



**BUSANA PESTA MALAM UNTUK WANITA DENGAN SUMBER IDE
KUIL BAALBEK DALAM PERGELARAN
BUSANA “DIMANTION”**

PROYEK AKHIR

Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Ahli Madya



Oleh

Ratna Kurniawati
NIM. 14514134005

**PROGRAM STUDI TEKNIK BUSANA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

PENGESAHAN

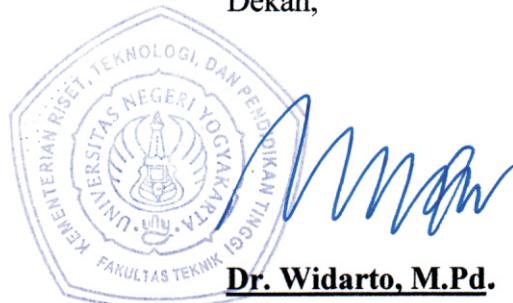
Proyek Akhir yang berjudul **BUSANA PESTA MALAM UNTUK WANITA DENGAN SUMBER IDE KUIL BAALBEK DALAM PERGELARAN BUSANA DIMANTION** ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Proyek Akhir Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 26 April 2017 dan dinyatakan **Lulus**.

Dewan Penguji :

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dra. Kapti Asiatun, M.Pd	Ketua Penguji	
Afif Ghurub Bestari, M.Pd	Sekretaris	
Sugiyem, M.Pd	Penguji	

Yogyakarta, Juli 2017

Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Widarto, M.Pd.

NIP. 19631230 198812 1 001 

PERSETUJUAN

Proyek Akhir yang berjudul "**BUSANA PESTA MALAM UNTUK WANITA DENGAN SUMBER IDE KUIL BAALBEK DALAM PERGELARAN BUSANA DIMANTION**" yang disusun oleh Ratna Kurniawati, NIM 14514134005 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 26 April 2017

Dosen Pembimbing,



Dra. Kapti Asiatun, M.Pd.

NIP. 19630610198822001

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 pengetahuan 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, 26 April 2017
Yang menyatakan,



Ratna Kurniawati
NIM. 14514134005

PERSEMBAHAN

Laporan Proyek Akhir ini penulis persembahkan untuk :

1. Orang tua tercinta, Bapak Sri Handana dan Ibu Siti Fulasoh yang telah memberikan dukungan moril maupun materil serta do'a sehingga dapat menyelesaikan tugas sebagai mahasiswa.
2. Adik – adikku tersayang, Gunawan Firdaus, Janatan Kartika, Dina Wahyu Handayani, dan Nur Falah Al-Bazigh yang telah memberikan semangat untuk segera menyelesaikan study.
3. Aji Pangestu yang memberi motivasi serta do'a untuk tetap bersemangat, selalu setia menemani masa kuliah hingga akhir.
4. Sahabat dan teman-teman seperjuangan yang telah banyak membantu.
5. Almamaterku Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan tempat untuk belajar dan menjadikan penyusun sebagai manusia yang cendekia, mandiri dan bernurani.

MOTTO

"Barang siapa keluar untuk mencari ilmu maka dia berada di jalan Allah"

(HR. Tirmidzi)

"Waktu itu bagaikan pedang, jika kamu tidak memanfaatkannya menggunakan untuk memotong, ia akan memotongmu (menggilasmu)"

(H. R. Muslim)

**BUSANA PESTA MALAM UNTUK WANITA DENGAN SUMBER IDE
KUIL BAALBEK DALAM PERGELARAN
BUSANA DIMANTION**

Oleh :
RATNA KURNIAWATI
14514134005

ABSTRAK

Proyek Akhir ini bertujuan untuk 1) menciptakan desain busana pesta malam untuk wanita dengan sumber ide *Kuil Baalbek*, 2) membuat busana pesta malam wanita dengan sumber ide *Kuil Baalbek*, 3) menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema *Dimantion* dan menampilkan busana pesta malam wanita dengan sumber ide *Kuil Baalbek*.

Proses perwujudan karya busana dalam proyek akhir ini meliputi tiga tahapan sebagai berikut; 1) proses penciptaan desain meliputi tahapan: a) mengkaji tema “*Dimantion*”, b) mengkaji sumber ide yaitu *Kuil Baalbek*, c) mengkaji tema-tema *Vigilant*, d) mengkaji karakteristik busana pesta malam wanita, e) membuat *moodboard*, f) menyusun unsur desain dengan menerapkan prinsip-prinsip desain, dan mengkaji penyajian desain sesuai dengan konsep busana yang dipilih, 2) proses pembuatan busana pesta meliputi: a) tahap persiapan berupa pengambilan ukuran, pembuatan pola, merancang dan menghitung kalkulasi harga dan pemilihan bahan, b) tahap pelaksanaan yaitu menata pola pada bahan, memotong, pemberian tanda jahitan, penjelujuran, penjahitan, c) tahap evaluasi yaitu fitting I, fitting II dan evaluasi hasil. 3) Proses pergelaran busana meliputi tiga tahapan: a) persiapan yaitu pembentukan panitia, menentukan tema *Dimantion* , menerapkan managemen pergelaran busana (tujuan, anggaran, waktu dan tempat), merancang tata panggung *lighting*, musik, gladi bersih yang bisa mendukung kelancaran pelaksanaan pergelaran busana *Dimantion*. b) pelaksanaan meliputi penilaian juri internal dan eksternal, menata panggung, musik dan *lighting* sesuai rencana pergelaran, evaluasi kesesuaian perencanaan dengan pelaksanaan pergelaran.

Hasil dari proyek akhir ini adalah: 1) terciptanya desain yang terinspirasi dalam bentuk *moodboard*, dituangkan dalam bentuk *design sketching*, *production sketching*, *precentration drawing* dan *fashion ilustration* 2) Hasil karya busana pesta malam dengan sumber ide *Kuil Baalbek* memiliki *one piece* busana pesta malam yaitu: berupa gaun mermaid. Pembuatan busana pesta ini menggunakan bahan *Jaquart*, *Organza*, dan satin bridal. Bentuk *Kuil Baalbek* terdapat pada hiasan leher, pinggang, hiasan lengan dengan dihiasi *halon* dan mutiara ceko. 3) hasil pergelaran busana dengan tema *Dimantion* yang diselenggarakan pada hari Jum’at, 24 Maret 2017 pukul 18.00 WIB, bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta diikuti oleh 95 mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana angkatan 2017. Penulis tampil pada no urut 70.

Kata kunci: busana pesta wanita, *Kuil Baalbek, Dimantion.*

WOMEN'S EVENING PARTY DRESS INSPIRED BY BAALBEK TEMPLE IN THE DIMANTION FASHION SHOW

**RATNA KURNIAWATI
14514134005**

ABSTRACT

This final project aimed to: 1) create women's evening party dress design inspired by Baalbek Temple, 2) make women's evening party dress inspired by Baalbek Temple, and 3) hold a fashion show with the Dimantion theme and feature women's evening party dress inspired by Baalbek Temple.

The processes of the realization of the fashion work in this final project included the following three stages. 1) The process of creating a design which included: a) studying the Dimantion theme, b) studying the inspiration from Baalbek Temple, c) studying the Vigilant theme, d) studying the characteristics of women's evening party dress, e) creating a moodboard, and f) organizing design elements by applying design principles, and studying the presentation of the design in accordance with the concept of the selected dress. 2) The process of making the party dress included: a) the preparation stage in the form of measuring, making patterns, and designing and calculating the cost and selecting the materials; b) the implementation stage, which included arranging the patterns on the materials, cutting, giving stitching marks, basting, and sewing; and c) the evaluation stage, which included fitting I, fitting II, and result assessment. 3) The process of the fashion show consisted of three stages, i.e.: a) the preparation, which included forming the committee, determining the Dimantion theme, applying the fashion show management (objective, budget, time, and place), designing the lighting, music, and rehearsal that could support the implementation of the Dimantion fashion show to run well; and b) the implementation, which included assessment by internal and external juries, organizing the stage, music, and lighting according to the fashion show plan, and evaluating the match of the planning with the realization of the fashion show.

The results of this final project were as follows. 1) The inspired design was created in a moodboard, manifested in the form of design sketching, production sketching, presentation drawing, and fashion illustration. 2) The evening party dress inspired by Baalbek Temple was a one-piece evening party dress, namely a mermaid gown. This party dress was made of jacquard, organza, and bridal satin. The Baalbek Temple shapes were decorations on the neck and waist, and the sleeves were decorated with halon and ceko pearls. 3) The fashion show with the Dimantion theme was held on Friday, 24 March 2017, at 18.00 WIB in the Auditorium of Yogyakarta State University, attended by 95 students of Fashion Design Education and Fashion Design of the 2017 enrolment year. The author got the participant number 70.

Keywords: *women's party dress, Baalbek Temple, Dimantion*

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan limpahan anugerah dan kenikmatan serta kesempatan sehingga penyusun dapat melaksanakan Proyek Akhir dengan judul “Busana Pesta Malam dengan sumber ide Kuil Baalbek dalam Pagelaran Busana *Dimantion* dari awal hingga proses penyusunan laporan dengan baik dan dengan pengalaman berharga yang mampu mendewasakan diri. Proyek Akhir ini diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya D3 Teknik Busana.

Dalam pelaksanaan Proyek Akhir hingga penyusunan laporan ini, banyak bantuan dan dukungan yang diberikan dari berbagai pihak. Untuk itu, penyusun menyampaikan rasa terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu kelancaran Proyek Akhir ini kepada yang terhormat:

1. Ibu Kapti Asiatun, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Proyek Akhir dan Ketua Pengujii Ujian Proyek Akhir.
2. Bapak Triyanto, M.A, selaku Kaprodi Teknik Busana D3.
3. Bapak Afif Ghurub Bestari, M. Pd. dan Ibu Sugiyem, M. Pd. selaku Tim Pengujii dalam Ujian Proyek Akhir.
4. Ibu Widayabakti Sabatari, M. Sn. selaku Pembimbing Akademik.
5. Ibu Dr.Mutiara Nugraheni, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Universitas Negeri Yogyakarta.

6. Bapak Dr. Widarto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Bapak Prof. Dr. Drs. Sutrisna Wibawa, M. Pd. Selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
8. Semua pihak yang telah memberikan bantuan hingga dapat menyelesaikan Proyek Akhir ini dengan lancar.

Akhir kata, semoga segala bantuan yang diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan laporan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca

Yogyakarta, 26 April 2017

Ratna Kurniawati

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	Xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Istilah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penciptaan	7
E. Manfaat Penciptaan	7
BAB II DASAR TEORI PENCIPTAAN KARYA	
A. <i>Trend 2017/2018</i>	9
B. Tema Penciptaan <i>Dimantion</i>	14
C. Sumber Ide	14
1. Pengertian Sumber Ide	14
2. Macam-macam Sumber ide	15
3. Sumber Ide Kuil <i>Baalbek</i>	16
4. Pengembangan Sumber Ide	17
D. Desain Busana	18
1. Unsur dan Prinsip Desain	19
2. Teknik Penyajian Gambar	25
3. Prinsip Penyusunan Moodboard	27
E. Kajian Busana Pesta Malam.....	29
1. Deskripsi Busana Pesta Malam	29
2. Karakteristik Busana Pesta	31
3. Pola Busana	32
4. Teknologi Busana	37
F. Pergelaran Busana.....	41

1. Pengertian Gelar Busana	41
2. Tujuan Penyelenggaran	42
3. Konsep Penyelenggaraan	42
4. Proses Penyelenggaraan	44
BAB III KONSEP PENCIPTAAN KARYA	
A. Konsep Desain	50
B. Konsep Pembuatan Busana	52
C. Konsep Pergelaran	54
BAB IV PROSES, HASIL, PEMBAHASAN	
A. Proses	56
1. Proses Penciptaan Disain Busana	56
2. Proses Pembuatan busana	63
3. Penyelenggaran Gelar Busana	92
B. Hasil	109
1. Hasil Penciptaan Desain	109
2. Hasil Penciptaan Karya Busana	111
3. Hasil Penyelenggaraan Pergelaran Busana	111
C. Pembahasan.....	112
1. Penciptaan Disain	112
2. Karya Busana	113
3. Pergelaran Busana	114
BAB V KESIMPULAN	
A. Kesimpulan	116
B. Saran	117
DAFTAR PUSTAKA	119
LAMPIRAN	121

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kalkulasi Harga	85
Tabel 2. Evaluasi Proses 1	91
Tabel 3. Evaluasi Proses II	93
Tabel 4. Dana Anggaran	107

DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Bangunan <i>Kuil Baalbek</i>	16
Gambar 02. <i>Design Sketching</i>	60
Gambar 03. <i>Presentation Drawing</i> Tampak Depan	62
Gambar 04. <i>Presentation Drawing</i> Tampak Belakang	63
Gambar 05. Gambar Kerja Busana Bagian Depan	65
Gambar 06. Gambar Kerja Busana Bagian Belakang	66
Gambar 07. Pola Dasar Badan So En	68
Gambar 08. Pola Dasar Rok	70
Gambar 09. Pola Gaun	71
Gambar 10. Pola Gaun	72
Gambar 11. Pecah Pola Gaun Sesuai Desain	73
Gambar 12. Pola Gaun Sesuai Desain	74
Gambar 13. Pola Kerah Clonical	75
Gambar 14. Pola Pilar Bagian Dada	75
Gambar 15. Pola Pilar pada Pinggang	75
Gambar 16. Pola Pilar pada Rok	76
Gambar 17. Pola Rok Lingkar	77
Gambar 18. Rancangan Bahan <i>Manipulating Fabric</i> (Jaquart, Dakron, Satin Bridal) untuk bagian Badan Rok	79
Gambar 19. Rancangan Bahan <i>Organza</i> untuk Bagian Rok dan Pinggang	80
Gambar 20. Rancangan Bahan Satin Bridal untuk Bagian Kelim Rok	81
Gambar 21. Rancangan Bahan Satin Bridal untuk Pilar	82
Gambar 22. Rancangan Lining untuk Bagian Badan Rok	83
Gambar 23. Kain Jaquart, Dakron dan Satin Bridal	86
Gambar 24. Susunan Jaquart, Dakron dan Satin Bridal	87
Gambar 25. Sematan Jarum Pentul	87
Gambar 26. Menjahit Manipulating fabric	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Susunan Panitia Pergelaran Proyek Akhir 2017	122
Lampiran 2. Susunan Acara Pergelaran	124
Lampiran 3. Laporan Keuangan Bendahara	125
Lampiran 4. Layout Panggung	127
Lampiran 5. Media Promosi	128
Lampiran 6. Foto Model Tampak Depan	130
Lampiran 7. Foto Model Tampak Samping	131
Lampiran 8. Foto Model Tampak Belakang	132
Lampiran 9. Foto Desainer Bersama Model	133

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Perkembangan teknologi, ilmu dan seni dalam peradaban manusia telah berdampak pada semakin kompleksnya kebutuhan dan keinginan manusia dalam hidup dan kehidupannya. Peningkatan kebutuhan dan keinginan tersebut juga terjadi dalam hal busana dengan segala perlengkapannya. Saat ini, ketika seseorang hendak memenuhi kebutuhan berbusananya, ia tidak hanya bertolak pada fungsi dan tujuan utama dari busana itu sendiri. Lebih dari itu, pemenuhan kebutuhan akan berbusana melibatkan pertimbangan-pertimbangan lain yang dianggap penting dan perlu penyesuaian, seperti kesempatan, usia, jenis kelamin, serta *trend mode* yang sedang berkembang pada masanya. Hal ini memberikan peluang dan kesempatan bagi para desainer serta produsen busana untuk lebih kreatif dalam berkarya.

Busana wanita yang semakin berkembang juga diiringi dengan meningkatnya peran wanita dalam berbagai profesi. Berkaitan dengan kebutuhan busana pesta wanita untuk menghadiri berbagai macam acara pesta membuat wanita berkeinginan untuk memiliki koleksi busana pesta. Berbagai karakter wanita dan selera akan desain busana pesta yang beragam. Kecenderungan busana pesta yang menggunakan kain-kain mewah dan mahal membuat masyarakat berfikir bahwa busana pesta harus mewah dan mahal. Berkaitan dengan beberapa masalah mengenai busana pesta ini mendorong penyusun untuk

menjadikan wanita khususnya remaja sebagai obyek penerapan desain dan memilih kesempatan pesta malam untuk remaja.

Dalam perancangan busana pesta malam pada kesempatan malam hari yang dibuat oleh penulis kriteria yang ditunjukan adalah wanita remaja akhir usia berkisar 19-28 tahun sebagai pemakai atau pengguna gaun tersebut dengan pertimbangan bahwa, wanita remaja dengan usia tersebut masih mengalami penyesuaian terhadap kehidupan yang baru, sehingga dengan keadaan demikian bagi wanita usia tersebut masih sangat memperhatikan penampilan..

Wanita tidak lepas dari aktifitas serta kegiatan yang membutuhkan busana, khususnya busana pesta. Aktivitas tersebut misalnya menghadiri resepsi pernikahan, acara ulangtahun, maupun acara-acara resmi lainnya. Penampilan yang baik dengan busana yang serasi merupakan salah satu faktor bagaimana kepribadian seseorang dinilai orang lain, bahkan bisa dikatakan bahwa seseorang dalam berbusana dapat mempengaruhi daya tarik penampilannya. Dalam menciptakan busana pesta malam tidak terlepas dari trend 2017 yaitu *Greyzone*.

Trend 2017 yaitu *Greyzone* sebagai visualisasi dalam sebuah masa, dimana kita kehilangan kemampuan untuk membedakan benar dan salah , hitam dan putih, sedangkan standar penilaian beralih pada subyektifitas pembuat keputusan tersebut. Karena itu , meski didominasi oleh kegelapan, dimana kebenaran atau kesalahan menjadi sesuatu yang relative dan abu-abu, namun bukan berarti tidak ada warna atau harapan yang mungkin muncul akibat adaptasi kemanusiaan kita terhadap masa yang tidak terlalu memberikan kecerahan harapan dan stabilitas sistem kehidupan.

Sehubungan dengan hal tersebut untuk menambah pengetahuan dan ketrampilan dalam menciptakan busana pesta, Program Studi Teknik Busana Jurusan PTBB Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk menuangkan ide dan kreativitasnya dalam menciptakan busana pesta salah satunya melalui Proyek Akhir.

Dalam hal ini penulis membuat busana pesta malam yang memiliki subtema Substansial yang menonjolkan karakteristik dari material yang digunakan, meskipun dengan proses teknologi tinggi, lebih ke permainan komposisi bidang pada bentuk yang sederhana, untuk memberi kesan kokoh, berat dan padat. Subtema substansial menggunakan 5 warna yaitu: *kobicha, terracotta, acajou, rich black, ash grey*.

Dengan demikian penulis memilih sumber ide *Kuil Baalbek* yang berada di Lebanon. *Baalbek* adalah sebuah kota di Lembah Bekaa, Lebanon pada ketinggian 1.170 meter atau 3840 kaki dari permukaan laut di sebelah timur Sungai Litani. Baalbek terkenal karena reruntuhan kuilnya yang berukuran menakjubkan dan merupakan salah satu harta karun Romawi terbesar Lebanon. Bangunan ini juga dimasukkan dalam tujuh keajaiban dunia kuno. Hal yang mendasari pengambilan sumber ide *Kuil Baalbek* adalah ciri khas dari *Kuil Baalbek* yaitu: memiliki kesan bangunan yang kokoh karena sudah ada sebelum abad ke 2 Masehi, bangunan memiliki tiga blok balok besar, dan memiliki pilar pilar yang masih berdiri kokoh. Kekokohan dan ciri khas dari arsitektur tersebut sesuai dengan subtema *Substansial*. Desain busana pesta malam ini memiliki

kesan material yang berat dan kokoh dengan bentuk yang sederhana maka cocok untuk type wanita *Elegant*.

Pada Proyek Akhir ini, setiap mahasiswa yang sedang menempuh semester enam harus menciptakan busana-busana yang merupakan hasil desain sendiri yang dibuat berdasarkan konsep desain yang telah dipikirkan yaitu desain busana dengan mengacu pada *trend fashion* 2017.

Proyek Akhir ini merupakan salah satu mata kuliah wajib tempuh untuk mendapatkan gelar Ahli Madya. Mata kuliah Proyek Akhir wajib ditempuh oleh setiap mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana sebagai wujud dari kemampuan mahasiswa dalam mengapresiasikan beberapa mata kuliah yang terkait didalamnya, dengan pertimbangan telah menempuh dan mata kuliah prasyarat.

Mahasiswa yang mengambil mata kuliah Proyek Akhir, wajib membuat hasil karya nyata berupa busana pesta malam dengan tema yang telah ditentukan dan disepakati. Proyek Akhir merupakan karya cipta mahasiswa serta karya teknologi sebagai kreasi baru yang direalisasikan melalui tahap demi tahap sehingga terwujud produk jadi dengan dilengkapi makalah atau laporan.

Terciptanya busana pesta malam ini maka diharapkan pembaca dapat mengetahui bagaimana menciptakan suatu busana pesta dengan sumber ide tertentu yang mengacu pada trend yang sedang berkembang saat ini, dan bagaimana menampilkan busana pesta malam pada sebuah pergelaran

B. Batasan Istilah

Untuk memperjelas tujuan, maka penulis membatasi pengertian dari judul diatas. Adapun batasan istilah dalam pembuatan laporan ini, sebagai berikut:

1. Busana Pesta Malam

Busana pesta malam adalah busana yang dipakai pada kesempatan pesta malam, terutama bagi wanita remaja, pada kesempatan pesta malam hari. Desain busana pesta malam kelihatan mewah atau berkesan glamour. Warna yang digunakan lebih mencolok, baik mode atau hiasan lebih mewah.

2. Sumber Ide *Kuil Baalbek*

Sumber ide adalah suatu rancangan atau gagasan yang keluar untuk menciptakan sebuah kreasi desain baru yang kreatif dan inovatif. Dalam Proyek Akhir ini busana terinspirasi dari sumber ide *Kuil Baalbek*. *Kuil Baalbek* merupakan suatu bangunan yang berada di Lebanon, memiliki ciri khas susunan balok yang kokoh dan pilar pilar yang menjulang tinggi. Arsitektur bangunan yang memiliki nilai artistik yang tinggi. Sumber ide *kuil Baalbek* adalah menciptakan sebuah kreasi desain baru yang kreatif dan inovatif yang terinspirasi oleh bangunan *kuil Baalbek*. Dalam pengampilan sumber ide perlu adanya pengamatan sumber ide untuk dituangkan kedalam bentuk desain busana pesta.

3. Pergelaran Busana “*Dimantion*”

Pergelaran busana adalah salah satu cara untuk memperagakan, memperkenalkan dan memamerkan busana hasil karya kepada masyarakat umum yang dikenakan model dengan tujuan tertentu. *Dimantion* merupakan kepanjangan dari “*Disoriented of Human Perception*” atau kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi suatu informasi yang seringkali bersifat manipulatif, visualisasi dari trend fashion 2017/2018 *Greyzone*, terdiri atas 4 tema yaitu *Archean*, *Vigilant*, *Cryptic*, dan *Digitarian* yang diciptakan menjadi suatu karya busana yang indah. Tujuan memilih tema ini karena tema *Dimantion* merupakan perwujudan perilaku manusia di Zona keabuabuan.

Batasan istilah di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide *Kuil Baalbek* adalah busana pesta malam yang dikenakan pada kesempatan malam hari untuk wanita remaja usia 19-28 tahun dengan sumber ide *Kuil Baalbek* yang ditampilkan pada pergelaran busana bertemakan *Dimantion*.

C. Rumusan Penciptaan

Dari judul dan uraian diatas maka rumusan penciptaan dalam pembuatan busana sebagai berikut :

1. Bagaimana mencipta desain busana pesta malam dengan sumber ide *Kuil Baalbek*.
2. Bagaimana proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide *Kuil Baalbek*.

3. Bagaimana menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema *Dimantion* dan menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide *Kuil Baalbek*.

D. Tujuan Penciptaan

Sesuai dengan rumusan penciptaan yang ada, maka tujuan yang ingin dicapai dari penulisan Tugas Akhir ini adalah:

1. Dapat mencipta desain busana pesta malam dengan sumber ide *Kuil Baalbek* dalam pergelaran busana *Dimantion*.
2. Dapat membuat busana pesta malam dengan sumber ide *Kuil Baalbek* dalam pergelaran busana *Dimantion*.
3. Dapat menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema *Dimantion* dan menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide *Kuil Baalbek*.

E. Manfaat

Manfaat dari laporan proyek akhir ini dibagi menjadi tiga yaitu:

1. Bagi Mahasiswa
 - a) Melatih dan mendorong kreatifitas mahasiswa dalam menciptakan karya cipta busana yang lebih inovatif.
 - b) Menambah pengetahuan dan wawasan mengenai perencanaan suatu pergelaran busana dalam suatu organisasi.

- c) Dapat menerapkan kemampuan dan keahlian dalam pembuatan busana pesta malam.

2. Bagi Program Studi

- a) Memperkenalkan kepada masyarakat adanya Program Studi Teknik Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
- b) Mensosialisasikan hasil karya cipta mahasiswa Program Study Teknik Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta kepada masyarakat dan industri.
- c) Terjalin kerja sama baik secara langsung maupun tidak langsung dengan industri-industri yang telah menjadi sponsor dalam pergelaran busana.
- d) Melahirkan desainer-desainer yang handal sehingga mampu bersaing dengan pasar global.

3. Bagi Masyarakat

- a) Mendapatkan berbagai alternatif pilihan desain busana terutama busana pesta malam.
- b) Mengetahui hasil karya cipta busana mahasiswa Program Studi Teknik Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta melalui pergelaran dengan tema *Dimantion*.

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

A. Trend 2017/2018

Dalam menciptakan sebuah desain busana tidak lepas dari pengaruh trend yang sedang atau akan terjadi. Hal ini akan membuat busana yang dirancang menjadi lebih menarik perhatian masyarakat. Kecenderungan akan suatu gaya busana tertentu lazim disebut dengan *trend mode* (Sri Widarwati, dkk, 1996:22). *Trend* adalah “gaya mutakhir” (KBBI, 2008).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa trend adalah kecenderungan akan suatu gaya busana, perubahan akan gaya busana. Trend terjadi setiap setahun sekali, dalam kehidupan fashion ditandai dengan perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu, perubahan yang mendasar pada model busana merupakan bagian penting dan menyatu dengan masyarakat.

Trend yang terjadi pada tahun ini mengacu pada tim BDA (2017) buku *Trend Forcasting 2017/2018* yaitu *Grey Zone*. *Greyzone* sebagai visualisasi dalam sebuah masa, dimana kita kehilangan kemampuan untuk membedakan benar dan salah, hitam dan putih, sedangkan standard penilaian beralih pada membuat keputusan. Dalam Trend *Grey Zone* ini ada 4 tema yaitu *Archean*, *Vigilant*, *Cryptic* dan *Digitarian* dengan tiap tema *trend* memiliki subtema masing-masing yaitu :

1. Archean

Tema *Archean* diilhami oleh periode awal terjadinya fotosintesis di bumi. Terinspirasi oleh bentuk-bentuk dan sistem yang mengingatkan pada material

alamiah dan mentah dari segala lapisan bumi : bebatuan kayu, mineral, metal, berdampingan dengan bentuk-bentuk dan warna organisme sederhana namun berdaya hidup kuat seperti lumut, jamur,dan bakteri. *Archean* dibagi menjadi 3 subtema yaitu :

a) *Tectonic*

Tectonic mengingatkan pada lapisan lempengan bumi yang mengandung bebatuan , tanah maupun pasir. Berkesan gersang namun bervolume dan memiliki permukaan halus dan nyaman disentuh.

b) *Primigenial*

Primigenial terinspirasi dari simbiose kehidupan antara organisme, seperti elemen kayu dan jamur, lumut atau sarang binatang seperti lebah dan burung, akar-akaran yang mencari mineral dan bahan makanan jauh kedalam tanah, atau bakteri yang saling bersimbiosa dibantu dengan sinar matahari, menghasilkan perpaduan yang unik antara warna gelap dan warna-warna menyala.

c) *Residium*

Residium menampilkan bentuk dan elemen bumi yang keras, kasar seperti bebatuan vulkanik, mineral, fosil, kayu, namun memiliki efek dekoratif yang terkesan mahal namun tidak umum.

2. *Vigilant*

Vigilant merupakan paduan yang selaras antara kerinduan pada masa lalu tuntutan masa kini. Ciri kuat dalam tema ini adalah paduan kontras namun tenang, antara gaya konservatif dengan modern, gaya timur dengan barat, kesederhanaan

dan kemewahan. Ditampilkan melalui bentuk-bentuk dasar dan potongan yang sederhana, dengan dominasi warna-warna kalem dan suram, serta tekstur yang alami. *Vigilant* dibagi menjadi subtema yaitu :

a. *Numericraft*

Inspirasi dari bentuk yang dihasilkan dari pengolahan yang cermat seperti dengan teknologi computer. Meskipun memanfaatkan mesin-mesin canggih yang sebetulnya dapat meraih bentuk apapun, namun tetap memilih menjaga kemurnian bentuk dasar yang sederhana, namun pada detail dapat terlihat analisa perhitungan yang konsisten

b. *Affix*

Keistimewaan dalam thema *Affix* ini terletak pada keunikan yang bervariasi dalam teknik pasang dan sambung untuk menggabungkan material yang berbeda. Permainan olah bahan juga akan memperkaya penampilannya, meskipun tampil komposisi warna natural yang ringan.

c. *Substansial*

Sub thema ini menonjolkan karakteristik dari material yang digunakan, meskipun dengan proses teknologi tinggi, lebih ke permainan komposisi bidang pada bentuk yang sederhana, untuk memberi kesan kokoh, berat dan padat, mencerminkan kehadiran sesuatu yang solid dan substansial.

3. *Cryptic*

Tema *Cryptic* merepresentasikan gaya hidup dengan dasar ilmu pengetahuan tinggi dan bertanggung jawab dengan habitat dan lingkungan sekitarnya. Aktif, dinamis dan mampu mencari solusi dengan metode yang cerdas dan sistematis

serta kreatif. Ditampilkan bentuk dan warna-warna yang mengingatkan kita pada sosok mahluk aneh dalam film fiks ilmiah. Beberapa keunikan organ mahluk hidup (seperti insang dan sisik ikan, bulu burung, kulit bunglon) diadaptasi menjadi elemen penting dalam tema ini. Detailnya juga banyak menampilkan bentuk-bentuk dan warna yang diilhami oleh klorofil, dan sel. *Cryptic* dibagi menjadi 3 subtema yaitu :

a. *Responsive*

Diilhami oleh bentuk yang mengingatkan pada organisme yang memiliki respon yang tinggi terhadap habitatnya dan memiliki kemampuan bertahan hidup tinggi. Dibuat dengan tingkat keilmuan dan ketrampilan tinggi.

b. *Iridescent*

Iridescent adalah gambaran warna yang cenderung berpendar / menyebar dan berubah warna seperti serangga (kumbang, sambeliler, kepik) memiliki susunan yang kompleks dan karakter estetika warna warni metal dan tumpukan atau jalinan material yang menciptakan kesan keindahan penuh misteri.

c. *Critter*

Creppy mengingatkan kita pada sosok sosok mahluk aneh dalam film fiksi ilmiah. Banyak diterapkan ornamen dan detail menyerupai bentuk sisik, mata majemuk, atau ruas ruas tubuh binatang. Kesan teknologi tinggi dimunculkan dengan pemakaian bahan bahan metalik.

4. *Digitariant*

Digitarian merepresentasikan campuran gaya estetis dari beberapa generasi. Gaya Space Age yang dulu diakrabi oleh *babyboomers* saling membaur dengan

gaya 80an dan Post Mo yang dianut oleh Generasi X. Masing-masing gaya muncul kembali dengan tampilan baru yang lebih segar, mudah dicerna dan diserap oleh setiap generasi. Warna elektrik ala 80an mucul dengan gaya *Space Age* dengan warna-warna *Post Mo*, dan seterusnya. Bagaikan bertualang menembus waktu dari gaya yang satu ke gaya yang lainnya. Warna, garis dan bentuk geometris di desain dengan seksama dan penuh perhitungan sebagai aksen dan detail, memberi kesan bermain dan menyenangkan. *Digitarian* dibagi menjadi 3 subtema :

a. *Post Dynamic*

Konsep dasar sub tema ini adalah keseimbangan dari sesuatu yang asimetris. Warna cenderung tenang dan hanya bersifat aksen yang memberikan dinamika pada keseimbangan tersebut.

b. *Prodigy*

Menampilkan garis-garis *extreme* yang memberi kesan dinamis, kuat sebagai simbol dari supremasi dan ego yang tinggi. Warna dan bentuk yang berani dan tidak biasa menunjukkan garis-garis tegas tanpa kompromi.

c. *Alpha Grid*

Warna, garis dan bentuk geometris didesain dengan seksama dan penuh perhitungan sebagai aksen dan detail busana, memberi kesan bermain dan menyenangkan. Garis-garis sejajar yang membentuk alur tertentu sehingga memberi ilusi optis saat melihatnya, modular yang dinamis meskipun tidak selalu mengulang bentuk.

Dari tema dan sub tema pada *Trend Forcasting* 2017/2018 maka masing-masing tema dan sub tema memiliki keistimewaan dan ciri khas yang berbeda. Seluruh sub tema pada *trend forecasting* dapat dijadikan sebagai inspirasi dalam penentuan sumber ide yang akan dipilih.

B. Tema Penciptaan *Dimantion*

Penentuan tema merupakan hal yang terpenting dalam penciptaan sebuah karya, karena tema akan sangat mempengaruhi bentuk, siluet, warna dari busana yang diciptakan.

Tema penciptaan pada pergelaran busana tahun 2017 adalah *Dimantion*. *Dimantion* merupakan singkatan dari “*Disoriented Of Human Perception*”. Tema *Dimantion* memiliki arti kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi sesuatu informasi yang sering kali bersifat manipulatif. Informasi manipulatif ini dipicu oleh pergerakan net (media sosial). Berita yang muncul memanipulasi rasa dan merubah jalan pikiran manusia dalam waktu sepersekian detik. Manusia menjadi bingung dengan buramnya batas antara baik dan jahat. Tema *Dimantion* mengacu pada trend fashion 2017/2018 yaitu *Greyzone* sebagai visualisasi dalam sebuah masa dimana manusia kehilangan kemampuan untuk membedakan benar dan salah.

C. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru. Dalam menciptakan suatu desain busana yang baru, seorang perancang busana dapat melihat dan mengambil berbagai objek untuk dijadikan sebagai sumber ide. Objek tersebut dapat berupa busana benda-benda yang ada di lingkungan dimana seorang perancang tersebut berada dan peristiwa-peristiwa penting baik di tingkat nasional maupun di tingkat internasional (Sri Widarwati, dkk, 1996:58). Sumber ide adalah sebagian sesuatu atau sumber yang dapat merangsang lahirnya suatu kreativitas (Widjiningsih, 1983).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah suatu rancangan atau gagasan yang keluar untuk menciptakan sebuah kreativitas desain baru yang kreatif dan inovatif.

2. Macam-Macam Sumber Ide

Sumber ide secara garis besar menurut Chodiyah dan Wisri A Mamdy (1982:172), dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu :

- a. Sumber ide dari penduduk dunia, atau pakaian daerah-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-bentuk geometris.
- c. Sumber ide dari peristiwa-peristiwa nasional, maupun internasional, maupun ,internasional, misalnya pakaian olahraga dari peristiwa PON, SEA Game, Asian Games, Olimpic Games, dari pakaian upacara 17 Agustus.
- d. Sumber ide dari busana kerja misalnya busana rohaniawan, hakim, dokter, dan lain-lain.

Dari ketiga kelompok sumber ide tersebut, sumber ide tidak perlu diambil secara keseluruhan, melainkan dapat diambil pada bagian yang dianggap menarik untuk dijadikan sumber ide dari seorang perancang busana dalam menciptakan desain busana yang baru, misalnya keistimewaan dari sumber ide tersebut, Hal yang dapat dijadikan sumber ide tersebut yaitu ciri khas, warna, bentuk atau siluet, dan tekstur.

3. Sumber Ide *Kuil Baalbek*

Kuil Baalbek merupakan bangunan tua yang berada di Libanon. Bangunan kuno prasejarah ini dibangun sebagai bentuk penghormatan kepada Sang Dewa. Memiliki seni arsitektur tinggi bangunan ini sudah ada sejak abad ke-2 Masehi karena kekokohan bangunan kuil ini masih berdiri hingga saat ini meskipun ada beberapa bangunan yang runtuh. Ciri khas dari *Kuil Baalbek* yang memiliki pilar-pilar dan kokohnya bangunan.



Gambar 1. Bangunan Kuil *Baalbek*

4. Pengembangan Sumber Ide

Pengolahan objek akan terjadi perubahan wujud sesuai dengan selera maupun latar belakang sang senimannya. Perubahan wujud tersebut antara lain: *distorsi*, *disformasi*, *stilisasi*, *transformasi* (Dharsono Sony Kartika, 2004:102).

a. *Distorsi*

Penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyatukan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambarkan.

b. *Disformasi*

Merupakan menggambar bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan sebagian saja yang dianggap mewakili proses disformasi dapat dilakukan dengan cara mengurangi bagian perbagian dari detail obyek sehingga menghasilkan desain yang semakin sederhana.

c. *Stilisasi*

Merupakan cara menggambar untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan setiap kontur obyek atau benda yang digambar. Proses stilisasi ini dapat dilakukan dengan menambahkan detail pada setiap perubahan sehingga semakin lama detailnya semakin rumit.

d. *Transformasi*

Penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (trans) wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambar.

Dari keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam pengambilan sumber ide hendaknya tidak ditampilkan atau diaplikasikan pada keseluruhan busana tetapi hanya bagian bagian teryentu saja terutama yang akan dijadikan pusat perhatian dari busana tersebut. Selain itu dalam pengambilan sumber ide apabila dilakukan perubahan atau pengembangan harus diperhatikan sumber ide yang diterapkan sehingga tidak menghilangkan ciri khas dari sumber ide yang diambil.

Dalam pembuatan busana pesta malam ini perancang menggunakan konsep pengembangan sumber ide secara Distorsi untuk mengembangkan sumber ide pada penerapan busana pesta malam remaja dengan sumber ide *Kuil Baalbek*.

D. Desain Busana

“Disain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek stsu benda yang dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur” (Sri Widarwati, 1993:2). “Disain adalah suatu rancangan gambar yang nantinya akan dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan garis, bentuk, warna dan teksture” (Widjiningsih, 1982:1). Sedangkan menurut Arifah Ariyanto (2003) desain adalah rancangan sesuatu yang dapat diwujudkan pada benda nyata atau perilaku manusia yang dapat diwujudkan pada benda nyata atau perilaku manusia yang dapat dirasakan, dilihat, didengar dan diraba.

Berdasarkan uraian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa desain merupakan bentuk rumusan suatu proses pemikiran, pertimbangan, perhitungan, dan gagasan seorang desainer yang dituangkan dalam wujud karya dua dimensi

atau gambar, yang merupakan pengalihan ide atau gagasan perancang kepada orang lain. Dapat dikatakan pula bahwa setiap busana adalah hasil perwujudan akhir sebuah proses desain busana (Afif Ghurub Bestari, 2011:4)

1. Unsur dan Prinsip Disain

a. Unsur

Unsur disain merupakan unsur – unsur yang digunakan untuk mewujudkan sebuah desain sehingga orang dapat membaca desain tersebut. Unsur-unsur desain adalah unsur-unsur yang dapat dilihat secara langsung atau biasa disebut unsur visual (Afif Ghurub Bestari, 2011:11).. Unsur-unsur desain terdiri atas :

1) Garis

“Garis adalah garis, goresan, coretan panjang (lurus, lengkungan), setrip tanda berupa coretan panjang sebagai batas, deretan titik-titik yang saling berhubungan” (Kamus Besar Bahasa Indonesia,, 2008:417). Garis adalah penghubung dua buah titik (Arifah A. Riyanto, 2003:238).

Hasil dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa garis merupakan hasil goresan dari satu titik ke titik lain yang saling berhubungan dan didalam garis dapat diwujudkan emosi atau penggambarkan sifat sesuatu.. Ada dua jenis garis sebagai dasar dalam pembuatan bermacam-macam garis, yaitu :

a. Garis Lurus

Garis Lurus mempunyai sifat kaku serta memberi kesan kukuh dan keras. Namun dengan adanya arah, maka sifat garis dapat berubah seperti berikut ini.

- 1.) Garis lurus tegak memberikan kesan keluhuran.
- 2.) Garis lurus mendatar memberikan kesan tenang.
- 3.) Garis lurus miring atau diagonal merupakan kombinasi sifat garis vertical dan horizontal yang mempunyai sifat lebih hidup (dinamis).

b. Garis Lengkung

Garis lengkung mempunyai sifat luwes atau kadang-kadang bersifat riang dan gembira. Dalam menggambar desain busana, garis mempunyai fungsi berikut :

- 1.) Membatasi bentuk struktur atau siluet.
 - 2.) Membagi bentuk struktur ke dalam bagian-bagian busana untuk menentukan model busana.
 - 3.) Memberikan arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan bentuk tubuh, seperti garis princess dan garis empire.
- 2) Arah

Garis dan arah saling berkaitan karena semua garis mempunyai arah yang vertikal, horizontal, diagonal dan lengkung (Arifah A.Riyanto, 2003: 32). Menurut Widjiningsih (1982:4) sifat arah dibagi menjadi empat macam, yaitu:

- a) Arah mendatar (horizontal) memberi kesan tenang, tentram dan pasif.
- b) Arah tegak lurus (vertikal), memberikan kesan agung, kokoh, stabil, lincah, berwibawa.
- c) Miring kekiri memberi kesan lincah, gembira, dan melukiskan gerakan perpindahan yang dinamis.
- d) Miring kekanan memberikan kesan lincah gembira dan melukiskan gerakan perpindahan yang dinamis.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa arah adalah unsur yang dapat memberikan pengaruh dan kesan pada pemakai.

3) Bentuk

Bentuk merupakan hasil yang dapat dilihat secara nyata, berikut pengertian bentuk menurut beberapa sumber adalah sebagai berikut: Menurut Afif Ghurub Bestari (2011 : 12) Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang menghasilkan area atau bidang dua dimensi (Shape). Garis-garis yang di tempatkan dalam sebuah silhoutte atau suatu outline dari suatu desain membelah ruang itu menjadi bermacam-macam bentuk (Sri Ardiati Kamil, 1986:75)

Menurut pendapat di atas yang di maksud dengan Bentuk ialah suatu outline dari suatu bidang atau area yang bentuknya dapat bermacam-macam.

4) Ukuran

Menurut beberapa sumber menyebutkan bahwa ukuran adalah sebagai berikut: Garis, bentuk, juga ruang antara lain seringkali berbeda ukuran. Ukuran mempengaruhi suatu desain. Kita sering mengatur ukuran unsur-unsur dengan baik desain memperlihatkan keseimbangan (Chodiyah dan Wisir A mimdy, 1982 :8) Menurut Afif Ghurub Bestari (2011 : 13) ukuran merupakan satu unsur yang sangat memengaruhi desain busana atau benda lainnya. Unsur-unsur yang sangat memengaruhi dalam suatu desain hendaklah diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memunculkan keseimbangan dan keserasian.

Menurut pendapat diatas ukuran merupakan hal penting yang harus di perhatikan dalam suatu desain, karena setiap benda bisa saja mempunyai ukuran yang berbeda dan ukuran di gunakan untuk menciptakan keseimbangan dan keselarasan.

5) Teksture

Tekstur adalah sesuatu yang dapat di sentuh dan dapat dirasakan, tekstur menurut beberapa sumber ialah sebagai berikut:Tekstur ialah permukaan bahan tekstil. Cara menenun benang-benang untuk bahan tekstil serta sifat benang tenunnya yang menentukan permukaan bahan tekstil tersebut (Sri Ardiati Kamil, 1998:66)Garis, bidang, dan bentuk mempunyai suatu tekstur atau sifat permukaan, selain dapat dilihat juga dapat dirasakan (chodiyah dan Wisri A Mamdy,1982 : 22)

Menurut pendapat di atas yang dimaksud dengan tekstur adalah permukaan bahan yang dihasilkan dari tenunan benang dan dapat dirasakan dapat juga dilihat.

6) *Value*

Value sama dengan nilai gelap terang, berikut menurut beberapa sumber : Value adalah nilai gelap terang. Semua enda kasat mata hanya dapat di lihat karena adanya cahaya, baik cahaya alai maupun cahaya buatan (Afif Ghurub Bestari, 2011 : 14). Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna itu mengandung hitam atau putih. Misalnya kita ambil contoh warna biru. Biru ada biru muda, biru tua dan biru asli, menurut Chodiyah dan Wiris A Mamdy (1982 : 16)

Menurut pendapat diatas Value adalah nilai gelap terang yang dipengaruhi oleh adanya cahaya untuk membedakan apakah warna yang di gunakan mengandung unsur hitam atau putih. Hitam atau putih bisa diartikan sebagai warna gelap yaitu warna yang mengarah ke hitam pada urutan warna dan warna terang yaitu setiap warna yang mengarah pada putih pada urutan warnanya.

7) Warna

Warna termasuk unsur yang sangat menonjol. Dengan adanya warna, suatu benda dapat dilihat keindahannya. Selain itu, warna juga dapat mengungkapkan suasana perasaan desainer atau karakter gambar busana yang di rancang. warna dapat menunjukkan sifat, karakter, dan citera yang berbeda-beda (Afif Gurup Bestari, 2011 : 14)

b. Prinsip

Untuk menciptakan gambar desain busana yang lebih baik dan menarik perlu diketahui tentang prinsip-prinsip desain (Afif Ghurub Bestari, 2011:17). Adapun prinsip-prinsip desain sebagai berikut:

1) Harmoni

Harmoni adalah prinsip desain yang memunculkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide. Pengertian ini dapat dikatakan juga adanya keselarasan serta kesan keselarasan serta kesesuaian antara yang satu dengan yang lain dalam suatu benda atau antara benda yang satu dengan lain yang dipadukan (Afif Ghurub Bestari, 2011:17)

2) Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan yang lain. Untuk mendapatkan suatu susunan yang menarik perlu diketahui bagaimana cara menciptakan perbandingan. Ukuran objek yang satu dengan objek yang dipadukan secara proporsional.

3) Keseimbangan

Keseimbangan (balance) antarbagian dalam suatu desain sangat diperlukan untuk menghasilkan susunan yang menarik. Prinsip keseimbangan dalam desain terdiri atas dua hal yaitu keseimbangan simetris dan asimetris (Afif Ghurub Bestari, 2011 :17)

4) Irama

Irama desain dapat dirasakan melalui efek visual. Irama menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian satu ke bagian lain pada suatu benda sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari satu bagian ke bagian lainnya. Akan tetapi, tidak semua pergerakan dapatmenimbulakn irama. Irama dapat diciptakan melalui beberapa hal, antara lain pengulangan bentuk secara teratur, perubahan atau peralihan ukuran dan pancaran atau radiasi (Afif Ghurub Bestari, 2011:18)

5) Pusat perhatian

Menurut Afif Ghurub Bestari (2011:18) Pusat perhatian (center of interest) dapat berupa aksen yang secara otomatis membawa mata pada sesuatu yang terpenting dalam suatu desain busana. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menempatkan aksen sebagai pusat perhatian, antara lain sebagai berikut:

- a. Apa yang akan dijadikan aksen.
- b. Bagaimana penciptaan aksen
- c. Berapa banyak aksen yang dibutuhkan
- d. Dimana aksen ditempatkan
- f) Kesatuan

Menurut Afifi Ghurub Bestari (2011:18) Kesatuan (unity) merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan setiap unsurnya. Pengertian ini tergantung pada bagaimana suatu bagian

menunjang bagian yang lain secara selaras sehingga terlihat seperti sebuah benda yang utuh dan tidak terpisah-pisah.

2. Teknik Penyajian gambar

“Penyajian gambar model busana dapat digambar lengkap dengan proporsi tubuh, dapat pula tidak, dengan penyajian gambar lengkap terdiri dari model bagian muka, belakang diberi warna atau corak sesuai bahan yang direncanakan beserta contoh bahannya” (Arifah A. Rianto, 2003:246). Menurut (Sri Widarwati (1993) dalam menggambar atau membuat sketsa-sketsa untuk mencipta disain disain pakaian ada beberapa teknik penyajian yaitu :

a. *Design Sketching*

Maksud *design sketching* atau menggambar sketsa ialah untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin, dalam *design sketching* ini kita harus dapat mengembangkan style dengan cara kita sendiri (Sri Widarwati, dkk, 1996:72).

b. *Production Sketching*

Production sketching ialah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana. *Production sketching* dimaksud untuk membantu para pembuat pola dalam menjalankan tugasnya. Jadi seorang pembuat pola harus bisa membaca sketsa dan menganalisa dari sketsa desain yang ada (Sri Widarwati, dkk, 1996:75)..

Suatu *production sheet* yang akan dipakai pada suatu industri, menguraikan dengan jelas segala keperluan untuk pembuatan pakaian antara lain tentang bahan.

c. Presentation Drawing

Presentation drawing adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditujukan kepada pelanggan (*buyer*) (Sri Widarwati, dkk, 1996:77). Oleh karena itu dalam penyajian dan pengaturannya (*lay out*) harus memperhatikan hal-hal berikut :

1. Membuat sketsa disain dengan teliti pada kertas.
2. Membuat *sheet* bagian belakang (*back view*).
3. Beri sedikit keterangan tentang detail pakaian.
4. Menempelkan contoh bahan pada *sheet*.

d. Fashion Illustration

Fashion illustration adalah suatu sajian gambar *fashion* yang dimaksud untuk tujuan promosi suatu disain. Seorang *fashion illustration* bertugas membuat suatu *illustration* untuk suatu promosi sesuatu disain dan biasanya bekerja untuk suatu majalah, koran, buku, dan lain-lain (Sri Widarwati, dkk, 1996:78). Untuk *fashion illustration* menggunakan proporsi tubuh 9x atau 10x tinggi kepala. Dalam hal ini kaki dibuat lebih panjang.

e. Three Dimention Drawing

Three dimention drawing merupakan suatu sajian gambar yang menampilkan ciptaan desain busana dengan bahan sebenarnya. Dibuat dalam tiga kenampakan (tiga dimensi). (Sri Widarwati, dkk, 1996:79)

3. Prinsip penyusunan *Mood board*

Mood bord adalah papan inspirasi berbentuk kotak, segitiga, bulat, yang dibuat para designer dari komposisi gambar-gambar berupa foto, kliping, atau sketsa yang memuat suasana, warna dan tema yang nantinya akan diwujudkan menjadi suatu karya busana. Inspirasi yang akan dituangkan dalam mood board tersebut biasanya didapat dari media cetak (majalah, koran, dll) dan media elektronik (internet). Mood board membantu memberikan gambaran mengenai tujuan dan manfaat yang akan diperoleh dari sebuah karya, serta merumuskan ide yang bersifat abstrak menjadi desain karya yang konkret. Dalam pembuatan mood board memberikan peran yang sangat penting bagi desainer untuk mendapatkan ide yang akan dipakai sebagai referensi desain. Tujuan dari pembuatan mood board adalah untuk menentukan tujuan, arah dalam membuat karya, sehingga tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan.

a. Manfaat *mood board*

- 1) Membantu mengarahkan proses desain dari awal hingga terciptanya karya. Dimulai dari penentuan tema atau judul, mencari dan mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema dan judul serta membuat produk tersebut hingga menjadi hasil karya yang sesuai.
- 2) Membantu mengembangkan kemampuan dan pengetahuan serta mengapresiasikan ide-ide yang dimiliki dalam sebuah moodboard.

b. Fungsi *mood board*

- 1) Sebagai media pembelajaran.

- 2) Memberikan gambaran mengenai tujuan dan manfaat yang akan diperoleh dari karya yang dibuat.
- 3) Memberikan gambaran mengenai tujuan dan manfaat yang akan diperoleh dari karya yang dibuat.
- 4) Sebagai media perencanaan pada kegiatan industri khususnya industri busana dan kriya tekstil, seperti butik, garment, atau industri kriya tekstil.

Mood board dapat membantu desiner untuk menganalisis desain dari sejarah, tema, bentuk, warna, ragam hias, teksture, dan siluet. Cara membuat moodboard sebagai berikut:

- 1) Menentukan tema dan judul
- 2) Menyiapkan alat dan bahan
- 3) Mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema atau judul yang akan diangkat menjadi karya. Gambar yang diambil bisa melalui media cetak maupun elektronik.
- 4) Menggantung gambar-gambar
- 5) Menyusun dan menempelkan potongan gambar-gambar.
- 6) Menggambarkan desain karya.

E. Kajian Busana Pesta Malam

1. Deskripsi Busana Pesta Malam

a) Pengertian Busana Pesta

“Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, dimana pesta tersebut dibagi menurut waktunya yakni pesta pagi, pesta siang,

dan pesta malam” (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1998:10). “Busana pesta adalah busana yang dipakai untuk menghadiri suatu pesta. Dalam memilih bahan busana pesta hendaknya dipertimbangkan kapan pesta itu diadakan apakah pagi, siang, sore ataupun malam” (Ernawati, Izweni, Weni Nelmira, 2008:33)

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pesta pagi siang, sore maupun malam, yang dibuat secara istimewa, baik dari segi bahan yang bagus, jahitan yang halus, desain dan hiasan yang menarik.

b) Pengolongan Busana Pesta

1) Busana Pesta Pagi

Busana pesta pagi adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta pagi dan siang hari. Busana pesta ini terbuat dari bahan yang bersifat halus, lembut menyerap keringat dan tidak berkilau, sedangkan pemilihan warna sebaiknya yang lembut dan tidak terlalu gelap.

2) Busana Pesta Sore

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.

3) Busana Pesta Malam

Busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur.

Pemilihan bahan yang digunakan yaitu bertekstur lebih halus dan lembut, warna yang digunakan lebih mencolok, baik mode ataupun hiasannya lebih mewah. Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986) busana pesta malam merupakan busana paling mewah, terutama bagi wanita. Untuk warna yang digunakan warna gelap atau mencolok dan berkilau.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari. Menggunakan bahan dan warna yang lebih mewah dibandingkan busana pesta pagi ataupun sore.

c. Sifat

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998). Berdasarkan sifatnya busana pesta malam dibagi menjadi 2 yaitu :

1) Busana Pesta Malam Resmi

Busana pesta malam resmi adalah busana yang digunakan pada saat resmi, busana masih sederhana, biasanya berlengan, tertutup sehingga kelihatan rapi dan sopan tetapi tetap terlihat mewah.

2) Busana Pesta Malam Gala

Busana pesta malam gala adalah busana yang dipakai pada malam hari untuk kesempatan pesta, dengan ciri-ciri mode terbuka, glamour, dan mewah.

d. Usia

Menurut Arifah A. Riyanto (2003:151) karakteristik pemakai berdasarkan usia menjadi sebagai berikut: a) Busana Usia Bayi, b) Busana usia kanak-kanak (balita), c) Busana Usia Anak-Anak, d) Busana Usia Remaja, e) Busana Usia Remaja , f) Busana Usia Masa Tua.

2. Karakteristik Busana Pesta

a. Model/Siluet

“Siluet busana pesta adalah garis luar (bayangan) suatu busana”(Sicilia Sawitri, 1986:37). “Siluet adalah garis sisi bayangan luar dari sebuah busana atau pakaian yang dapat dikelompokkan menjadi garis bayangan luar atau pakaian yang dapat dikelompokkan menjadi garis bayangan luar atau siluet A, I, H,Y, S, T, O, X,V” (Arifah A Riyanto, 2003:132)

b. Bahan Busana Pesta

“Dalam memilih busana pesta hendaknya dipertimbangkan kapan pesta itu diadakan apakah pagi, siang, sore ataupun malam” (Ernawati, Izwerni, Weni Elmira, 2008:32). Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993:70) “bahan yang digunakan antara lain beledu, kain renda, lame sutera dan sebagainya”.

c. Warna Bahan

“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,

warna-warna tua/gelap” (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1986:10).

Pemilihan warna busana pesta harus disesuaikan dengan kesempatan pesta.

3. Pola Busana

a. Metode Pembuatan Pola

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

1) 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 (kupnat). Metode Drapping ini hanya dapat dikerjakan untuk orang lain dan banyak dilakukan sebelum konstruksi pola berkembang.

2) Konstruksi Pola

“Konstruksi pola adalah yang dibuat berdasarkan ukuran dari bagian-bagian yang diperhitungkan secara matematis dan gambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok dan lain-lainnya” (Widjiningsih, 1994:3)

Pembuatan pola secara konstruksi pola ada berbagai sistem.

Bentuk lipit kup ada yang dibahu dan pinggang seperti J.H.C Meyneke. Ada pola yang letak lipit kupnya disisi dan dipinggang

yakni sistem Dressmaking. Letak lipit kup seluruhnya di pinggang terdapat pada sistem B.M, Wielsma, Charmant, Danckaerts dan SOEN.

Pembuatan busana pesta malam ini penulis menggunakan pola dasar wanita dengan sistem So-En penggunaan pola disebabkan oleh pembuatan gaun yang hanya membutuhkan kup pada pinggang.

b. Cara Pengambilan Ukuran

Sebelum mengambil ukuran tubuh seseorang, perhatikan bentuk bahu, badan, punggung, dan pinggannya. Ukuran pada bagian-bagian tersebut pasti berbeda pada setiap orang. Hal ini membuat setiap pola yang dibuat akan mempunyai ukuran yang berlainan juga. Orang yang akan diukur sebaiknya mengenakan busana yang pas di badan, agar ukuran yang diambil dapat akurat. Sebelum mulai mengukur, ikatkan seutas *vetter-band* atau tali yang lemas di sekeliling pinggang. Lingkaran tali di sekeliling pinggang tersebut akan menjadi patokan yang dapat membantu proses pengukuran bagian lainnya (Soekarno, 2015:20).

1. Ukuran-ukuran yang diperlukan

a) Lingkar Badan

Diukur melalui ketiak hingga melingkari payudara. Ambil angka pertemuan pada meteran dalam keadaan pas. Tambahkan 4cm pada hasil ukurannya.

b) Lingkar Pinggang

Diukur pada bagian pinggang yang terikat vetter-band. Ambil angka pertemuan meteran dalam keadaan pas. Tambahkan 2cm pada hasil ukurannya.

c) Lingkar Leher

Diukur keliling leher. Ambil angka pertemuan meteran pada lekuk leher depan bagian bawah.

d) Lebar Dada

Dari lekuk leher turun \pm 5 cm. Ukur mendatar dari kerung lengan sebelah kiri sampai kerung lengan sebelah kanan.

e) Panjang Dada

Diukur dari lekuk leher bagian depan ke bawah sampai batas pinggang.

f) Panjang Sisi

Diukur dari bawah kerung lengan, lurus ke bawah sampai batas pinggang.

g) Lebar Bahu

Diukur dari batas leher sampai bagian bahu yang terendah (pangkal lengan).

h) Panjang Lengan

1) Lengan Pendek

Diukur dari ujung bahu/pangkal lengan ke bawah, sampai \pm 5cm di atas siku atau sepanjang yang diinginkan.

2) Lengan Panjang

Diukur dari ujung bahu/pangkal lengan ke bawah, sampai ± 2 cm di bawah ruas pergelangan tangan atau sepanjang yang diinginkan.

i) Lingkar Kerung Lengan

Diukur pada keliling kerung lengan dalam keadaan pas. Tambahkan ± 4 pada hasil ukurannya.

j) Lingkar Pangkal Lengan

Diukur tepat di bawah ketiak pada pangkal lengan dalam keadaan pas. Tambahkan ± 4 cm pada hasil ukurannya.

k) Tinggi Kepala Lengan

Meteran tidak dilepas dan diukur dari batas kerung lengan (ujung bahu) sampai pangkal lengan (tepat di tempat Lingkar Pangkal Lengan diukur).

l) Lingkar Pergelangan Lengan

Ukur keliling pergelangan tangan dalam keadaan pas ditambah ± 2 cm atau sesuai dengan model lengannya.

m) Jarak Payudara

Diukur dari puncak payudara sebelah kiri ke sebelah kanan.

n) Tinggi Puncak

Diukur dari pinggang ke atas sampai puncak payudara.

o) Ukuran Pemeriksa

Diukur dari pertengahan pinggang bagian depan, serong melalui payudara ke bahu yang serendah, kemudian diteruskan ke pertengahan pinggang belakang.

p) Panjang Punggung

Diukur pada bagian punggung, dari ruas tulang leher yang menonjol di pangkal leher, turun ke bawah sampai batas pinggang bagian belakang.

q) Lebar Punggung

Dari ruas tulang leher turun ±8cm, diukur dari kerung lengan sebelah kiri sampai kerung lengan sebelah kanan.

r) Panjang Rok

Diukur dari batas pinggang ke bawah sampai panjang rok yang diinginkan.

s) Lingkar Pinggul

Diukur bagian pinggul yang terbesar, dari ukuran pas ditambah ± 4cm.

t) Tinggi Pinggul

Diukur dari pinggang hingga pinggul yang terbesar.

4. Teknologi Busana

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

a. Teknologi Penyambungan atau kampuh

Menurut Ernawati, dkk (2008: 105) menyatukan bagian-bagian dari potongan kain pada pembuatan busana seperti menyatukan bahu muka dengan bahu belakang dsb, sisa sambungan disebut dengan kampuh. Kampuh ada bermacam-macam antara lain:

1) Kampuh Terbuka

“Kampuh terbuka yaitu kampuh yang tiris sambungannya terbuka/ dibuka “(Ernawati, dkk, 2008:105). Teknik penyelesaian tiris ini ada beberapa cara:

- a) Kampuh terbuka dengan penyelesaian setikan mesin.
- b) Kampuh terbuka dengan penyelesaian tususk balut.
- c) Kampuh terbuka yang diselesaikan dengan obras.
- d) Kampuh terbuka diselesaikan dengan rombak (dijahit dengan kain serong tipis, dilipat dan disetik).

2) Kampuh Balik

Kampuh balik yaitu kampuh yang dikerjakan dengan teknik membalikkan dengan dua kali jahit dan dibalikan dengan cara; pertama dengan menjahit bagian buruk menghadap bagian buruk (bagian baik) yang bertiras dengan lebar tiris dengan ukuran 3mm, jika memungkinkan dibuat lebih halus/kecil, kemudian dibalikkan dan dijahit dari bagian buruk menghadap bagian baik dengan pinggir tirasnya masuk ke dalam, hasil kampuh paling besar 0,5cm (Ernawati, dkk, 2008:106)

b. Teknologi *Interfacing*

Interfacing adalah bahan yang digunakan untuk memberi bentuk busana agar busana tampak rapi.

c. Teknologi Facing

”*Facing* adalah lapisan yang nampak dari luar, misalnya lapel kerah, lapisan belahan pada tengah muka” (Sicilia Sawitri, 1997:21). “Lapisan singkap (*Facing*) dipergunakan pada penyelesaian pinggiran kasar atau tiris, lapisan singkap bisa dipotong baik pada lajur benang yang sama dengan bagian yang harus dilapisi atau dengan bahan berlajur benang serong (kumai)” (Goet Poespo, 2005: 68). Bahan yang digunakan untuk *Facing* adalah:

- 1) Sewarna dengan bahan pokok, atau menggunakan bahan pokok.
- 2) Berbeda dengan bahan pokok, perlu diingat kombinasi warna harus sesuai dengan bahan pokoknya.

d. Teknologi Interlining

Interlining adalah pakaian yang menempel pada pakaian yang dilapis, dipasang jika diperlukan terutama pada musim dingin di Eropa.

e. Teknologi *Lining*

“*Lining* adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana dan penutup jahitan sehingga busana tampak rapi dan baik dari dalam maupun dari luar” (Sicilia Sawitri, 1997) memilih bahan *lining* harus disesuaikan dengan bahan pokok dan bentuk busana (Prapti Karomah, 1990:30).

Adapun kegunaan lining sebagai berikut:

- 1) Menutup kampuh agar tampak rapi
- 2) Menahan bentuk dan jatuhnya busana
- 3) Pengganti *underrok*
- 4) Agar bahan tipis tidak tembus pandang
- 5) Sebagian pelapis dari bahan yang kasar atau beledu seperti bahan wool
- 6) Untuk memberi rasa sejuk.

Contoh bahan yang digunakan dalam lining ini antara lain sutera, crepe, satin yang halus, sutera taffeta, rayon, asahi, habutai, ero, dan sebagainya.

Syarat-syarat *lining* adalah:

- 1) Daya tahan pakainnya sesuai dengan bahan pokok
- 2) Tidak tembus pandang
- 3) Tidak luntur
- 4) Tahan obat dalam proses *dry cleaning*
- 5) Warna cocok atau harmonis dengan bahan pokok

Penyelesaian *lining* ada dua macam, yaitu:

- 1) Pemasangan *lining* dengan teknik lepas pemasangan *lining* dengan teknik lepas yaitu bahan *lining* dan bahan utama diselesaikan tersendiri pada bagian-bagian tertentu, yaitu pada bagian kampuh sisi-sisi baju, kupnat kemudian bahan utama dan bahan lining disatukan.

2) Pemasangan *lining* dengan teknik lekat. Pemasangan *lining* dengan teknik lekat yaitu bahan utama dan bahan *lining* di jahit secara bersama-sama.

f. Teknologi *Pressing*

Pengepresan adalah suatu metode atau cara yang dilakukan untuk mendapatkan hasil jahitan yang rapi. Alat pengepresan antara lain: *iron*, *iron board* (papan setrika), *wooden clapper* (kayu penekan), *press mit*, *seam roll*, *tailor's ham* (bantalan pengepresan). Pengepresan merupakan suatu cara agar kampuh-kampuh terlihat lebih pipih dan rapi. Pengepressan dilakukan setiap kali selesai menjahit dengan menggunakan setrika dengan suhu yang disesuaikan dengan bahan dan kostum.

5. Hiasan Busana

Desain hiasan (*decorative design*) pada busana mempunyai tujuan untuk menambah keindahan desainstruktur atau siluet. Desain hiasan berupa kerah renda, sulaman, kancing dan bisban. Adapun syarat desain hiasan untuk busana, antara lain sebagai berikut :

- a. Hiasan digunakan secara terbatas atau tidak berlebihan.
- b. Letak hiasan diseduaikan dengan bentuk strukturnya.
- c. Hiasan harus cocok dengan bahan desain strukturnya dan sesuai dengan cara pemeliharaannya.

6. Teknik *Quilting*

Teknik *Quilting* adalah teknik jahit tindas dengan mengikuti pola potongan kain maupun pola yang dikreasikan sendiri. Langkah-langkah teknik *quilting* adalah sebagai berikut :

- a. Buatlah gambar pola sesuai ukuran yang diinginkan pada kertas.
- b. Jiplak gambar pola tersebut diatas kain perca dengan menggunakan kertas karbon.
- c. Gunting kain perca sesuai pola yang dibuat.
- d. Letakan potongan kain perca tersebut diatas kain lain sebagai dasar.
- e. Agar kain perca tidak bergeser saat dijahit, maka potongan kain perca pada kain dasar dengan jarum pentul.
- f. Jahit semua potongan kain perca pada kain dasar dengan teknik jahit aplikasi atau jahit setik.

F. Pergelaran Busana

1. Pengertian Gelar Busana

Pergelaran busana adalah pameran mode busana yang dilakukan oleh desainer atau pengusaha untuk memamerkan ide-ide atau gagasan baru yang diharapkan dapat diterima masyarakat dengan tujuan mempromosikan suatu produk busana. Produk-produk busana diperagakan oleh para model hidup/pragawati.

2. Tujuan Penyelenggaraan

Suatu penyelenggaraan busana bertujuan untuk:

- a. Mempromosikan suatu kreasi dari perancangan mode ataupun produk terbaru dari perusahaan tekstil, kosmetik, aksesoris, serta garmen.
- b. Mengumpulkan dana bagi badan sosial seperti panti jompo, panti asuhan, pembangunan rumah sakit, rumah ibadah serta sumbangan bagi korban bencana alam.
- c. Sebagai hiburan/secara selingan dari suatu pesta atau pertemuan, misalnya ulang tahun suatu perusahaan/organisasi, resepsi, arisan, dan seminar.
- d. Dapat juga digunakan sebagai promosi bahwa sekolah kejuruan adalah pilihan yang tepat untuk mandiri.

Tujuan pergelaran busana selain untuk promosi, juga dapat menarik kunjungan masyarakat. Bagi institusi, penyelenggaraan pergelaran busana merupakan sarana untuk mencapai suatu tujuan pendidikan.

3. Konsep Penyelenggaraan

a. *Style*

Penataan ruang melibatkan seksi perlengkapan dan dekorasi bekerja sama dengan anggota-anggota yang lain (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1986). Penataan ruang harus memiliki kaidah-kaidah, antara lain sebagai berikut:

- 1) Keindahan dan kerapihan tempat
- 2) Nilai artistik yang tinggi

- 3) Kenyamanan dan keamanan, baik untuk peserta, panitia, maupun penonton.

Pergelaran busana dapat dilakukan dalam ruangan maupun di luar ruangan. Kebutuhan tempat disesuaikan dengan kebutuhan pergelaran. Apabila direncanakan untuk menampung penonton yang banyak atau secara massal (bentuk konser), dapat dilakukan diluar ruangan, sedangkan jika penonton dibatasi dengan tiket maupun dengan undangan, pergelaran dapat dilakukan di dalam ruangan.

b. *Lighting*

Lighting atau tata cahaya yaitu unsur atau tata artistik yang paling penting dalam pergelaran busana, seorang penata cahaya pertu mempelajari pengetahuan dasar dan penguasaan tata cahaya, pengetahuan dasar tersebut selanjutnya dapat diterapkan dan dikembangkan dalam penataan cahaya untuk kepentingan artistik dalam panggung.

Lightinng atau tata cahaya dalam sebuah pertunjukkan sangat penting agar dapat mendukung suatu acara terutama pada acara pergelaran busana agar memperjelas detile busananya.

c. Tata Panggung

Panggung *fashion show* atau *catwalk* adalah suatu tempat yang menjadi pusat perhatian atau alternatif yang biasa digunakan pada saat pameran berlangsung dengan cara berjalan diatasnya. Tata Suara

Tata Suara adalah suatu teknik pengaturan peralatan suara atau bunyi pada suatu acara pertunjukkan, tata suara erat kaitannya dengan pengaturan penguatan suara agar bisa terdengar keras tanpa mengabaikan kualitas suara yang dikuatkan. Hal utama yang harus diperhatikan di dalam suatu pertunjukkan dan pergelaran yaitu musik, tanpa musik pertunjukan tidak sempurna dan terkesan tidak hidup.

Pemberian musik pada acara *fashion show* bertujuan untuk:

- 1) Membangkitkan suasana pada acara pergelaran tersebut.
 - 2) Memperkuat jiwa atau seni yang ada di dalam suatu busana
 - 3) Untuk membantu model mengatur irama berjalan saat pergelaran berlangsung
4. Proses Penyelenggaraan
- e. Persiapan

Tahap persiapan dimulai dari pembentukan sebuah panitia agar sebuah pergelaran dapat berjalan dengan baik. Adapun tugasnya antara lain:

- 1) Ketua panitia yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap jalannya keseluruhan penyelenggaraan pergelaran busana.

- 2) Wakil ketua yaitu orang yang membantu ketua dari penyelenggaraan pergelaran busana.
- 3) Sekretaris dan humas yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap segala bentuk undangan, surat menyurat, dan segala yang berhubungan dengan masyarakat.
- 4) Bendahara yaitu orang yang berfungsi membuat anggaran biaya serta membukukan pengeluaran dan pemasukan uang yang berhubungan dengan pergelaran busana.
- 5) *Anauncer* yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap kelancaran pergelaran busana. Biasanya menerangkan sebagai *Master of ceremony*(MC).
- 6) Penanggung jawab peragawati dan ruang rias yaitu orang yang mengurus segala hal yang berhubungan dengan peragawati.
- 7) Penanggung jawab ruangan yaitu orang yang mengurus segala keperluan teknis penyelenggaraan pergelaran busana seperti tata lampu, tata suara, dokumentasi dan lain-lain.

f. Menentukan Tema

Penentuan tema didasarkan pada jenis peristiwa yang terjadi. Karena tema adalah sumber ide dasar pokok pergelaran, maka setidaknya sebelum mengadakan pergelaran, perlu adanya analisa latar belakang pada peristiwa yang terjadi, persyaratan tema yang dapat diangkat:

- 1) Singkat dan jelas

- 2) Aktual
- 3) Waktu terbatas

Tema yang diangkat pada pergelaran 2017 ini adalah “*Dimantion*” yang merupakan singkatan dari *Disoriented of Human Perception* atau kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi suatu informasi yang seringkali bersifat manipulatif, visualisasi.

g. Menentukan Anggaran

Dalam penyelenggaraan pergelaran busana sumber dana dapat diperoleh dari sponsor. Sponsor adalah dana dukungan dari beberapa pihak antara lain, yaitu:

- 1) Program Non Sponsor

Penyelenggaraan peragaan busana dilaksanakan oleh pihak penyelenggara sedikit tanpa kerja sama dengan pihak lain. Kelebihannya adalah pihak penyelenggara dapat menentukan segala sesuatunya dengan bebas. Sedangkan kekurangan dari program non sponsor ini yaitu tidak adanya dana bantuan dari luar yang mendukung suatu acara.

- 2) Program Sponsor

Pergelaran busana dengan program sponsor adalah pergelaran busana yang dilakukan dengan pihak penyelenggara

dan bekerja sama dengan pihak sponsor yang telah mensponsori acara yang diselenggarakan. Keuntungan dari program sponsor adalah mendapatkan dukungan berupa materi maupun barang untuk berpartisipasi dalam acara. Kekurangan dari program sponsor ini yaitu terlibat kerjasama dengan pihak lain yang mempunyai ikatan berbisnis dengan acara.

Hal hal yang harus diperhatikan pada penyelenggaraan pergelaran busana program sponsor menurut Sri Ardiati Kamil (1986):

- a) Harus ada surat kesepakatan atau surat kontrak yang mengatur perjanjian kerjasama antara pihak penyelenggara dengan pihak sponsor.
- b) Nama-nama sponsor dicantumkan pada ruang sponsor (pamflet, spanduk, cocard, dan booklet) sesuai dengan kontraprestasi yang sudah disepakati

Sumber dana pada Proyek Akhir 2017 dengan tema *Dimantion* ini berasal dari program non sponsor dan sponsor. Program non sponsor yaitu berasal dari dana iuran pada mahasiswa, sedangkan program sponsor berasal dari pihak sponsor.

h. Pelaksanaan

Tahap-tahap yang perlu dilakukan pada busana antara lain :

- 1) Menentukan waktu dan tempat penyelenggaraan

Menentukan waktu pergelaran sebaiknya ditentukan pada hari libur dimana peluang seseorang untuk menghadiri acara tersebut terbuka lebar. Sedangkan dalam memilih tempat pergelaran sebaiknya ditentukan sebuah tempat yang strategi dan kapasitas ruangannya disesuaikan dengan tamu yang hadir.

2) Menentukan anggaran dana

Dalam menyelenggarakan sebuah pergelaran busana sebaiknya memperhitungkan besar kecilnya pergelaran yang akandibuat karena hal tersebut sangat berpengaruh terhadap banyak tidaknya dana yang diperlukan.

i. Evaluasi

Tujuan evaluasi dari suatu kegiatan adalah untuk mengetahui dengan pasti apakah pencapaian hasil, kemajuan dan kendala yang dijumpai dalam pelaksanaan kegiatan dimasa yang akan datang.

Evaluasi merupakan cara untuk membuktikan keberhasilan atau kegagalan dari rencana pelaksanaan kegiatan. Pengertian evaluasi sering digunakan untuk menunjukkan tahap siklus pengelolaan kegiatan mencakupi:

1) Evaluasi pada tahap perencanaan (*ex-ante*)

Pada tahap perencanaan, evaluasi sering digunakan untuk memilih dan menentukan skala prioritas dari berbagai alternatif dan kemungkinan cara mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya.

2) Evaluasi pada tahap pelaksanaan (*on going*)

Pada tahap pelaksanaan, evaluasi digunakan untuk menentukan tingkat kemajuan pelaksanaan kegiatan dibandingkan dengan rencana yang telah dirumuskan sebelumnya.

3) Evaluasi pada tahap pasca pelaksanaan (*ex post*)

Evaluasi ini diarahkan untuk melihat apakah pencapaian kegiatan mampu mengatasi masalah pembangunan yang ingin dipecahkan. Evaluasi dilakukan setelah kegiatan berakhir.

j. Pembuatan laporan pertanggung jawaban

Laporan penanggung jawaban adalah suatu dokumen tertulis yang disusun dengan tujuan memberikan laporan tentang pelaksanaan kegiatan dari suatu unit organisasi kepada unit organisasi yang lebih tinggi atau sederajat. Laporan penanggung jawaban berguna sebagai bahan evaluasi terhadap seluruh proses kegiatan dan hasil-hasil yang dicapai dari kegiatan tersebut.

BAB III

KONSEP PENCIPTAAN KARYA

A. KONSEP DESAIN

Konsep sangat berarti dalam penciptaan karya, konsep penciptaan karya merupakan sebuah penggambaran yang menerapkan metode dengan ide-ide yang baru sehingga menghasilkan suatu karya yang baru dan berbeda.

Sesuai dengan tema gelar busana 2017 yaitu “*Dimantion*”. *Dimantion* merupakan kepanjangan dari *Disoriented of Human Perception* yang berarti kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi suatu informasi yang seringkali bersifat manipulatif, visualisasi.

Proses pembuatan busana pesta malam diawali dengan mendesain busana agar diperoleh busana yang terkonsep sesuai dengan gagasan penulis. Dalam mendesain busana pesta malam penulis harus mengetahui dan mengkaji trend, menentukan acuan yang akan dipakai dari trend sebagai dasar dalam pembuatan busana pesta malam. Mengacu pada *Trend Forcasting* 2017 yaitu *Grey Zone* 2017/2018. Dalam tren ini terdiri atas 4 tema yaitu *Archean*, *Vigilant*, *Cryptic*, dan *Digitarian* yang diciptakan menjadi suatu karya busana yang indah. Tema yang digunakan penyusun sebagai acuan pembuatan busana pesta malam adalah *Vigilant*, dengan subtema *Substansial* yang menonjolkan karakteristik dari material yang digunakan, dengan proses teknologi yang tinggi, lebih ke permainan

bidang pada bentuk yang sederhana, untuk memberi kesan kokoh, berat dan padat, mencerminkan kehadiran sesuatu yang *solid* dan *substansial*.

Kuil Baalbek merupakan suatu bangunan yang memiliki balok-balok besar dan memiliki pilar-pilar yang kokoh. Pengambilan sumber ide tersebut karena bangunannya berkesan kokoh, memiliki arsitektur dengan bentuk yang sederhana. Desainer menerapkan sumber ide dengan mengambil wujud bentuk dari pilar *Kuil Baalbek*.

Pengembangan sumber ide penulis mengembangkan sumber ide dengan cara distorsi. Pengembangan distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyatukan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar. Pengembangan distorsi diambil pada karakter bangunan *Kuil Baalbek* yang kokoh. Kekokohan bangunan diwujudkan pada bagian tekstur busana yang menyerupai susunan balok pada *Kuil Baalbek* dan pilar pilar yang diwujudkan pada bagian dada, hiasan lengan dan rok.

Moodboard berfungsi untuk mempermudah pengembangan sumber ide, maka perlu dibuat papan isnpirasi atau *moodboard*. Penerapan *moodboard* juga penting dibuat untuk menuangkan ide ide inspirasi. Adapun dalam *moodboard* tersebut menggunakan sumber ide *Kuil Baalbek* melalui moodboard yaitu gambar bangunan *Kuil Baalbek*, gaya busana wanita elegant dengan blok pada bagian busananya, warna menurut *Trend Greyzone 2017* dengan sub tema *substansial*, dan macam-macam aksesoris.

Penciptaan disain busana malam ini, penulis menyusun unsur-unsur dengan menerapkan prinsip-prinsip desain yaitu penerapan sumber ide *Kuil Baalbek* dengan menggunakan kain Jaquart yang berwarna hitam dengan motif kotak-kotak yang memunculkan kesan kokoh. Disain busana yang dibuat menjadi *one piece* dengan *dress* panjang tanpa lengan dengan hiasan pilar-pilar di bagian dada, pada hiasan bawah dress memunculkan irama dan aksen dengan penataan pilar-pilar dengan keseimbangan simetris. Disain dress ini memiliki bentuk siluet A.

B. KONSEP PEMBUATAN BUSANA

Berdasarkan konsep desain yang sudah dibuat maka pembuatan busana pesta malam ini sesuai dengan konsep agar busana yang diciptakan sesuai dengan tujuan pembuatan busana dimulai dari menganalisis desain busana dan membuat *Product Sketching*. Setelah itu pengambilan ukuran yang disesuaikan dengan busana yang akan dibuat. Pengambilan ukuran ini harus dilakukan dengan teliti dan pas agar ukuran yang didapatkan sesuai atau pas dengan si pemakai. Lalu pembuatan pola busana pesta malam remaja dengan sumber ide *Kuil Ballbek* ini desesuaikan dengan desain busana yang akan dibuat. Proses pembuatan pola sangat diutamakan karena pola yang baik dan benar merupakan kunci kesuksesan dari pembuatan busana. Pembuatan pola busana pesta malam ini menggunakan metode pembuatan pola konstruksi dengan sistem So-En. Sistem So-En ini menggunakan skala 1:8 dimulai dari pembuatan pola

dasar kemudian pecah pola sesuai model busana yang akan dibuat dan perancangan bahan agar mengetahui kebutuhan bahan yang akan digunakan dan agar bahan tidak boros.

Sementara itu pemilihan bahan busana juga disesuaikan dengan konsep desain. Bahan pada busana pesta malam ini menggunakan kain Jaquart untuk membuat *manipulating fabric* dengan teknik *quilting*, kain satin bridal berwarna abu-abu dan kain organza warna abu-abu. Motif dan warna pada busana pesta malam ini dipilih karena menyesuaikan dengan tema *Vigilant*, sub tema *Substansial* dari *Fashion Trend Forecasting 2017/2018 Greyzone*.

Teknologi yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam ini adalah teknologi jahit Adibusana agar hasil jahitan rapi dan halus. Teknologi penyambungan pada busana pesta malam ini berupa kampuh buka. Semua bagian kampuh menggunakan kampuh buka supaya sisi kain tidak terlihat tebal, dan rompoknya digunakan supaya terlihat rapi dan tidak bertiras. Agar permukaan bahan utama tetap terlihat indah maka bahan *interfacing* yang dipilih harus tepat. Pada pembuatan busana pesta malam ini menggunakan tricod pada kain satin bridal yan terletak pada bagian dada, lengan dan rok. *Lining* yang digunakan adalah katun ima.

Pembuatan hiasan busana disesuaikan dengan konsep yang telah dibuat. Hiasan pada bagian lengan menggunakan kain satin bridal yang menyerupai pilar pada *Kuil Baalbek*. Pada bagian kerah, dada, hiasan lengan, dan pinggang dipasang payet.

C. KONSEP PERGELARAN

Pergelaran busana merupakan salah satu acara yang diselenggarakan untuk memperkenalkan hasil karya busana yang telah diciptakan. Untuk mengadakan pergelaran ini perlu memiliki konsep agar acara yang digelar berjalan dengan baik. Awal mula suatu kegiatan pasti mempunyai persiapan, persiapan diadakan agar semua yang terlihat didalamnya dapat mengetahui apa saja yang harus dilakukan dan dipersiapkan. Adapun persiapan yang dilakukan saat membuat acara yaitu: pembentukan panitia pergelaran. Menentukan tema “*Dimantion*”, menentukan tujuan pelaksanaan, menentukan waktu dan tempat, menentukan anggaran.

Pelaksanaan adalah hari puncak dimana saatnya untuk menyaksikan acara yang telah dibuat. Adapun hal-hal yang harus dilakukan saat mendekati pergelaran yaitu berupa: menata kursi penonton sesuai dengan bagian-bagian tamu yang akan datang dan diundang pada acara pergelaran. Membuat panggung untuk memperagakan busana, adapun konsep tata panggung yang menggunakan panggung terbuka yang berbentuk V. Dengan penataan lampu yang digunakan yaitu 6 buah lampu *parlet* yang menyorot atau bersifat spot, 2 buah *moving head* yang bergerak keberbagai arah untuk memberikan efek busana dan 1 buah *follow spot* yaitu cahaya yang mengikuti objek yang dituju. Untuk style panggung menggunakan melanin dengan warna putih agar terlihat bersih, rapi, mewah dan terlihat resmi dengan hiasan background menggunakan siluet

model pada belakang panggung pada tulisan *Dimantion*, background bagian kiri berisi logo UNY, logo diesnatalis dan tema. Tata suara digunakan untuk mengiringi pada model pada saat *catwalk* dan agar para penonton tidak bosan dan memperindah jalannya acara, untuk musik menggunakan musik dengan beat yang disesuaikan dengan busana. *Koreografi* digunakan untuk membuat atau menyusun gerakan model diatas panggung agar terlihat menarik dan rapi. *Koreografer* berasal dari *agency* yang telah disiapkan oleh sie model.

Penyelenggaraan terdiri dari tiga tahapan yaitu persiapan pelaksanaan dan evaluasi. Dalam tahap persiapan hal yang dilakukan adalah pembentukan panitia, menentukan tema, dana anggran yang akan dipakai, waktu dan tempat pelaksanaan. Tahap pelaksanaan yaitu proses berjalannya acara yang telah disiapkan. Tahap evaluasi yaitu mengevaluasi mulai dari persiapan dan proses pelaksanaan. Tahap evaluasi yaitu mengevaluasi mali dari persiapan dan proses pelaksanaannya serta melaporkan pertanggung jawabannya terhadap acara dari mulai persiapan dan pelaksanaan serta melaporkan anggaran yang telah digunakan.

BAB IV

POSES , HASIL, PEMBAHASAN

A. PROSES

1. Proses Penciptaan Disain Busana

a. Pencarian inspirasi

Pembuatan produk busana yang baik, harus dilakukan perencanaan untuk menentukan cara pembuatan busana dan tahap penyelesaian agar hasil yang dicapai dapat sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide *Kuil Baalbek* ini meliputi tiga proses dalam pembuatannya, dimulai dari persiapan pelaksanaan, hingga evaluasi hasil produk.

Proses penciptaan desain busana yang perlu diperhatikan, langkah pertama yang harus dilakukan adalah mencari inspirasi atau sumber ide. Setelah mendapatkan sumber ide maka langkah selanjutnya untuk mewujudkan sebuah disain busana pesta malam. Pencarian inspirasi dimulai dai mengkaji tema, trend yang sedang terjadi serta mengkaji teori dari beberapa referensi dengan membaca buku dan mencari informasi di internet, dan lain-lain. Setelah mendapatkan sumber ide maka langkah selanjutnya untuk mewujudkan sebuah disain busana pesta malam.

b. Papan inspirasi atau *moodboard*

Sumber ide tersebut kemudian dikumpulkan dan dituangkan kedalam sebuah *mood board* yang meliputi sumber ide, tema, trend, dan gambar pencetus sumber inspirasi lainnya yang dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai disain yang akan digambar oleh desainer. *Mood board* dikerjakan diatas kertas berukuran A2 70x120cm dengan isi/materi sebagai berikut:

- 1) Sumber ide/inspirasi
- 2) *Trend* dan karakter karya yang diangkat
- 3) Penggayaan busana (*image style*)
- 4) Warna yang akan digunakan dalam pembuatan disain busana pesta (*image colour*)
- 5) Corak bahan, bila mengangkat corak tertentu pada koleksi yang akan dibuat.

Berikut ini merupakan *moodboart* dengan tema *Vigilant* dengan subtema *Substansial* sebagai kumpulan dari inspirasi-inspirasi guna mempermudah penciptaan desain busana dengan judul busana pesta malam wanita dengan inspirasi *Kuil Baalbek*.

c. Penyajian gambar

Desain busana pesta malam wanita dengan sumber ide *Kuil Baalbek* ini perlu beberapa tahap pembuatan disain seperti:

- 1) Disain sketsa (*design sketching*)

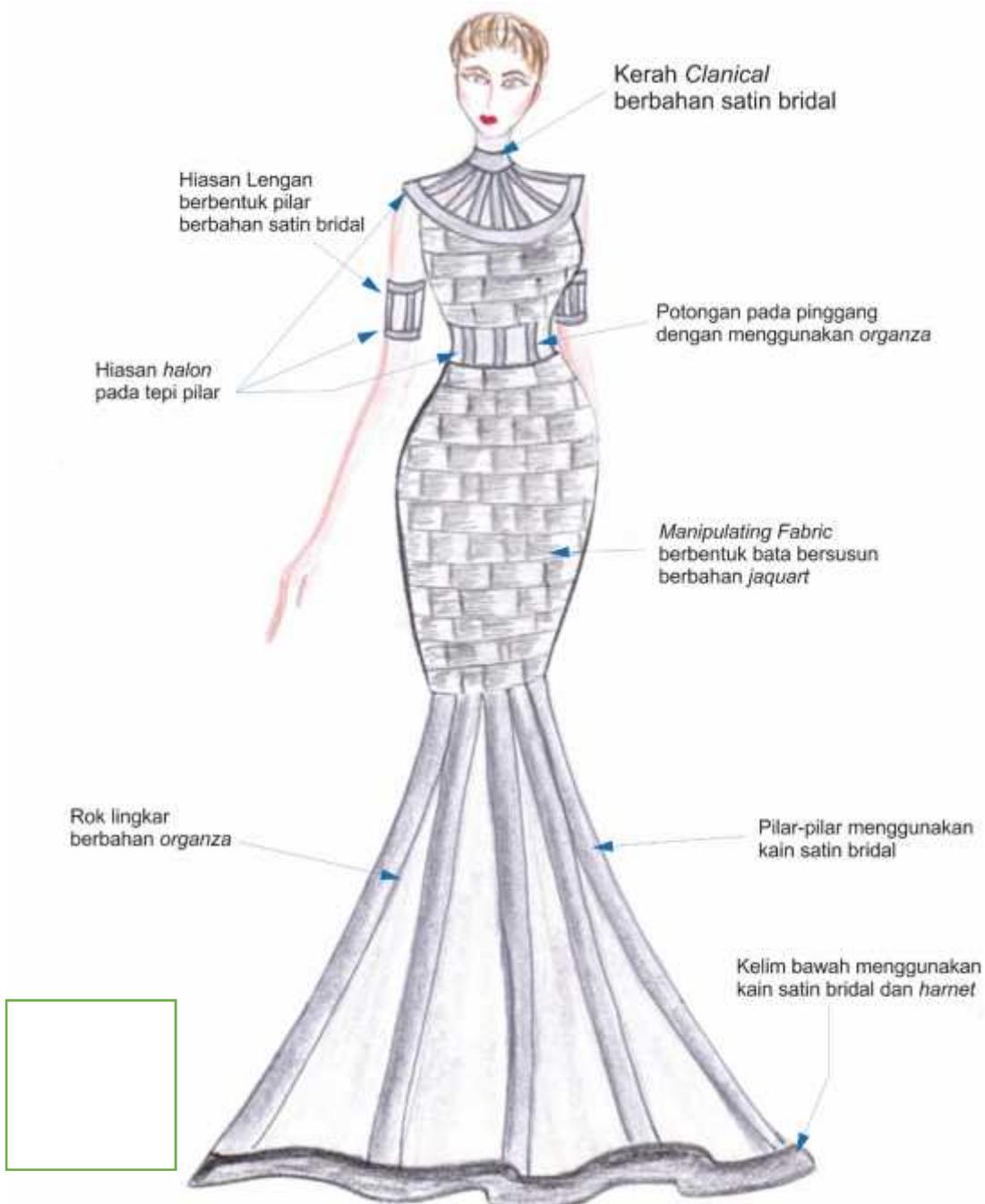
Disain sketsa (*design sketching*) adalah disain yang digunakan untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkan pada kertas secepat mungkin. Adapun *design sketching* dalam pembuatan disain busana pesta malam dengan sumber ide *Kuil Baalbek*.



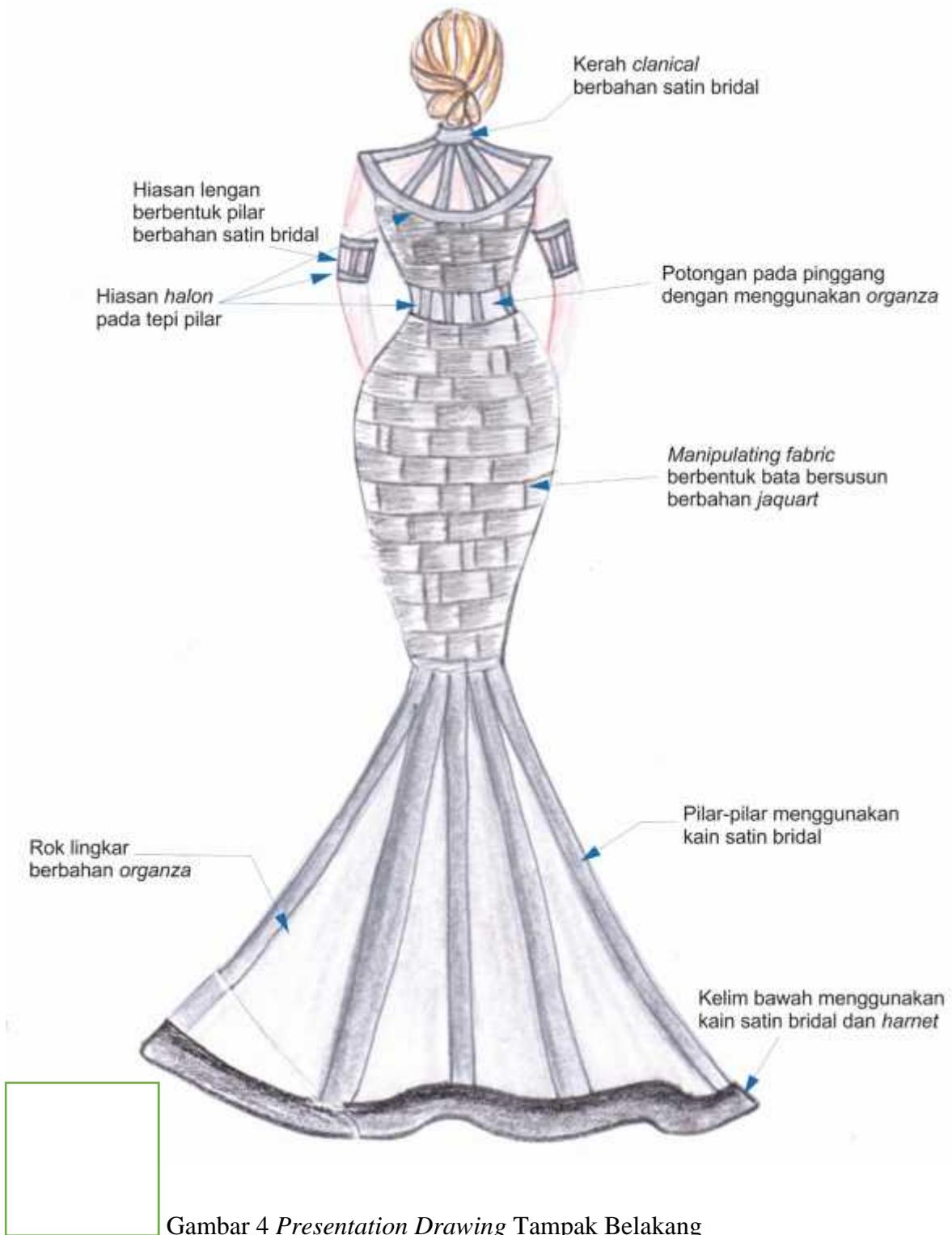
Gambar 2 *Design Sketching*

2. Disain Presentasi (*Presentation Drawing*)

Presentation Drawing atau penyajian gambar adalah disain mode busana yang digambarkan lengkap dengan warna atau corak kain pada suatu pose tubuh tertentu yang dapat dilihat pada bagian muka dan belakang. Contoh bahan pada sheet selebar 2,5x2,5 cm.



Gambar 3 *Presentation Drawing* Tampak Depan



Gambar 4 *Presentation Drawing* Tampak Belakang

3. Pembuatan Busana

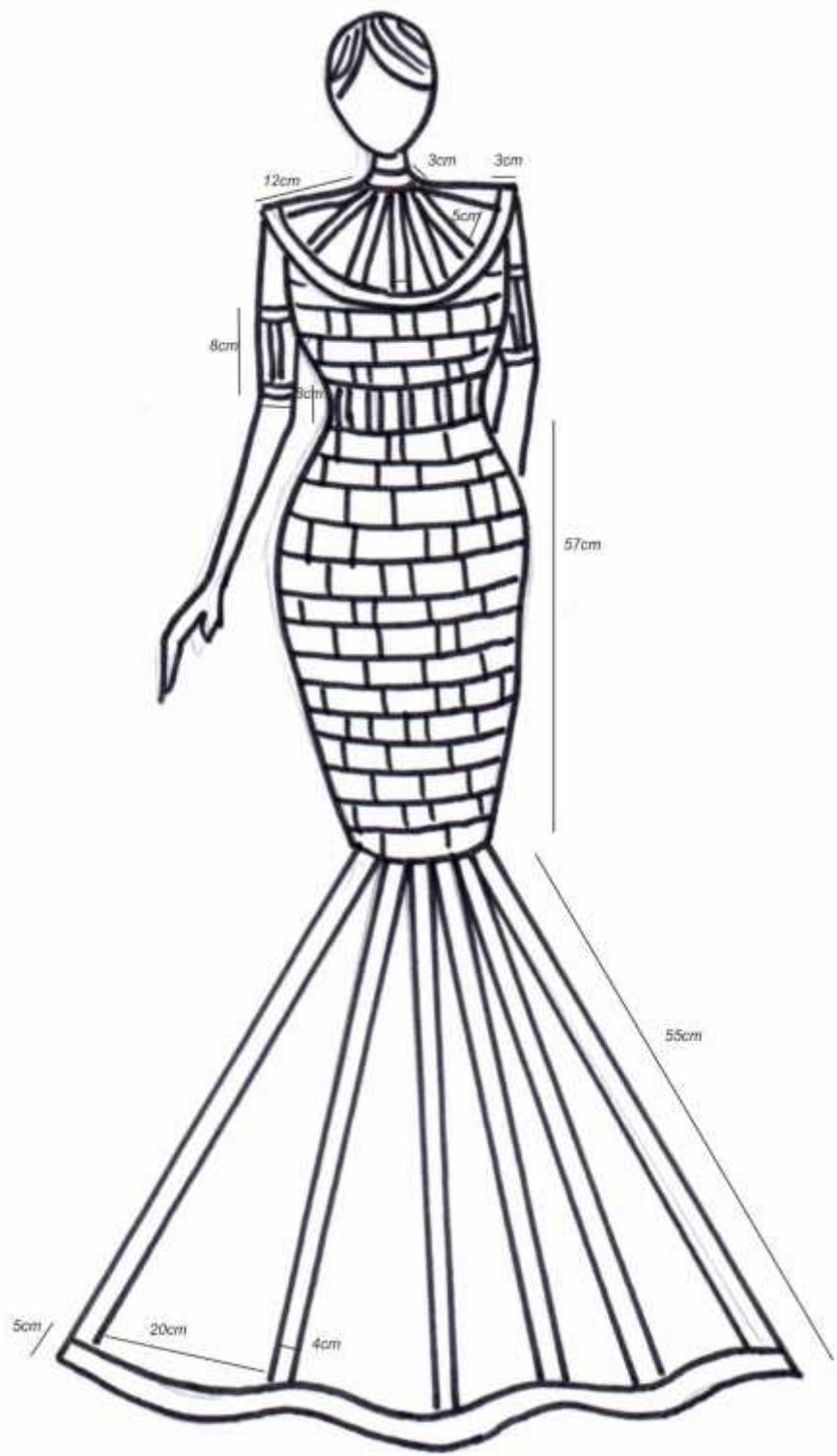
a. Persiapan

1) Persiapan Proses Pembuatan Busana Pesta Malam

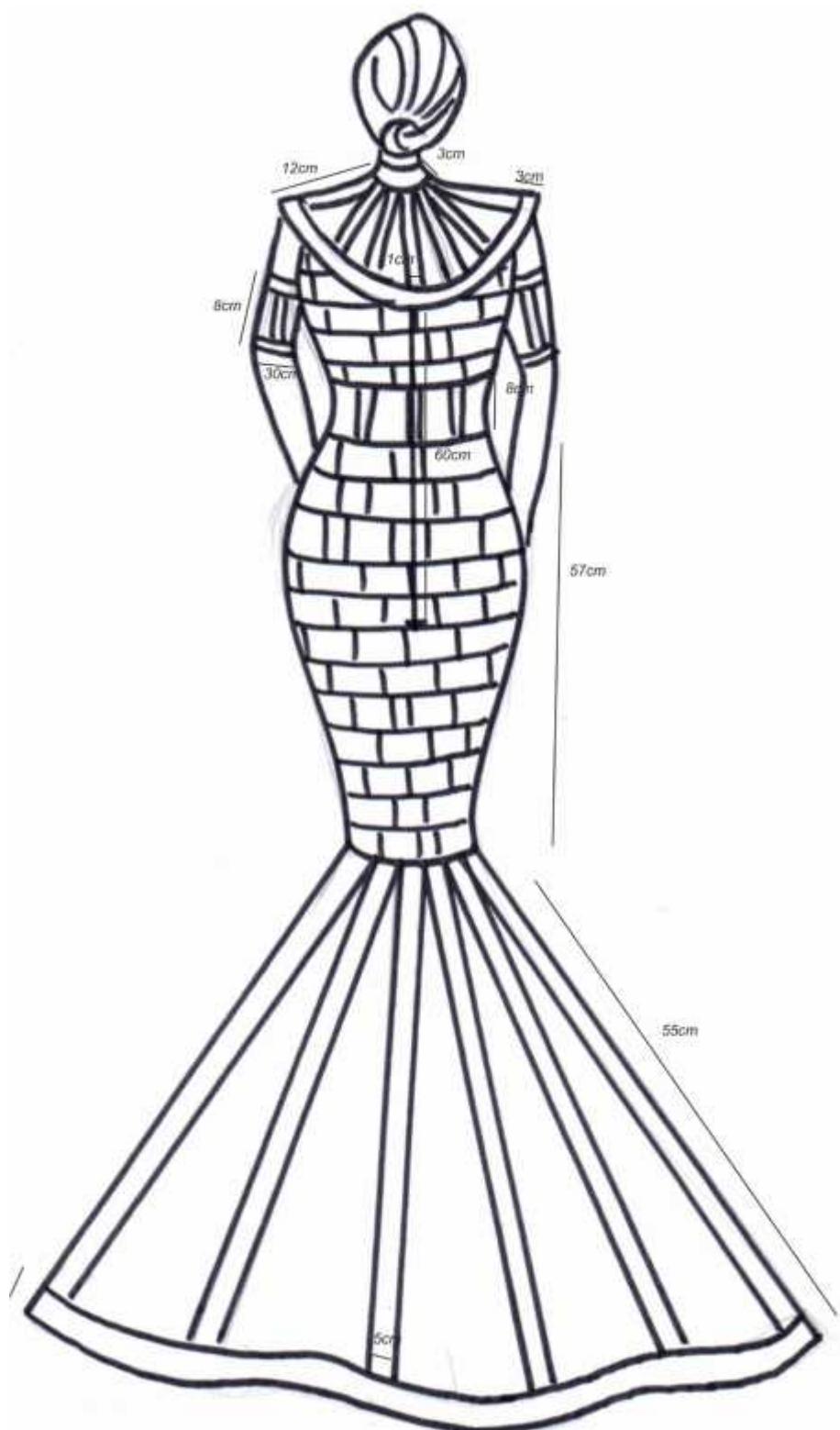
Persiapan yang dilakukan dalam proses pembuatan busana pesta malam untuk wanita remaja dengan sumber ide *Kuil Baalbek* ini antara lain:

a) Pembuatan gambar kerja

Pembuatan gambar kerja bertujuan menggambarkan desain busana serta detail busana secara lengkap yang disertai dengan keterangan pada bagian busana untuk menghasilkan hasil yang maksimal. Tujuan dari pembuatan gambar kerja yaitu untuk mengetahui lebih detail bagian-bagian busana yang dibuat, sehingga busana yang dihasilkan menjadi sesuai desain yang direncanakan sejak awal.



Gambar 5. Gambar Kerja Busana Bagian Depan



Gambar 6. Gambar Kerja Bagian Belakang

b) Pengambilan ukuran

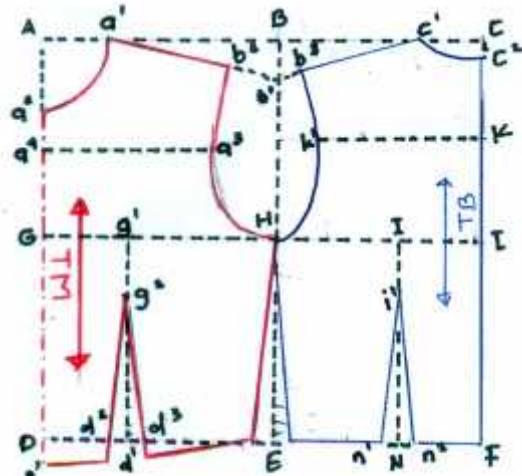
Hasil pengukuran yang diperlukan dalam pembuatan busana pesta malam untuk wanita ini antara lain:

- 1) Lingkar Badan : 84cm
- 2) Lingkar Leher : 30cm
- 3) Lingkar Pinggang : 65cm
- 4) Lingkar Panggul : 92cm
- 5) Lebar Muka : 32cm
- 6) Panjang Muka : 32cm
- 7) Lebar Bahu : 12cm
- 8) Lebar Punggung : 33cm
- 9) Panjang Punggung : 37cm
- 10) Tinggi Dada : 16cm
- 11) Panjang Rok Pendek : 57cm
- 12) Panjang Rok Panjang : 112cm
- 13) Panjang Sisi : 20cm
- 14) Tinggi Panggul : 20cm
- 15) Lingkar lengan : 30cm

c) Pembuatan pola busana

Pada pembuatan pola busana pesta malam untuk wanita ini menggunakan pola So-En dengan skala 1:8. Adapun pola yang digunakan dalam proses pembuatan busana pesta ini adalah sebagai berikut :

1) Pola Dasar Badan



(Widjiningsih dkk, 1994)

Gambar 7. Pola Dasar Badan Sistem So En

Keterangan Pola Dasar Badan

Bagian Muka:

$$A-B = D-E = \frac{1}{4} \text{ Ling. Badan} + 1 \text{ cm}$$

$$A-D = B-E = \text{Panjang Punggung} + 1 \frac{1}{2} \text{ cm}$$

$$A-a1 = \frac{1}{6} \text{ Lingkar leher} + \frac{1}{2} \text{ cm}$$

$$A-a2 = \frac{1}{6} \text{ Lingkar Leher} + 1 \text{ cm}$$

$$A-G = \frac{1}{2} \text{ Tinggi punggung} + 1 \frac{1}{2} \text{ cm}$$

$$G-D = \frac{1}{2} \text{ Panjang Punggung}$$

$$B-b1 = \text{Turun } 4 \text{ cm}$$

$$a1-b2 = \text{Lebar Bahu}$$

$$a2-a4 = \frac{1}{2} A-G$$

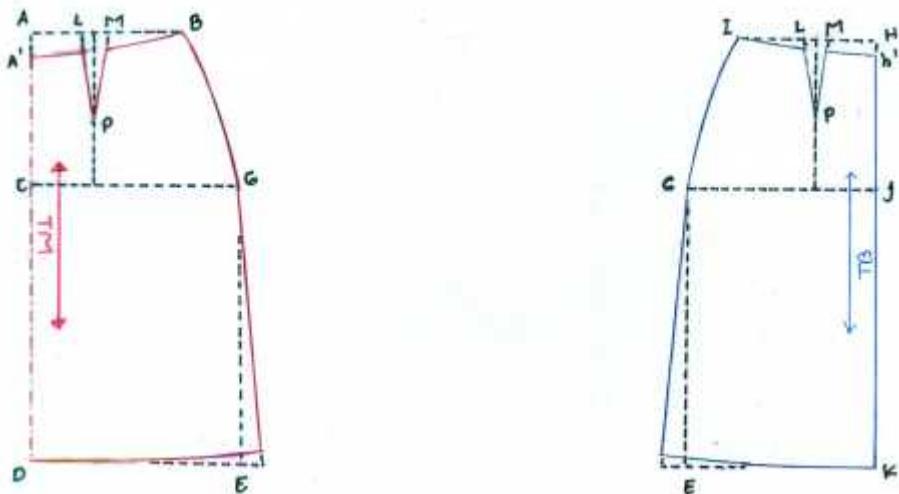
d1-g2 = Tinggi Puncak – 2cm
G-g1 = $\frac{1}{2}$ Jarak Dada
D-O = Turun 3cm
(d2-d1) = $(d1-d3) = 1,5$ (kupnat 3cm)
(e1-d2) = (d3-e2) = $\frac{1}{4}$ Lingkar Pinggang + 1

Hubungkan semua garis

Bagian Belakang

A-C = D-F = $\frac{1}{2}$ Lingkar Badan
B-C = E-F = $\frac{1}{4}$ lingkar Badan – 1cm
F-c2 = Pangjang Punggung
c2-C = naik 1,5cm
C-c1 = $\frac{1}{6}$ Lingkar Leher
c1-b3 = Panjang Bahu
K-k1 = $\frac{1}{2}$ Lebar Punggung
I-J = 8cm
J-j1 = 5cm
(N-n1) + (N-n2) = 3cm
(F-n2) + (n1-e2) = $\frac{1}{4}$ Lingkar pinggang +1cm

2) Pola Dasar Rok



(Widjiningsih dkk, 1994)

Gambar 8. Pola Dasar Rok

Keterangan Pola Rok

Bagian Depan

$$A-B = \frac{1}{4} \text{ Lingkar Pinggang} + 1$$

$$A-D = \text{Panjang Rok}$$

$$A-C = \text{Tinggi Panggul}$$

$$C-G = \frac{1}{4} \text{ Lingkar Panggul} + 1$$

Bagian Belakang

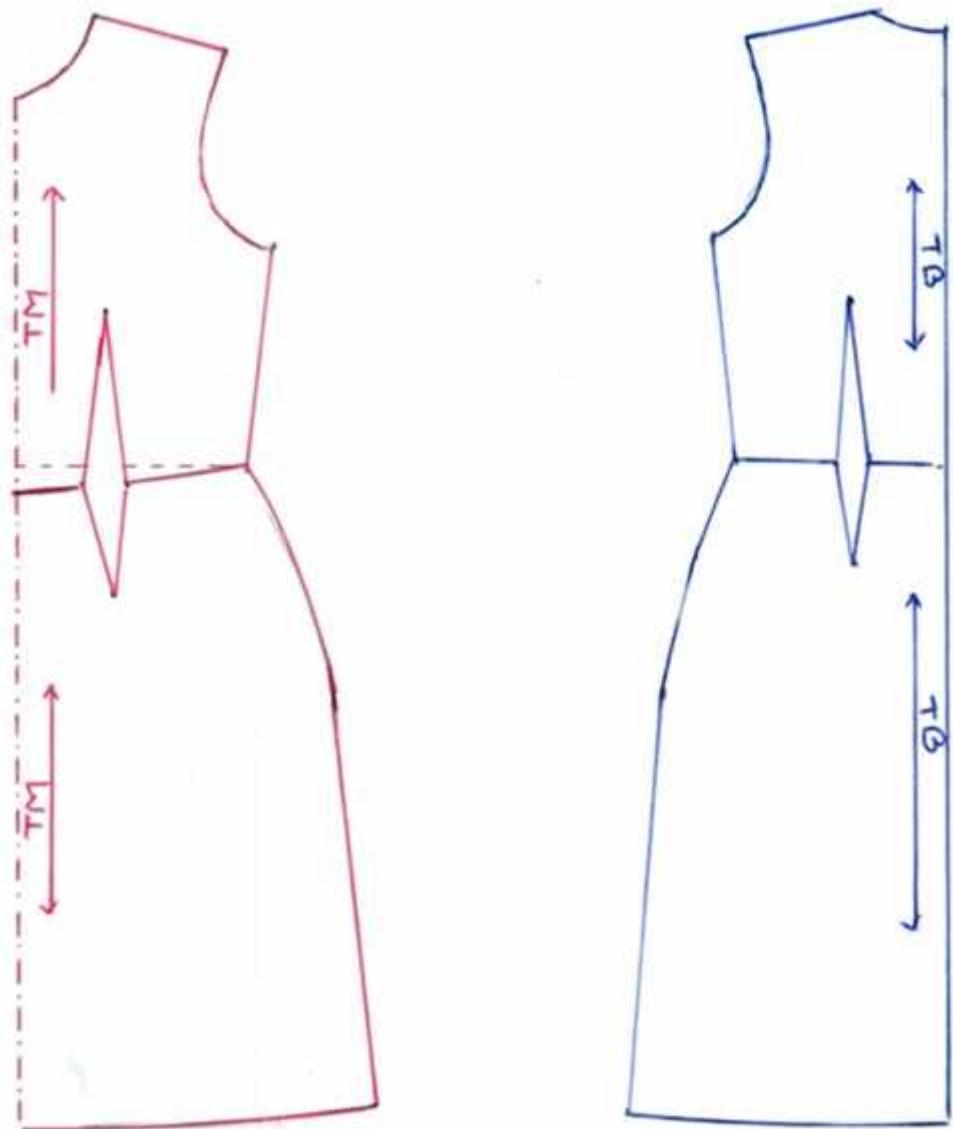
$$H-I = \frac{1}{4} \text{ Lingkar Pinggang} + 1$$

$$H-K = \text{Panjang Rok}$$

$$H-J = \text{Tinggi Panggul}$$

$$J-G = \frac{1}{4} \text{ Lingkar Panggul} + 1$$

2) Pola Gaun

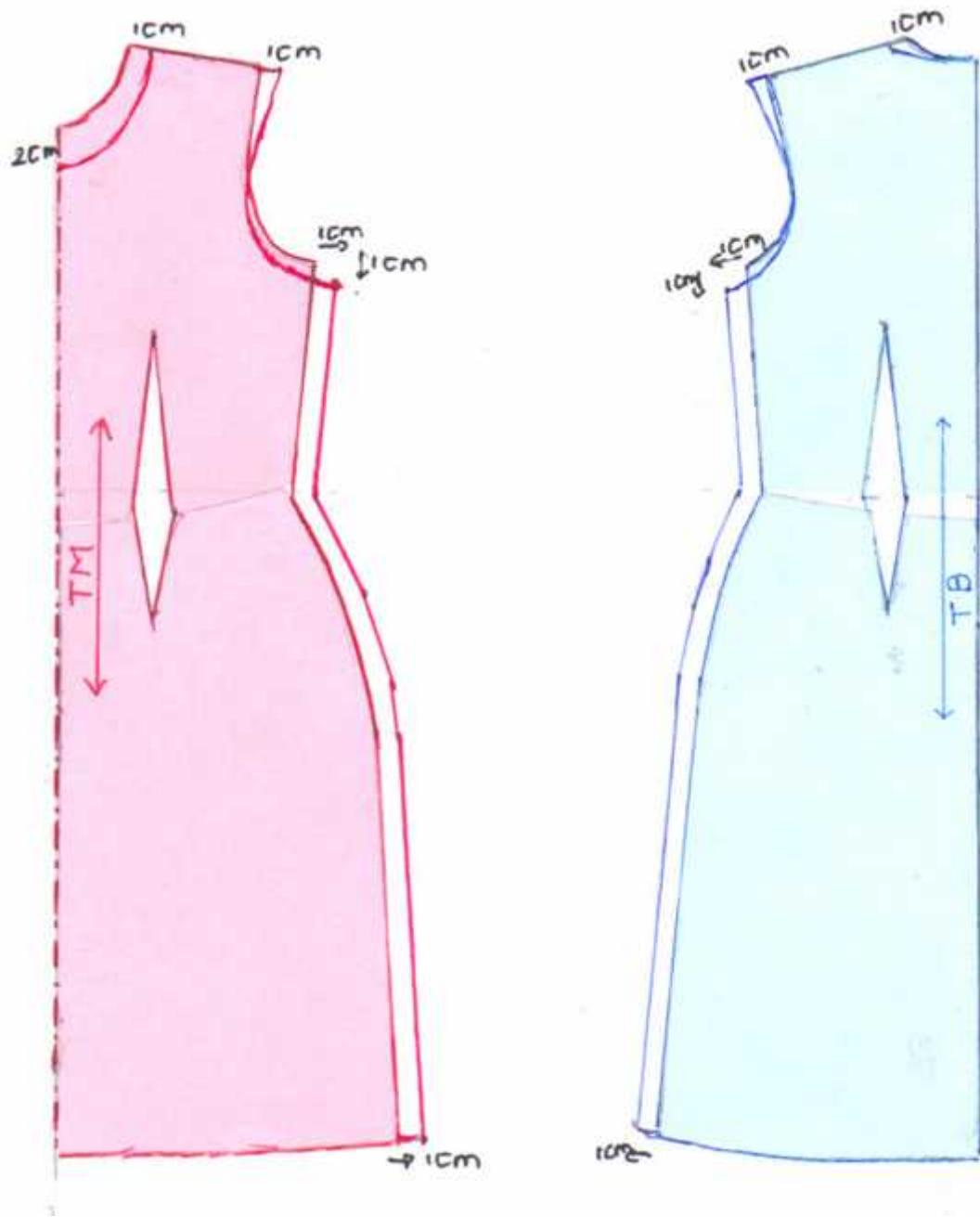


Gambar 9. Pola Gaun

Keterangan Pola

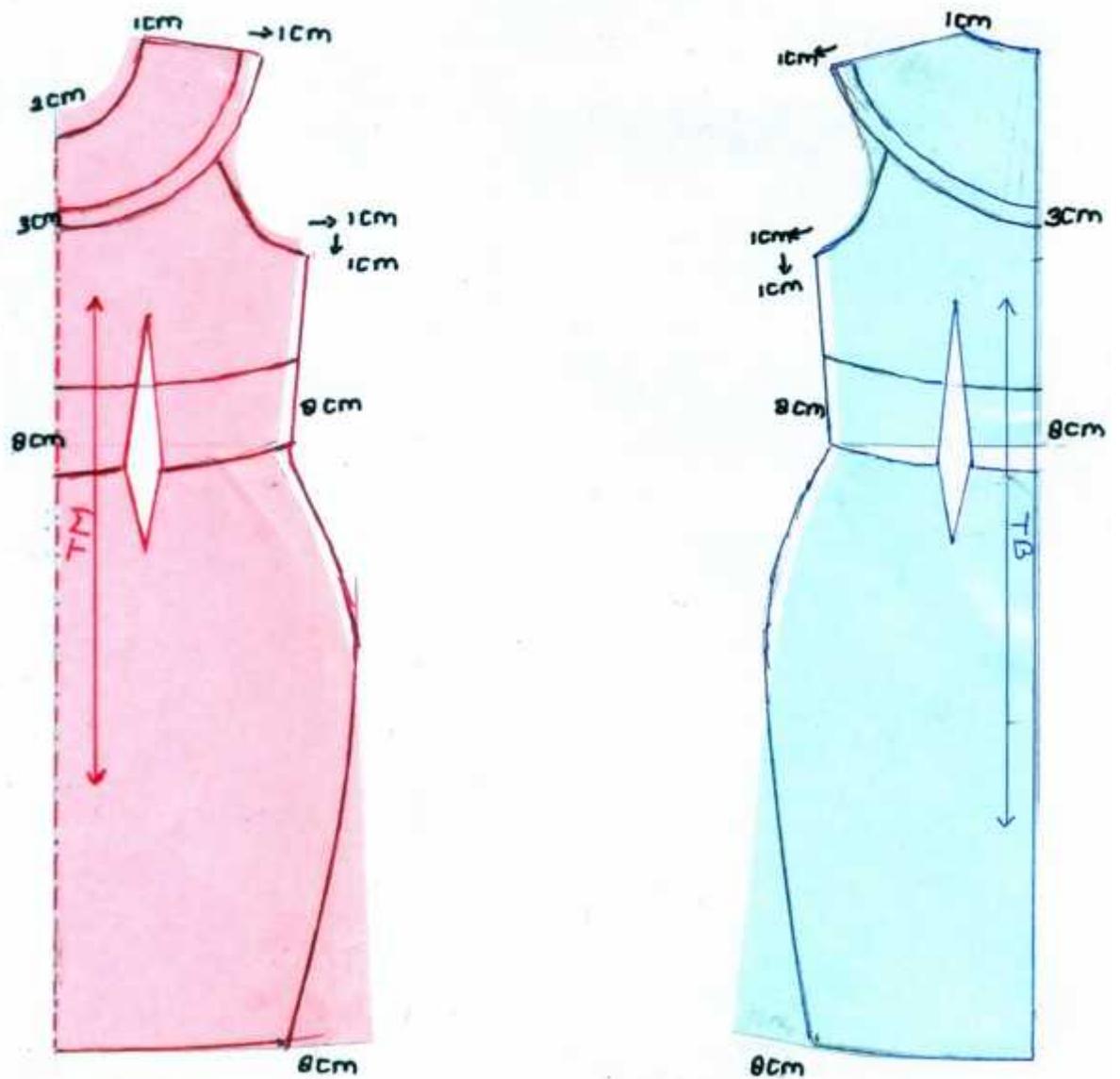
1. Menggabungkan pola dasar badan atas dan rok bagian depan dan belakang.

3) Pola Gaun



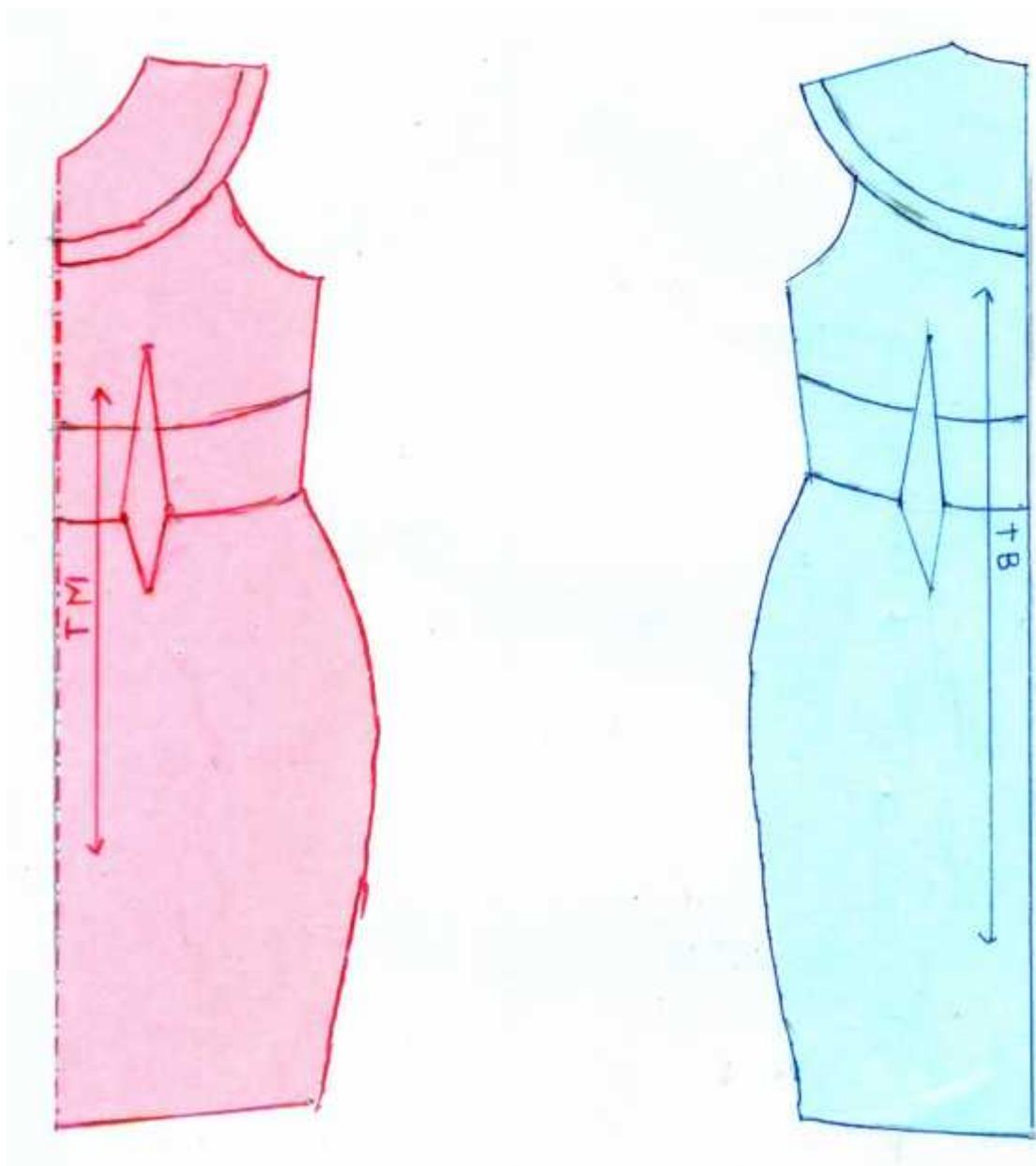
Gambar 10. Pola Gaun

4) Pecah Pola Gaun Sesuai Desain



Gambar 11.Pecah Pola Gaun Sesuai Desain

5) Pola Gaun Sesuai Desain



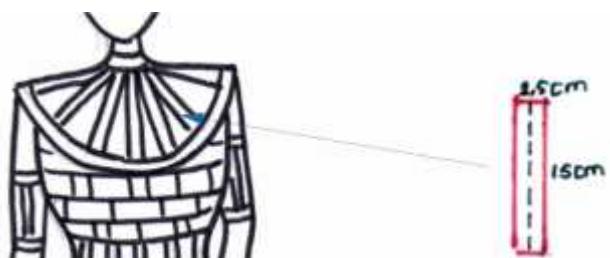
Gambar 12. Pola Gaun Sesuai Desain

6) Pola Kerah



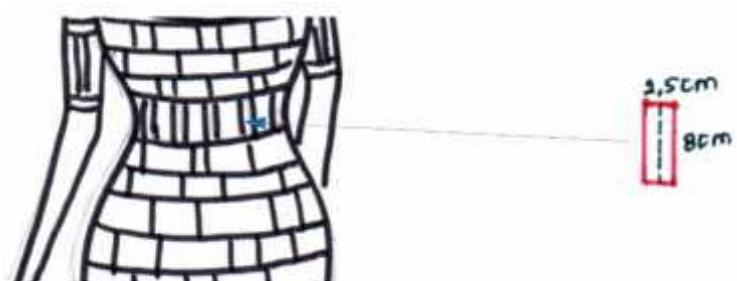
Gambar 13. Poda Kerah Clanical

7) Pola Pilar pada Dada



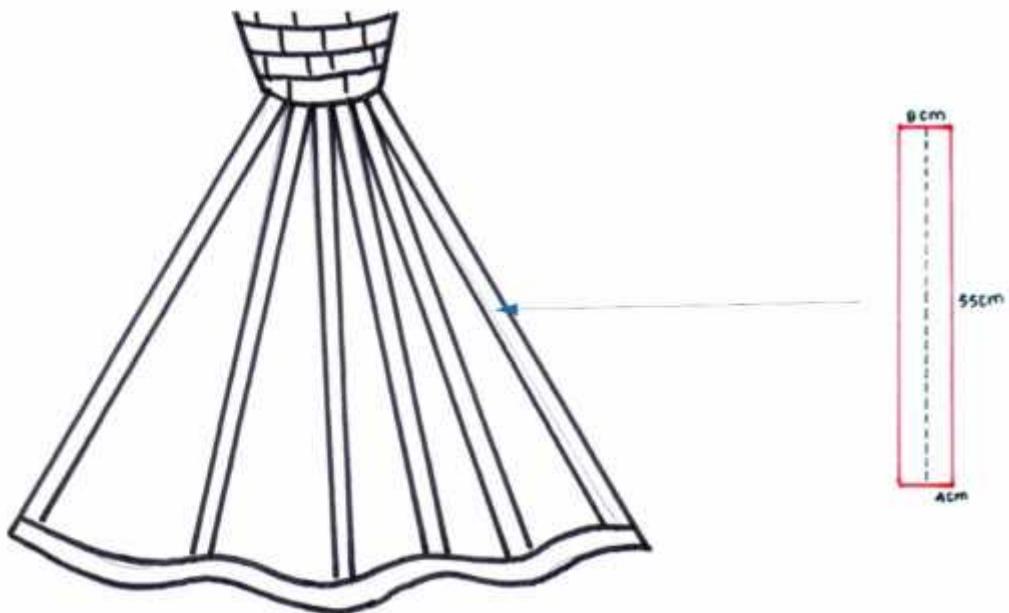
Gambar 14. Pola Pilar Bagian Dada

8) Pola Pilar pada Pinggang



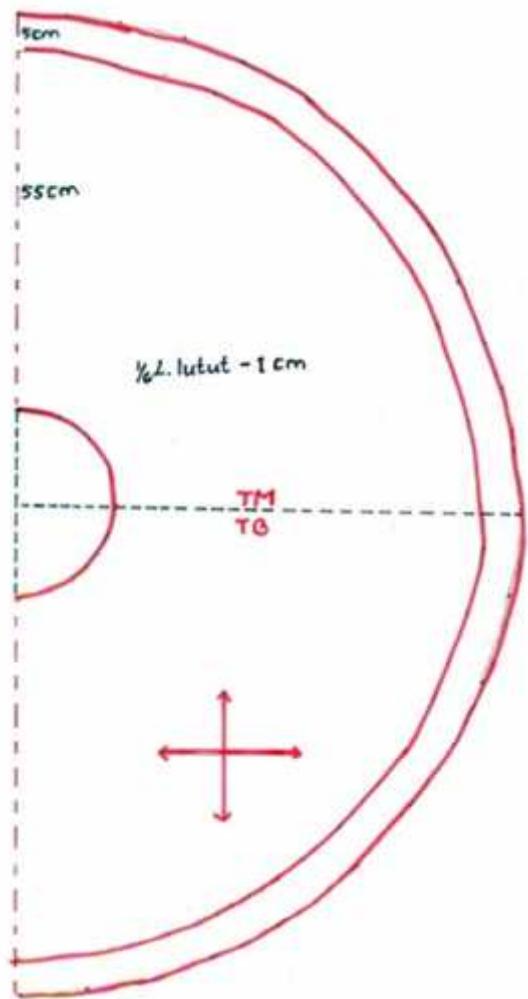
Gambar 15. Pola Pilar pada Pinggang

9) Pola Pilar pada Rok



Gambar 16 Pola Pilar pada Rok

10) Pola Rok Lingkar



Gambar 17.Pola Rok Lingkar

d) Rancangan bahan

Rancangan bahan adalah meletakkan pola busana dalam ukuran skala pola di kertas bahan (kertas payung) sesuai lebar dan arah serat pada bahan yang akan digunakan. Rancangan bahan bertujuan agar meminimalkan dan mengetahui seberapa banyak bahan yang diperlukan untuk suatu mode busana.

1) Merancang bahan secara Global

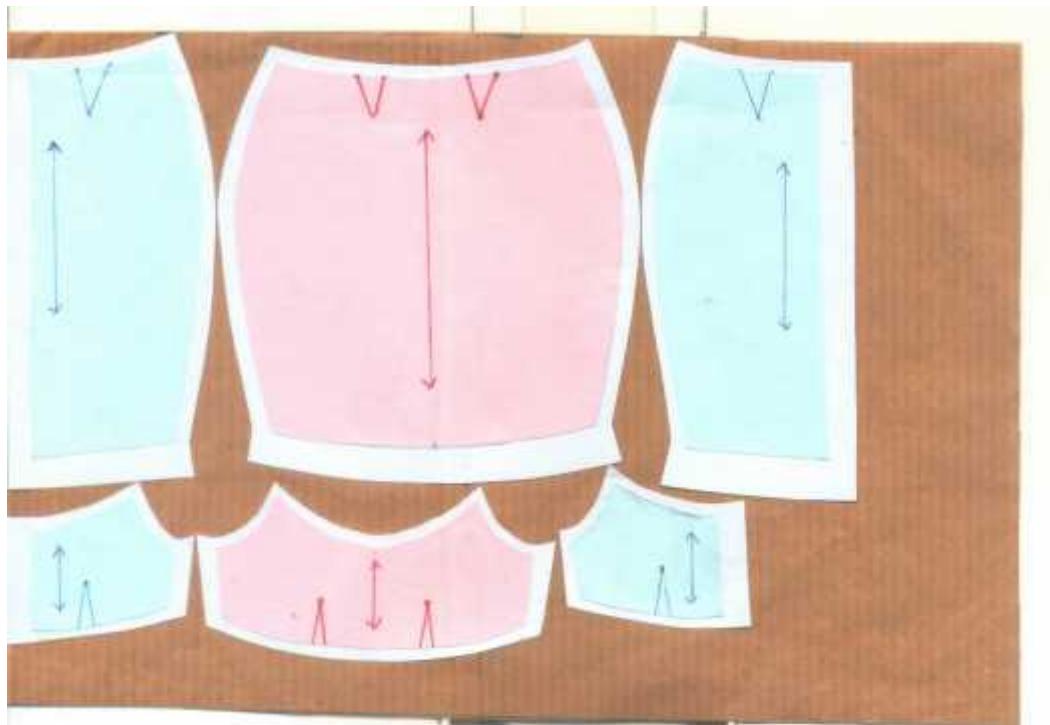
Memperkirakan jumlah kebutuhan bahan dengan menghitung jumlah panjang masing-masing pola yang sudah diubah ditambah perkiraan jumlah tambahan kampuh dan kelim.

2) Merancang bahan secara Terperinci

Merancang bahan dengan menggunakan pola-pola kecil pada kertas sampul yang dimisalkan sebagai kain yang di ukur selebar yang diperlukan.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam merancang bahan adalah sebagai berikut:

- 1) Arah serat pola harus sesuai dengan arah serat kain.
- 2) Peletakan pola dimulai dari pola yang besar, sedang kemudian pola yang terkecil.
- 3) Untuk bahan bermotif perlu diperhatikan arah motif sedangkan bahan bertekstur perlu diperhatikan bagian baik dan buruk kain agar tidak terbalik
- 4) Disain busana, tanda poladan ukuran kampuh.



Gambar 18. Rancangan Bahan *Manipulating Fabric* (Jaquart, Dakron, Satin Bridal) untuk bagian Badan dan Rok

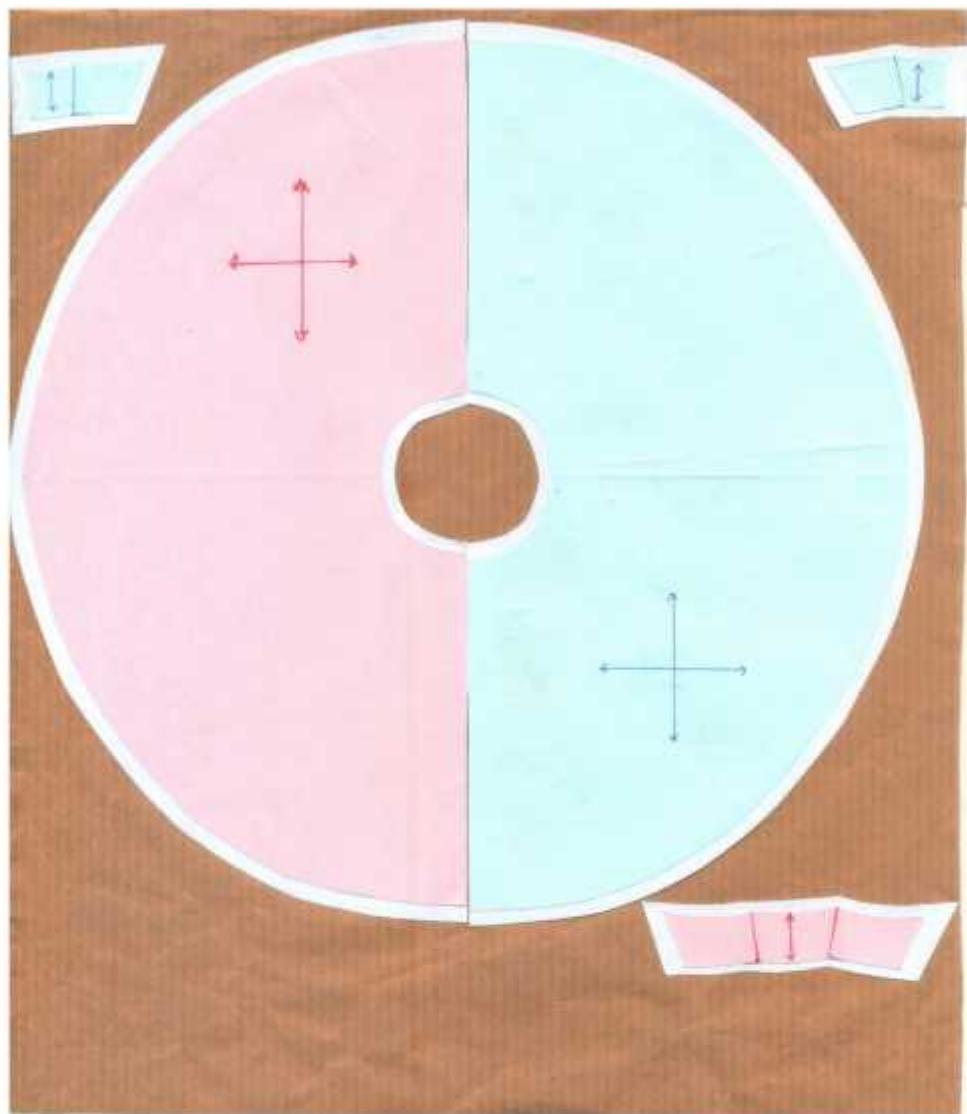
Keterangan:

Panjang kain 100cm

Lebar kain 150cm

Contoh Bahan





Gambar 19. Rancangan Bahan *Organza* untuk Bagian Rok dan Pinggang

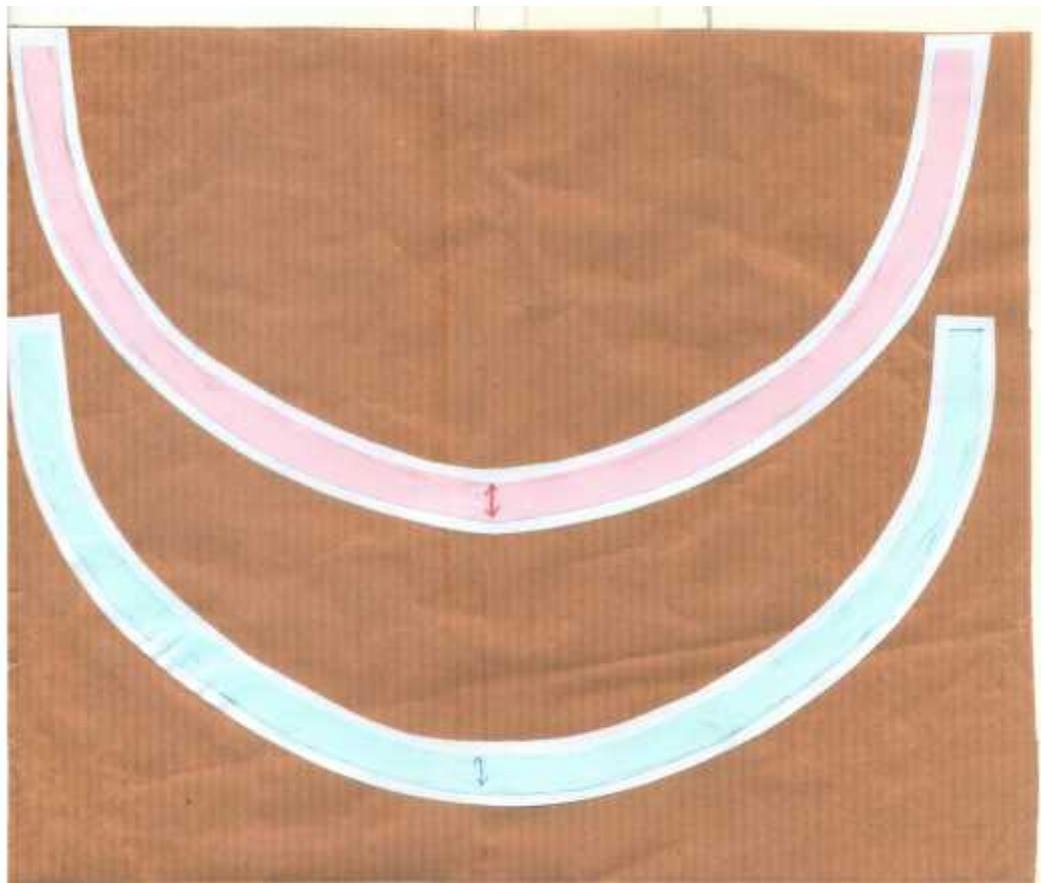
Keterangan:

Contoh Bahan



Panjang Kain 175 cm

Lebar Kain 150 cm



Gambar 20. Rancangan Bahan Satin Bridal untuk bagian Kelim Rok

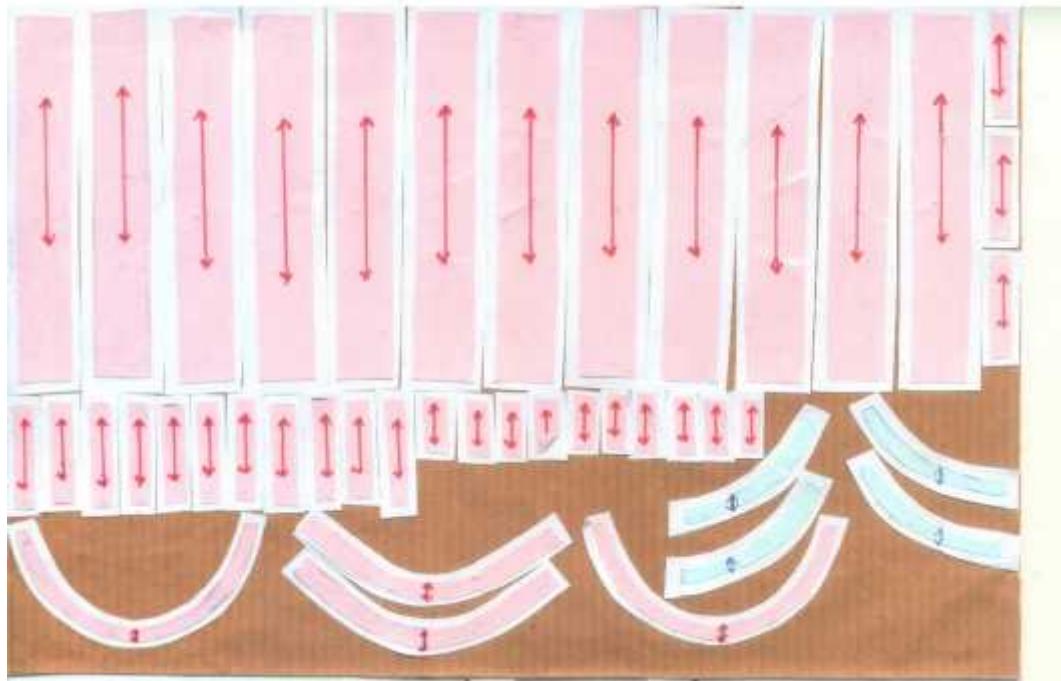
Keterangan:

Contoh Bahan



Panjang Kain 125 cm

Lebar Kain 150cm



Gambar 21. Rancangan Bahan Satin Bridal untuk Pilar

Keterangan:

Contoh Bahan



Panjang Kain 100 cm

Lebar Kain 150cm



Gambar 22 Rancangan Lining untuk Bagian Badan dan Rok

Keterangan:

Contoh Bahan



Panjang Kain 100 cm

Lebar Kain 150cm

e) Kalkulasi harga

Kalkulasi harga adalah mencatat dan menjumlah semua bahan yang dibutuhkan dalam membuat suatu busana. Kalkulasi harga bertujuan untuk meminimalkan dan mengetahui besar biaya yang dikeluarkan dalam suatu model busana . hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat kalkulasi harga adalah

- 1) Mencantumkan nama bahan, banyaknya bahan yang dibutuhkan, harga satuan, jumlah total dan harga total dari bahab-bahan yang dibutuhkan.
- 2) Nama barang disesuaikan dengan jenis bahan apa yang diguanakan misal bahan pokok, bahan pembantu, dan bahan tambahan.
- 3) Dalam menentukan jumlah harga disesuaikan dengan jumlah barang yang digunakan
- 4) Bahan harus tercatat semua agar perhitungan biaya dapat lebih tepat.

Tabel1. Kalkulasi Harga

NAMA BAHAN	JUMLAH	HARGA SATUAN (Rp)	KETERANGAN	JUMLAH HARGA (Rp)
Bahan Pokok				
1. Kain Jaquart	1 m	79.000	L. 150cm	79.000
2. Kain Satin Bridal	3,25 m	22.500	L. 150cm	73.125
3. Kain Katun	1 m	25.000	L. 150cm	25.000
4. Kain Organza	1,75 m	45.000	L. 150cm	78.750
Bahan Tambahan				
1. Dakron	1 m	32.000	L. 200 cm	32.000
2. Kain M10	0,25 m	11.000	L. 110 cm	2.750
Bahan Pembantu				
1. Benang	3 buah	1.400	Extra	4.200
2. Rit Jepang	1 buah	10.000	60 cm	10.000
3. Kait	8 pasang	200		1.600
Pelengkap Busana				
1. Payet Pasir	1 bks	14.000	Pasir Jepang	14.000
2. Mutiara Ceko	2bks	17.500		35.000
3. Anting	1pc	30.000		30.000
4. Head Piece	1pc	17.500		17.500
TOTAL				Rp. 402.925

b. Pelaksanaan

1) Melakukan *Manipulating Fabric*

Sebelum melakukan peletakan pola, kain bahan utama yang akan digunakan untuk membuat gaun dibuat tekstur bahan terlebih dahulu untuk membuat teksture busana terlihat kokoh. Teknik *manipulating fabric* yang digunakan yaitu teknik *quilting*. Dengan langkah-langkah berikut:

- (a) Menyiapkan kain Jaquart, dakron dan satin bridal dengan ukuran yang sama 1meter x 1meter.



Gambar 23. Kain Jaquart, Dakron dan Satin Bridal

- (b) Menumpuk kain dengan urutan: 1) kain Jaquart, 2) dakron, 3) satin bridal.



Gambar 24. Susunan Jaquart, Dakron dan Satin Bridal

- (c) Menyematkan jarum pentul pada bagian yang akan dijahit sesuai disain quilting.



Gambar 25. Sematan Jarum Pentul

- (d) Menjahit bagian yang sudah diberi jarum pentul hingga selesai.



Gambar 26. Menjahit *Manipulating fabric*

- (e) Merapihkan benang-benang yang ada pada kain.
- 2) Peletakan pola badan

Meletakkan pola pada bahan dimulai dari pola yang besar ke pola yang kecil. Misalnya untuk bahan utama yang telah *dimanipulating fabric* untuk pembuatan gaun dimulai dari peletakkan rok depan potongan terbesar kemudian rok bagian belakang.
- 3) Pemotongan bahan dan pemberian tanda jahitan

Pada proses pembuatan busana pesta malam untuk wanita ini pemotongan dilakukan mulai bahan utama terlebih dahulu dari pola yang besar menggunakan gunting kain yang tajam agar tidak merusak serat kain diatas meja potong atau lantai yang lebar dan datar. Sedangkan pemberian tanda jahitan menggunakan karbon jahit. Kampuh kampuh

yang digunakan pada bagian sisi besarnya 2-2,5 cm, pada bagian lengkung sebesar 2cm pada bagian kelim 3cm.

4) Membuat Pilar

Pembuatan pilar dilakukan seperti membuat pita yaitu dengan cara berikut:

- (a) Menempelkan M10 pada bagian-bagian yang akan dibuat pilar.
- (b) Menjahit sesuai dengan tanda jahitan.
- (c) Membalik bagian buruk menjadi bagian baik.
- (d) Melakukan pengepresan agar pilar menjadi pipih dan rapi.

5) Penjelujuran dan penyambungan

Adapun langkah-langkah penjelujuran adalah sebagai berikut:

- (a) Menjelujur sisi badan bagian depan dan sisi badan bagian belakang.
- (b) Menjelujur sisi rok bagian depan dan sisi rok bagian belakang.
- (c) Menempelkan pilar dengan kain organza yang terletak pada bagian pinggang.
- (d) Memasang rit pada bagian belakang badan.
- (e) Melakukan pengepasan menggunakan dress foam untuk bagian dada dan penyambungan kerah.
- (f) Menyambungkan bagian dada dan bagian bawah bahan utama
- (g) Menjelujur untuk menggabungkan rok lingkar dan rok span.

Pada saat Fitting I dress sudah menggunakan furing dan kelim diselesaikan dengan jahit kecil. Pada saat Fitting 1 kerah dan pilar

belum dipasang, masih menggunakan kain katun untuk mengepaskan bagian bahu dan dada.

6) Evaluasi proses I

Aspek-aspek yang diamati dalam fitting I antara lain:

- (a) Jarak menjelujuran yang dipergunakan.
- (b) Jatuhnya busana pada tubuh pragawati.
- (c) Kesesuaian busana dengan disain yang dibuat.
- (d) Letak kupnat, letak sambungan pinggang antara bagian badan dan rok sama jatuhnya pada tubuh pragawati.
- (e) Penampilan keseluruhan dari busana.
- (f) Kesesuaian warna.

Adapun hasil Evaluasi dari fitting I adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Evaluasi Proses I

Aspek yang dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara Mengatasi
Gaun bagian atas	Kupnat bagian depan tidak seimbang antara kanan, kiri, atas, dan bawah.	Diubah dan disesuaikan dengan tanda jahitan hingga pas.
	Bagian badan kanan dan kiri tidak seimbang.	Menyesuaikan blok pada quilting bagian sisi.
	Sambungan bagian pinggang menggelembung tidak sesuai dengan badan pragawati.	Melakukan pengurangan tinggi hiasan dan disesuaikan pada saat proses fitting I.
Gaun bagian bawah	Kampuh rok span terlihat dari luar.	Dakron bagian kelim bawah rok span dikurangi agar terlihat lebih rapih dan disum dengan furing.

7) Proses menjahit

Adapun Proses Menjahit busana pesta malam ini adalah:

- (a) Menjahit sisi badan depan dan belakang.
- (b) Menjahit sisi rok bagian depan dan belakang.
- (c) Menyambungkan hiasan pinggang, badan dan rok dengan dijahit.
- (d) Memasang rit di bagian belakang.
- (e) Melakukan pengepasan pada dress foam untuk bagian dada dan pemasangan kerah.
- (f) Menjahit kerah.
- (g) Menyambungkan kerah dengan badan.
- (h) Menata pilar-pilar pada bagian rok lingkar.

- (i) Menjahit rok lingkar dengan rok span.
- (j) Menyelesaikan kelim bawah.
- (k) Menjahit hiasan lengan .
- (l) Memasang kait pada bagian badan belakang, kerah dan hiasan lengan.
- (m) Melakukan pengepresan dan *finishing*.

8) Membuat hiasan busana

Hiasan yang digunakan untuk menghias busana persta malam wanita dengan cara memberi sulaman halon dan batuan pada bagian kerah, hiasan dada dan hiasan lengan. Untuk bagian pinggang menggunakan halon jalan yang diletakkan di pinggir pinggir pilar.

9) Evaluasi proses II

Pada saat melakukan Fitting II busana harus sudah jadi kurang lebih 75% dari total proses pembuatan yang telah diselesaikan dengan disain yang telah dibuat.

Aspek-aspek yang diamati dalam fitting II antara lain:

- (a) Teknik jahit yang digunakan.
- (b) Kerapihan jahitan.
- (c) Kesesuaian dengan disain yang dibuat.
- (d) Jatuhnya busana pada tubuh pragawati.
- (e) Kelengkapan hiasan pada busana.
- (f) Kelengkapan aksesoris yang dipakai.

Adapun kekurangan atau hasil evaluasi pada fitting II adalah sebagai berikut:

Tabel3. Evaluasi Proses II

Aspek yang Dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara mengatasi
Gaun bagian atas	Pada hiasan dada terdapat jahitan dan terlihat kurang rapih.	Memberi hiasan payet pada bagian jahitan.
	Pragawati terlihat lebih berisi.	Pengurangan dakron pada kampuh bagian sisi dan tengah belakang kampuh.
Gaun bagian bawah	Kelim bawah kurang rapih.	Mengganti kain pada kelim bawah dan diselesaikan ulang.

10) Evaluasi hasil

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

- (a) Panjang dan pendek pilar pada bagian dada kurang pas dengan pola sehingga pilar jatuhnya tidak lurus sesuai desain.
- (b) Penambahan hiasan payet yang lebih rapat untuk menutupi jahitan pada pilar pilar.

4. Penyelenggaraan Gelar Busana

a. Persiapan

Adapun beberapa tahapan dalam pelaksanaan pergelaran busana 2017 ini, diantaranya :

1) Pembentukan panitia pergelaran

Pembentukan panitia merupakan salah satu persiapan dalam menyelenggarakan pergelaran busana dengan tujuan supaya semua kegiatan dapat berjalan lancar dan sukses dalam pelaksanaannya sesuai dengan yang diharapkan yaitu pergelaran busana *Dimantin* yang diikuti oleh 95 mahasiswa angkatan 2014 dan beberapa mahasiswa angkatan 2013 baik S1 maupun D3. Tanggung jawab dalam penyelenggaraan busana dapat ditanggung bersama dalam sebuah kepanitian sehingga akan terbentuk suatu kerjasama sesuai dengan tujuan pergelaran. Adapun susunan panitia dalam pergelaran busana 2017 ini terdiri dari :

a) Ketua 1 merangkap Ketua Umum

1. Bertanggungjawab atas berlangsungnya seluruh acara.
2. Mengkoordinasi seluruh kegiatan dalam kepanitiaan pagelaran busana, serta bertanggungjawab atas segala kelancaran penyelenggaraan acara.
3. Memimpin seluruh panitia sesuai dengan ketentuan-ketentuan dan kebijaksanaan yang telah diputuskan.
4. Memutuskan rumusan konsep secara detail dan mendistribusikan tugas kepada seluruh panitia.

5. Mengarahkan dan mengawasi pelaksanaan seluruh kegiatan.
6. Mencari alternative pemecahan masalah dan membuat keputusan.
7. Meminta laporan kepada setiap sie.
8. Bersama sekretaris membuat LPJ seluruh kegiatan.
9. Bertanggungjawab terhadap setiap rapat inti dan anggota.
10. Keputusan berada di ketua umum/1.
11. Koordinasi kepada coordinator setiap sie/devisi.
12. Bekerjasama dengan ketua 2 dan 3.

b) Ketua 2

1. Bertanggungjawab kepada ketua 1.
2. Mengkoordinasi berlangsungnya seluruh rapat.
3. Motivator bagi seluruh sie/devisi.
4. Koordinasi kepada seluruh sie untuk mengerjakan tugas dengan baik.
5. Menjalankan tugas ketua 1 jika ketua umum/1 tidak dapat melaksanakan tugasnya.
6. Bekerjasama dengan ketua 1 dan 3.

c) Ketua 3

1. Bertanggungjawab kepada ketua umum/1.
2. Bertanggungjawab atas terlaksananya rapat inti maupun rapat seluruh panitia.

3. Sebagai penengah masalah dan penegak kedisiplinan.
4. Menjalankan tugas ketua 1 dan 2 jika ketua umum/1 dan 2 tidak dapat melaksanakan tugasnya.
5. Bekerjasama dengan ketua 1 dan 2.

d) Sekretaris 1

1. Mencatat dan sebagai pengingat segala keputusan atau kebijaksanaan rapat yang telah ditetapkan dalam rapat.
2. Membuat segala proposal yang dibutuhkan, bekerjasama dengan siapa yang bersangkutan.
3. Bertanggungjawab kepada ketua panitia.
4. Membuat stampel kepanitiaan.

e) Sekretaris 2

1. Mengurus segala kebutuhan surat menyurat seluruh panitia.
2. Mengatur keluar masuknya segala surat yang dibutuhkan oleh seluruh panitia.
3. Mengarsip segala surat yang diterima dan dikeluarkan.
4. Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

f) Sekretaris 3

1. Pengadaan undangan dan sertifikat yang dibutuhkan dari semua konten acara.
2. Sebagai koordinator dalam pembuatan laporan pertanggungjawaban (LPJ) seluruh kegiatan.
3. Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

- g) Bendahara 1
1. Membuat rancangan anggaran biaya (RAB) seluruh kebutuhan acara.
 2. Mengatur/mengkoordinasi segala kebutuhan biaya (masuk dan keluar).
 3. Pembuat keputusan kebutuhan biaya.
 4. Membawa/menyimpan seluruh uang dan memiliki rekening kepanitiaan.
 5. Bertanggungjawab kepada ketua panitia.
- h) Bendahara 2
1. Mengatur keluar masuknya uang dari berbagai sumber pendapatan dan pengeluaran.
 2. Mencatat segala pemasukan dan pengeluaran dari berbagai sumber.
 3. Meminimalisir/mengoreksi biaya yang dikeluarkan.
 4. Bertanggungjawab terhadap ketua panitia.
- i) Bendahara 3
1. Mengatur denda/ sanksi keuangan dalam kepanitiaan.
 2. Menyimpan segala nota/bukti pembayaran (keluar/masuk)
 3. Mengatur pembuatan LPJ keuangan dalam kepanitiaan.
 4. Bertanggungjawab kepada ketua panitia.
- j) Sie Sponsorship
1. Membuat list sponsor.

2. Mencari kontak sponsor yang dituju.
 3. Mengatur dan membuat proposal sponsor.
 4. Mencari dana yang dibutuhkan dengan etika yang baik.
 5. Pandai dalam bernegosiasi.
 6. Mempelajari semua hal yang dapat memikat hati sponsor atau donator.
 7. Mengatur jadwal dengan pemberi sponsor.
 8. Mengatur surat-surat yang berhubungan dengan sponsorship (tanda terima, MoU, dsb.)
 9. Berperilaku baik, sopan, ramah, murah senyum, dan berpenampilan menawan.
 10. Bertanggungjawab atas logo sponsor
- k) Sie Humas dan penerima tamu
1. Mengajukan proposal dan surat-menjurat kepada jajaran dekanat dan jurusan.
 2. Membuat list tamu undangan.
 3. Membuat surat pemberitahuan orangtua/wali mahasiswa atas keberadaan acara.
 4. Distribusi undagan.
 5. Memastikan kehadiran para tamu.
 6. Memberikan informasi kepada media terkait.
 7. Recruitment panitia tambahan.
 8. Mengatur among tamu.

9. Mendekor meja tamu berkoordinasi dengan sie dekorasi.
 10. Mempersilakan tamu yang datang.
 11. Menyediakan daftar tamu.
 12. Memohon sambutan jajaran pejabat untuk keperluan booklet.
 13. Mengkoordinasi seluruh hal yang berhubungan dengan masyarakat di luar kepanitiaan.
 14. Berperilaku baik, sopan, ramah, murah senyum, dan berpenampilan menarik.
- I) Sie Acara
1. Membuat konsep acara.
 2. Mengatur dan memimpin seluruh kegiatan yang berhubungan dengan acara.
 3. Membuat susunan acara (run down) secara detail dan spesifik (memuat waktu, acara, pengisi acara, perlengkapan dan tempat).
 4. Mengatur waktu, tempat, dan membagi tugas masing-masing anggota sie acara.
 5. Mengurus MC (mencari, mendampingi, membuat draft MC, wardrobe MC, dll).
 6. Mengatur pengisi acara.
 7. Mengkoordinasi pihak yang beroperasi pada saat dilaksanakan.

8. Mensosialisasikan update draft susunan acara secara detail dan spesifik kepada setiap devisi yang terkait.
9. Mengatur gladhi kotor, gladhi bersih bersama seluruh peserta dan kepanitiaan.
10. Mengatur jadwal latihan.
11. Mengurus music yang digunakan di setiap acara (welcome greetings, catwalk, awarding, music jeda, dsb).
12. Berkoordinasi kepada seluruh devisi yang terkait dengan acara.

m) Sie Juri

1. Mencari juri yang kompeten.
2. Membuat draft penilaian.
3. Mengatur penjurian (briefing juri, pendampingan, mengatur fee juri, sertifikat, dll).
4. Menghitung jumlah penilaian.
5. Membuat peraturan penilaian (proses dan hasil, dosen 50% juri 50%).
6. Melakukan MoU dengan para juri.
7. Mendesain trophi, membuat dan mendistribusikan trophy.
8. Membuat berita acara penjurian.
9. Menyediakan hand bouquette (buket bunga) dan bunga meja.

n) Sie Publikasi

1. Membuat media publikasi (poster, leaflet, teaser, segala media promo).
2. Membantu pembuatan media publikasi yang dibutuhkan oleh devisi yang lain.
3. Membuat logo acara.
4. Menyampaikan informasi kepada public tentang seluruh acara.
5. Mempublikasikan acara dengan berbagai cara yang memungkinkan.
6. Menjadi admin pada segala media social.
7. Sebagai desainer grafis (membuat tiket, undangan , logo, poster, spanduk, dsb).
8. Ticketing (membuat, mengkoordinasikan, mengatur jadwal jaga stand penjualan tiket, mengkoordinasi penyebaran tiket, dll).
9. Menentukan perijinan tempat diadakannya publikasi.
10. Bertanggungjawab mengatur pada uang penjualan tiket sebelum disetor ke bendahara.

o) Sie Booklet

1. Mendesain booklet dan mencari percetakan booklet.
2. Pandai bernegosiasi.
3. Merencanakan pembiayaan pembuatan booklet.
4. Mencari photographer untuk booklet.

5. Bertanggungjawab atas seluruh isi booklet (cover, sambutan-sambutan, ukuran booklet, konten, deskripsi, list logo sponsor, dll)

6. Membuat jadwal foto booklet.

7. Membuat dan mengatur goodiebag.

p) Sie Dokumentasi

1. Menyiapkan alat dokumentasi sesuai kebutuhan foto, video, dll.

2. Mencari fotografer dan videographer professional.

3. Berkoordinasi dengan sie booklet.

4. Mengedit hasil liputan yang diperoleh menjadi lebih bagus.

5. Mendokumentasikan seluruh spot yang berhubungan dengan sponsor.

6. Mengkoordinasikan hasil dokumentasi kepada pihak yang membutuhkan.

7. Berkoordinasi kepada sie publikasi untuk mempublikasikan seluruh kegiatan.

8. Mendokumentasikan seluruh kegiatan.

9. Menyiapkan giant screen, dan layar televisi di back stage.

10. Membuat video opening, dsb.

q) Sie Back Stage dan Floor Manager

1. Mengatur jalannya acara di depan dan belakang panggung.

2. Mengatur plotting tempat depan dan belakang panggung.

3. Mengatur keluar masuk jalannya model.
4. Mengatur peminjaman cermin dan mengatur kursi model.
5. Menyiapkan urutan nama model dan susunan acara di backstage.
6. Mengatur situasi yang ada di backstage dan di venue.
7. Bekerjasama dengan sie humas untuk mengatur flow seluruh tamu.
8. Mengkondisikan keadaan seluruh venue (kursi, fotografer, dll).

r) Sie Dekorasi

1. Mengkonsep dekorasi dan lay out venue acara.
2. Mendesain dekorasi stage dan me-lay out seluruh venue acara.
3. Membuat desain photo booth.
4. Mengatur sound system, lighting.
5. Mencari pihak yang berhubungan dengan dekorasi, stage, sound system dan lighting.
6. Dapat bernegosiasi dengan baik.

s) Sie Keamanan

1. Mengatur seluruh keamanan pada seluruh rangkaian acara (rapat, latihan, photo booklet, dsb).
2. Membuat lay out parker pada saat acara berlangsung.
3. Mengurus perijinan keamanan kepada sinas-dinas terkait.

4. Mengatur keamanan cuaca.
5. Mengatur kartu parkir.
6. Mengatur keamanan backstage dan seluruh venue.
7. Mengatur kedisiplinan (denda).
8. Tegas dalam mengatur keamanan.
9. Mencari pihak yang kompeten dalam keamanan sebagai panitia tambahan.

t) Sie Konsumsi

1. Mengatur segala kegiatan yang membutuhkan makanan, minuman dan snack di saat yang dibutuhkan.
2. Mencari sponsor konsumsi yang hemat tapi bagus.
3. Dapat menegosiasikan dengan baik.
4. Dapat mengatur pemilihan makanan/snack yang baik untuk disajikan.
5. Mengatur distribusi konsumsi.
6. Membuat jadwal kebutuhan konsumsi.

u) Sie Model

1. Mengatur pembagian kelompok tampil.
2. Mengatur blocking.
3. Mengatur jadwal latihan berkoordinasi dengan sie acara.
4. Mengatur urutan model.
5. Presensi dan menata model.
6. Mengatur pembagian tiap sesi.

7. Bekerjasama dengan sie make up dan hair do jilbab.
8. Membuat nomor tampil model.
9. Mengumpulkan desain busana yang akan dikenakan saat fashion show.
10. Bekerjasama dengan backstage mengatur keluar masuknya model.

v) Sie Make Up, Hair Do dan Jilbab

1. Mencari sponsor make up, hair do, dan jilbab dengan harga terjangkau tetapi bagus.
2. Mengatur rencana make up, hair do dan jilbab.
3. Mampu bernegosiasi dengan baik.
4. Mengatur jadwal make up, hair do, dan jilbab pada saat foto booklet dan acara berlangsung.
5. Mengatur alur make up model
6. Menyampaikan maksud dan tujuan kepada perias dengan baik, benar dan tepat.

w) Sie Perlengkapan

1. Mengurus peminjaman tempat acara berlangsung.
2. Mengatur segala perlengkapan yang dibutuhkan pada serangkaian acara.
3. Pengadaan cermin saat latihan.
4. Pengadaan *sound system* pada saat latihan.

5. Pengadaan/penyewaan kursi, cermin, *steamer* meja, *standing hanger*, penyediaan nampan, taplak, panggung-panggung kecil, dsb.
 6. Memenuhi segala kebutuhan setiap sie yang masuk dalam ranah perlengkapan acara.
- 2) Menentukan tema
- Tema gelar busana *Dimantion* merupakan kepanjangan dari *Disoriented of Human Perception* yang berarti kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi suatu informasi yang seringkali bersifat manipulatif, visualisasi..

3) Sumber dana

Penyelenggaraan pergelaran busana 2017 dengan tema *Dimantion* ini tidak dapat berjalan apabila tidak didukung dan financial yang mencukupi. Penanggung jawab anggaran adalah bendahara. Namun dalam menentukan besarnya iuran pokok dan mingguan serta harga tiket ditetapkan secara musyawarah bersama. Kemudian anggaran perdivisi dibuat masing masing divisi dengan pendekatan nominasi uang yang kira-kira dibutuhkan. Bendahara kemudian menyatukan dan membuat rancangan anggaran atas persetujuan seluruh panitia. Dana yang didapatkan antara lain diperoleh dari:

Tabel 4. Data Dana Anggaran Pergelaran

No.	Keperluan	Jumlah
1.	Kesekretariatan	Rp. 2.095.000
2.	Bendahara	Rp. 40.000
3.	Sie Sponsorship	Rp. 635.000
4.	Sie Konsumsi	Rp. 18.896.900
5.	Sie Perlengkapan	Rp. 4.210.000
6.	Sie Dekorasi	Rp. 35.000.000
7.	Sie Acara	Rp. 3.700.000
8.	Sie Publikasi	Rp. 1.765.000
9.	Sie Booklet	Rp. 23.500.000
10.	Sie Humas	Rp. 142.000
11.	Sie Make Up	Rp. 3.260.000
12.	Sie Juri	Rp. 963.000
13.	Sie Dokumentasi	Rp. 4.100.000
14.	Sie Model	Rp. 40.050.000
15.	Sie keamanan	Rp. 510.000
16.	Sie Back Stage and Floor	Rp. 61.000
Total Keseluruhan		Rp. 138.927.900

4) Dewan juri

Juri bertugas menilai semua karya busana yang akan diperagakan. Penilaian dilakukan oleh lima juri. Penilaian ini dilakukan pada saat grand juri, yaitu sebelum busana diperagakan.

Dewan Juri pada pergelaran busana *Dimantion*:

- a) Philip Iswandono
- b) Ramadhani Abdulkadir Sastraatmaja
- c) Mudrika Paradise
- d) Dra. RR. Ani Srimulyani
- e) Wiwin Kurniasih

5) Menentukan waktu dan tempat

Pergelaran busana 2015 dengan tema *Dimantion* ini dilakukan pada hari Jum'at, 24 Maret 2017, pukul 18.00 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

b. Pelaksanaan

1) Pelaksanaan Penilaian Gantung

Penilaian gantung bagian dari pergelaran busana, yang merupakan proses penilaian sebelum busana diperagakan di atas *catwalk* yang dilakukan pada hari Minggu, 19 Maret 2017 di gedung KPLT FT UNY. Pada penilaian gantung busana dikenakan oleh dami / *manequeeni* dan dinilai oleh para dosen-dosen Teknik Busana.

2) Grand juri

Grand juri merupakan bagian dari pergelaran busana, yang merupakan proses penilaian sebelum busana diperagakan di atas *catwalk* yang dilaksanakan pada hari Minggu, 19 Maret 2017 di gedung KPLT FT UNY. Pada waktu *grand* juri busana dikenakan oleh model dan desainer mempresentasikan konsep busana pesta malam yang diciptakan. *Grand* juri dinilai oleh pihak dari luar yang telah ditunjuk untuk menilai karya yang telah diciptakan.

3) Gladi bersih

Gladi bersih dilaksanakan dua kali yang dilaksanakan pada tanggal 23 Maret 2017 yang diikuti oleh panitia inti maupun panitia tambahan Tugas Akhir dan Proyek Akhir. Gladi bersih kedua dilaksanakan

tanggal 24 Maret 2017 Gladi Resik diikuti oleh semua peserta (Panitia inti dan panitia tambahan), MC (*Master of Ceremony*), model dan lain lain.

4) Penyelenggaraan pergelaran busana

Acara diselenggarakan pada hari Jum'at, 24 Maret 2017 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, agar pelaksanaan pergelaran busana ini berjalan lancar maka dibuat susunan acara pergelaran busana yang diawali dengan pembukaan, sambutan-sambutan serta sesi peragaan busana dibagi menjadi tiga bagian.

B. HASIL

1. Hasil Penciptaan Disain

Penciptaan desain busana pesta ini berdasarkan pada tema pergelaran busana *Dimantion* yang mengacu pada *Fashion Trend Forecasting 2017/2018 Greyzone*, dengan tema *Vigilant* dan subtema *Subtema* yang mencerminkan kehadiran sesuatu yang solid dan substansial.

Implementasi prinsip-prinsip desain pada busana dengan sumber ide *Kuil Baalbek* yaitu, prinsip keselarasan atau kesatuan unsur-unsur desain yang terlihat pada keseluruhan busana, mulai dari warna yang dipilih, hiasan, garis, dan ukuran. *Center of Interest* terletak pada bagian leher dan hiasan dada yang berbentuk menyerupai pilar pada *Kuil Baalbek*. Penerapan Sumber inspirasi seperti *trend*, sumber ide unsur dan prinsip desain tersebut dituangkan dalam bentuk desain ilustrasi (*fashion Illustration*).



Gambar 27. *Fashion Ilustration*

2. Hasil Penciptaan Karya Busana

Karya busana yang dibuat melalui tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi maka diperoleh busana pesta malam yaitu berupa gaun . Bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan busana ini antara lain kain Jaquart berwarna hitam yang digunakan pada bagian badan dan rok. Kain organza berwarna abu-abu yang digunakan pada bagian rok lingkar dan pinggang. Pada bagian kerah, bagian dada, hiasan lengan, hiasan pinggang dan hiasan rok menggunakan kain satin bridal berwarna abu abu.

3. Hasil Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana 2017 dengan tema *Dimantion* ini telah berhasil terselenggara pada hari Jum'at, 24 Maret 2017 pada pukul 18.00 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang diikuti oleh 95 mahasiswa yang terdiri dari mahasiswa angkatan 2014 S1kelas A, D3kelas B, dan S1 kelas D. Dalam pergelaran ini memperebutkan 13 kategori kejiraan yaitu juara 1, 2, dan 3 dari masing-masing kelas, best disain, favorit dan juara umum.

Dalam pergelaran ini penyusun mendapat giliran tampil pada sesion 3 dengan nomot urut 70, yang diperagakan oleh pragawati yaitu Chika Ayu.

Pergelaran busana tahun 2017 dengan tema *Dimantion* ini merebut 13 thropy, yaitu sebagai berikut :

- a) Juara I S! A diraih oleh Hasna Nur Maulani
- b) Juara II S1 A diraih oleh Laily Wahyuningtyas

- c) Juara III S1 A diraih oleh Rianna Kusumawardhani
- d) Juara I S1 D diraih oleh Ratih Noviani
- e) Juara II S1 D diraih oleh Erlina Styaningsih
- f) Juara III S1 D diraih oleh Afifah Nadhira Faiz
- g) Juara I D3 B diraih oleh Gresia Trisnaningtyas
- h) Juara II D3 B diraih oleh Fellya Purwanita
- i) Juara III D3 B diraih oleh Qoridatul Hasanah
- j) Best Fashion Technology diraih oleh Fellya Purwanita
- k) Best Disain diraih oleh Afifah Nadhira Faiz
- l) Juara Umum diraih oleh Ratih Noviani
- m) Juara Favorit diraih oleh Ratih Noviani

C. PEMBAHASAN

1. Penciptaan Desain

Proses penciptaan busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide *Kuil Baalbek* ini perlu adanya kesempatan tema dengan desain busana yang akan dirancang dengan tema umum dari pergelaran busana yang diselenggarakan. Oleh sebab itu perlu adanya pemahaman dan penghayatan dari tema dan makna yang terkandung di dalam tema yang diangkat.

Tema yang diangkat dalam pergelaran *Dimantion* atau Disoriented of Human Perception atau kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi suatu informasi yang seringkali bersifat manipulatif, visualisasi dari trend fashion 2017/2018 Greyzone. Dengan tema *Vigilant* dan subtema

Substansial yaitu menonjolkan karakteristik dari material yang digunakan, meskipun dengan proses teknologi tinggi, lebih ke permainan komposisi bidang pada bentuk yang sederhana, untuk memberi kesan kokoh, berat dan padat, mencerminkan kehadiran sesuatu yang solid dan substansial.

Penciptaan desain diawali dengan menetapkan sumber ide dari inspirasi yang dapat. Kemudian dituangkan dalam bentuk *Mood board* agar lebih mudah untuk dipahami sehingga desain tidak menyimpang dari sumber ide yang dipilih. Setelah itu membuat *design sketching*, *presentation drawing*, desain busana, dan *fashion illustration*.

2. Karya Busana

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

Fitting I dilakukan saat busana masih jelujuran 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 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

melihat teknik jahit, *cutting*, dan jatuhnya busana sebelum presentasi di *stage*. Busana tersebut dinilai oleh dewan juri. Dan penilaian oleh tim penguji yaitu tim dosen pengampu mata kuliah Proyek Akhir pada penilaian gantung sebelum busana tersebut ditampilkan dalam pergelaran.

3. Pergelaran Busana

Pergelaran busana adalah suatu serangkaian kegiatan peragaan busana yang menampilkan busana-busana yang diperagakan oleh model diselenggarakan oleh seseorang atau instansi tertentu. Pergelaran ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan, evaluasi. Dalam pergelaran 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.

Pergelaran busana diadakan pada hari Jum'at, 24 Maret 2017 dengan tema *Dimantion* yang bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Diikuti oleh 95 mahasiswa yang terdiri dari mahasiswa S1 angkatan 2014, D3 angkatan 2014, S1 angkatan 2013 dan D3 angkatan 2013. Busana yang ditampilkan adalah busana pesta malam atau *Evening dress*. Acara fashion show terbagi 3 session yaitu S1 kelas A, S1 kelas D, dan D3 kelas B. Dalam acara ini penyusun dapat urutan tampil pada session 3 yaitu D3 kelas B dengan nomor urut 70. Pergelaran busana ini semuanya diperagakan oleh para model profesional dari agency. Pada pelaksanaan pergelaran busana ini panitia

inti dalam memperlancar jalannya acara. Setelah pelaksanaan dilakukan tahap selanjutnya adalah evaluasi. Hal yang dilakukan untuk mengatasi beberapa masalah yang belum diselesaikan dengan mempelajari kekurangan dapat dijadikan sebagai pembelajaran dan dapat memperbaiki di acara-acara berikutnya. Serta sebagai pembelajaran bagi panitia tambahan agar saat menyelenggarakan suatu acara harus dipersiapkan dengan cermat dan matang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil pembahasan pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide *Kuil Baalbek* dalam pergelaran Dimantion, maka dapat disimpulkan:

1. Desain busana pesta malam dengan sumber ide *Kuil Baalbek* telah berhasil menciptakan dan dituangkan dalam *Design Sketching, Presentation Drawing, dan Fashion Illustration* serta gambar kerja sesuai dengan konsep gambar kerja melalui beberapa proses.
2. Pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide *Kuil Baalbek* pada pergelaran *Dimantion* yang dibuat melalui tiga tahap pembuatan yaitu: a) Tahap persiapan, yaitu meliputi pengambilan ukuran pada model, pembuatan pola dasar, pecah pola, rancangan bahan dan kalkulasi harga. b) Tahap pelaksanaan, yang meliputi pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, penjelujuran, penjahitan, dan pembuatan hiasan. c) Tahap evaluasi hasil, mengetahui kedudukan bagian busana sesuai desain serta membahas kesesuaian hasil karya dengan desain dan konsep awal. Melalui tiga tahap maka dihasilkan busana pesta malam berupa gaun bersiluet A dengan memiliki satu bagian gaun dengan menggunakan kain Jaquart berwarna hitam untuk bagian badan dan rok.span dikombinasikan dengan kain satin bridal berwarna abu abu untuk membuat hiasan pilar dan kerah dan menggunakan

kain organza berwarna abu-abu untuk bagian rok lingkar. Perwujudan sumber ide *Kuil Baalbek* dapat terlihat pada bagian dada , hiasan lengan, pinggang dan pada bagian rok.

3. Pergelaran busana dengan tema *Dimantion* ini dapat terselenggara dengan lancar dan sukses sesuai harapan setelah melalui tiga tahap penyelenggaraan yaitu: a) Tahap persiapan, meliputi penentuan tema, pembentukan tema, pembentukan panitia, penentuan anggaran, penentuan dewan juri, waktu dan tempat penyelenggaraan, merancang tata panggung, *Lighting* musik dan gladi bersih. b) Tahap pelaksanaan, meliputi penilaian gantung, *grandjuri*, pergelaran busana *Dimantion*. c) Tahap evaluasi, meliputi evaluasi pada tahap persiapan dan tahap pelaksanaan. Pergelaran busana telah dilaksanakan pada hari Jum'at, 24 Maret 2017 pukul 18.00 WIB yang bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Pergelaran ini dihadiri oleh beberapa tamu undangan baik dari petinggi UNY, pejabat daerah, maupun pengamat fashion dan perwakilan dari pihak sponsor. Pergelaran busana *Dimantion* ini diikuti oleh 95 mahasiswa yang terdiri dari mahasiswa S1 kelas A, D3 kelas B, dan S1 kelas D dengan bantuan panitia tambahan yang melalui proses seleksi. Penulis menampilkan busana dengan nomor urut 70 pada sesi ke tiga kelas B yang diperagakan oleh model bernama Chika Ayu.

B. Saran

1. Dalam penciptaan desain busana agar waktu yang digunakan lebih singkat maka perlu adanya pemahaman dari keterkaitan antara *Trend*,

Tema, dan Sumber ide. Hal tersebut dapat dilakukan dengan mengidentifikasi dan menganalisis karakteristik utama dari sumber ide yang diangkat kemudian diselaraskan dengan *trend* dan tema pagelaran.

2. Pembuatan busana yang menggunakan *quilting* sebaiknya memberi kelonggaran pada kampuh dan dijahit 1cm diluar tanda jahitan agar busana yang dihasilkan tidak terlalu sempit. Sebelum melakukan pemasangan rit sebaiknya dakron yang ada pada kampuh dihilangkan terlebih dahulu agar jalannya rit tidak terganggu.
3. Dalam pergelaran busana proyek akhir ini membutuhkan panitia tambahan yang direkrut dari mahasiswa angkatan sebelumnya. Panitia tambahan perlu memahami rangkaian kegiatan pergelaran mulai dari persiapan hingga pelaksanaan. Oleh karena itu perlu adanya koordinasi dengan panitia tambahan dapat lebih memahamirangkaian acara sehingga pergelaran dapat berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif Ghurub Bestari. (2011). *Menggambar Busana dengan Teknik Kering.* Yogyakarta: KTSP
- Arifah A.Riyanto.(2003). *Desain Busana.* Bandung: Yapendo
- Arifah A Riyanto.(2003). *Teori Busana.* Bandung: Yapendo
- Bahasa, P.(2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia.* Jakarta Balai Pustaka.
- BDA+4.(2017). *Trend Forecasting 2017.* In *Grey Zone.* Jakarta:IFC
- Chodiyah dan Wisri A.Mamdy. (1982). *Desain Busana untuk SMKK/STMK.* Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Dharsono Sony Kartika. (2004). *Pengantar Estetika.* Bandung : Rekayasa Sains
- Enny Zuhni Khayati.(1998). *Pembuatan Busana III.* Yogyakarta: FPIK IKIP Yogyakart
- Ernawati, Izweni, Weni Nelmira. (2008). *Tata Busana SMK Jilid 2.* Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Goet Poespo. (2000). *Teknik Menggambar Mode Busana.* Yogyakarta: Kanisius.
- Goet Poespo. (2005). *Panduan Teknik Menjahit.* Yogyakarta: Kanisius.
- Nanie Asri Yulianti. (1993). *Teknologi Busana.* Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Moh. Ali Zaman.(2001). *Kostum Barat dari Masa ke Masa.* Jakarta : PT. Karina Indah Utama.
- Porrie Muliawan.(1989). *Konstruksi Pola Busana Wanita.* Jakarta : PT BPK Gunung Mulia.
- Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri. (1986). *Pengetahuan Busana.* Yogyakartaa : IKIP Yogyakarta
- Sicilia Sawitri. (1994). *Istilah-Istilah dalam Busana.* Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Sicilia Sawitri. (1997). *Tailoring.* Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Soekarno (2015) *Buku Menuntun Membuat Pola Busana Tingkat Mahir.* Jakarta : Gramedia Pustaka Utama

Sri Ardiati Kamil.(1986) *Fashion Design*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.

Sri Widarwati, Sicillia Sawitri, Widyabakti Sabatari. (1996) *Disain Busana II*. Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Widjiningsih, (1982). *Desain Hiasan dan Lenan Rumah Tangga*. Yogyakarta: FPTK IKIP Yogyakarta

Widjiningsih.(2000). *Konstruksi Pola Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Susunan Panitia Pergelaran Proyek Akhir 2017

SUSUNAN PANITIA PAGELARAN BUSANA PROYEK AKHIR PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA DAN TEKNIK BUSANA ANGKATAN 2017

Ketua panitia	Nur Fitriah Dewi Mia Yuliani Gresia Trisnaning Tyas	Sie Booklet	Ainun Pratiwi Retnasih Tasya Ayu wardani Elok Faradina Afina Eli Trisna Oktanti
Sekretaris	Shintya Della Awandany Arin Mufidah Nur Maimunah	Sie Dokumentasi	Sofia Lihawanda Siti Musyarofah Nandini Selvia Puji Saputri
Bendahara	Nur Maimunah Nurul Hidayah Hasna Nur Maulani	Sie Backstage and Floor	Fatima Justine Wilatikta Woro Palupi Yusuf Bagus Imawan Thalita Megawardani Tri Ayuningih Ati Sofana Faiz
Sie Sponsorship	Retno Utami Wahda Mahrina A.B Eka Septianti Putri Rata Kurniawati Aprilliana Novi Nur Aini	Sie Dekorasi	Rima Hanifah Sinta Fitria Riana Kusuma Apriyani Fatmaningrum Dyah Erlina
Sie Humas	Sarah Nur Hidayah Fitri Febriana Mutichah Rimby Erni Triastuti Tyarandini Pradita	Sie Keamanan	Ratna Andriana Endah Prahadika Nina Reka Anggraini Nilam P.K

Sie Acara	Nuranisa Listia Wulandari Fellya Purwanita Mira Punika Sepin Hidayah Ratih Noviani	Sie Konsumsi	Dewi Astari Hesmaraa Harna Murti Wiwid Della Novita Astriyani Danu E. Nabila Putri A. Evi
Sie Juri	Bangkit Tri Fatmawati Nunik eka Febriani Gresi Graventi Tantii Dwi Ratna Agus	Sie Model	Agustinez Khuzaemah N. Fitria Ulfah R. Widyana Safitri Afifah Nadhirah F. Latif Masruroh
Sie Publikasi	Laily Wahyuningtyas Ferdian Indhira Candra K Qoridatul Hasanah Afifatur Rohmah Amalia Firdaus Nunung	Sie Make Up & Hair Do	Nindita Berliana Lufikasari Eka Nurul A. Sinta Merlinda Baiq Desy Rahayu
Sie Perkap	Ratih Dewanti Imanuti Fajri Intan Nur Fatimah Bety Sulistyaningrum Erna Nuryanti Pungky		

Lampiran 2.Susunan Acara Pergelaran

SUSUNAN ACARA

waktu	SusunanAcara	
	Panggung	LuarPanggung
17.30 – TiketHabis		Tiket On The Spot
18.00 - selesai		OPEN GATE + Registrasi
18.00 – 18.10		Slide sponsor
18.10 – 18.20		Video opening
18.15 – 18.20	Welcome Greeting MC	Slide sponsor
18.20 – 18.30	Opening 1. Tari 2. MC muncul	
18.30 – 18.35	Pembacaan Nama Juri & pemberian cindera mata	
18.35 – 19.00	Sambutan + Pembukaan 1. KetuaPanitia 2. Kajur 3. Dekan 4. Rektor	
19.00 – 19.40	Fashion Show I (kelas D)	
19.40 – 19.50	Febta Tita	
19.50 – 20.30	Fashion Show II (Kelas A)	
20.30 – 20.45	Performing Art Fashion	
20.45 – 21.25	Fashion Show III (Kelas B)	
21.25 – 21.30	Febta Tita	
21.30 – 21.35	Doorprize	
21.35 – 21.45	Awarding	
21.45 – 21.50	Penutup	

Lampiran 3.Laporan Keuangan Bendahara

RINCIAN ANGGARAN DANA

A. PEMASUKAN					
No	Uraian		Jumlah (Rp)	Total (Rp)	
1	RKPT		2.500.000		
2	Registrasi peserta		820.000		
TOTAL PEMASUKAN					3.320.000
B. PENGELUARAN					
No	Uraian	Banyaknya (Rp)	Harga Satuan (Rp)	Jumlah (Rp)	Total (Rp)
Kesekretariatan					
1	Proposal	12 lembar x 2 bendel	3.000	6.000	
2	Materai	3 buah	8.000	24.000	
3	Map	1 buah	600	600	
4	Print copy	15 lembar	175	2.700	
5	Pulsa	2 orang	6.000	12.000	
6	Fotocopy	75 lembar	125	9.300	
7	Materi	9 lembar x 82 bendel	1.125	92.250	
8	Map plastik	82 buah	1.400	114.800	
9	Block note	8 pack	12.500	100.000	
10	Bolpoint	12 pack	7000	84.000	
11	LPJ	25 lembar x 6 bendel	4.625	27.750	
TOTAL					473.400
Sie Acara					
1	Honorarium	2 orang	250.000	500.000	
2	Fotocopy	72 lembar	125	9.000	
3	Vendel	2 buah	55.000	110.000	
TOTAL					619.000
Sie Perlengkapan					
1	Baterai mic	1 buah	9.200	9.200	
2	Kertas	1 rim	33.000	33.000	
3	Amplop	5 buah	200	1.000	
4	Plastik sampah	5 buah	2.000	10.000	
5	Kebersihan	2 orang	50.000	100.000	
TOTAL					103.200
Sie Konsumsi					
1	Snack peserta	90 buah	4.000	360.000	
2	Snack panitia	39 buah	4.000	156.000	

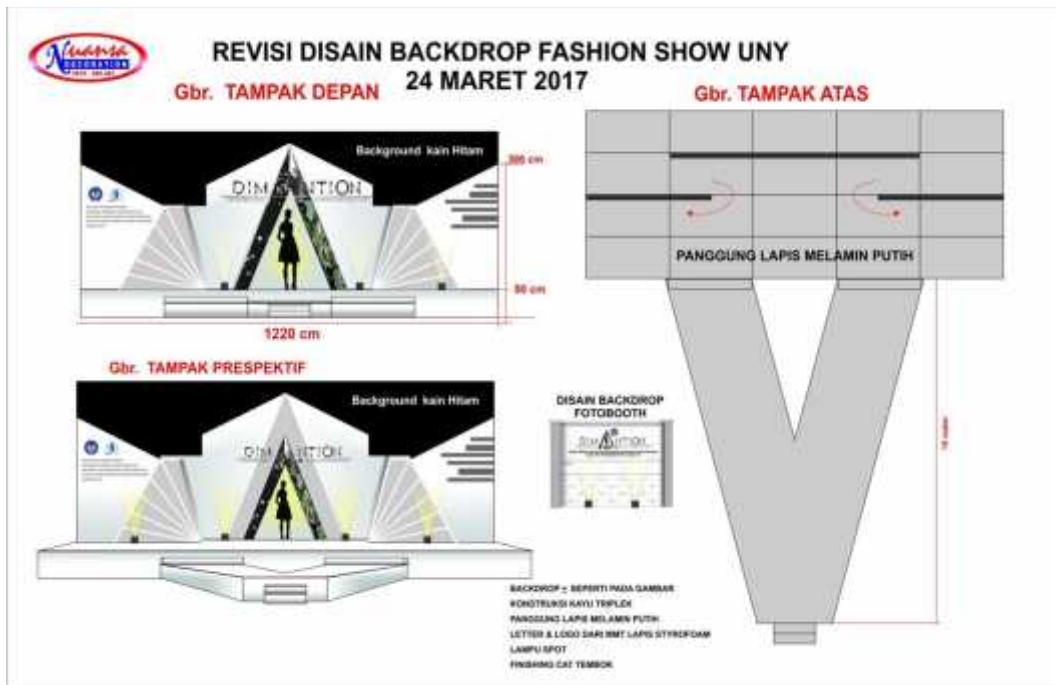
3	Snack satpam	4 buah	4.000	16.000	
4	Snack petugas kebersihan	2 buah	4.000	8.000	
5	Snack tamu undangan	10 buah	4.000	40.000	
6	Snack birokrasi	9 buah	8.000	72.000	
7	Snack pembicara	2 buah	8.000	16.000	
8	Snack moderator	1 buah	8.000	8.000	
9	Snack pengisi acara	5 buah	4.000	20.000	
10	Makan pembicara	2 buah	10.000	20.000	
11	Makan pengisi acara	5 buah	10.000	50.000	
12	Makan moderator	1 buah	10.000	10.000	
13	Air mineral	8 botol	1.400	11.200	
14	Sedotan	1 pack	2.000	2.000	
TOTAL					777.800

Sie PDD

1	Pamflet	20 lembar	3.000	60.000	
2	Banner	1 lembar	60.000	60.000	
3	Stiker cromo	6 lembar	5.500	33.000	
4	Sertifikat texture	62 lembar	4.300	266.600	
5	Print A3 ivory	1 lembar	3.000	3000	
6	AP	4 lembar	2.500	10.000	
7	Scan	1 lembar	2000	2000	
8	Plastik B4	1 pack	15.000	15.000	
9	Tali	25 buah	1.000	25.000	
TOTAL					474.600
TOTAL PENGELUARAN					2.448.000

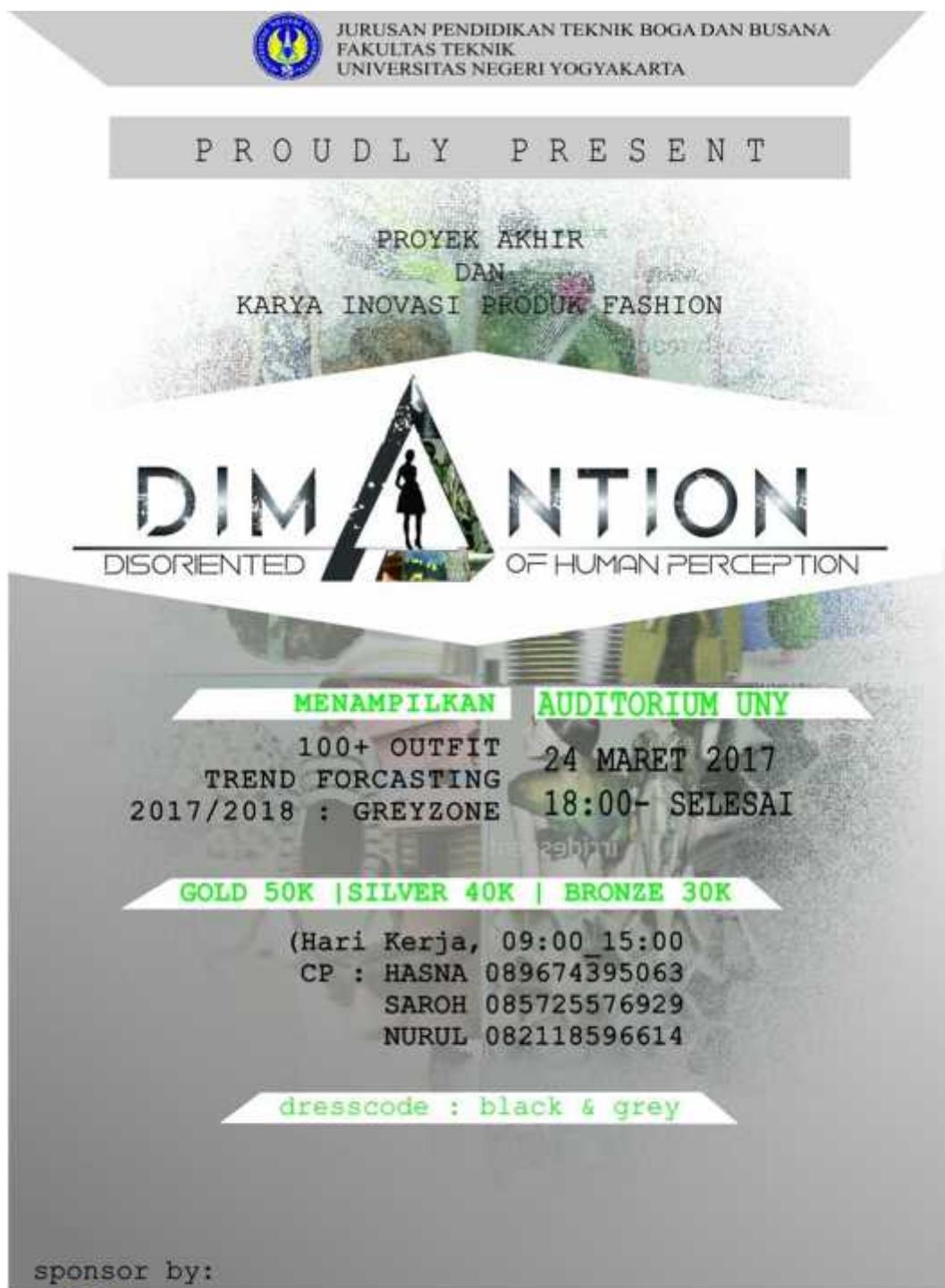
C. SALDO				
No	Uraian			Jumlah (Rp)
1	Pemasukan			3.320.000
2	Pengeluaran			2.448.000
TOTAL				872.000

Lampiran 4. Layout Panggung

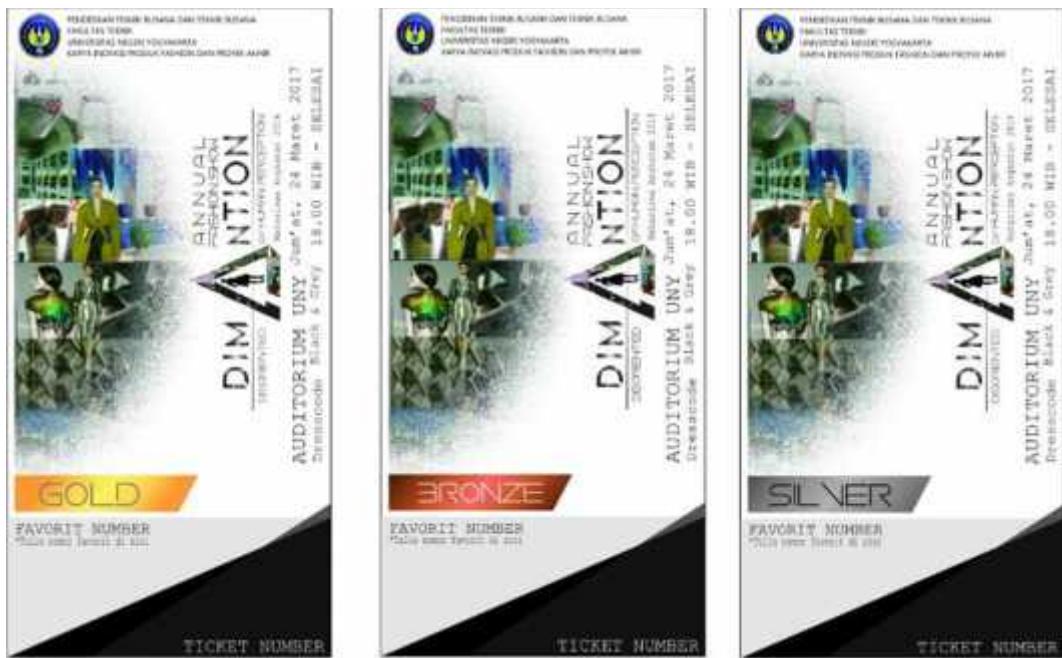


Lampiran 5.Media Promosi

1. Pamflet



2. Ticket



3. Cocard Panitia





Lampiran 6.Foto Model Tampak Depan



Lampiran 7.Foto Model Tampak Samping



Lampiran 8. Foto Model Tampak Belakang



Lampiran 9. Foto Desainer Bersama Model