukuran dilakukan sesudah menentukan model dan sebelum pembuatan pola. Pengambilan ukuran pada badan seseorang harus dilakukan dengan teliti dan tepat agar busana yang dihasilkan terlihat indah dan nyaman saat dipakai. Busana pesta malam pada kesempatan ini bersiluet L. Pada saat pengambilan ukuran khususnya pola badan diperlukan penterban untuk lingkaran

badan, lingkar pinggang, panjang bahu, panjang muka untuk memperoleh ukuran yang tepat. Ukuran yang diperlukan dalam pembuatan busana pesta malam adalah sebagai berikut :

- a. Lingkar Badan : Diukur sekeliling badan melalui ketiak dan dada, diatas buah dada.
- b. Panjang punggung : Diukur dari tulang tengkuk samapi kebatas pinggang.
- c. Lingkar leher : Diukur sekeliling leher
- d. lingkar lengan : Diukur sekeliling lengan teratas, tepat dibawah ketiak
- e. Lebar Dada : Diukur pada jarak kedua puncak payudara.
- f. Lingkar Pinggang : Diukur sekeliling pinggang, pas dahulu, kemudian ditambah 1 cm, atau diselakan
- g. Lingkar Panggul (L.Pa.) : Diukur sekeliling badan bawah yang terbesar, ditambah 2 cm sebelah atas puncak pantat dengan sentimeter datar. Diukur pas dahulu, kemudian ditambah
- h. Tinggi Panggul (T.Pa.) : Diukur dari bawah ban petar pinggang sampai dibawah ban sentimeter di panggul.

- i. Panjang Muka (P.M.) : Diukur dari lekuk ditengah muka ke bawah sampai di bawah ban petar pinggang.
- j. Tinggi Dada (T.D.) : Diukur dari bawah ban petar pinggang tegak lurus ke atas sampai di puncakbuah dada.tegak lurus ke atas sampai di puncak buah dada.
- k. Lebar Dada (L.D.) : Diukur jarak dari kedua puncak buah dada. Ukuran ini tergantung dari (B.H.) buste-haouder atau kutang pendek yang dipakai. Ukuran ini tidak dipakai untuk konstruksi pola, hanya untuk ukuran pemeriksa.
- l. Panjang Rok : Diukur dari batas pinggang sampai batas yang diinginkan

2. Metode Pembuatan Pola Busana

Menurut Widjiningsih (1994) metode pembuatan pola busana terdiri dari dua macam yaitu :

a. Drapping

Drapping adalah cara membuat pola atau busana dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa di atas badan seseorang

yang akan dibuatkan busananya mulai dari tengah muka menuju ke sisi dengan bantuan jarum pentul.

Untuk memperoleh bentuk yang sesuai dengan bentuk badan diberikan lipit pantas (kupnaad). Metode Drapping ini hanya dapat dikerjakan untuk orang lain dan banyak dilakukan sebelum konstruksi pola berkembang.

b.Konstruksi Pola

Konstruksi pola adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran yang dari bagian – bagian yang diperhitungkan secara matematis dan gambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok dan lain – lain (Widjningsih, 1994 : 3).

Dengan konstruksi pola ini dapat dibuat bermacam – macam busana. Untuk memperoleh konstruksi pola yang baik harus menguasai hal – hal sebagai berikut :

- 1) Cara mengambil macam – macam jenis ukuran harus tepat dan cermat.
- 2) Cara menggambar bentuk tertentu seperti garis leher, garis lubang lengan harus lancar dan tidak ada keganjilan.
- 3) Perhitungan pecahan dari ukuran yang ada dalam konstruksi harus dikuasai.

Kebaikan dari pola konstruksi adalah sebagai berikut :

- 1) Bentuk pola lebih sesuai dengan bentuk badan seseorang.
- 2) Besar kecilnya lipit kup lebih sesuai dengan besar kecilnya bentuk buah dada seseorang.

Keburukan dari pola konstruksi adalah sebagai berikut :

- 1) Pola konstruksi tidak mudah digambar.
- 2) Waktu yang diperlukan lebih lama dibanding dengan memakai pola jadi.
- 3) Membutuhkan latihan yang lama.
- 4) Harus mengetahui kelemahan dari konstruksi yang dipilih.

Pembuatan pola secara konstruksi pola ada berbagai sistem yaitu sistem JHC Meyneke, sistem So-Engineer, sistem Charmant, sistem Dress Making, sistem Praktis, dan sebagainya. Pada proses pembuatan busana pesta malam ini menggunakan metode konstruksi pola dengan sistem pola praktis karena desain busana yang simpel.

H. Teknologi Busana

Menurut Nanie Asri Yuliati (1993) teknologi busana adalah cara atau teknik pembuatan busana agar hasilnya menarik dan nyaman dipakai. Teknologi pembuatan busana terdiri dari :

1. Teknologi penyambungan atau kampuh

Kampuh adalah kelebihan jahitan atau tambahan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit. Kampuh ada dua macam yaitu kampuh buka dan kampuh tutup.

a. Kampuh Buka

Kampuh buka adalah kampuh yang berasal dari dua lembar kain yang sudah dikampuh terlebih dahulu dimana kedua belah pinggir guntingannya dibuka, lalu diselesaikan dengan cara dikelim lalu dijahit tindas atau obras (M.H.Wancik, 2003 : 76). Cara menjahitnya yaitu :

- 1) Kampuh – kampuh yang akan dijahit disatukan, kemudian dijahit dengan jarak sedang tepat pada garis pola.
- 2) Kampuh yang sudah dijahit dibuka dan dipres dengan setrika.
- 3) Menyelesaikan tiras kampuh.

Macam-macam penyelesaian tiras kampuh buka yaitu :

- 1) Kampuh buka diselesaikan dengan obras.
- 2) Kampuh buka diselesaikan dengan setik mesin.
- 3) Kampuh buka diselesaikan dengan rompok.
- 4) Kampuh buka diselesaikan dengan zig –zag.
- 5) Kampuh buka diselesaikan dengan tusuk balut.
- 6) Kampuh buka diselesaikan dengan tusuk feston.

Teknik yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam pada kesempatan ini adalah kampuh buka yang diselesaikan dengan di soum pada bagian rit jepang bagian belakang. Karena busana memakai full furing jadi kampuh tertutup dengan rapih.

b. Kampuh Tutup

Menurut Nanie Asri Yuliati (1993) kampuh tutup adalah kelebihan jahitan dari dua bagian kain yang sudah dikampuh terlebih dahulu dimana kedua belah pinggir guntingannya dijadikan satu.

1) Kampuh Balik

Menurut M.H.Wancik (2003) kampuh balik adalah kampuh yang dibuat dengan cara memadukan bagian-bagian dua lembar kain lalu dijahit pinggir sekali. Kemudian dibalik lalu ditindas selebar 7 mm atau 8 mm. Kampuh ini digunakan untuk menyelesaikan pakaian anak, lenan rumah

tangga dan untuk menyelesaikan pakaian dewasa wanita yang berbahan tembus terang. Ada tiga macam kampuh balik yaitu :

- a) Kampuh balik biasa, cara pengerjaannya kampuh dijahit dari bagian baik, tiras yang ada ditipiskan kemudian dibalik dan dijahit dari bagian buruk. Hasil jadinya lebar kampuh 5 mm-8 mm.
- b) Kampuh balik semu, cara pengerjaannya hampir sama dengan kampuh balik biasa. Untuk kampuh balik semu dijahit satu kali yaitu bagian baik menghadap bagian baik. Tiras kampuh diselesaikan dengan som.
- c) Kampuh balik yang diubah, digunakan untuk menyambung dua bagian. Satu tepi ada kerutan, tepi yang lain tidak berkerut.

2) Kampuh Pipih

Kampuh pipih adalah kampuh tutup dengan dua setikan. Kampuh ini digunakan untuk pakaian bayi dan pakaian pria. Cara penyelesaiannya adalah menyambung kampuh dari bagian buruk kemudian kampuhnya dirapikan dengan melipat pinggirnya ke dalam dan disetik sekali sama besar. Pada bagian buruk dan bagian baik kain terdapat dua setikan.

3) Kampuh Perancis

Kampuh perancis adalah kampuh yang dibuat dengan cara menyatukan dua lembar kain yang tidak sama lebar pinggirnya, kemudian dijahit. Lalu dilipat bagian pinggir kain yang satu pada kain yang lainnya, kemudian dijahit tindas selebar $\frac{3}{4}$ cm.

4) Kampuh Sarung

Kampuh sarung adalah kampuh yang pada bagian baik terdapat satu setikan jahitan dan bagian buruk dua setikan jahitan. Digunakan untuk menyambung bahan berkotak, untuk menjahit pakaian yang dipakai bolak balik.

2. Teknik *Interfacing*

Interfacing adalah bahan yang digunakan untuk memberikan bentuk pada busana agar busana tampak rapi (Sicilia Sawitri dkk,1997). Sedangkan menurut Goet Poespo (2005) *Interfacing* adalah bahan yang dipasangkan diantara pakaian untuk memberikan kekuatan pada bagian dari suatu busana. Jadi *interfacing* adalah bahan untuk membuat suatu bagian busana tampak rapi dan kuat yang dipasangkan diantara pakaian. Pemilihan dan penempatan *interfacing* pada busana sangat menentukan penampilan busana secara keseluruhan.

Menurut Sicilia Sawitri dkk (1997) *Interfacing* dibedakan menjadi dua yaitu :

- a. *Non woven* tekstil (*Interfacing* tidak ditenun), contohnya fliselin, flisofix
- b. *Woven Interfacing* (*Interfacing* yang ditenun), contohnya tenunan rambut kuda

Dalam memasang *interfacing* dibedakan menjadi dua menurut jenis bahan, yaitu :

- a. Cara pemasangan *interfacing* rambut kuda

- 1) Menggunakan tusuk piquer

Interfacing yang disatukan dengan bahan utama pada bagian tepi diselesaikan dengan tusuk flanel atau jelujur dan pada bagian tengah *interfacing* dilekatkan dengan tusuk piquer. Arah tusuk piquer yang digunakan setiap bagian tidak sama.

- 2) Dengan menggunakan tusuk flanel

Interfacing yang telah dipasangkan pada bahan utama penyelesaian pada bagian tepi *interfacing* dengan cara tusuk flanel.

- b. Cara pemasangan *interfacing* flisofix berperekat

Cara pemasangan *interfacing* ini dilakukan dengan bantuan lap basah dan setrika. Bagian tekstil yang akan dilekatkan dengan flisofix dibentangkan lap basah kemudian disetrika pada bagian atas lap tersebut. Penyetrikaan dilakukan tidak dengan menggeser-geser setrika secara terus menerus,

namun penggunaan ditekan-tekan sehingga tidak merusak tenunan.

3. **Facing**

Menurut Sicilia Sawitri (1997) *facing* adalah lapisan yang tampak dari luar, misalnya lapisan lapel krah, lapisan belahan pada tengah muka. Sedangkan menurut Goet Poespo (2005) *facing* merupakan sepotong bahan, baik yang berbentuk pas maupun serong yang digunakan untuk penyelesaian suatu pinggiran. Dari pendapat di atas *Facing* adalah lapisan dari sepotong bahan dengan bentuk serong maupun pas yang digunakan untuk suatu pinggiran dan tampak dari luar. Bahan yang dapat digunakan untuk *facing* :

- a. Sewarna dengan bahan pokok.
- b. Berbeda warnanya dengan bahan busana, perlu diingat kombinasi warna harus sesuai dengan busananya.

4. **Interlining**

Menurut Sicilia Sawitri (1997) *interlining* adalah pakaian yang menempel pada pakaian yang dilapis, dipasang jika diperlukan terutama pada musim dingin di negara – negara Eropa. Bila tidak dipergunakan dapat dilepas, dapat juga dipasang diantara lining dengan busana yang dilapisi. Bahan *interlining* yaitu bahan –

bahan yang berbulu karena perlu mendapatkan panas, misalnya furs.

5. Teknologi pelapisan (*Linning*)

Linning adalah kain pelapis busana dan penutup jahitan sehingga busana tampak rapi, baik dari luar maupun bagian dari dalam (Sicilia Sawitri, 1997). *Linning* disebut juga dengan *furing*, ini ukurannya digunting sama dengan ukuran busananya. Penggunaan *Linning* juga berfungsi untuk menjaga agar bahan utama dari pakaian tidak cepat rusak terutama untuk pakaian dari bahan yang berkualitas tinggi dan harganya mahal (Nanie Asri Yuliati, 1993 : 76). Dalam pemilihan *linning* harus disesuaikan dengan bahan pokok, bentuk busana, warna busana serta memiliki karakter hampir sama dengan bahan pokoknya.

Menurut Sicilia Sawitri (1997) Syarat-syarat bahan *linning* yang digunakan yaitu :

- a. Tahan lama sesuai dengan bahan pokok
- b. Tidak tembus terang
- c. Tidak luntur
- d. Tahan obat dalam proses *dry clean*
- e. Warna sesuai dengan bahan pokoknya
- f. Bahannya halus

Terkait dengan syarat-syarat bahan *linning*, ada beberapa bahan yang dapat dijadikan sebagai *linning* adalah :

- a. Sutera crepe
- b. Satin halus
- c. Rayon
- d. Bahan sintetis, seperti abutai dan asahi

Menurut Nanie Asri Yulianti (1993) manfaat *lining* dalam busana yaitu :

- a. Menutup kampuh agar rapi
- b. Menahan bentuk dan jatuhnya busana
- c. Pengganti *under rok*
- d. Menjaga agar bahan tidak tembus terang
- e. Sebagai pelapis dari bahan yang kasar atau berbulu

Teknik pemasangan *lining* ada dua cara yaitu :

- a. Teknik lepas yaitu teknik pemasangan antara bagian bahan utama dengan *lining* yang penyelesaiannya diselesaikan sendiri-sendiri, namun pada bagian tertentu dijahit menjadi satu untuk menyatukan kedua bagian tersebut. Misalnya pada rok yang berfuring lepas disatukan pada bagian ban pinggang.
- b. Teknik lekat yaitu teknik pemasangan antara bahan utama dengan *lining* dijahit menjadi satu, biasanya digunakan untuk menjahit bahan – bahan transparan.

6. Teknologi Pengepresan

Pengepresan menurut Goet Poespo (2005) adalah menyetrika bahan setiap mulai menjahit hingga busana selesai dijahit. Ada beberapa hal dalam proses pengepresan :

- a. Setrika pada bagian buruk kain
- b. Menggerakkan setrika dengan arah ke atas dan arah ke bawah, tidak didorong
- c. Setrika pada lajur bahan dari bawah ke atas
- d. Mencoba setelan temperatur setrika pada kain pencoba

Dalam pengepresan pada tiap-tiap bagian busana berbeda. Menurut Goet Poespo (2005) ada beberapa cara dalam mengepres suatu bagian busana, yaitu:

- a. Lipit pantas
Cara pengepresan lipit pantas, menyetrika dari bagian yang terlebar ke ujung kup
- b. Jahitan kampuh
Cara pengepresan kampuh dengan cara menyetrika kampuh sepanjang garis jahitan, kemudian kampuh dibuka dengan ujung setrika lalu disetrik.
- c. Bagian serong
Bagian serong disetrika pada lajurnya
- d. Lengan baju
Cara pengepresan pada lengan baju dengan menyetrika kampuh jahit ke arah lengan baju dengan menggunakan ujung setrika
- e. Keliman
Cara pengepresan keliman dengan cara menyetrika pada bagian buruk kain ke atas dan ke bawah
- f. Lipit
Cara pengepresan lipit dengan cara menyetrika kuat-kuat dengan menggunakan kain pembantu.
- g. Kerutan
Cara pengepresan kerutan dengan cara menyetrika pada kerutan dengan ujung setrika tanpa membentuk keriputan-keriputan.

I. PENCIPTAAN BUSANA PESTA MALAM UNTUK REMAJA DENGAN SUMBER IDE KESENIAN BAMBU GILA

Penciptaan busana pesta malam ini menerapkan sumber ide, unsur desain, prinsip desain yang telah diterangkan pada kajian teori di atas dengan menggabungkan sumber ide yang diambil yaitu kesenian Bambu Gila.

1. Penerapan Tema

Heritage merupakan warisan-warisan bersejarah yang sangat berharga bagi suatu Negara. Di Indonesia sendiri memiliki banyak sekali kekayaan Heritage yang tersebar dari Sabang hingga Merauke. Salah satu Heritage yang sangat unik adalah kesenian Bambu Gila yang berasal dari Maluku. Kesenian ini dilakukan oleh tujuh orang pria dimana mereka bersama-sama memegang sebuah bambu yang telah dimasukkan kekuatan magis dan bambu tersebut menjadi sangat kuat sehingga ketujuh orang tersebut tidak dapat menahannya. Pada mulanya, kesenian ini digunakan untuk mengangkat bambu dari atas gunung turun ke pantai dan kemudian dibuat kapal.

Keunikan dari kesenian inilah yang membuat terciptanya desain busana pesta malam ‘B’ Entity’. Penyusun mencoba untuk membuat busana pesta malam dengan sumber ide Kesenian Bambu Gila dan

mengambil karakteristik yang sama dari kesenian Bambu Gila yaitu sebuah makna Kesatuan dan kekuatan.

2. Penerapan sumber ide

Penciptaan busana pesta malam yang dirancang adalah dengan sumber ide kesenian Bambu Gila yang memiliki arti kesatuan. Tema besar yang diambil dalam pembuatan busana pesta adalah ” *NEW LIGHT HERITAGE*”. Sumber ide Kesenian Bambu Gila yang diterapkan pada busana pesta malam ini mengalami deformasi bentuk yaitu penyedehanaan bentuk bambu yang didapat dari kesenian Bambu Gila.

Dengan pemilihan warna putih tulang dan hijau dari manipulating fabrics berbentuk bambu yang memberikan kesan tenang dan bersih mengibaratkan bentuk dari kesenian Bambu Gila yang bersatu yang berarti kuat dalam sisi seorang wanita, bros besar memberikan kesan mewah dan stola dengan motif kesenian Bambu Gila menambah kesan Maluku pada busana pesta malam kali ini.



Gambar 10. Kesenian Bambu Gila

3. Penerapan Unsur dan Prinsip

Penerapan unsur-unsur disain yang diwujudkan dalam penciptaan desain busana pesta malam ini :

a. Garis

Garis ini termasuk dalam garis lurus yakni garis yang terbentuk dari manipulating fabrics berbentuk bambu yang akan memberikan kesan kuat.

b. Arah

Arah garis ini merupakan garis lurus keatas (vertikal) memberi kesan langsing dan si pemakai terlihat lebih tinggi.

c. Bentuk

Busana ini berbentuk longdress bersiluet L tanpa krah yang memberikan kesan anggun seorang untuk seorang wanita.

d. Ukuran

Ukuran gaun atau busana pesta malam longdress yaitu panjang sampai ke belakang menutupi mata kaki.

e. Nilai gelap terang

Pada bagian gaun longdress yang digunakan terdapat warna putih tulang bersih dan manipulating fabric hijau dengan garis-garis gelap dari warna hijau tua yang membentuk ruas-ruas bambu.

f. Warna

Warna yang paling menonjol pada busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide kesenian Bambu Gila adalah warna tersier dan additive yaitu *lime green* dan putih tulang.

g. Tekstur

Tekstur yang digunakan termasuk tekstur halus karena menganakan kain satin bridal yang jatuh dan melangasai. Serta kain batik yang menggunakan kain shimmer dan manipulating fabrics dari kain thai silk.

Selain unsur desain, maka penerapan prinsip-prinsip desain yang dituangkan dalam penciptaan busana pesta malam ini adalah :

a. Keselarasan

Keselarasan yang diperoleh yakni : Keselarasan dalam warna, yakni putih tulang, merah, kuning, hitam dan hijau yang masih terdapat dalam satu lingkaran warna.

b. Perbandingan

Detail diletakan pada bagian luar gaun yang berupa obi dengan manipulating fabrics berbentuk bambu sedangkan longdress dalam polos berwarna putih tulang. Dengan perbandingan ini, gaun malam tersebut dapat dikatakan serasi.

c. Kesimbangan

Kesimbangan yang digunakan ada pada bentuk longdress dalam yang bersiluet L.

d. Irama

Pengulangan yang terjadi terdapat pada manipulating fabrics berbentuk bambu.

e. Pusat perhatian

Center of interest busana pesta malam ini terletak pada manipulating fabrics bambu pada obi.

Pembuatan busana pesta malam ini dimulai dari sumber ide kesenian Bambu Gila, serta menentukan konsep busana yang kemudian dituangkan dalam desain yang akan dibuat. Busana pesta malam ini menggambarkan nilai kesatuan yang menimbulkan kekuatan dalam diri seorang wanita anggun yang diwujudkan dalam siluet busana, detail, dan manipulating fabrics busana itu sendiri. Dari konsep serta sumber ide yang telah dipilih, kemudian terbentuk sebuah desain busana pesta malam longdress berwarna putih tulang bersiluet L sehingga memunculkan lekuk tubuh agar

terlihat lebih anggun dan indah. Untuk bagian luar berbentuk obi yang menjadi pusat perhatian dan penuangan sumber ide.

4. Penerapan Trend 2012

Gaun malam ini dirancang dengan mengambil trend 2012 yaitu Citi-zen 'organic' dengan ciri berwarna alam antara putih dan hijau serta berkesan bersih. Dan juga trend 2012 yakni Compass 'Geo-ethnic'

5. Karakteristik Pemakai

Busana pesta malam "B' Entity" dibuat bagi remaja akhir berusia antara 18-21th oleh karena itu, disain busananya sangat unik dan elegan sangat sesuai untuk golongan usia tersebut.

6. Kesempatan Pakai

Gaun yang dibuat bertujuan untuk pesta malam oleh karena itu dirancang mengikuti ciri dari busana pesta malam yaitu panjang gaun minimal sebatas mata kaki. Busana yang terinspirasi dari Bambu Gila ini dirancang dengan panjang hingga jatuh ke belakang. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesan anggun bagi si pemakai.

7. Penyajian Desain

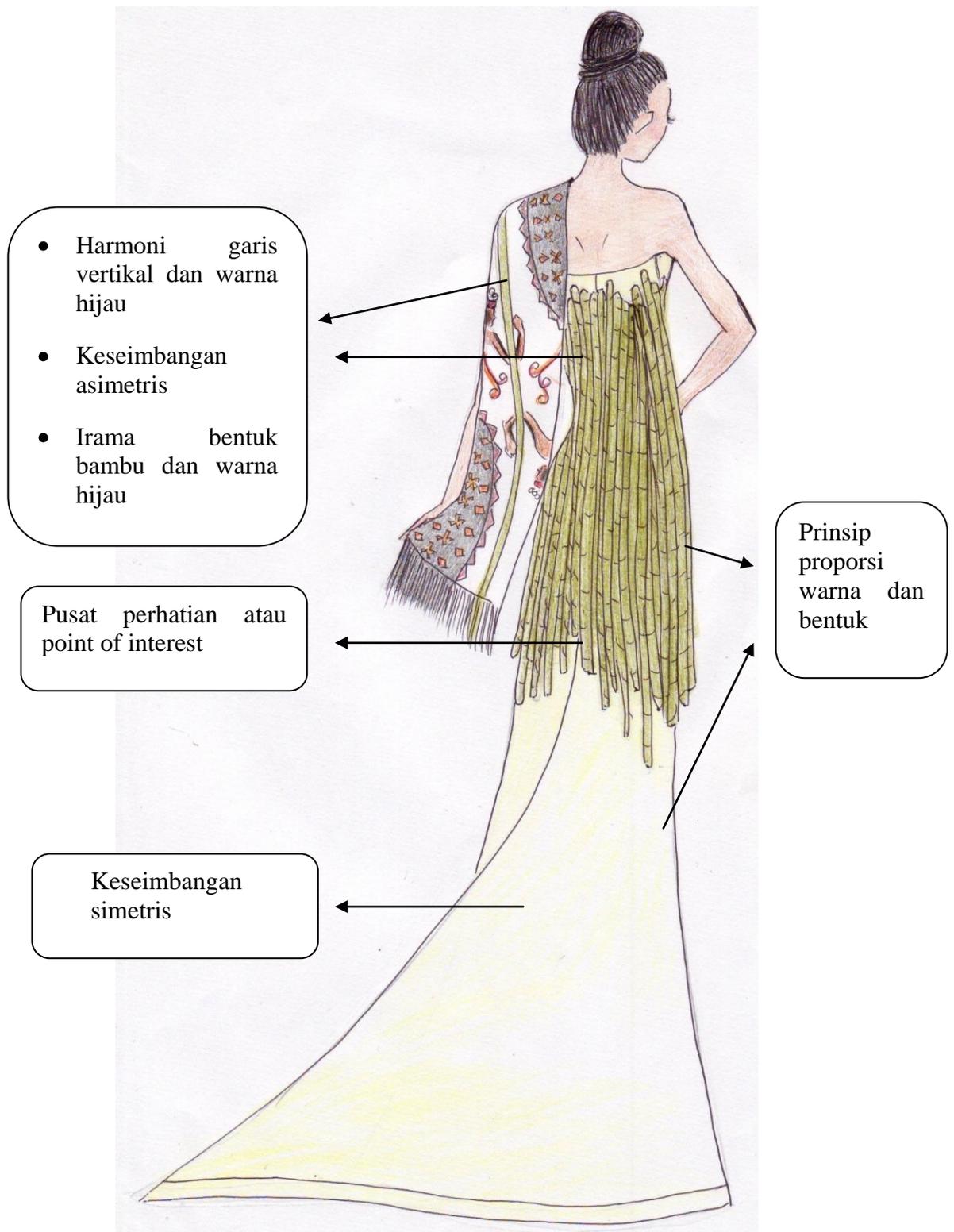
Menurut Sri Widarwati (1993 : 56), dalam menggambar dan membuat sketsa untuk menciptakan disain busana harus dilengkapi dengan gambar kerja, gambar desain hias dan gambar pelengkap

busana untuk mempermudah pembuatan dan pemahaman dari suatu desain.

Untuk memperjelas tentang desain, akan ditampilkan *design sketsing* dan *presentation drawing* tampak depan dan tampak belakang, serta desain hiasan dan pelengkap busana yang akan digunakan.



Gambar 11. Visualisasi hasil penciptaan penerapan unsur disain pada busana pesta malam bagian depan



Gambar 12. Visualisasi hasil penciptaan penerapan prinsip desain busana pesta malam bagian belakang



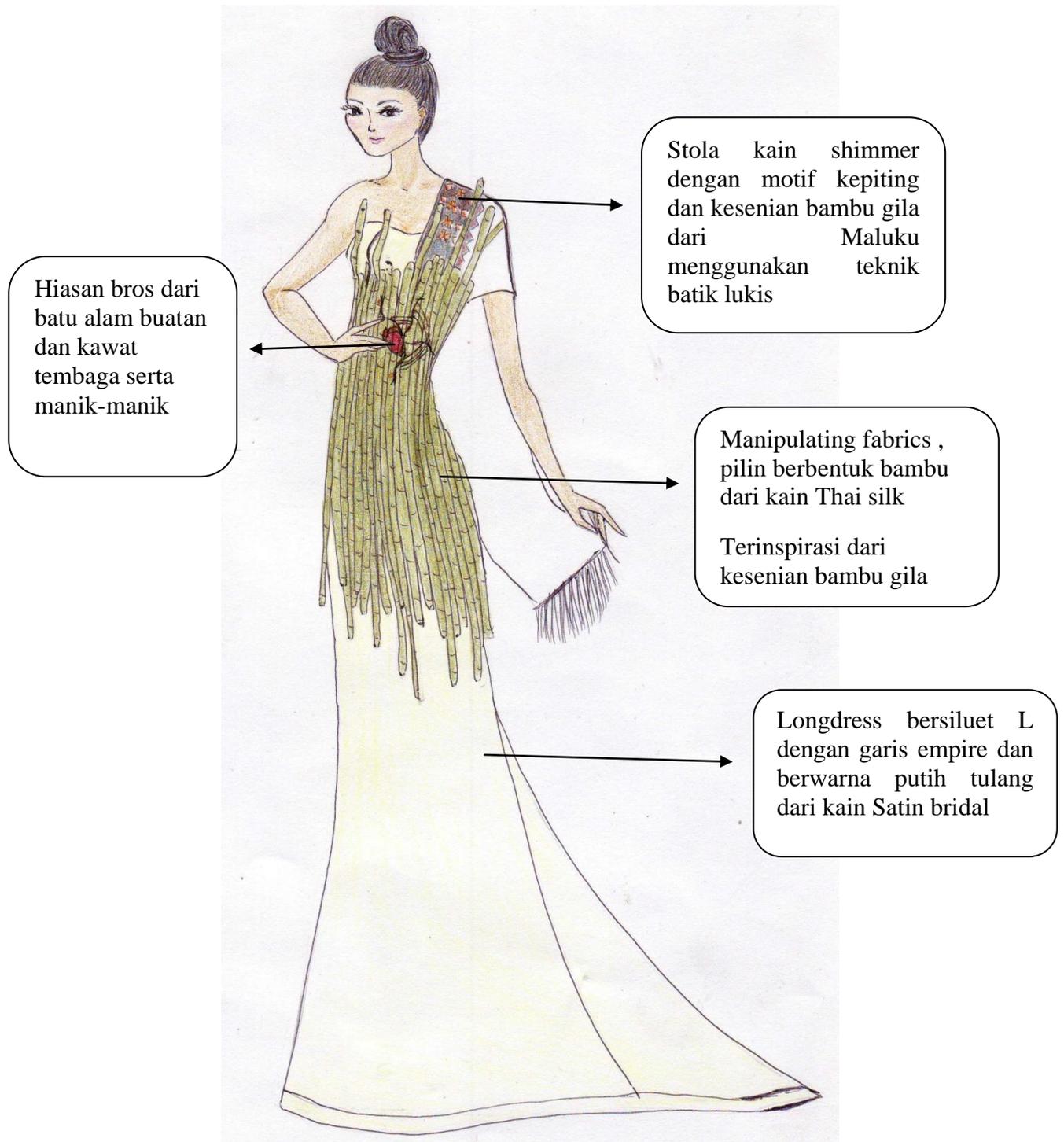
Gambar 13. *Design sketching*



Contoh Bahan



Gambar 14. Presentation drawing bagian depan dan belakang



Gambar 15. Presentation *drawing*



Gambar 16. Disain stola

J. PAGELARAN BUSANA

1. Pengertian Pagelaran Busana

Pagelaran busana merupakan salah satu parade yang diselenggarakan untuk memamerkan atau memperkenalkan busana yang diperagakan untuk tujuan tertentu. Menurut Arifah A. Riyanto (2003 : 8) peragaan busana atau pagelaran busana adalah kegiatan yang dilakukan oleh para disainer, pengusaha tekstil untuk mempromosikan atau menunjukkan hasil produksi atau rancangannya kepada masyarakat. Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) pagelaran busana adalah salah satu cara untuk memperagakan, memperkenalkan dan memamerkan busana kepada khalayak umum atau masyarakat yang dikenakan oleh model hidup peragawan atau peragawati dengan tujuan tertentu.

2. Tujuan Penyelenggaraan Pagelaran Busana

Tujuan penyelenggaraan pagelaran busana antara lain adalah :

- a. Mamberikan hiburan.
- b. Mencari dana untuk suatu kegiatan atau acara tertentu.
- c. Untuk menarik kunjungan masyarakat ramai.
- d. Bagi sekolah, penyelenggaraan gelar busana merupakan sarana untuk mencapai suatu tujuan pendidikan.

- e. Untuk tujuan promosi barang, dalam hal ini meliputi :
- 1) Pakaian (busana)
 - 2) Pelengkap pakaian (assesoris)
 - 3) *Make up*, tata rias rambut
 - 4) Alat-alat kecantikan dan perhiasan
 - 5) Produk-produk baru dalam bidang *fashion*

3. Konsep Pagelaran

a. Style

Tempat pagelaran dapat dilakukan didalam ruangan (indoor) maupun di luar ruangan (*out door*). Kebutuhan tempat dapat disesuaikan dengan bentuk pagelaran. Apabila tempat pagelaran direncanakan untuk menampung penonton yang banyak atau secara massal (bentuk konser), dapat dilakukan di luar ruangan. Sedangkan jika memang penonton dibatasi dengan tiket maupun dengan undangan, pagelaran dapat dilakukan didalam ruangan (<http://lirikindonesia-lirikku.blogspot.com/2010/06/pengertian-pagelaran-pagelaran-adalah.html>).

b. Lighting

Dalam penataan lampu panggung perlu diperhatikan beberapa masalah, yaitu: masalah fisikal dan masalah mekanikal dan masalah artistik. Masalah fisikal dan mekanikal adalah masalah yang berkaitan

dengan teknik pemasangan dan operasional lampu yaitu lighting unit yang digunakan dan peletakan alat-alat tersebut.

c. Tata panggung

Di dalam buku yang disusun oleh Corinth, *How To Put Showmanship into the Fashion Show* (1970: 7) menyatakan ukuran panggung bervariasi baik di dalam ukuran maupun tinggi ketika memutuskan pada jenis panggung yang digunakan, perencanaan pertunjukkan harus memperhatikan dua point yaitu :

- 1) Waktu bagi model untuk masuk ke area pertunjukkan dari ruang ganti hingga pergantian tempat
- 2) Tinggi, ukuran dan bentuk yang berkaitan dengan ruang dan visibilitas penonton

“Pengertian dari panggung adalah tempat pertunjukkan. Persyaratan tempat pada umumnya berbentuk suatu ruangan yang datar, terang dan mudah dilihat dari tempat penonton. Panggung merupakan suatu ruang yang secara mendasar merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pagelaran. Jenis dan tempat pagelaran merupakan salah satu hal penting” (Soegeng Toekiyo, 1990: 24).

Berdasarkan pengertian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa panggung adalah tempat dalam dunia pagelaran atau tempat untuk mempertunjukkan sesuatu kepada penonton.

4. Proses Penyelenggaraan Pagelaran Busana

a. Pembentukan Panitia

Menurut Ari Adriati Kamil (1996) Panitia gelar busana terdiri dari ketua panitia, wakil ketua, sekretaris dan humas, bendahara, *announcer*, perlengkapan, penanggung jawab peragawati dan tata rias. Adapun tugasnya antara lain :

1. Ketua panitia, yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap keseluruhan acara pagelaran busana dari awal kegiatan hingga akhir.
2. Wakil ketua panitia, yaitu orang yang membantu ketua dalam penyelenggaraan gelar busana dan orang yang bertanggung jawab untuk membentuk kerja panitia dari awal hingga akhir.
3. Seketaris dan humas, yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap semua undangan, pembuatan dan pengurusan surat-surat dan segala sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat.
4. Bendahara, yaitu orang yang bertugas membuat anggaran biaya dan pembukuan serta mencatat segala sesuatu yang berhubungan dengan keluar masuknya uang.
5. *Announcer*, yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap kelancaran pagelaran busana. *Announcer* ini biasanya merangkap sebagai seorang *Master of Ceremony (MC)*

b. Menentukan Tema

Dalam penyelenggaraan pagelaran busana pasti mempunyai tema. Tema harus sesuai dengan sumber ide yang akan ditampilkan pada pagelaran.

c. Menentukan Waktu dan Tempat

Dalam menentukan waktu pagelaran sebaiknya ditentukan pada hari libur dimana peluang seseorang untuk menghadiri acara tersebut terbuka lebar. Sedangkan dalam memilih tempat pagelaran sebaiknya ditentukan sebuah tempat yang strategis dan kapasitas ruangnya disesuaikan dengan tamu yang akan hadir.

d. Perencanaan Anggaran

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

BAB III

PROSES PEMBUATAN BUSANA DAN GELAR BUSANA

A. Proses Pembuatan Busana

Proses pembuatan busana yang baik harus dimulai dengan perencanaan yang matang. Perencanaan tersebut meliputi proses menentukan metode atau cara untuk membuat busana dan tahap penyelesaian agar hasil yang dicapai dapat sesuai dengan tujuan dan harapan.

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

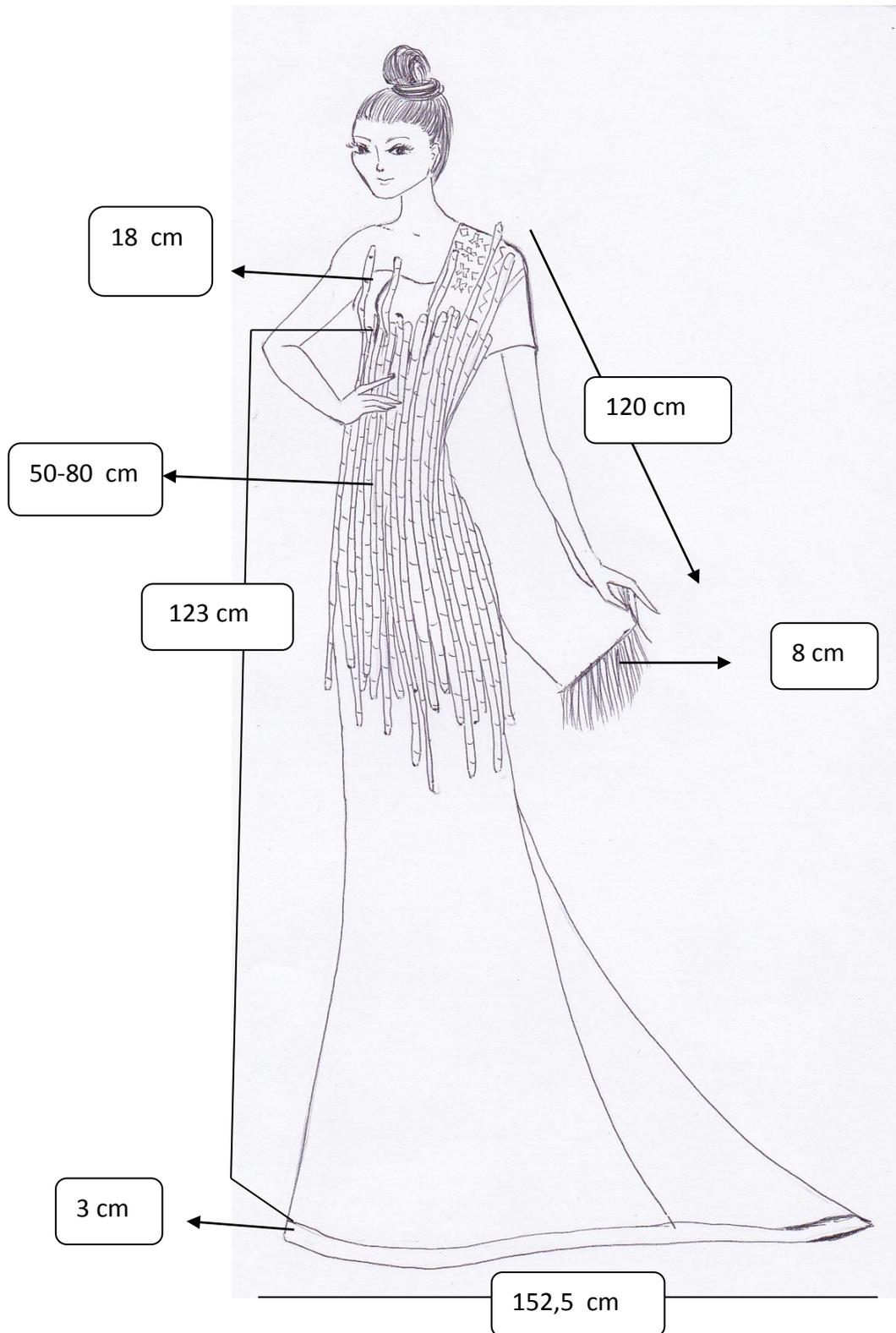
1. Persiapan

Persiapan yang dilakukan pada proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide bambu gila meliputi :

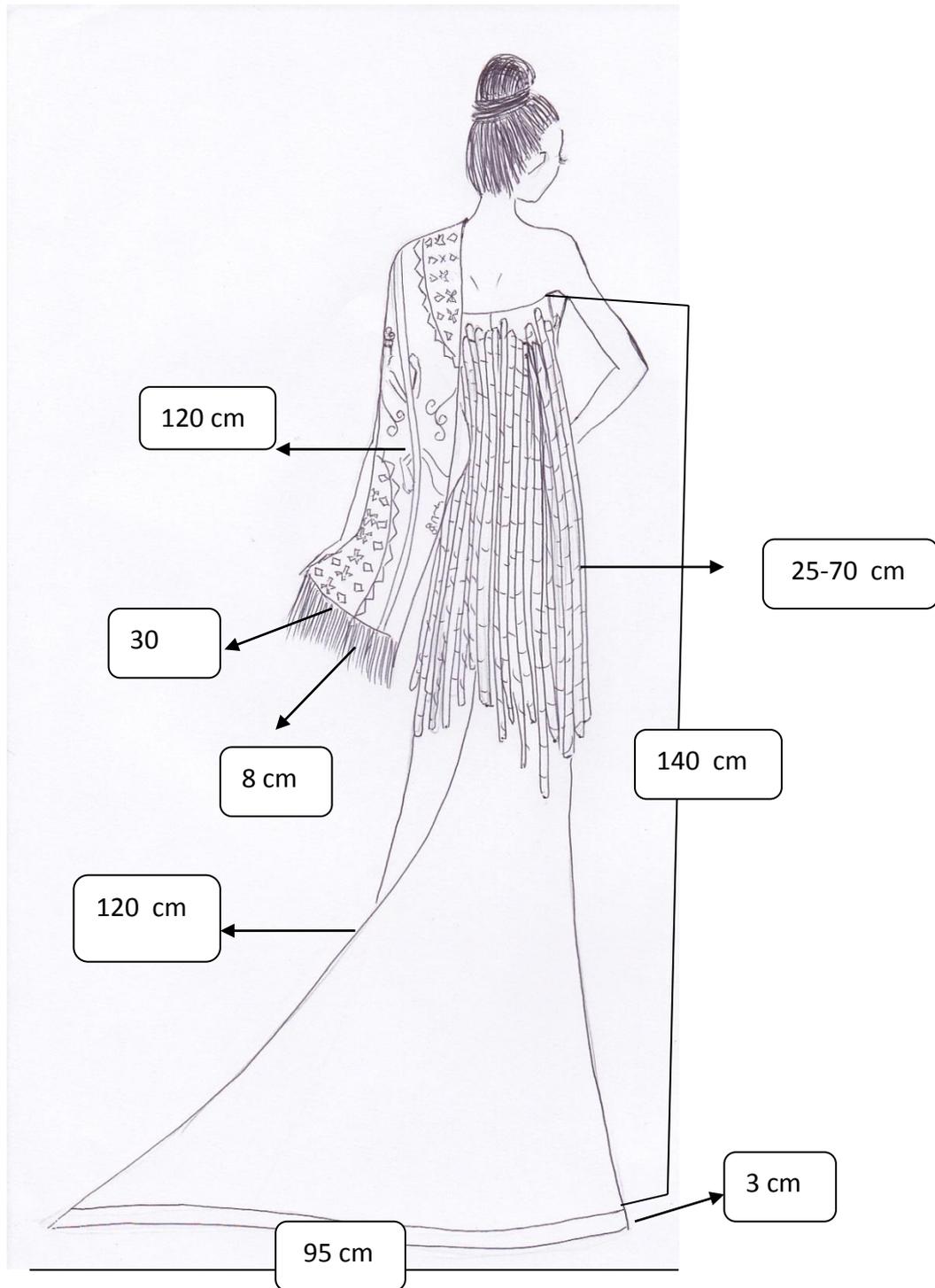
a. Pembuatan Gambar Kerja, Hiasan Busana, Gambar Kerja Pelengkap Busana

Pembuatan disain kerja pada proses pembuatan busana adalah membuat disain dengan menggambar detail-detail busana secara lengkap yang disertai dengan keterangan pada bagian-bagian busana agar mencapai hasil kerja yang sempurna. Tujuan membuat disain kerja adalah untuk memberikan petunjuk dan pedoman dalam pembuatan busana.

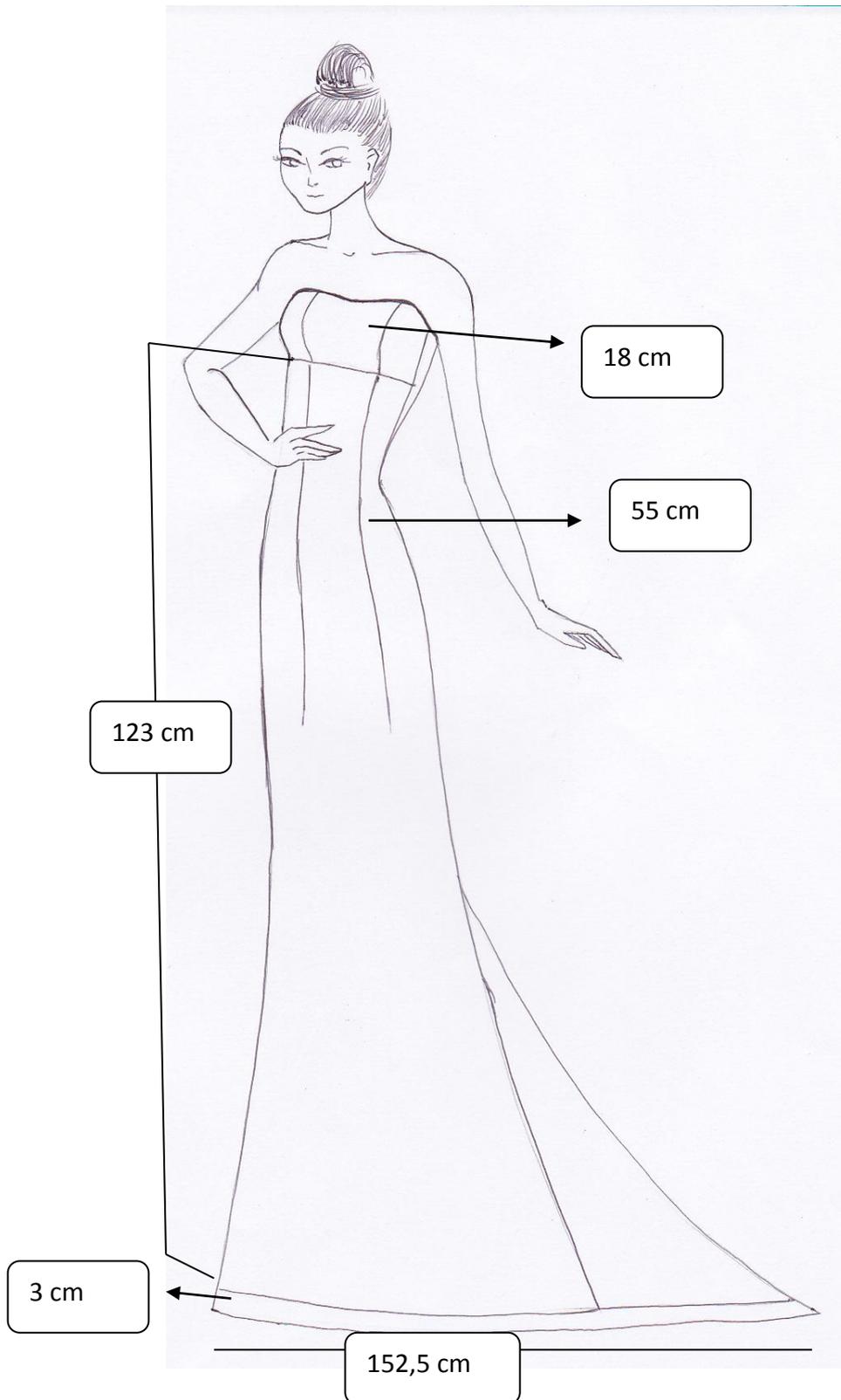
Disain kerja untuk penciptaan busana pesta malam ini adalah :



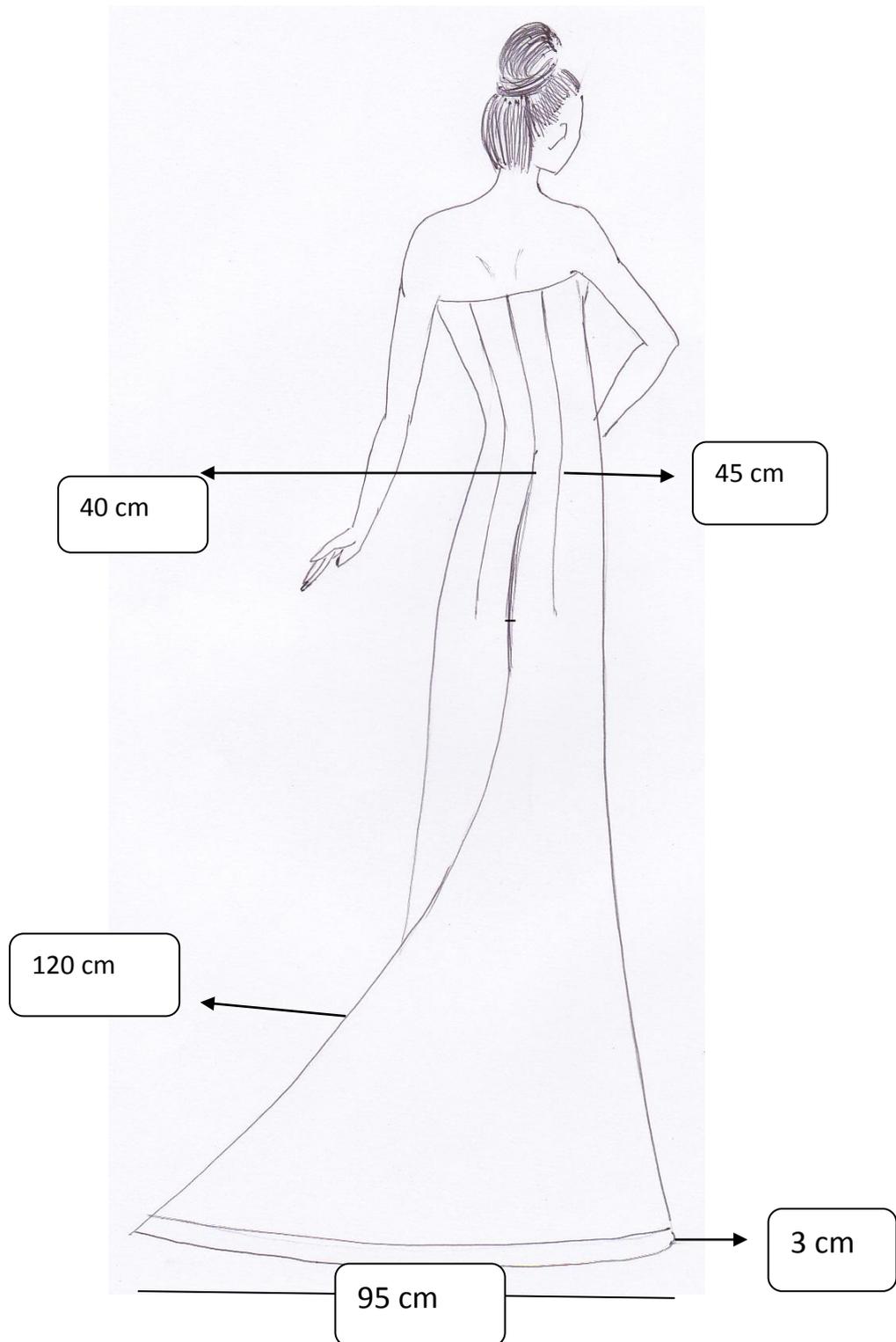
Gambar 17. Gambar Kerja busana bagian depan



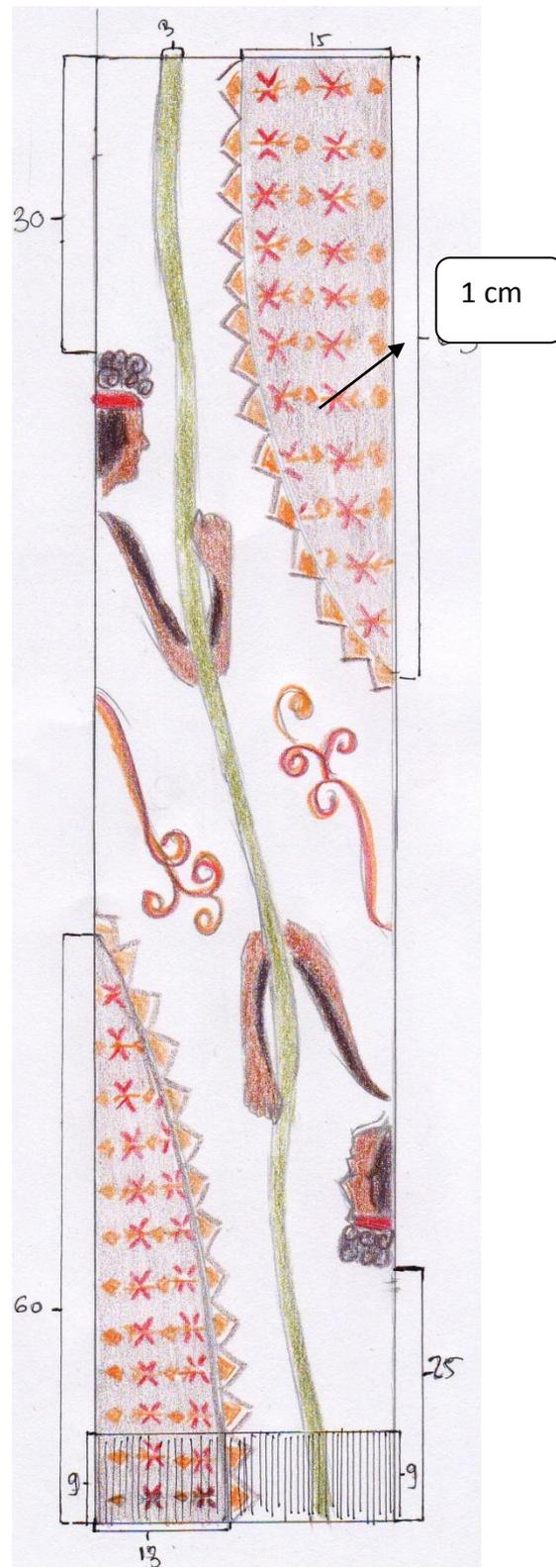
Gambar 18. Gambar Kerja busana bagian belakang



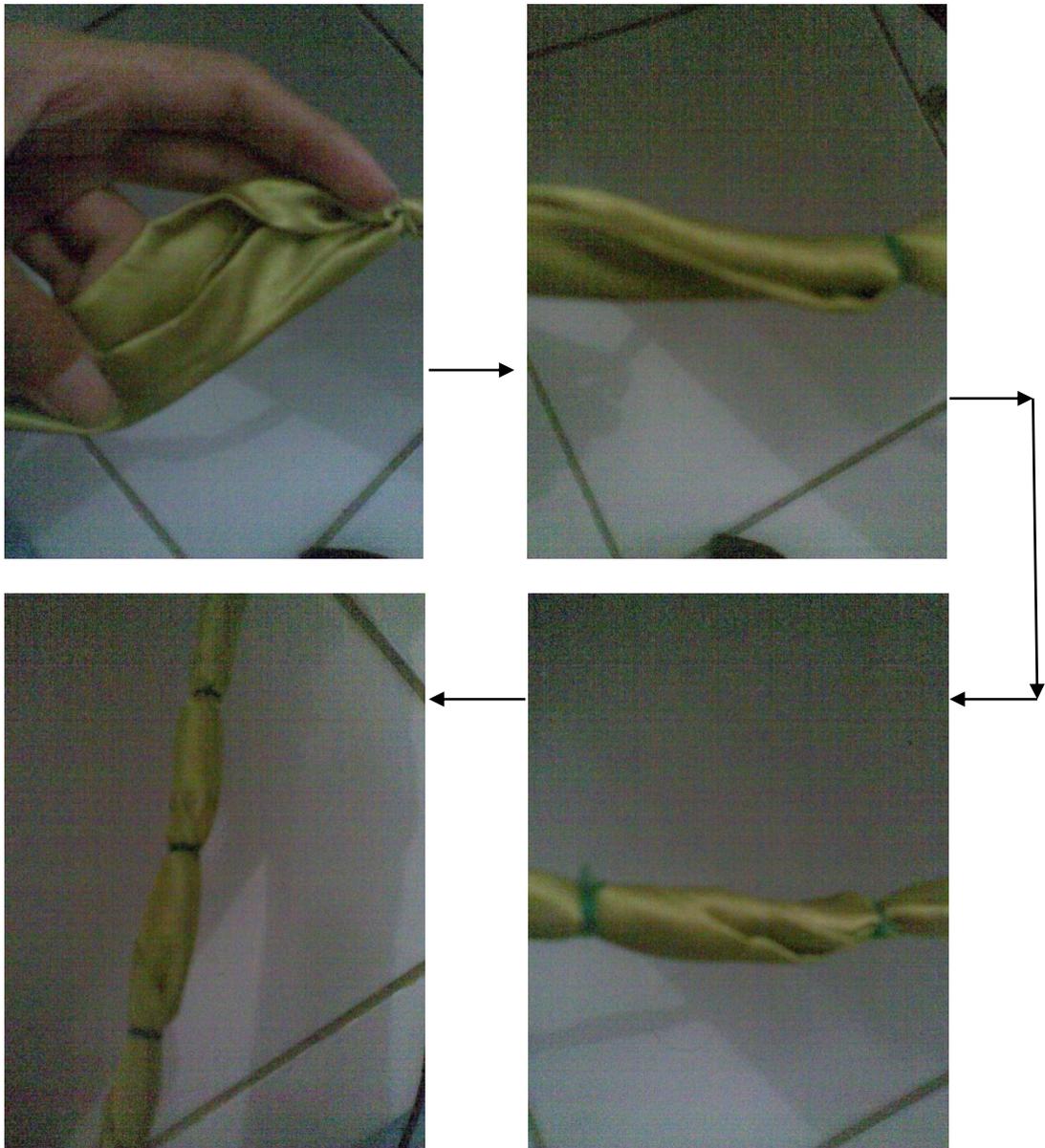
Gambar 19. Gambar Kerja *longdress* bagian depan



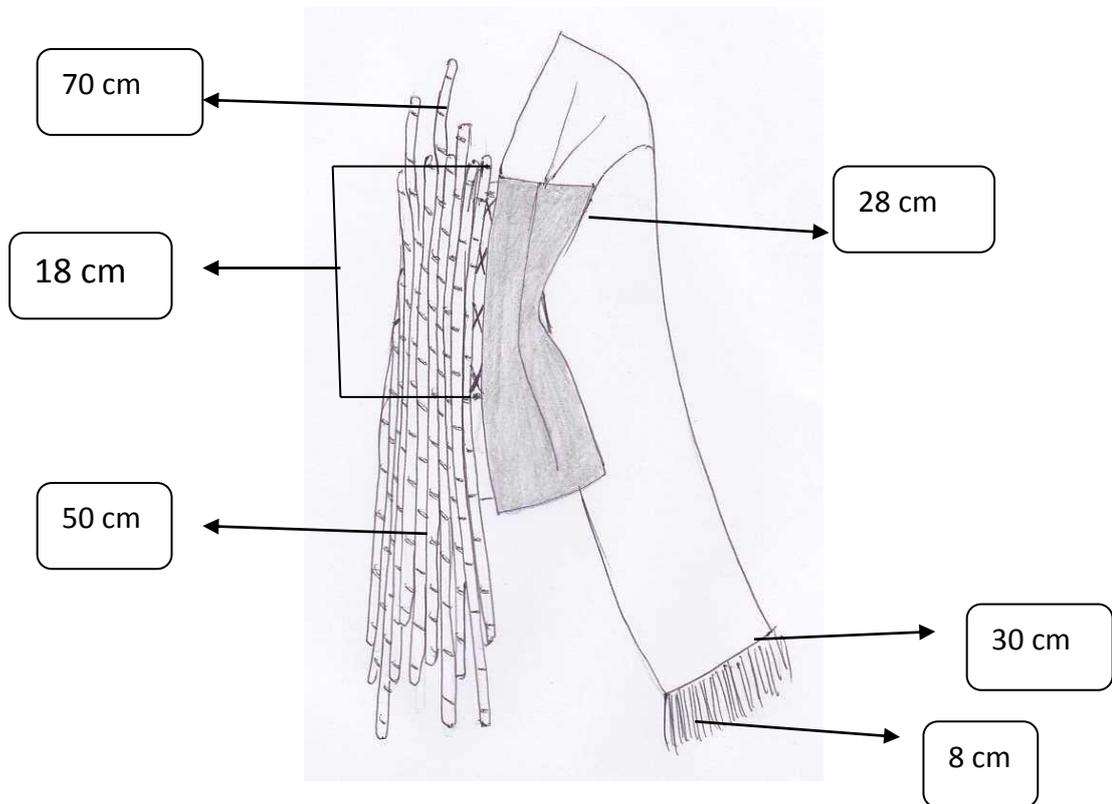
Gambar 20. Gambar Kerja longdress bagian belakang



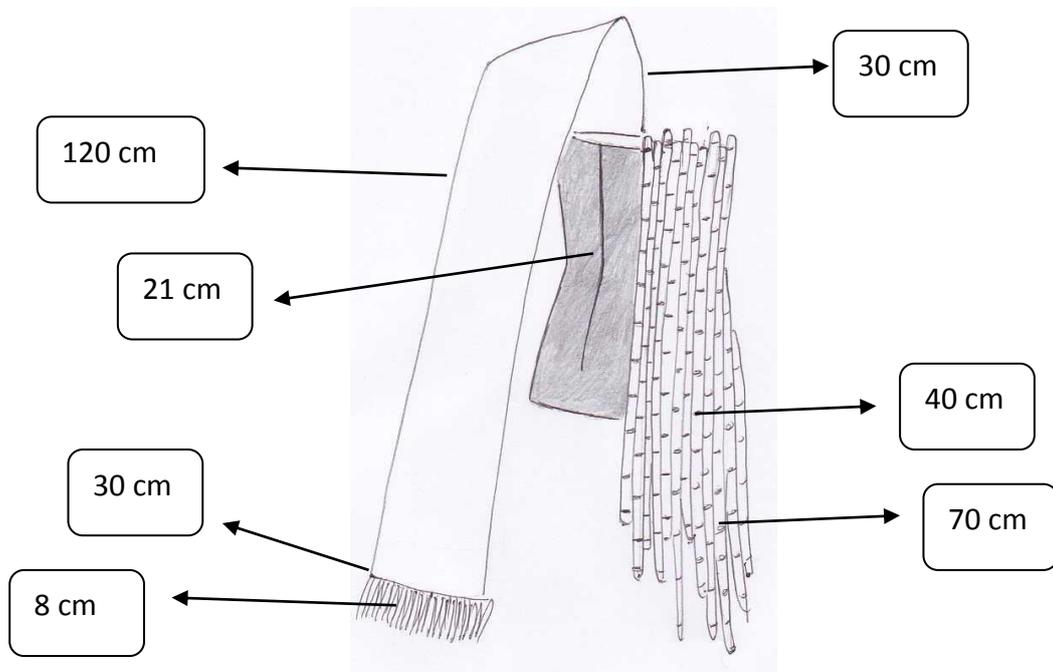
Gambar 21. Gambar Kerja stola



Gambar 22. Gambar kerja *manipulating fabrics*



Gambar 23. Gambar kerja obi bagian depan



Gambar 24. Gambar kerja obi bagian belakang

b. 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 :

1. Blus

Lingkar Leher : 36 cm

Lingkar Badan I : 80 cm

Lingkar Badan II : 78 cm

Lingkar Badan III : 68 cm

Lingkar Pinggang : 67 cm

Lingkar Panggul : 84 cm

Lebar Muka : 32 cm

Panjang Muka : 32 cm

Lebar Punggung : 33 cm

Panjang Punggung : 39 cm

Panjang Bahu : 12 cm

Panjang sisi : 19 cm

Lingkar kerung lengan : 50 cm

Keterangan Pola :

$$A-B = C-D = \frac{1}{2} \text{ Lingkar Badan}$$

$$A-C = B-D = \text{Panjang Punggung} + 1 \text{ cm}$$

$$A-E = C-F = \frac{1}{2} A-B$$

$$A-H = B-G = \frac{1}{2} P.\text{Punggung} + 1/2$$

$$A-a^1 = \frac{1}{6} \text{ Lingkar Leher} + \frac{1}{2} \text{ cm}$$

$$A-a^2 = \frac{1}{6} \text{ Lingkar Leher} + 2 \text{ cm}$$

$$E-e^1 = 2 \text{ cm}$$

$$B-b^2 = 1 \text{ cm}$$

$$B-b^1 = A-a^1$$

$$H-h^1 = \frac{1}{2} \text{ Lebar Muka}$$

$$G-g^1 = \frac{1}{4} \text{ Lebar Punggung}$$

$$a^1-a^3 (b^2-b^3) = \text{Panjang Bahu}$$

$$F-f^1 (F-f^2) = 2 \text{ cm}$$

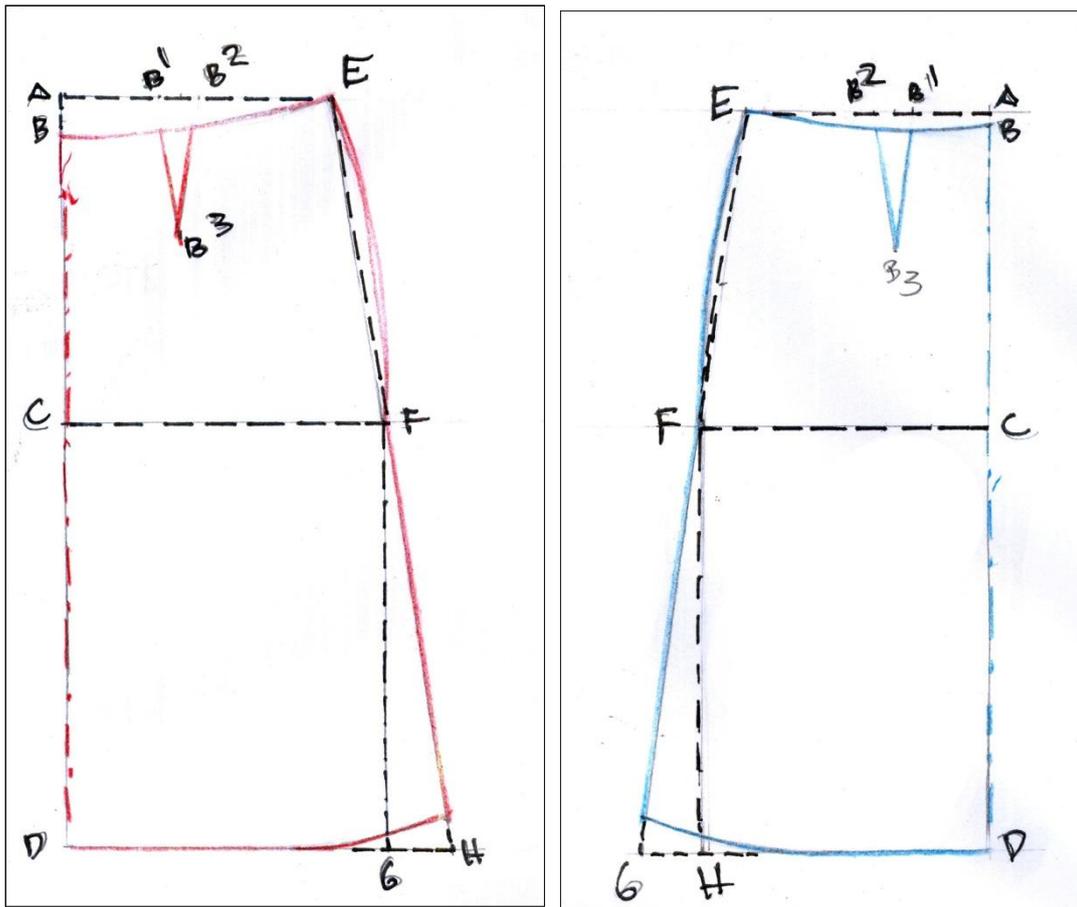
$$C^2-c^1 = \frac{1}{10} L. \text{ Pinggang}$$

$$C-c^2 = 3 \text{ cm}$$

$$h^2-h^3 = g^2-g^3 = 5 \text{ cm}$$

$$f^2-f^3 = \frac{1}{4} \text{ Lingkar Pinggang} - \frac{1}{10} \text{ Lingkar Pinggang}$$

$$D-d^1 = c^2-c^1$$



Gambar 26. Pola dasar rok Skala 1:6

(M.H Wancik, 2000)

Keterangan Pola Rok depan

A-E = $\frac{1}{4}$ Lingkar Pinggang + 3 + 1

A-B = turun 2cm

B-b1 = $\frac{1}{10}$ Lingkar Pinggang

b^1-b^2 = 3 cm

B-C = Tinggi Panggul

C-F = $\frac{1}{4}$ Lingkaran Panggul

A-D = Panjang Rok

G-H = 5 cm

Keterangan pola rok belakang

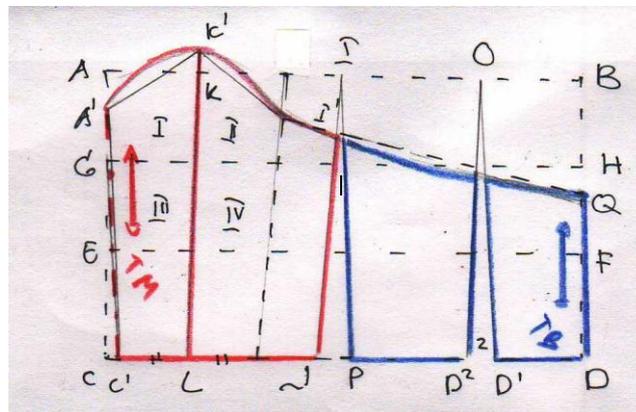
A-E = $\frac{1}{4}$ Lingkaran Pinggang + 3 - 1

A-B = turun 2 cm

B-b1 = $\frac{1}{10}$ Lingkaran Pinggang

b¹-b² = 3 cm

B-C = Tinggi Panggul



Gambar 27. Pola dasar BH skala 1:6

(Widjiningsih, 1982)

Keterangan pola depan BH :

A-B : $\frac{1}{2}$ L. B1

A-C : P.MK ATAS + P.MK BAWAH

G : $\frac{1}{2}$ AE

H : $\frac{1}{2}$ BF

A-I : $\frac{1}{4}$ L.B 1-BTS BUAH DADA

C-J : $\frac{1}{4}$ L.PI- BTS BUAH DADA

A-K : $\frac{1}{2}$ LEBAR DADA

L : $\frac{1}{2}$ CJ

I' : $\frac{1}{2}$ I-I'

K-K' : 3 CM

A- A' : $\frac{1}{2}$ A-G

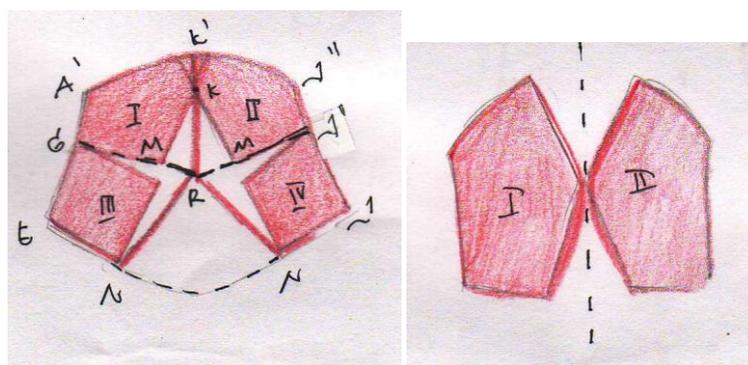
Keterangan pola belakang BH :

B-O : D-D' : $\frac{1}{3}$ B-I

D-P : $\frac{1}{4}$ L.PI + BTS BUAH DADA

P-P' : 2 CM

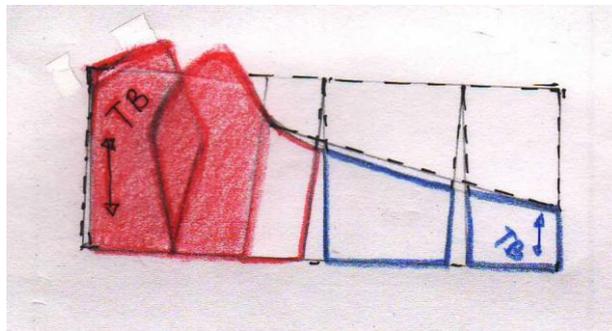
Q : $\frac{1}{2}$ H-F



Gambar 28. Gambar pola membuka mungking skala 1:6

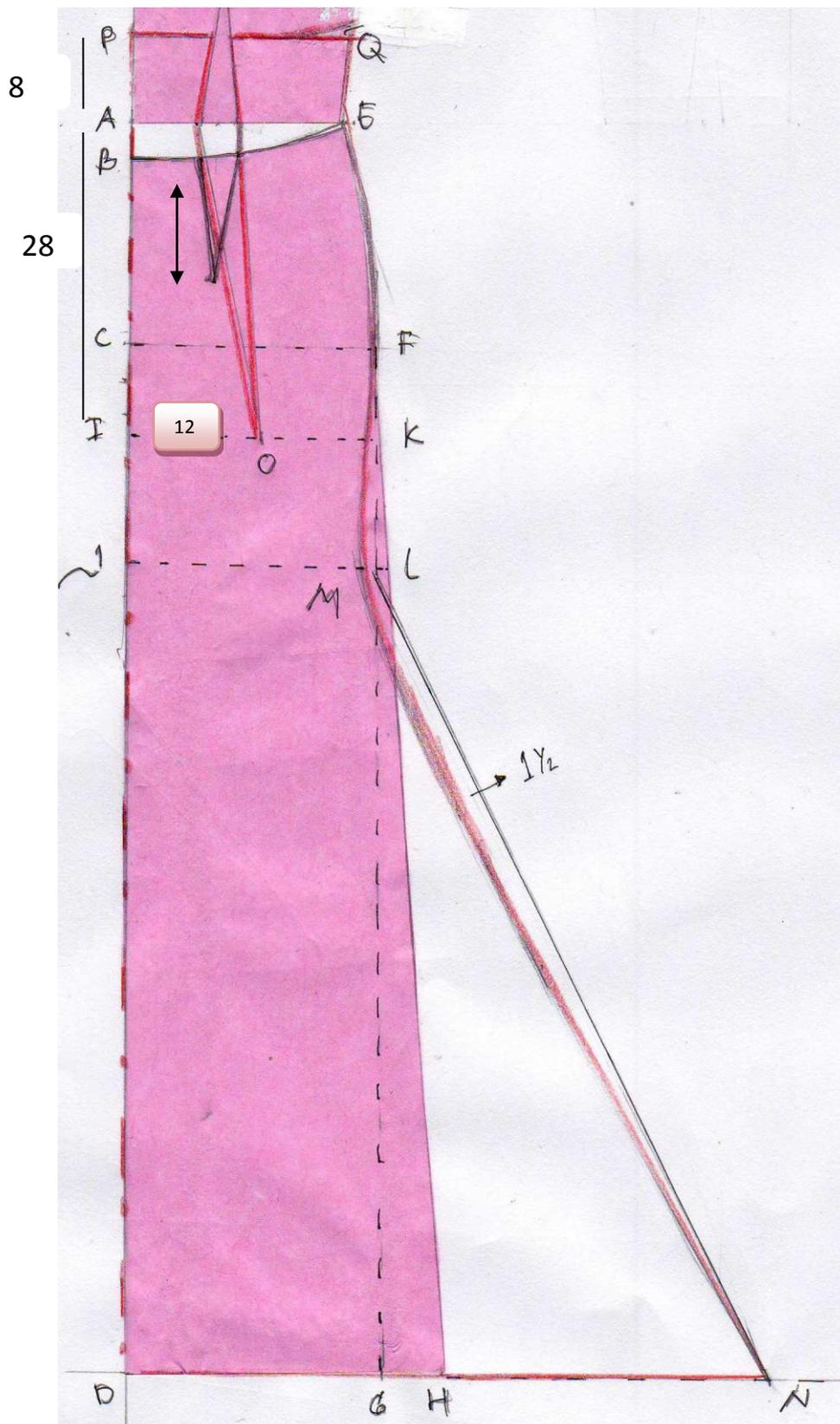
Keterangan pola mungkum :

- Potong pola mungkum : A'E'J J'K'
- Bagi menjadi 4 bagian seperti gambar I, II, III dan IV
- Potong MK' sampai putus
- Potong MG jangan sampai putus
- Potong MJ' jangan sampai putus
- Buat garis pertolongan vertical, beri tanda R
- Ukur RK dengan jangka : $\frac{1}{2}$ P. BUAH DADA – 1CM
- Ukur RG dengan jangka : $\frac{1}{2}$ L. BUAH DADA
- R-J' : R-G
- R-N : $\frac{1}{2}$ P. BUAH DADA + 1CM



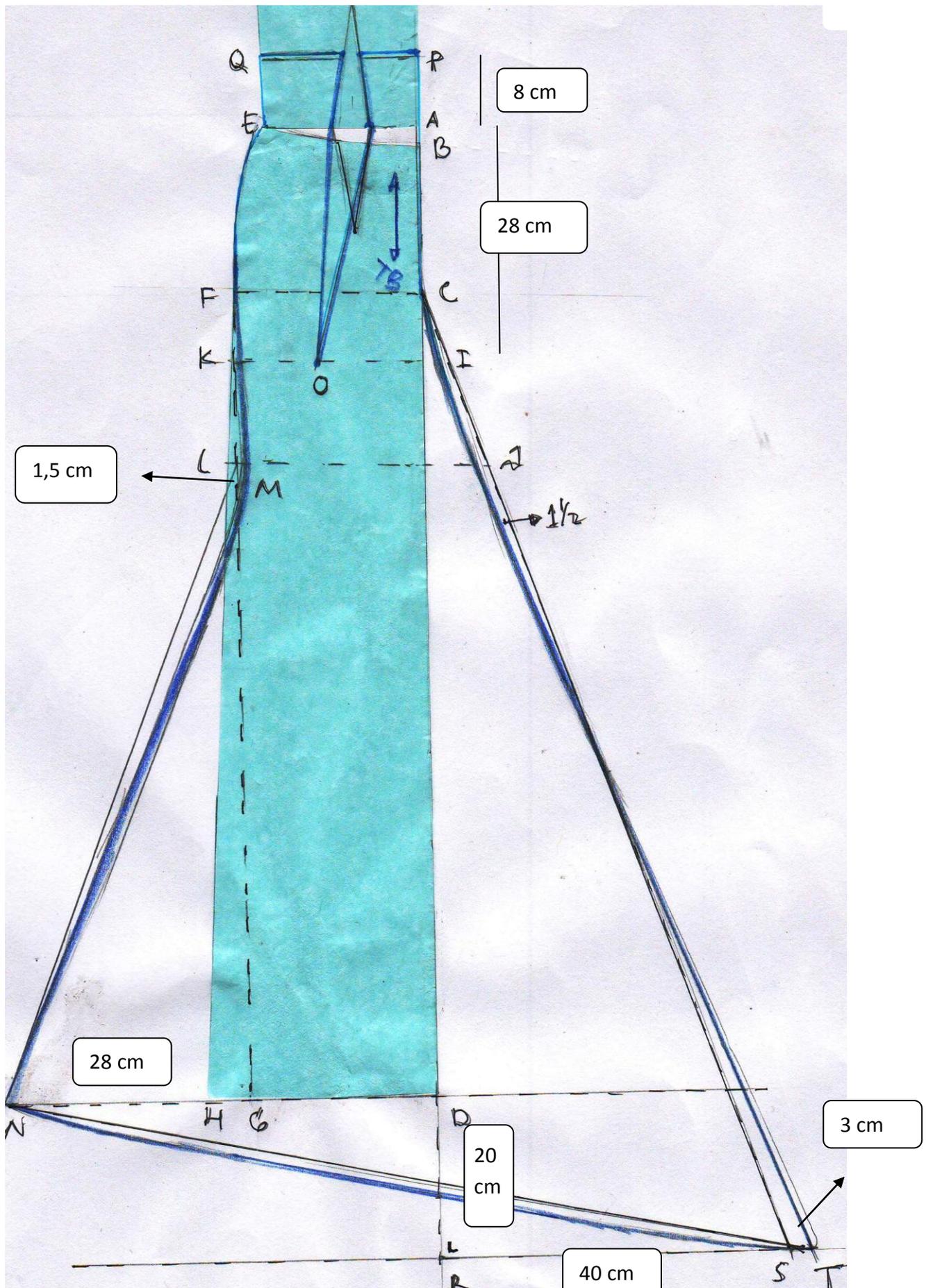
Gambar 29. Pola mungkum skala 1:6

Untuk pengembangan pola rok menggunakan referensi dari Wancik (2000: 79). Dimana terjadi perpanjangan kup hingga melebihi batas panggul. Hal ini memberikan bentuk yang lebih baik, karena bagian panggul akan lebih ketat sehingga ekor gaun dapat melangsai dengan indah.



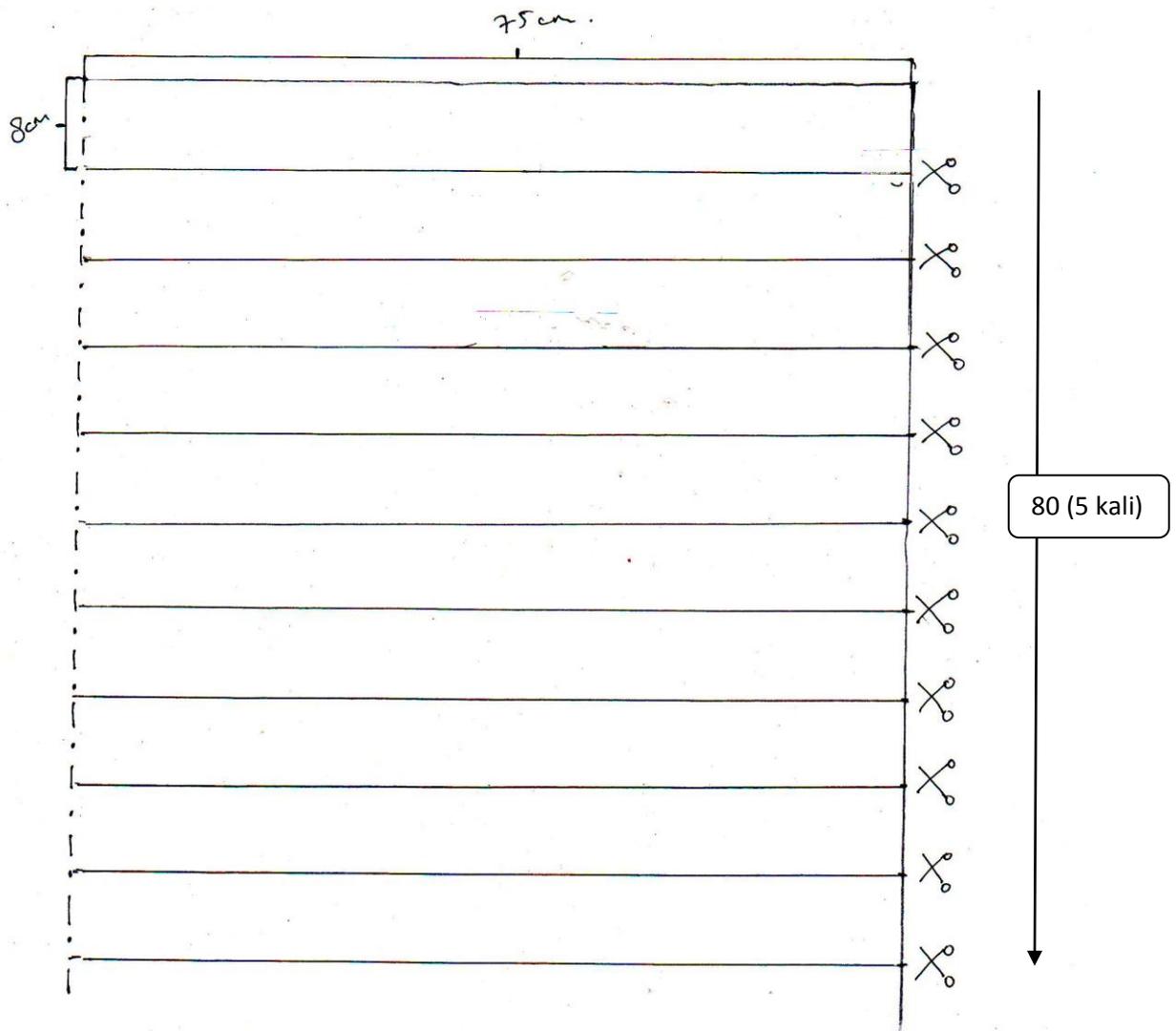
Gambar 30. Pengembangan Pola Rok bagian depan

(M.H Wancik, 2000)



Gambar 31. Pengembangan Pola Rok bagian belakang

(M.H Wancik, 2000)



Gambar 32. Pola *Manipulating fabrics* skala 1:6

d. Perancangan Bahan dan Harga

1) 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 diperhatikan
- b. Dalam meletakkan pola pada kain harus diatur sedemikian rupa agar tidak boros
- c. Untuk bahan yang bermotif, sebaiknya diperhatikan arah bagian atas atau bagian bawah motif

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

- a. Bahan satin *bridal*

Bahan satin *bridal* yang digunakan pada busana untuk kesempatan pesta malam ini digunakan untuk *longdress* bersiluet L.

- b. Bahan *velvet*

Bahan *velvet* yang digunakan pada busana pesta untuk kesempatan pesta malam ini digunakan sebagai obi, untuk meletakkan *manipulating fabrics* berbentuk bambu-bambu kecil.

- c. Thai Silk

Bahan *thai silk* yang digunakan pada busana pesta untuk kesempatan pesta malam ini digunakan untuk membuat *manipulating fabrics* dengan teknik pilin untuk membuat tiruan bambu-bambu kecil.

- d. Bahan Vuring

Bahan vuring yang digunakan dalam proses pembuatan busana pesta malam ini adalah satin untuk bagian dalam *longdress*.

e. Bahan *Shimmer*

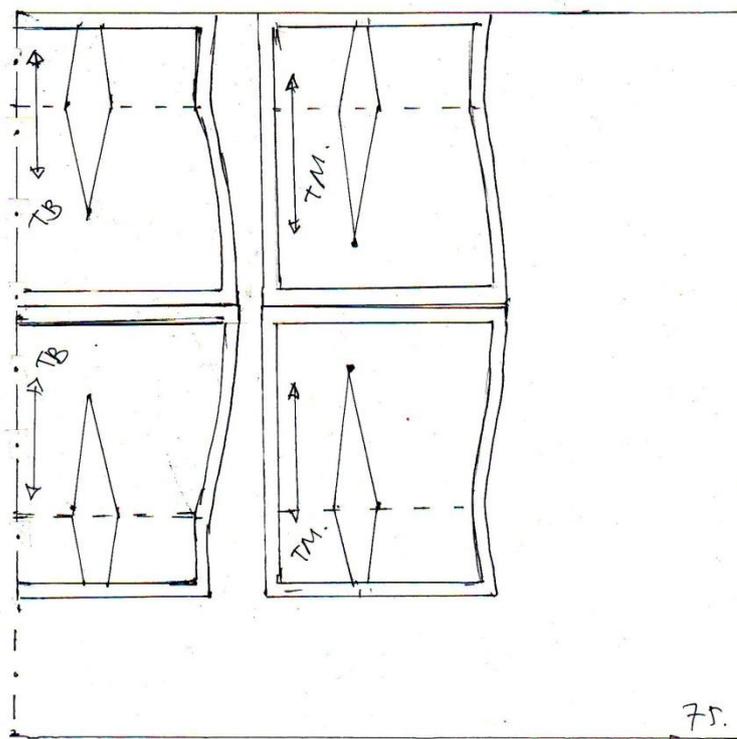
Bahan *shimmer* pada busana pesta mala mini digunakan untuk pembuatan stola yang dihias dengan teknik batik lukis dan bermotif kesenian bambu gila.

Gambar 33. Rancangan Bahan Satin *Bridal* Untuk Longdress Skala 1:6

Keterangan :

Lebar : 150 cm

Panjang : 275 cm

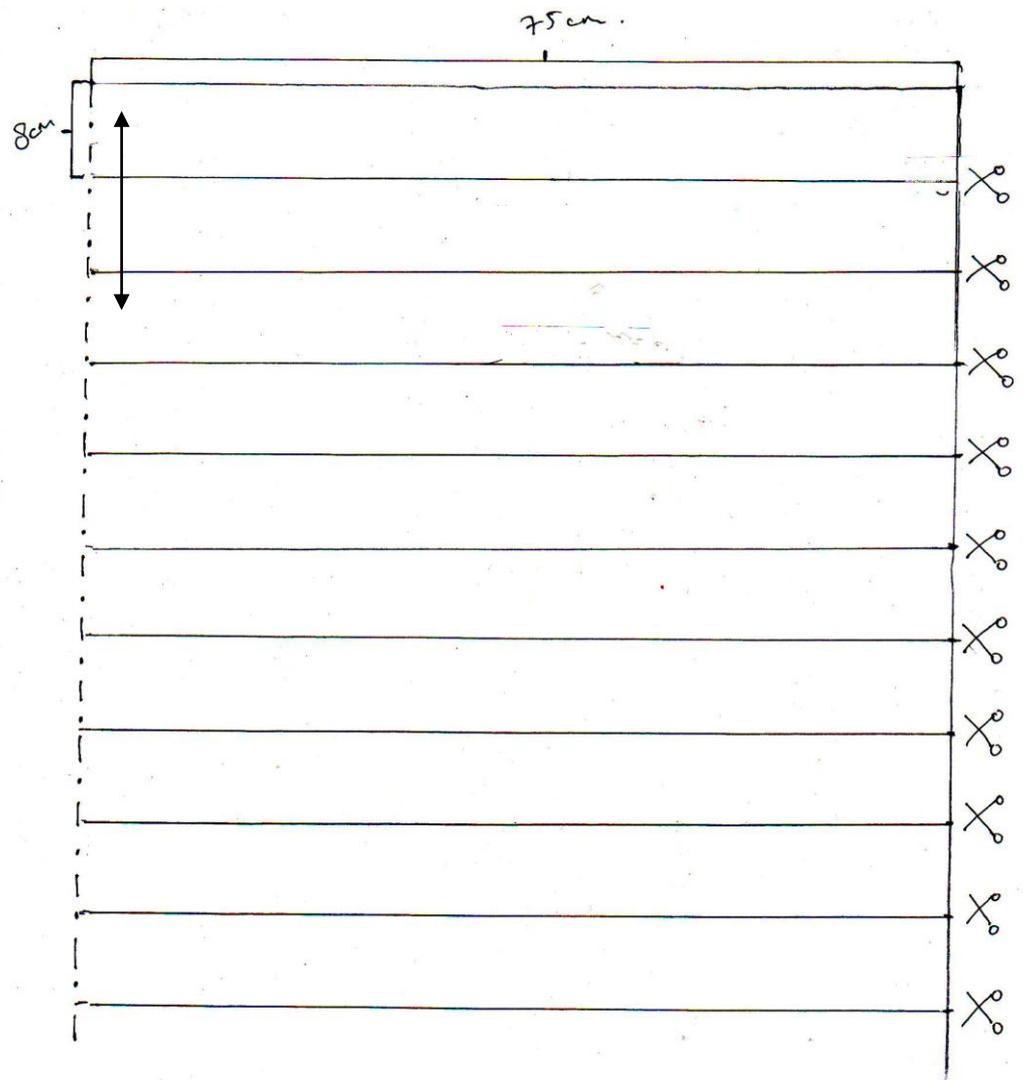


Gambar 34. Rancangan Bahan *Velvet* Untuk Obi Skala 1:6

Keterangan :

Lebar : 150 cm

Panjang : 75 cm



Gambar 35. Rancangan Bahan *Thai Silk* Untuk *Manipulating Fabrics*

Skala 1:6

Keterangan :

Lebar : 150 cm

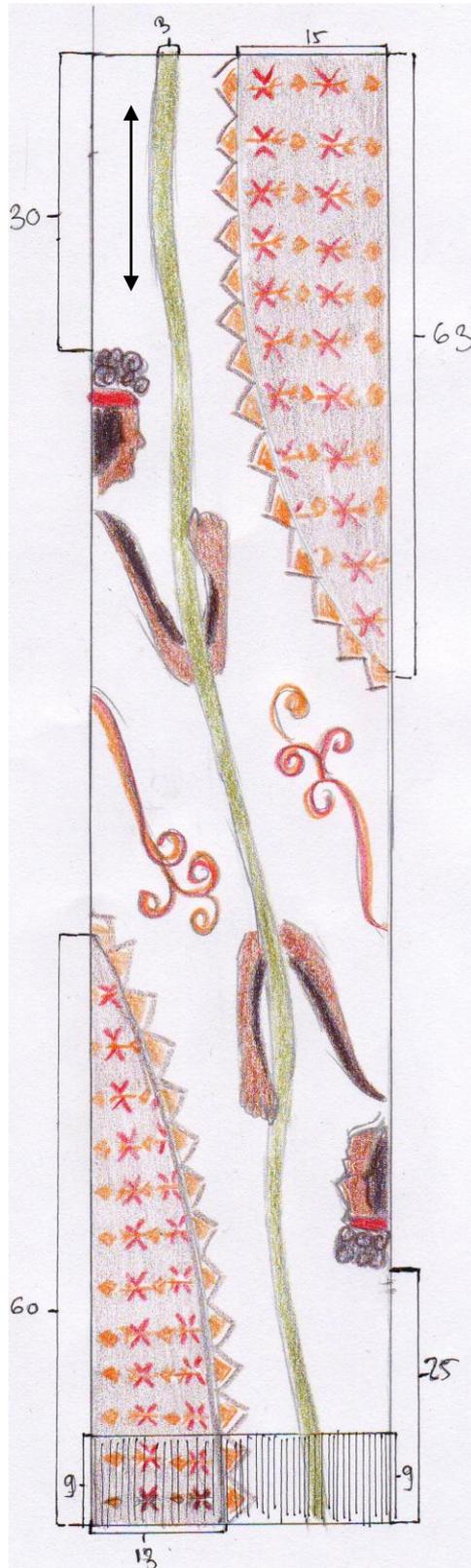
Panjang : 80 x 5 cm : 400 cm

Gambar 36. Rancangan Bahan Satin Untuk Vuring *Longdress* Skala 1:6

Keterangan :

Lebar : 150 cm

Panjang : 300 cm



Gambar 37. Rancangan Bahan *Shimmer*

Untuk Stola Skala 1:6

Keterangan :

Lebar : 150 cm

Panjang : 30 cm

2) Perancangan Harga

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

- a. Mencantumkan nama bahan, 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, misalnya bahan pokok, bahan pembantu atau bahan tambahan.
- c. Dalam menentukan jumlah harga, disesuaikan dengan banyaknya barang yang digunakan atau diperlukan.
- d. Semua barang harus tercatat, agar perhitungan biaya dapat lebih tepat.

Berikut ini adalah rancangan harga dari pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide kesenian Bambu Gila:

Tabel 1. Rancangan harga

No	Nama Barang	Digunakan	Harga Satuan	Jumlah Harga
A	Bahan Utama			
1	Kain satin bridal	3 m	@Rp.28.900	Rp. 86.700
2	Kain velvet	1 m	@Rp.18.900	Rp. 18.900
3	Kain thai silk	6 m	@Rp.14.500	Rp 87.000
4	Kain shimmer	½ m	@Rp.18.900	Rp 9.450
B	Bahan Pembantu			
1	Kain satin	3 m	@Rp. 12.500	Rp. 37.500
C	Bahan Tambahan			
1	Kain Pasir	1/2m	@Rp. 12.000	Rp. 6.000
2	Kain vesilen sutra	2 m	@ Rp. 5.000	Rp. 10.000
3	Benang Jahit	3 buah	@ Rp. 2.000	Rp. 6.000
4	Kop BH	1 buah	@Rp. 13.000	Rp. 13.000
5	Kancing kait	1 bungkus	@Rp. 3.000	Rp. 3.000
6	Ritsleting jepang	1 buah	@Rp. 5.000	Rp. 5.000
D	Bahan Hiasan			
1	Bros besar	1 pasang	@Rp. 100.0000	Rp. 100.000
2	Bordir hias	1 lembar	@Rp. 85.000	Rp. 85.000
TOTAL				Rp. 740.000

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan merupakan bentuk tindak lanjut dalam pembuatan busana. Beberapa hal yang harus dilakukan dalam proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide bambu gila yaitu :

a. Peletakan Pola Bahan

Peletakan pola pada bahan merupakan langkah awal sebelum pemotongan. Dalam peletakan pola busana pada kain, sebaiknya kain dilipat menjadi dua bagian dengan bagian baik berada di luar. Hal ini dilakukan untuk mempermudah proses penandaan jahitan atau merader.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam meletakkan pola pada bahan, yaitu :

1. Semua tanda jahitan ada pada tiap-tiap sisi, seperti tengah muka dan tengah belakang.
2. Arah benang panjang dari bagian kiri harus sama dnegan bagian kanan.
3. Corak bahan harus sama antara bagian kiri dan bahian kana, serta berjalan terus pada sisi, semikian pila corak yang searah harus diperhatikan.
4. Lebar kampuh untuk semua bagian adalah 1 – 1 ½ cm sedangkan untuk kelim selebar 2 ½ - 5 cm.
5. Lapisan seperti saku, kerah, ban pinggang, depun ataupun serip diperkirakan letaknya setelah pola besar diletakkan.
6. Sebelum meletakkan pola diatas bahan licin seperti sifon, tile dan sebagainya sebaiknya disematkan dulu di selemba kertas tipis hingga rata.

b. Pemotongan dan Pemberian tanda Jahitan

Setelah diletakkan pada bahan, langkah selanjutnya adalah pemberian kampuh, tanda jahitan serta keliman. Pemberian tanda kampuh biasanya 1 ½ - 2 cm, sedangkan pada belahan ritsleting sebesar 3 – 4 cm. Pemotongan dilakukan setelah semua bagian pola diberi tanda kampuh. Kemudian setelah bahan dipotong diberi tanda jahitan yaitu dengan cara merader tepat pada garis luar pola.

c. Penjelujuran dan Penyambungan

Sebelum bahan busana dijahit dengan mesin, terlebih dahulu di jelujur dengan tangan, hal ini untuk menghindari terjadinya kesalahan saat penjahitan. Selain itu penjelujuran juga diperlukan untuk mengetahui jatuhnya bahan pada tubuh model apakah sudah dan pas pada saat pengepasan I. Apabila mungkin terjadi kesalahan atau ketidaktepatan pada ukuran, maka masih bisa untuk bisa diperbaiki.

Langkah-langkah penjelujuran adalah sebagai berikut :

1) Menjelujur bagian badan

- a) Menjelujur mungkum bagian depan dan belakang
- b) Menjelujur kup bagian depan dan belakang
- c) Menjelujur mungkum dan badan bagian bawah
- d) Menjelujur sisi
- e) Menjelujur rit

2) Menjelujur obi

- a) Sum gulung stola
- b) Memilin manipulating fabrics, bambu
- c) Menjelujur kup bagian depan dan belakang

- d) Menjelujur rok depan dengan belakang
- e) Menjelujur stola ke rok
- f) Menjelujur manipulating fabrics ke rok
- g) Menjelujur lubang tali dan tali pengikat

d. Evaluasi Proses I

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

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

Tabel 2. Evaluasi Proses I

Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan	Cara Mengatasi
Lingkar Badan	Lingkar badan I terlalu sempit	Mededel ulang bagian mungkum lalu diperbesar masing-masing $\frac{1}{2}$ cm
Panjang gaun	Panjang gaun kurang 3cm	Kelim bawah dibuka

e. Penjahitan

Setelah pengepasan I dilakukan dan mengetahui kekurangan pada busana serta melakukan perbaikan, maka langkah selanjutnya adalah penjahitan. Penjahitan dilakukan untuk menyambung setiap bagian membentuk gaun dan obi. Penjahitan yang dilakukan menggunakan mesin jahit dan juga manual

menggunakan tangan. Hal ini dilakukan agar hasilnya menjadi rapi, kuat dan maksimal.

f. Langkah-langkah Penjahitan dan Penyelesaian

1. Menjahit gaun

- Menjahit mungkum bagian depan dan belakang
- Menjahit kup bagian depan dan belakang
- Menjahit sisi badan depan dengan belakang
- Menjahit bagian mungkum dengan badan bagian bawah
- Memasang kop BH
- Menjahit rit
- Menjahit rompok bagian bawah gaun

2. Menjahit obi

- Menjahit kup bagian depan dan belakang
- Menjahit sisi rok depan dan belakang
- Menjahit stola ke rok
- Menjahit lubang sengkeli
- Menjelujur manipulating fabrics ke rok

g. Evaluasi Proses II

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

Tabel 3. Evaluasi Proses II

Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan	Cara Mengatasi
obi	Kurang rapat pada bagian TM	Menambah manipulating fabrics untuk menutup
Manipulating fabrics	Di bagian kiri kurang asimetris	Menededel beberapa bambu dan diganti dengan yang lebih panjang.

3. Evaluasi Hasil

Kegiatan evaluasi dilakukan setelah proses perencanaan dan pelaksanaan dalam pembuatan busana pesta. Evaluasi akhir yang didapat adalah busana pesta malam “*B’ ENTITY*” dengan sumber ide Bambu Gila telah sesuai tema besar pagelaran yaitu “*New Light Heritage*”. Desain yang dibuat telah menyiratkan sumber ide Bambu Gila pada manipulating fabrics berbentuk bambu.

B. Gelar Busana

Gelar busana merupakan kegiatan yang diselenggarakan untuk memamerkan atau memperkenalkan suatu kreasi terbaru dari perancang yang diperagakan oleh seorang peragawan dan peragawati atau model profesional. Pelaksanaan gelar busana melalui tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, evaluasi.

1. Persiapan Gelar Busana

Persiapan yang dilakukan untuk Pagelaran Busana 2012 dengan tema “*New Light Heritage*” antara lain :

a. Pembentukan Panitia Pagelaran Busana

Pembentukan panitia bertujuan agar pagelaran busana dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Susunan kepanitiaan berasal dari mahasiswa pendidikan teknik busana dan teknik busana yang mengikuti proyek akhir pada tahun 2012 yang terdiri dari mahasiswa S1 Reguler angkatan 2009, S1 Non Reguler angkatan 2009, D3 Reguler angkatan 2009, D3 Non Reguler angkatan 2009 dan mahasiswa D3 angkatan 2008. semuanya berjumlah 85 orang.

Adapun susunan kepanitiaan dan tugas-tugasnya adalah sebagai berikut :

- 1) Ketua I
 - a) Penanggung jawab umum jalannya kepanitiaan
 - b) Mengatur dan mengarahkan gerak arah kepanitiaan
 - c) Optimalisasi sumber daya yang ada
 - d) Mengambil kebijakan yang bersifat internal dan eksternal tentang kepanitiaan
- 2) Ketua II
 - a) Koordinasi dengan ketua 1 setiap rapat
 - b) Perekutan panitia tambahan
 - c) Mengolah info tiket pagelaran
- 3) Sekretaris
 - a) Administrasi dan kerumahtanggaan panitia
 - b) Membuat proposal kegiatan yang nantinya dipresentasikan sebelum dicetak

- c) Menentukan kebijakan terkait administrasi (surat-surat, menyusun program kerja informasi, dll)
 - d) Pembuatan laporan pertanggung jawaban kepengurusan
 - e) Pengelolaan dan pendampingan administrasi setiap kegiatan
- 4) Bendahara I
- a) Menentukan kebijakan keuangan organisasi secara internal maupun eksternal
 - b) Pengelolaan keuangan kepanitian secara umum dan menyeluruh
 - c) Pengatur keuangan secara seimbang dan seefisien mungkin
 - d) Pembuatan laporan keuangan kepanitian secara menyeluruh
- 5) Bendahara II
- a) Menentukan kebijakan keuangan organisasi secara internal maupun eksternal
 - b) Mengkoordinir dan mengkomunikasikan setiap kegiatan yang dilaksanakan
 - c) Menyusun laporan keuangan per kegiatan
- 6) Sie Sponsorship
- a) Mencari chanel sponsor
 - b) Menjalin kerjasama dengan sponsor
 - a. Memahami dan bertanggung jawab kontrak kerja dengan sponsor
 - c) Mengatur deadline kerja ”dipresentasikan”
 - d) Bertanggung jawab terhadap ucapan terima kasih

7) Sie Perlengkapan

- a) Mensurvei tempat pelaksanaan kegiatan dengan terperinci mengenai tempat acara berlangsung
- b) Pengadaan fasilitas-fasilitas guna kelancaran kegiatan
- c) Menjadi fasilitator untuk peminjaman alat dengan jurusan

8) Sie Publikasi/ Promosi

- a) Bertanggung jawab terhadap pembuatan pamflet, tiket, dan brosur
- b) Bertanggung jawab akan penyebaran pamflet dan brosur

9) Sie Humas

- a) Bertanggung jawab terhadap penyebaran undangan
- b) Menjadi fasilitator untuk sambutan Gubernur, Rektor, Dekan dan Ketua Jurusan

10) Sie Dokumentasi

- a) Mencari sponsor untuk dokumentasi dan mensurvey video
- b) Bertanggung jawab atas dokumentasi kegiatan

11) Sie Booklet

- a) Mensurvei tempat pembuatan booklet
- b) Penawaran sampul dan isi booklet
- c) Bertanggung jawab saat pembagian booklet

12) Sie Keamanan

- a) Mengamankan jalannya acara pengambilan ukuran, fitting 1, fitting 2, *grand* juri, gladi resik, dan hari H
- b) Menjadi fasilitator dengan polisi dan memfasilitasi kebutuhan
- c) Mengkoordinasi kebersihan pada setiap acara

13) Sie Penerima Tamu

- a) Merekrut adik-adik tingkat untuk menjadi panitia khusus dalam sie penerima tamu
- b) Bertanggung jawab untuk menerima tamu dan menjamu juri pada saat grand juri dan hari H

14) Sie Juri

- a) Merekrut juri untuk penilaian gantung dan grand juri
- b) Bertanggung jawab mendampingi juri pada saat penilaian gantung, *grand* juri, dan sidang
- c) Membuat kriteria penilaian gantung dan *grand* juri
- d) Mengajukan permohonan piala

15) Sie Dekorasi

- a) Mensurvei tempat pembuatan dekorasi
- b) Mendesain layout ruangan secara keseluruhan panggung
- c) Menentukan lighting
- d) Menjadi koordinator dan bertanggung jawab pada saat mendekorasi sebelum hari H
- e) Mendesain proposal proposal, pamflet, brosur, undangan dan tiket

16) Sie Acara

- a) Membuat susunan acara secara detail
- b) Mengatur acara pengambilan ukuran, fitting 1, fitting 2, *grand* juri, gladi resik, dan hari H
- c) Mempresentasikan rencana kerja "auto plan" dengan membuat kurva deadline tiap departemen

- d) Bertanggung jawab terhadap jalannya acara secara keseluruhan
- e) Mencari MC dan Hiburan

17) Sie Kosumsi

- a) Mensurvei tempat pembuatan makanan
- b) Memesan makanan dan snack dengan penawaran menu
- c) Mengatur snack/ makanan pada saat pengambilan ukuran, fitting 1, fitting 2, grand juri dan gladi resik dan hari H
- d) Mengatur layout pengaturan makanan

18) Sie Model

- a) Membuat jadwal acara dengan model
- b) Membuat perjanjian kerjasama dengan *agency* model

19) Sie Make up

- a) Mencari sponsor make up
- b) Memfasilitasi kebutuhan perias
- c) Mensinkronkan *schedule* acara

20) Sie Floor Manager

- a) Koordinasi dengan sie acara dalam mengatur serangkaian acara mulai dari perencanaan *grand* juri sampai hari H
- b) Membantu mengkoordinir penerima tamu dan tamu undangan pada hari H
- c) Mengkondisikan tempat duduk penonton dan tempat fotografer penertiban fotografer liar

21) Sie Musik

- a) Koordinasi dengan koreografer tentang konsep musik pagelaran
- b) Koordinasi dengan sie perkap berkaitan dengan *sound system*
- c) Melakukan pembayaran kontrak koreografer

d) Cek music untuk GR dan sebelum

22) Sie Backstage

- a) Membantu persiapan *grand* juri
- b) Menyiapkan *standing* hanger untuk hari H,
- c) Mengkoordinir semua panitia di *backstage*
- d) Mengkondisikan keamanan model dan desainer di *backstage*
- e) Koordinasi dengan sie. model untuk tempelan urutan per sesi di *backstage*

b. Menentukan tema

Tema yang diambil dalam pagelaran busana 2012 ini adalah *New Light Heritage*. Arti dari *New Light Heritage* adalah suatu karya busana yang memiliki bentuk dan nuansa baru dengan mengambil sumber ide dari warisan-warisan budaya di Indonesia. Proyek akhir 2012 ini mengeksplor warisan-warisan bersejarah di Indonesia sebagai sumber ide, hal ini bertujuan untuk lebih melestarikan dan mengembangkan khasanah budaya bangsa yang mulai terabaikan oleh perkembangan global dewasa ini.

Pagelaran *New Light Heritage* tidak mengharuskan menggunakan bahan tertentu, tetapi mahasiswa dibebaskan menggunakan bahan sesuai dengan sumber ide yang diambil.

c. Menentukan tujuan pelaksanaan

Tujuan dari pagelaran busana dengan tema *New Light Heritage* ini antara lain :

- 1) Memperkenalkan kepada masyarakat luas tentang keberadaan program studi Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- 2) Menampilkan seluruh karya mahasiswa program studi Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

3) Sebagai wujud keikutsertaan mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dalam mata kuliah proyek akhir.

d. Menentukan Waktu dan tempat penyelenggaraan

Peragaan busana 2012 dengan tema *New Light Heritage* ini diselenggarakan pada hari jumat, 25 Mei 2012. Acara dimulai pada pukul 18.30 WIB hingga selesai bertempat di Auditorium UNY.

e. Penentuan anggaran

Dalam penentuan anggaran diperlukan suatu kecermatan dalam menentukan harga-harga. Berikut adalah rencana anggaran dana yang harus dikeluarkan untuk menyelenggarakan pagelaran busana dengan tema "*New Light Heritage*":

Tabel 4. Anggaran Dana Pagelaran

NO	SIE	JUMLAH PENGELUARAN
1.	Sekretaris	Rp. 666.175,-
2.	Acara	Rp. 2.192.000,-
3.	Sponsor	Rp. 340.000,-
4.	Publikasi	Rp. 270.000,-
5.	Dokumentasi	Rp. 4.876.800,-
6.	Booklet	Rp. 6.243.250,-
7.	Keamanan	Rp. 310.000,-
8.	Model	Rp. 18.650.000,-
9.	Make up	Rp. 1.207.000,-
10.	Konsumsi	Rp.10.595.600,-
11.	Juri	Rp. 1.484.000,-
12.	Dekorasi	Rp. 270.000,-
13.	Perlengkapan	Rp.13.569.800,-
14.	Jumlah	Rp. 60.640.425,-

Pemasukan keuangan diperoleh dari hasil iuran seluruh mahasiswa yang mengikuti pagelaran busana "*New Light Heritage*", sponsor, dan beberapa sumber yang akan dirinci pada lembar lampiran. Adapun jumlah pemasukan keseluruhan adalah sebesar Rp.63.987.000,00

2. Pelaksanaan

Untuk melancarkan jalannya acara, maka pada hari pelaksanaannya, yaitu pada hari jumat pada pukul 09.00 WIB diadakan gladi resik yang dihadiri oleh seluruh pengisi acara. Acara dimulai pada pukul 18.30 WIB, dan berikut ini adalah susunan acara pagelaran:

Susunan acara

No.	Waktu	Kegiatan
1	18.30 – 18.35	Pembukaan MC
2	18.35 – 18.40	<i>Performing by</i> angklung feat. violin
3	18.40 – 18.45	Sambutan oleh ketua pelaksana
4	18.50 – 18.55	Sambutan oleh ketua prodi
5	18.55– 19.00	Sambutan oleh dekan FT
6	19.00 – 19.05	Sambutan oleh WR 4
7	19.05 – 19.10	<i>Fashion show by</i> Rily T diperagakan oleh dosen PTBB
8	19.10 – 19.15	<i>Perform by</i> 7A+
9	19.15 – 19.45	<i>Fashion show</i> D3
10	19.45 - 19.50	Penghargaan sponsor besar
11	19.50 – 20.35	<i>Fashion show</i> SI NR
12	20.35 – 20.40	<i>Perform by</i> 7A+
13	20.40 – 21. 25	<i>Fashion show</i> SIR
14	21.25 – 21.45	<i>Fashion show</i> desainer tamu dan doorprise
15	21.45-22.00	Pengumuman juara dan penutupan

3. Evaluasi

Sebelum acara puncak gelar busana dimulai, penonton dipersilakan untuk melihat-lihat *display* yang juga ditampilkan pada malam itu. *Display* tersebut menampilkan karya-karya fotografi mahasiswa busana.

Seluruh karya-karya mahasiswa yang ditampilkan malam itu dinilai oleh beberapa juri. Dewan juri berjumlah 5 orang. Juri-juri tersebut antara lain :

1. Widjiningsih, M.Pd (Dosen PTBB)
2. Goet Poespo (Praktisi)
3. Dandi T. Hidayat (Desainer)
4. Lia Mustofa (Desainer)
5. Dra. Esti Susilarti, M. Pd (Wartawan mode kedaulatan rakyat)

Karya-karya mahasiswa yang terpilih menjadi karya terbaik masing-masing mendapatkan penghargaan berupa trophy dari berbagai instansi. Semua berjumlah 9 trophy yang terbagi dalam :

1. Juara Umum diraih oleh Sri Handayani yang berjudul "*REINKARNATION OF SRIKANDI*"
2. Juara Favorit diraih oleh Anisa Kurniarti yang berjudul "*MARVELOUS MATARAM*"
3. Juara I S1 diraih oleh Sri Handayani yang berjudul "*REINKARNATION OF SRIKANDI*"
4. Juara II S1 diraih oleh Nurul Muslimah yang berjudul "*SOUL OF SURJAN*"
5. Juara III S1 diraih oleh Elisabet Shinta yang berjudul "*STRENGTH OF LORI*"
6. Juara I D3 diraih oleh Dwi Astuti yang berjudul "*DETAILER SASANDO*"
7. Juara II D3 diraih oleh Tyas Putri Wardani yang berjudul "*THE POWER OF TORAJA*"

8. Juara III D3 diraih oleh Nila Diartiyang berjudul ” AMBO KO MINANG KABAU”
9. Juara The Best Desain diraih oleh Bella Yosuanty M yang berjudul ” *B' ENTITY*”

Dalam berlangsungnya acara terdapat beberapa kekurangan seperti, beberapa sie kurang koordinasi antara penanggungjawab dengan staf tentang pembagian kerja sehingga terjadi miskomunikasi, target kerja yang diberikan sebagian besar melebihi batas, namun tetap terselesaikan.

C. HASIL PEMBAHASAN

1. Proses Penciptaan Busana

Dalam penciptaan busana pesta malam ini harus memiliki kesesuaian tema antara desain yang dirancang dengan tema umum pagelaran peragaan busana yaitu “New Light Heritage” yang merupakan eksplorasi berbagai macam warisan budaya Indonesia. Untuk itu diperlukan adanya pemahaman dan penghayatan dari makna yang terkandung dalam tema yang diangkat.

Dengan tema “New Light Heritage” diharapkan untuk melestarikan kebudayaan yang mulai terabaikan melalui karya sebuah busana pesta malam yang indah. Proses penciptaan desain memerlukan pemikiran dalam merealisasikan sumber ide secara maksimal, sehingga tercipta karya yang baik dan berkualitas.

Penyusun mengambil sumber ide kesenian Bambu Gila dari Maluku dan menginspirasi pada karyanya melalui penciptaan busana pesta malam yang bertema “B’ Entity“. Hal ini dimaksudkan bahwa penyusun berantusias pada kebudayaan Maluku. Bersumber dari kesenian Bambu Gila, yang terlihat meriah, *mistik*, dan *relijius* penyusun mengembangkan konsep kesenian Bambu Gila dengan menuangkan ide kreatifitasnya menjadi bentuk lain yakni busana pesta malam yang

tidak biasa dengan nuansa elegan dan unik. Pengambilan inspirasi dari kesenian Bambu Gila ini dimaksudkan agar penyusun dapat membuktikan bahwa kesenian Bambu Gila yang terkesan mistik dapat dihilangkan dengan penciptaan busana pesta malam yang bersifat etnik tetapi tetap terlihat elegan dan unik sesuai dengan tema “New Light Heritage”. Penggunaan kain batik lukis bermotif kesenian Bambu Gila sebagai pelengkap untuk menguatkan bentuk gaun pesta malam ‘B’ Entity’.

2. Proses Pembuatan Busana

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

Fiting I dilakukan saat busana masih jelujur dengan tujuan agar jika terjadi kesalahan ukuran dapat diperbaiki lagi tanpa merusak bahan. Setelah dievaluasi lalu dilanjutkan dengan proses penjahitan busana sampai dengan penyelesaian dan pembuatan pelengkap busana kemudian dilanjutkan dengan fitting II. Pada fitting II busana harus sudah jadi kurang lebih 90% dari total pembuatan. Setelah tahap fitting II, tahap selanjutnya adalah grand juri atau biasa disebut penjurian. Penjurian dilakukan oleh dewan juri yang akan menilai teknik jahit, *cutting*, dan jatuhnya busana sebelum dipresentasikan di *stage*. Busana tersebut dinilai oleh dewan juri dan tim penguji yaitu team dosen pengampu mata kuliah Proyek Akhir sebelum busana tersebut ditampilkan dalam pagelaran.

3. Penyelenggaraan Pagelaran Busana

Pagelaran busana adalah suatu serangkaian kegiatan peragaan busana yang menampilkan busana-busana yang diperagakan oleh model diselenggarakan oleh seseorang atau instansi tertentu. Pagelaran ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Dalam pagelaran busana sangat diperlukan suatu organisasi kepanitiaan yang terdiri dari ketua, sekretaris, bendahara dan seksi-seksi lainnya. Dengan adanya organisasi maka tanggung jawab dan tugas-tugas dari mahasiswa menjadi jelas.

Pagelaran busana diadakan pada hari jumat, 25 mei 2012 dengan tema "*New Light Heritage*" yang bertempat di Auditorium UNY. Diikuti oleh 85 mahasiswa yang terdiri dari S1 Reguler angkatan 2009, S1 Non Reguler angkatan 2009, D3 Reguler angkatan 2009 dan D3 Non Reguler angkatan 2009 serta D3 angkatan 2008. Busana yang ditampilkan adalah busana pesta malam. Acara fashion show terbagi 3 session yaitu D3, SI NR, SI R. Dalam acara ini penyusun mendapat urutan tampil pada session 1 yaitu D3 dengan nomor urut 07.

Pada pelaksanaan pagelaran busana ini panitia merekrut beberapa panitia khusus. Karena kurangnya koordinasi antara panitia inti dengan panitia khusus menjadikan acara ini berlangsung kurang maksimal, seperti kesalahan penerima tamu.

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

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil pembahasan busana pesta malam dengan sumber ide Bambu Gila diambil kesimpulan yaitu:

1. Dalam mencipta busana pesta pada malam dengan sumber ide kesenian Bambu Gila, pengambilan sumber ide ini disesuaikan dengan tema proyek akhir yaitu “*New Light Heritage*”, dimana kesenian Bambu Gila diambil dari *Heritage* daerah Maluku. Ciri khusus yang diambil dari sumber ide ini adalah bentuk bambu pada kesenian Bambu Gila serta maknanya yang berarti sebuah kesatuan. Busana pesta malam ini memiliki siluet L yang terdiri dari *longdress*, dengan obi yang tertutup *manipulating fabrics* berbentuk bambu.
2. Pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide kesenian Bambu Gila melalui tiga tahap yaitu: persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Tahap persiapan meliputi membuat desain kerja busana, mengambil ukuran model, membuat pola busana, merancang bahan dan harga, pemilihan bahan serta penyusutan bahan. Tahap pelaksanaan meliputi meletakkan pola pada bahan, memotong bahan, memberi tanda pola, menjelujur dan menyambung, evaluasi proses I, menjahit, pemberian hiasan, perbaikan kesalahan bila ada, evaluasi proses II.

3. Penyelenggaraan gelar busana dilakukan melalui tiga tahap, pertama yaitu persiapan, yang meliputi pembentukan panitia dan membuat perencanaan kerja. Kedua yaitu pelaksanaan, yang meliputi pelaksanaan rencana kegiatan yang ditampilkan dalam bentuk pagelaran busana dengan tema “*New Light Heritage*”, sebelum acara digelar perlu adanya gladi resik yang dimulai dari pukul 09.00 WIB tanggal 25 Mei 2012, sehingga acara dapat terlaksana dengan lancar dan sesuai harapan, gladi resik diikuti oleh seluruh panitia, MC, dan seluruh pengisi acara. Gelar busana ini diikuti oleh 85 mahasiswa yang terdiri dari D3 Non Reguler angkatan 2009, D3 Reguler angkatan 2009, S1 angkatan 2009 dan D3 angkatan 2008 Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Pagelaran ini dilaksanakan pada hari jumat tanggal 25 Mei 2012 pukul 18.30 yang bertempat di Auditorium UNY. Penyusun tampil dengan nomor urut 07 pada sesion pertama dengan sumber ide kesenian Bambu Gila, dan diperagakan oleh model YAM. Yang ketiga yaitu evaluasi, yaitu mengevaluasi acara pagelaran busana mulai dari tahap persiapan sampai pelaksanaannya.

B. Saran

1. Dalam mencipta suatu karya maka harus menentukan sumber ide yang sesuai dengan tema. Harus teliti dalam pemilihan warna dan bahan karena itu sangat menentukan ciri dari busana yang akan dibuat.

2. Pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Bambu Gila perlu adanya manajemen waktu sehingga dalam pembuatan *manipulating fabrics* dapat selesai tepat sesuai jadwal.
3. Penyelenggaraan gelar busana hendaknya seluruh panitia lebih aktif dalam mencari informasi tentang hal-hal yang mendukung *event* pagelaran busana seperti *institute* dan lembaga-lembaga dibidang *fashion* serta desainer-desainer yang kompeten dibidangnya. Seluruh panitia haruslah mempunyai rasa tanggung jawab terhadap tugas masing-masing, disiplin serta mampu bekerjasama guna mempersiapkan dan melaksanakan suatu pagelaran busana. Selain itu juga perlu adanya koordinasi dan komunikasi yang baik antar panitia sehingga tugas kepanitiaan dapat berjalan dengan baik dan sukses dan adanya panitia bayangan dalam pagelaran busana sehingga acara dapat terlaksana dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anna, Lusia Kus, 2008. Gaya Etnik Tak Cuma Batik. Diunduh pada tanggal 2 Juni 2012 pukul 19.30 dari <http://nasional.kompas.com/read/2008/08/22/11112884>
- Arifah A. Riyanto. 2003. *Desain Busana*. Bandung : Yapemdo.
- Atisah Sipahelut. 1991. *Dasar-dasar Desain*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Chodiyah dan Wisri A. Mamdy. 1982. *Desain Busana Untuk SMKK, SMTK*. Jakarta : CV Putra Jaya.
- Chodiyah dan Moh. Alim Zaman. 2001. *Desain Model Tingkat Dasar*. Jakarta : Meutia Cipta Sarana.
- Dewi, Natalya, 2010. Prediksi Wajah Trend Fashion 2011. Diunduh pada tanggal 2 Juni 2012 pukul 21.00 WIB dari <http://www.medanbisnisdaily.com/e-paper/2010-12-26/13.pdf>
- Endang Bariqina. 1990. *Desain Menghias Kain*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Enna Tamimi. 1982. *Terampil Dalam Memantas Menjahit*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Enny Zuhny Khayati. 1998. *Teknik Pembuatan Busana III*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Gogirl!!, 2008. Animal Inspired Fashion. Diunduh pada tanggal 15 Juni 2012 pukul 19.15 WIB dari <http://gogirlmagz.com/entry/19835/animal-inspired-fashion>.
- Ibnu Syamsi. 1984. *Pokok Organisasi dan Manajemen*. Jakarta : Rineka Cipta
- Moh. Wancik. 2000. *Bina Busana Pelajaran Menjahit Pakaian wanita 2*. Jakarta : Meutia Cipta Sarana.
- Nanie Asri Yulianti. 1993. *Teknologi Busana*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

- Perempuan, 2009. Busana Pengantin Solo. Diunduh tanggal 20 Juni 2012
pukul 18.00 WIB dari <http://perempuan.com/read/busana-pengantin-solo>.
- Prapti Karomah. 1990. *Tata Busana Dasar*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Prapti Karomah dan Sicillia Sawitri. 1998. *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Puspita Setiawati. 2004. *Kupas Tuntas Teknik Proses Membuat*. Yogyakarta : Absolut.
- Sicillia Sawitri, dkk. 1997. *Tailoring*. Yogyakarta : . IKIP Yogyakarta.
- Soekarno. 2002. *Membuat Pola Busana Tingkat Dasar*. Yogyakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sri Ardiati kamil. 1986. *Fashion Design*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Sri Widarwati. 2000. *Desain Busana II*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- _____. 1998. *Desain Busana I*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Sukethi, Mualim M, 2009. HERITAGE, Apa itu?. Diunduh pada tanggal 2 Juni 2012 pukul 20.00 wib dari <http://www.borobudurlinks.com/2009/11/heritage-apa-itu.html>
- Umiyatdi Sukono. 1986. *Linseri*. Jakarta : Yayasan Institut Andragogi Indonesia.
- Widjiningsih. 1994. *Konstruksi Pola Busana*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- _____. 1984. *Desain Hiasan Busana dan Lenan Rumah Tangga*
Yogyakarta : . IKIP Yogyakarta.
- _____. 1982. *Konstruksi Pola Busana*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

L A M P I R A N

LAMPIRAN



Foto busana “B’ Entity” tampak depan



Foto busana “B’ Entity” tampak belakang

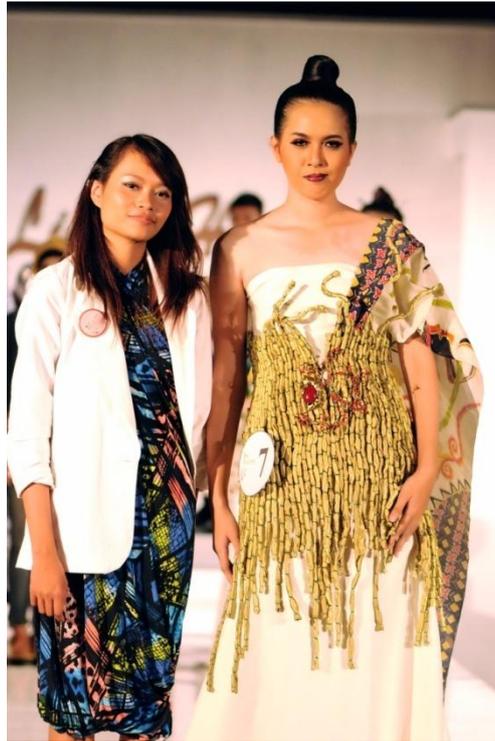


Foto Desainer dengan Model



Foto Para Pemenang Pagelaran “New Light Heritage”

ANGGARAN PAGELARAN

Kesekretariatan

Nama Kebutuhan	Harga	Jumlah
Kertas A4 1 rim	Rp 23.000,-	
Kertas A4 70 gr 1 rim	Rp 24.000,-	
Kertas A4 1 rim 70 gr	Rp 25.000,-	
Kertas <i>Glossy</i> 5 pak	Rp 77.500,-	
Kertas <i>Glossy</i> 3 set	Rp 15.800,-	
<i>Print</i> A4	Rp 132.425,-	
Jilid Mika	Rp 11.400,-	
Jilid Spiral	Rp 128.000,-	
Amplop Besar 3 pak	Rp 55.000,-	
Amplop kecil 1 pak	Rp 7.500,-	
Kwitansi 2 buah	Rp 2.350,-	
Map Batik 1 buah	Rp 2.000,-	
Materai 2 buah	Rp 14.000,-	
Tinta	Rp 50.000,-	
LPJ	Rp 100.000,-	
		Rp 666.175,-

Bendahara

Pemasukan Peserta

1. S1_Reguler 33 x Rp 260.000,00	Rp	8.580.000,00
2. S1_Non Reguler 29 x Rp 260.000,00	Rp	7.800.000,00
3. D3_ 23 x Rp 260.000,00	Rp	<u>5.980.000,00</u>
Jumlah	Rp	22.360.000,00
Sponsor <i>fresh money</i>	Rp	2.600.000,00
Iuran tambahan	Rp	8.500.000,00
Sisa iuran MP	Rp	1.122.000,00
Dana Dipa BLU	Rp	1.950.000,00
Iuran Model	Rp	15.000.000,00
Penjualan tiket		
1. VIP 200 x Rp 30.000,00	Rp	6.000.000,00
2. Reguler 50 x Rp 20.000,00	Rp	5.000.000,00
3. Tribun 85 x Rp 10.000,00	Rp	<u>850.000,00</u>
Jumlah	Rp	11.850.000,00
Denda rapat	Rp	605.000,00
Jumlah	Rp	<u>63.987.000,00</u>

Sie Acara

Nama Kebutuhan	Harga	Jumlah
Pengisi Acara	Rp 2.000.000,-	
Foto Copy	Rp 2.000,-	
Print	Rp 165.000,-	
Tas Kertas Batik 9 buah	Rp 17.500,-	
Materai 1 buah	Rp 7.000,-	
	<u>Rp 500,-</u>	
		Rp 2.192.000,-

Sie Sponsor

Nama Kebutuhan	Harga	Jumlah
Kompas	Rp 165.000,-	
<i>Hand Boquet</i>	Rp 40.000,-	
Vendel	Rp 35.000,-	
Kaos	<u>Rp 100.000,-</u>	
		Rp 340.000,-

Sie Publikasi

Nama Kebutuhan	Harga	Jumlah
Spanduk	Rp 240.000,-	
Lain – lain	<u>Rp 30.000,-</u>	
		Rp 270.000,-

Sie Dekorasi

Nama Kebutuhan	Harga	Jumlah
Spanduk	Rp 240.000,-	
Lain – lain	<u>Rp 30.000,-</u>	
		Rp 270.000,-

Sie Dokumentasi

Nama Kebutuhan	Harga	Jumlah
Stempel	Rp 35.000,-	
<i>Print</i>	Rp 42.000,-	
Plastik ID Card	Rp 78.000,-	
Tali ID Card	Rp 104.000,-	
Poster 10 buah	Rp 40.000,-	
Plastik OPP 600 buah	Rp 19.800,-	
Thropy 9 buah	Rp 450.000,-	
Cetak pamflet	Rp 14.000,-	
Jasa Potong Pamflet	Rp 1.235.000,-	
POD Colour Art 10	Rp 59.000,-	
Fotografper	Rp 1.500.000,-	
<i>Video Shooting</i>	<u>Rp 1.300.000,-</u>	
		Rp 4.876.800,-

Sie Booklet

Nama Kebutuhan	Harga	Jumlah
Cetak <i>Booklet</i>	Rp 5.993.250,-	
<i>Editing</i>	Rp 250.000,-	
<i>Foto copy</i>	Rp 15.000,-	
Potong kertas	<u>Rp 2.000,-</u>	
		Rp 6.243.250,-

Sie Keamanan

Nama Kebutuhan	Harga	Jumlah
KSR	Rp 70.000,-	
Keamanan Audit	Rp 100.000,-	
Polisi 2 orang	Rp 100.000,-	
Kartu Parkir	Rp 20.000,-	
Uang Kebersihan	<u>Rp 20.000,-</u>	
		Rp 310.000,-

Sie Model

Nama Kebutuhan	Harga	Jumlah
Transport Model	Rp 1.500.000,-	
Biaya Model	Rp 15.000.000,-	
Koreo Model	Rp 2.000.000,-	
Print Laminating	Rp 121.000,-	
Nomor	Rp 22.000,-	
Peniti bros	Rp 5.000,-	
Peniti jarum pentul	<u>Rp 2.000,-</u>	
Fotocopy data model		
		Rp 18.650.000,-

Sie Make up

Nama Kebutuhan	Harga	Jumlah
<i>Make up + hair</i> pengisi acara	Rp 350.000,-	
Rudi hadisuwarno	Rp 500.000,-	
<i>Hair do Grand Juri</i>	Rp 300.000,-	
Bulu mata + <i>foundation</i>	Rp 50.000,-	
Materai 1 buah	<u>Rp 7.000,-</u>	
		Rp 1.207.000,-

Sie Konsumsi

Nama Kebutuhan	Harga	Jumlah
Pengambilan ukuran	Rp 54.000,-	
<i>Fitting I</i>	Rp 185.000,-	
<i>Fitting II</i>	Rp 185.000,-	
Penilaian Gantung	Rp 46.000,-	
Grang Juri	Rp 702.300,-	
Rapat Koordinasi	Rp 60.000,-	
<i>Prepare panggung</i>	Rp 112.500,-	
Pagelaran	Rp 8.252.500,-	
Aqua	Rp 180.300,-	
Tas	Rp 714.000,-	
Lain – lain	<u>Rp 104.000,-</u>	
		Rp 10.595.600,-

Sie Juri

Nama Kebutuhan	Harga	Jumlah
<i>Fee Juri</i>	Rp 1.400.000,-	
<i>Print lembar penilaian</i>	Rp 12.000,-	
Bolpoint	Rp 12.000,-	
Stofmap batik	<u>Rp 60.000,-</u>	
		Rp 1.484.000,-

Sie Perlengkapan

Nama Kebutuhan	Harga	Jumlah
<i>Case</i>	Rp 1.078.000,-	
Sewa Lemlit	Rp 600.000,-	
Sewa KPLT	Rp 300.000,-	
Sewa HT	Rp 260.000,-	
Sewa Auditorium UNY	Rp 1.000.000,-	
<i>Catwalk</i>	Rp 3.500.000,-	
Lampu par	Rp 2.000.000,-	
Dekor panggung	Rp 1.500.000,-	
<i>Moving Head</i>	Rp 1.000.000,-	
<i>Soundsystem + mic</i>	Rp 1.000.000,-	
Meja Rempel	Rp 175.000,-	
Kursi	Rp 877.500,-	
Print Tanda	Rp 50.000,-	
Lakban	Rp 8.600,-	
Isolasi	Rp 4.800,-	
<i>Doubletape</i>	Rp 3.500,-	
Baterai mic	Rp 12.400,-	
Lain- lain	<u>Rp 200.000,-</u>	
		Rp 13.569.800,-

Total keseluruhan anggaran

Rp. 60.640.425,-