



**BUSANA PESTA MALAM UNTUK REMAJA DENGAN SUMBER IDE  
HONAI DALAM PERGELARAN BUSANA  
*MOVITSME***

**PROYEK AKHIR**

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



**Oleh :  
Rita Widya Utami  
NIM 15514134030**

**PROGRAM STUDI TEKNIK BUSANA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2018**

## LEMBAR PENGESAHAN

Proyek Akhir

### BUSANA PESTA MALAM UNTUK REMAJA DENGAN SUMBER IDE HONAI DALAM PERGELARAN BUSANA *MOVITSME*

Disusun oleh :  
Rita Widya Utami  
NIM. 15514134030

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Proyek Akhir Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta pada Tanggal 18 Juli 2018 dan dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Ahli Madya Program Studi Teknik Busana

#### DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Dra. Enny Zuhni Khayati, M.Kes.	Ketua Penguji		20/07/2018
Dra. Sri Emy Yuli Suprihatin, M. Si.	Penguji		20/07/2018
Triyanto, M. A.	Sekretaris		20/07/2018

Yogyakarta, ..23.. Juli ..2018..

Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



  
**Dr. Widarto, M.Pd**

NIP. 19631230 198812 1 001

## LEMBAR PERSETUJUAN

Proyek Akhir yang berjudul **Busana Pesta Malam untuk Remaja dengan Sumber Ide Honai dalam Pergelaran Busana *Movitsme*** yang disusun oleh Rita Widya Utami NIM. 15514134030 ini telah disetujui pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Juli 2018

Dosen Pembimbing



Dra. Enny Zuhni Khayati, M.Kes.

NIP. 19600427 198503 2 001

## SURAT PERNYATAAN

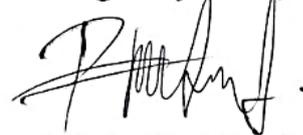
Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rita Widya Utami  
NIM : 15514134030  
Program Studi : Teknik Busana  
Judul Proyek Akhir : Busana Pesta Malam untuk Remaja dengan Sumber  
Ide Honai dalam Pergelaran Busana *Movitsme*

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

Yogyakarta, Mei 2018

Yang menyatakan,



Rita Widya Utami

NIM 15514134030

## **PERSEMBAHAN**

Puji syukur kehadirat Allah SWT, Proyek Akhir ini saya persembahkan kepada :

1. Orang tua yang kusayang, Bapak dan Mamak yang selalu mendukung dan berdoa untuk ku selalu.
2. Untuk Adikku dan seluruh keluarga besarku terima kasih untuk dukungan kalian.
3. Teman-teman seperjuangan kelas D3 Busana angkatan 2015.
4. Terima kasih kepada sobat-sobat yang selalu setia dan memberi dukungan untuk menyelesaikan laporan ini.
5. Almamater Teknik Busana, Fakultas Teknik Boga dan Busana, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

## MOTTO

*“Hai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu : “Berlapang-lapanglah dalam majelis”, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan : “Berdirilah kamu, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.”*

(QS. Al-mujadilah 11)

*“Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal, tetapi bangkit kembali setiap kali kita jatuh.”*

(Confusius)

## ABSTRAK

### BUSANA PESTA MALAM UNTUK REMAJA DENGAN SUMBER IDE HONAI DALAM PERGELARAN BUSANA *MOVITSME*

Oleh :  
**Rita Widya Utami**  
**NIM 15514134030**

Proyek Akhir yang berjudul “Busana Pesta Malam untuk Remaja dengan Sumber Ide Honai dalam Pergelaran Busana *Movitsme*” ini mempunyai tujuan, yaitu dapat : 1) Mencipta disain busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide Honai, 2) Membuat busana pesta malam dengan sumber ide Honai, 3) Menyelenggarakan pertunjukan busana dengan tema *Movitsme*.

Penciptaan busana pesta malam dilakukan dengan mengkaji tema *Movitsme*. Honai merupakan sumber ide yang penyusun gunakan dalam menciptakan busana pesta malam. Honai adalah rumah adat dari provinsi Papua, Indonesia. Dalam menciptakan busana ini, penyusun menerapkan unsur dan prinsip disain sehingga busana yang diciptakan berupa gaun bergaris leher asimetris dan memiliki bentuk dasar gaun siluet A. Detail busana berupa susunan tali cina yang diberi roncean manik-manik nikel dan kayu membentuk jumbai-jumbai yang menyerupai atap honai pada bagian bawah gaun. Detail hiasan busana juga mengandung unsur filosofi pada bagian roncean yang terdapat tiga manik-manik menggambarkan tiga poin filosofi honai yaitu :1) Menjaga kesatuan dan persatuan, 2) Bermakna sehati, sepikir dan satu tujuan, 3) Simbol dari kepribadian dan merupakan martabat dari orang suku. Kain yang digunakan adalah kain satin sutra dengan memadukan warna hijau pupus dan warna pink glo yang digunakan untuk bahan utama ataupun *lining*. Pembuatan busana pesta malam ada tiga tahapan yaitu : 1) Tahap persiapan meliputi pembuatan disain kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola, rancangan bahan dan harga, 2) Tahap pelaksanaan meliputi peletakan pola, pemotongan dan pemberian tanda jahita, penjelujuran dan penyambungan, evaluasi proses I, penjahitan dan evaluasi II, 3) tahap evaluasi hasil yang dilakukan selama dalam proses pembuatan busana.

Hasil dari Proyek Akhir ini adalah : 1) Tercipta desain berupa Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide Honai yang diwujudkan dengan *design illustration*, 2) Hasil pembuatan busana berupa gaun pesta dengan sumber ide Honai, 3) Telah terselenggaranya pagelaran busana dengan tema *Movitsme* pada tanggal 11 April 2018 di Auditorium UNY yang diikuti oleh 102 mahasiswa pada dasarnya berjalan dengan baik.

Kata kunci : Busana Pesta Malam, Honai, *Movitsme*

## **ABSTRACT**

### **THE EVENING DRESS FOR TEENANGERS INSPIRED BY HONAI IN MOVITSME FASHION SHOW**

**By:**  
**Rita WidyaUtami**  
**NIM 15514134030**

The Final Project, entitled “The Evening Dress for teenagers Inspired by Honai in Movitsme Fashion Show” has the purpose 1) create an evening dress design inspired from Honai; 2) make an evening dress inspired from Honai; 3) organize a fashion festival with the Movitsme as its theme.

The creation of evening dress was done by reviewing the Movitsme theme. Honai is a source of idea which is used by the author to create an evening dress. Honai is a traditional house from Papua, Indonesia. In the creation process, the creator applied the elements and principles design, so the result is asymmetric neckline dress with basic form of silhouette dress A. Details which are in the form of arrangement of china straps that are braided by nickel and wooden beads forming tassels which resemble Honai roof, at the bottom of the dress. The details of the dress also contain the philosophical elements of the braided which hold three beads, depicting three points of Honai philosophy: 1) maintaining unity and communion, 2) meaning one heart, one mind, and one goal, 3) the symbol of personality and the dignity of the tribe. The fabric used is silk satin fabric by combining pale green and glow pink color which is used for the main material or lining. There are three stages in creation process of the evening dress, 1) preparation stage includes making blueprint, measuring size, making patterns, and making material and price plan, 2) implementation stage includes placing pattern, cutting and stitching marks, baste and merging, evaluation of process I, sewing and evaluation II, 3) evaluation stage of the result during the creation process of the dress.

The result of this final project is, 1) created an evening dress design for teenagers inspired from Honai, 2) the making process produced an evening dress for teenagers inspired from Honai, 3) the implementation of the fashion show with the theme Movitsme on 11<sup>th</sup> April 2018 in the Auditorium UNY followed by 102 students basically went well.

**Keywords:** Evening Dress, Honai, Movitsme

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr. Wb

Segala puji dan syukur kehadiran Tuhan YME yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan inayah serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Proyek Akhir ini.

Dalam penyelesaian laporan Proyek Akhir ini, penulis telah banyak memperoleh bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Enny Zuhni Khayati, M.Kes. selaku dosen pembimbing dalam pelaksanaan kuliah Proyek Akhir dan Penasehat Akademik.
2. Bapak Triyanto M.A selaku Kaprodi Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Seluruh TIM Penguji dalam ujian Proyek Akhir.
5. Dr. Widarto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Seluruh dosen pengampu mata kuliah Proyek Akhir beserta dosen pendamping kepanitiaan pergelaran *Movitsme*.
7. Seluruh pihak yang telah banyak membantu penyusunan laporan Proyek Akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga laporan Proyek Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.  
Wasalamu'alaikun wr. wb

Yogyakarta, Mei 2018

Rita Widya Utami  
NIM 15514134030

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	iii
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>ABSTRACT</b> .....	viii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvi
<b>BAB I    PENDAHULUAN</b>	
<b>A. Latar Belakang</b> .....	1
<b>B. Batasan Istilah</b> .....	4
<b>C. Rumusan Penciptaan</b> .....	6
<b>D. Tujuan Penciptaan</b> .....	6
<b>E. Manfaat</b> .....	6
<b>BAB II   DASAR PENCIPTAAN KARYA</b>	
<b>A. <i>Trend</i></b> .....	8
1. <i>Pengertian Trend</i> .....	8
2. <i>Trend Forecasting</i> .....	8
<b>B. Tema Penciptaan</b> .....	17
<b>C. Sumber Ide</b> .....	18
1. <i>Pengertian Sumber Ide</i> .....	18

2. Sumber Ide Honai .....	20
<b>D. Desain Busana .....</b>	<b>23</b>
1. Prinsip Penyusunan <i>Moodboard</i> .....	24
2. Unsur dan Prinsip Disain .....	25
3. Teknik Penyajian Gambar .....	52
<b>E. Busana Pesta .....</b>	<b>56</b>
1. Deskripsi Busana Pesta .....	56
2. Pola Busana .....	60
3. Bahan Busana .....	65
4. Teknologi Busana .....	67
5. Hiasan Busana .....	73
<b>F. Pergelaran Busana .....</b>	<b>75</b>
1. Pengertian Pergelaran Busana .....	75
2. Tujuan Penyelenggaraan .....	75
3. Konsep Pergelaran Busana .....	76
4. Proses Penyelenggaraan .....	80
<b>BAB III KONSEP PENCIPTAAN KARYA</b>	
<b>A. Konsep Desain .....</b>	<b>82</b>
<b>B. Konsep Pembuatan Busana .....</b>	<b>85</b>
<b>C. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran Busana .....</b>	<b>89</b>
<b>BAB IV PROSES HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
<b>A. Proses .....</b>	<b>91</b>
1. Penciptaan Disain .....	91
2. Pembuatan Busana .....	98
3. Penyelenggaraan Gelar Busana .....	137
<b>B. Hasil .....</b>	<b>149</b>
1. Hasil Penciptaan Disain .....	151
2. Hasil Pembuatan Karya Busana .....	153
3. Pergelaran Busana .....	153

<b>C. Pembahasan</b> .....	154
1. Penciptaan Disain.....	154
2. Karya Busana .....	155
3. Pergelaran <i>Movitsme</i> .....	156
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
<b>A. Kesimpulan</b> .....	158
<b>B. Saran</b> .....	159
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	160
<b>LAMPIRAN</b> .....	163

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Ukuran Badan .....	100
Tabel 2. Kalkulasi Harga.....	124
Tabel 3. Evaluasi Proses 1 .....	128
Tabel 4. Evaluasi Proses II.....	136

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Trend Sub Tema Catalyst.....	16
Gambar 2. Honai .....	23
Gambar 3. Garis Lurus.....	27
Gambar 4. Garis Lengkung.....	27
Gambar 5. Arah Mendatar (Horizontal).....	30
Gambar 6. Arah Tegak (Vertical) .....	30
Gambar 7. Arah Diagonal .....	31
Gambar 8. Bentuk Geometris .....	32
Gambar 9. Bentuk Bebas.....	32
Gambar 10. Nilai Gelap Ternag Warna Putih-Hitam.....	36
Gambar 11. Nilai Gelap Terang Warna Biru .....	36
Gambar 12. Diagram lingkaran Warna Primer .....	38
Gambar 13. Diagram Lingkaran Warna Sekunder.....	38
Gambar 14. Diagram Lingkaran Warna Tersier .....	39
Gambar 15. Diagram Split Komplemen.....	40
Gambar 16. Diagram Triad .....	40
Gambar 17. <i>Moodboard</i> Dengan Sumber Ide Honai .....	92
Gambar 18. Disain Sketsa.....	94
Gambar 19. Disain Persentasi .....	96
Gambar 20. Disain Hiasan .....	97
Gambar 21. Gambar Kerja Gaun Depan dan Belakang .....	99
Gambar 22. Pola Dasar Badan Sistem Meyneke .....	101
Gambar 23. Memindah kupnat Pola Depan .....	102
Gambar 24. Pola Belakang.....	102
Gambar 25. Membuka Kupnat Pola Depan .....	103
Gambar 26. Menutup Kupnat Atas Pada Pola Belakang .....	103
Gambar 27. Mengubah Pola Gaun Depan Sesuai Desain .....	104
Gambar 28. Mengubah Pola Gaun Belakang Sesuai Desain .....	105

Gambar 29. Pengembangan Pola Gaun Depan I Sesuai Desain .....	106
Gambar 30. Pengembangan Pola Gaun Depan II Sesuai Desain .....	106
Gambar 31. Pengembangan Pola Gaun Depan II Sesuai Desain .....	107
Gambar 32. Pengembangan Pola Gaun Belakang I Sesuai Desain.....	107
Gambar 33. Pengembangan Pola Gaun Belakang II Sesuai Desain .....	108
Gambar 34. Pengembangan Pola Gaun Belakang III Sesuai Desain .....	108
Gambar 35. Membuka Pola Gaun Depan I dan Membuat Pola Dasar Lengan Fantasi Bagian Depan. ....	109
Gambar 36. Membuka Pola Gaun Belakang I dan Membuat Pola Dasar Lengan Fantasi Bagian Belakang.....	110
Gambar 37. Pola Lengan yang Telah Disatukan.....	111
Gambar 38. Pola Gaun Depan I .....	112
Gambar 39. Pola Gaun Depan II.....	112
Gambar 40. Pola Gaun Depan III.....	113
Gambar 41. Pola Gaun Belakang I.....	113
Gambar 42. Pola Gaun Belakang II .....	114
Gambar 43. Pola Gaun Belakang III.....	114
Gambar 44. Pola Lengan Fantasi .....	115
Gambar 45. Pola <i>Lining</i> Gaun Depan I.....	116
Gambar 46. Pola <i>Lining</i> Gaun Depan II.....	116
Gambar 47. Pola <i>Lining</i> Gaun Depan III .....	117
Gambar 48. Pola <i>Lining</i> Gaun Belakang I .....	117
Gambar 49. Pola <i>Lining</i> Gaun Belakang II.....	118
Gambar 50. Pola <i>Lining</i> Gaun Belakang III .....	118
Gambar 51. Rancangan Bahan Utama Satin Sutra Hijau Pupus.....	120
Gambar 52. Rancangan Bahan Utama Satin Sutra Pink Glo .....	121
Gambar 53. Rancangan Bahan <i>Lining</i> dengan Satin Sutra Hijau Pupus.....	122
Gambar 54. Hiasan Busana .....	133
Gambar 55. Anting.....	135
Gambar 56. <i>Fashion Illustration</i> .....	152

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Susunan Acara Gladi Bersih Movitsme.....	164
Lampiran 2. Susunan Acara Puncak Movitsme .....	165
Lampiran 3. Desain Panggung Movitsme .....	167
Lampiran 4. Dokumentasi Busana Pesta Tampak Depan .....	168
Lampiran 5. Dokumentasi Busana Pesta Tampak Samping .....	169
Lampiran 6. Dokumentasi Busana Pesta Tampak Belakang .....	170
Lampiran 7. Dokumentasi Desainer dan Pragawati.....	171

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Proyek akhir merupakan karya cipta mahasiswa serta karya teknologi sebagai kreasi baru yang di realisasikan melalui tahapan demi tahap sehingga terwujud produksi jadi yaitu busana dengan dilengkapi makalah atau laporan.

Berbusana sebagai salah satu kebutuhan pokok manusia, dengan berbusana dapat menunjukkan identitas diri sebagai manusia individual. Busana juga merupakan pelindung tubuh dari pengaruh sekelilingnya, dan dapat mencegah tubuh dari pengaruh iklim. Berbusana dapat dilihat dari aspek kebudayaan, suku atau adat istiadat, sebagai salah satu perwujudan tingkah laku manusia sedangkan tingkah laku itu disebabkan oleh rasa ingin menutupi kekurangan fisik dan ingin tampil berbeda dari yang lain, dan itu merupakan naluri alamiah yang terdapat dalam diri manusia. Busana sekarang ini beragam dan senantiasa berubah serta berkembang pesat mengikuti perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi.

Busana pokok dalam penggolongannya terdiri dari beberapa macam menurut jenisnya, fungsinya, kesempatan dan waktu pemakaiannya. Dewasa ini busana yang dikenakan sesuai kesempatan dan waktu pemakaiannya sangat berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Busana pesta menjadi salah satu yang mendapat banyak perhatian, khususnya untuk busana pesta malam.

Busana pesta adalah salah satu jenis busana yang mempunyai keistimewaan dibanding busana-busana lainnya. Disamping modelnya yang bervariasi juga ditambah berbagaimacam hiasan pada busana tersebut sehingga lebih menambah keindahan dan mempertinggi daya pakai busana pesta itu sendiri. Busana pesta malam merupakan busana yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari. Pada busana pesta malam pemilihan

bahan dan warna menjadi salah satu keistimewaan tersendiri, dikarnakan busana tersebut dipakai pada malam hari maka pemilihan bahan bling-bling dan berkilau menjadi daya tarik untuk mengekspos kelebihan tersebut pada malam hari, pemilihan warna juga menggunakan warna-warna yang mencolok agar lebih terlihat.

Dalam menciptakan busana pesta malam agar tetap menarik dan modis perlu mempertimbangkan dalam pemilihan Trend fashion dunia, pemilihan sumber ide dan karakteristiknya. Dalam menciptakan karya tugas akhir ini penulis memilih *fashion snoops sensory spring/summer 2018* dengan *Trend stories catalyst* sebagai acuan Trend fashion dunia dan sumber ide honai.

*Catalyst* didefinisikan sebagai wanita yang kuat dan *powerful* yang menciptakan acara dengan suasana kota. Seorang pengekspor ekstrim juga seorang yang suka bersiap, siap untuk sebuah kejutan ekstrim di dunia digital kita yang sedang meningkat. Gaya bertahan hidupnya memiliki tingkat pengalaman bermain *video game* yang tinggi, dengan warna-warna yang kuat dan grafik grafik distorsi realita. Bajunya didisain dengan focus kegunaan, termasuk detail seperti tudung atau pengaman berupa tali yang dapat di tarik (*cinched drawstrings*) dan pemakaian seperti parka. Terdapat pula ikatan yang kuat dengan hal-hal atletik, seperti *sweatshirts* dan atasan bra olahraga. Dengan sumber daya yang melimpah, wanita muda catalyst adalah pelindung utama dunia digital dan fisik. Catalyst merupakan Trend yang sesuai untuk busana pesta remaja dengan sumber ide honai didisain menampilkan seorang wanita yang kuat dan *powerful* ala papua, wanita yang tagguh dalam melakukan pekerjaannya.

Honai merupakan rumah adat khas Papua. Secara morfologis, honai berasal dari dua kata, yaitu “Hun” yang artinya pria dewasa dan “Ai” yang artinya rumah. Secara harfiah honai berarti rumah laki-laki dewasa. Namun bukan hanya dihuni laki-laki dewasa, kaum perempuan juga mempunyai honai hanya saja pengistilahannya berbeda. Untuk kaum wanita, honai disebut “Ebeai”. Seperti halnya honai, ebeai terdiri dari dua

kata, yakni “Ebe” atau tubuh dalam pengertian kehadiran tubuh dan “Ai” yang berarti rumah. Elemen-elemen bangunan honai yaitu bagian atas (atap), bagian tengah, dan bagian bawah (lantai).

Detail busana ini mengambil dari bentuk atap honai yang di wujudkan pada detail susunan tali cina yang diberi roncean berupa manik-manik nikel dan kayu, membentuk jumbai-jumbai yang menyerupai atap honai pada gaun bagian bawah. Detail hiasan busana juga mengandung unsur filosofi pada bagian roncean yang terdapat tiga manik-manik yang menggambarkan tiga poin filosofi honai yaitu menjaga kesatuan dan persatuan, dengan tinggal dalam satu honai maka kita sehati, sepikir dan satu tujuan, simbol dari kepribadian dan merupakan martabat dan harga diri dari orang suku. Untuk tali cina diartikan sebagai pemersatu tiga poin tersebut. Busana ini adalah pengembangan dari *sweatshirt* yang dikembangkan menjadi bentuk dress berlengan *sweatshirt* namun pada satu bagian disebelah kanan, dengan bentuk dasar gaun bersiluet A. Busana ini sengaja didisain dengan pandangan seorang wanita papua yang akan mengenakannya, sehingga pemilihan warna terang yang mencolok menjadi suatu pilihan dikarenakan masyarakat papua yang cenderung menyukai warna-warna terang yang mencolok juga cerminan dari semangat, kelincahan dan keuletan wanita papua dalam bekerja. Busana ini didisain menampilkan seorang wanita yang kuat dan *powerful* ala papua.

Pada remaja busana menjadi daya tarik tersendiri yang mampu membius mereka untuk selalu mengikuti tren busana yang terus berkembang pesat pada zamannya. Busana pesta malam remaja dengan sumber ide Honai ini digunakan untuk remaja yang berumur 15-20 tahun dikarenakan remaja selalu mengikuti mode, cepat bosan dan selalu ingin sesuatu yang berbeda. Dengan kata lain pikiran remaja masih labil dan suka mencoba hal-hal baru sesuai dengan Trend. Penyusun membuat busana pesta malam ini bertujuan untuk menambah wawasan dan jenis pakaian yang pantas untuk busana pesta malam.

Pergelaran busana dari produk yang di buat pada mata kuliah Proyek Akhir dan Karya Inovasi Produk Fashion Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta di buat dengan nama dan tema acara *Movitsme* atau merupakan singkatan dari *Move To It's Me* yang berarti bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri. *Movitsme* adalah tindakan aktualisasi diri untuk menemukan sebuah karakter yang kuat dan terarah sebagai kaum muda Indonesia yang ditunjukkan dalam sebuah *fashion show*. Karya-karya busana yang ditampilkan merupakan pencerminan karakter kaum milenial yang tercipta melalui racikan yang pas antara perkembangan Trend dipadukan dengan budaya Indonesia yang di torehkan dalam busana dengan sentuhan motif nusantara.

Setelah pembuatan busana, maka hasil busana ini perlu di apresiasikan dalam pertunjukan busana. Oleh sebab itu dalam Proyek Akhir ini penyusun telah membuat suatu karya nyata dengan judul “Busana Pesta Malam Remaja Dengan Sumber Ide Honai Yang Ditampilkan Dalam Pertunjukan Busana *Movitsme*”, yang dapat mengasah pengetahuan, keterampilan dan kreatifitas dalam mencipta suatu desain busana, serta menciptakannya dengan baik.

## **B. Batasan Istilah**

Busana pesta merupakan busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, dimana busana yang dikenakan lebih istimewa dibandingkan dengan busana sehari-hari, baik dari segi bahan, teknik jahit, desain, maupun hiasannya. Untuk busana pesta malam pemilihan bahan yang bertekstur lebih halus dan lembut. Warna yang digunakan lebih mencolok, baik mode ataupun hiasan terlihat mewah atau bahkan terkesan glamour. Busana pesta malam remaja dengan sumber ide Honai ini digunakan untuk remaja yang berumur 15-20 tahun dikarenakan remaja selalu mengikuti mode, cepat bosan, dan selalu ingin sesuatu yang berbeda.

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dijadikan sebagai sumber inspirasi bagi seorang desainer untuk menciptakan suatu gagasan baru yang lebih kreatif dan inovatif. Pada Proyek Akhir ini penyusun mengambil sumber ide Honai. honai merupakan rumah adat khas Papua. Elemen-elemen honai terdiri dari bagian atap, bagian tengah dan bagian lantai. Detail pada busana ini terletak pada susunan tali cina yang diberi roncean berupa manik-manik nikel dan kayu, membentuk jumbai-jumbai yang menyerupai atap honai pada gaun bagian bawah. Detail hiasan busana juga mengandung unsur filosofi pada bagian roncean yang terdapat tiga manik-manik yang menggambarkan tiga poin filosofi honai yaitu menjaga kesatuan dan persatuan, dengan tinggal dalam satu honai maka kita sehati, sepikir dan satu tujuan, simbol dari kepribadian dan merupakan martabat dan harga diri dari orang suku. Untuk tali cina diartikan sebagai pemersatu tiga poin tersebut.

Pergelaran busana *movitsme* adalah pertunjukan busana yang menyajikan karya-karya busana dengan karakter yang kuat dan terarah. Melalui racikan yang pas antara perkembangan *trend* dipadukan dengan budaya indonesia yang ditorehkan dalam busana. Dalam karya ini yang dipertunjukkan adalah busana yang menggambarkan wanita muda dan *powerfull*.

Berdasarkan batasan istilah diatas maka yang dimaksud dengan Busana Pesta Malam untuk Remaja dengan Sumber Ide Honai dalam Pertunjukan Busana *Movitsme* adalah busana pesta yang dikenakan pada malam hari, didesain khusus untuk remaja berumur 19-20 tahun, desain busana yang terinspirasi dari Honai dan busana tersebut diperagakan pada pertunjukan busana *movitsme* dengan desain menunjukkan wanita muda dan *powerfull*.

### **C. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dirumuskan beberapa masalah yang akan dibahas dalam laporan proyek akhir ini, yaitu:

1. Bagaimana mencipta disain busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide Honai dalam pergelaran busana Movitsme.
2. Bagaimana membuat busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide Honai dalam pergelaran busana Movitsme.
3. Bagaimana menyelenggarakan pergelaran dan menampilkan busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide Honai dalam pergelaran busana Movitsme.

### **D. Tujuan Penciptaan**

Sesuai dengan rumusan di atas, tujuan yang ingin dicapai dari penulisan Tugas Akhir ini adalah :

1. Dapat menciptakan disain busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide Honai dalam pergelaran busana Movitsme.
2. Dapat membuat busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide Honai dalam pergelaran busana Movitsme.
3. Dapat menyelenggarakan pergelaran dan menampilkan busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide Honai dalam pergelaran busana Movitsme.

### **E. Manfaat**

Adapun manfaat dari Proyek Akhir ini antara lain :

1. Bagi penyusun
  - a. Menambah pengetahuan dan keterampilan tentang pembuatan busana pesta dan filosofi dari sumber ide yang diangkat.
  - b. Memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk lebih kreatif dalam menciptakan karya-karya cipta busana pesta yang modern.
  - c. Melatih penyusun untuk menampilkan karyanya kepada masyarakat melalui pergelaran busana movitsme.

- d. Melatih penyusun dalam membuat busana pesta malam.
  - e. Sebagai media untuk menyatukan bakat dan potensi diri dalam menuangkan ide-ide baru.
  - f. Menerapkan berbagai kemampuan dan keahlian yang dibekali dengan pengetahuan selama mengikuti perkuliahan kedalam konteks yang nyata.
  - g. Mendapat pengalaman yang nyata yang berguna untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan dalam penciptaan suatu busan.
2. Bagi Progam Studi
- a. Memberikan referensi busana pesta malam yang dapat dijadikan inspirasi dalam mencipta disain dan karya baru.
  - b. Melahirkan desainer-desainer yang handal sehingga mampu bersaing didunia fashion.
  - c. Melahirkan enaga kerja yang terampil dan professional dalam bidang fashion.
  - d. Mensosialisasikan karya cipta mahasiswa Program Studi Teknik Busana Universitas negeri Yogyakarta kepada masyarakat dan dunia industri busana.
3. Bagi Masyarakat
- a. Memperoleh wawasan tentang berbagai macam busana dan perkembanganya.
  - b. Menambah variasi disain sehingga dapat menambah maraknya dunia mode.
  - c. Memperoleh informasi bahwa mahasiswa Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas negeri Yogyakarta mampu menciptakan hasil karya busana yang dapat diterima oleh pengamat mode maupun kalangan masyarakat.
  - d. Memberikan informasi kekayaan Budaya Nusantara yang dapat dipergunakan sebagai sumber ide busana dan harus dilestarikan.

## **BAB II**

### **DASAR PENCIPTAAN KARYA**

#### **A. *Trend***

##### **1. *Pengertian Trend***

*Trend* adalah “suatu aliran dalam dunia mode yang mengalami perubahan penampilan busana setiap setahun sekali” (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1988:74). *Trend* adalah “gaya mutakhir”(KBBI, 2008:1486). *Trend* adalah “kecenderungan akan sesuai gaya busana tertentu” Sri Widarwati,dkk,(1996:22). Berdasarkan pengertian diatas, maka *Trend* merupakan kecenderungan akan suatu gaya busana, dimana perubahan akan gaya busana dalam kehidupan fashion ditandai dengan perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu.

Langkah-langkah dalam mengikuti *Trend* menurut Sri Widarwati (1996:22) yaitu :

- a. Mengamati sebanyak mungkin gaya mutakhir dari sumber manapun, baik majalah, surat kabar, media online, TV, etalase, butik, dsb.
- b. Melihat kesamaan atau keseragaman dari sumber tentang garisnya, apakah cenderung feminine, maskulin, sederhana dan sebagainya juga siluet atau gaya luarnya.
- c. Memperhatikan detail-detail yang ada, bisa berupa bentuk variasi kancing, bentuk lengan, serta bagian-bagian busana yang lain.
- d. Mempehatikan jenis bahan, motif dan warna yang sedang in.
- e. Menarik kesimpulan tentang gambaran keseluruhan gaya mutakhir yang sedang berjalan.

##### **2. *Trend Forecasting***

*Trend* atau mode dalam fashion diartikan sebagai gaya berpakaian yang populer dalam suatu budaya. *Trend forecasting* merupakan

sebuah metode untuk memprediksi *Trend* atau memproyeksikan *Trend* untuk beberapa waktu kedepan. *Trend* fashion masih ditentukan oleh Negara-negara dibelahan barat yang memiliki empat musim jadi fashion pun masih mengikuti kebutuhan pakaian yang tinggal disana. Dalam fashion istilah busana yang dilihat dari mutunya terbagi menjadi dua yaitu Adibusana atau dalam bahasa Prancisnya *haute couture*. *haute couture* merupakan teknik pembuatan pakaian tingkat tinggi yang dibuat khusus untuk pemesannya, menggunakan bahan-bahan berkualitas terbaik, biasanya dihiasi detail, dikerjakan dengan tangan, dan pembuatannya memakan waktu lama, sedangkan *ready to wear/pret-a-proter* merupakan busana siap pakai. Istilah ini digunakan untuk menjelaskan koleksi suatu label yang diproduksi secara massal. Biasanya koleksi ini dibuat dengan standard clothing size (misalnya S,M,L,dll). Dalam setahun para pemilik label ternama pasti akan menggelar dua fashion show besar yaitu *spring/summer* dan *fall/winter*. Seperti musimnya baju-baju untuk musim *spring/summer*, para pemilik label ternama pasti menyiapkan koleksi ringan yang memang pas digunakan saat musim tersebut. Warna-warna terang biasa digunakan, bahan ringan hingga pemilihan disain yang lebih mengarah kepada baju untuk liburan. Sedangkan untuk *fall/winter* pemilihan warna yang lebih gelap biasa dipilih, lalu penggunaan material seperti *fur*, kulit hingga *footwear* sejenis *boots* kerap ada di musim ini. Lalu pada saat transisi antara kedua musim ini, beberapa disainer biasanya mengeluarkan mini koleksi seperti *Resort* dan juga *Pre Fall*, sebagai *sneak peek* untuk koleksi besar nantinya.

Didalam Proyek Akhir dan Karya Inovasi Produk Fashion Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2015 dalam acara pergelaran busana *movitsme* tahun 2018 ini menggunakan Trend dari *Fashion Snoops*. Dalam *Fashion Snoops spring/summer* 2018 terdapat beberapa tema sebagai berikut :

### a. Individualist

Wanita individualist seperti seorang kurator seni (spesialis dalam seni yang diberikan jabatan kurator oleh sebuah institusi) juga selaku aktivis. Kombinasi karakter yang tidak umum, dia menghargai seni pada tingkat tinggi dan mempromosikan perubahan sosial melalui penggalangan dana industri dan fungsi sosial. Dia merangkul aktivis politik dan mendorong perubahan dengan menggabungkan kearifan/kebijaksanaan dengan kreativitas. Individualist terinspirasi oleh semua hal yang indah, namun dia mendorong batasan dengan percampuran tidak terduga antara karya seni dan struktur tiga dimensi di galerinya. Pada pencampuran kontemporer ini dia mengembangkan merk dagangnya sendiri melalui gaya yang mewujudkan desain modern yang canggih dan ide yang berasal dari sumber yang luas dan bermacam-macam dengan desain yang modern.

Individualist Trend stories :

#### 1) Remix

Remix mendefinisikan “*artclectic*” galeri, yang menggabungkan setiap aspek dalam kehidupannya dengan cara yang tidak terduga. Sangat dihormati di dunia seni, dia adalah pemberontak dan memiliki *style peacock* (seorang pesolek dalam hal gaya berbusana) yang mencolok di kerumunan. Dia merangkum detail baru seperti hiasan busana (sulaman, rangkaian payet, dsb) atau metalik untuk sehari-hari, namun tetap terlihat merendah dengan baju daur ulang, jeans yang lebar pada bagian kaki atau *slip dress* (gaun lurus dengan tali spaghetti dan kerung leher *sweetheart*). Ketika seni mengelilinginya, dia membuat suatu pernyataan dengan percampuran media dan motif cetak (*prints*) ekspresionis (menunjukkan dunia hanya dari perspektif subjektif kemudian mengulik atau mengubah dengan radikal untuk menunjukkan

efek emosional guna menimbulkan suasana/mood/ide) dalam lemari bajunya. *Edgy* (non-konvensional, tidak terduga, namun tetap keren), *streetwise* (pencerminan/refleksi dari kehidupan kota modern terutama anak-anak muda kota) dan *progressive* (perjuangan, kesetaraan yang tidak pernah berakhir, jika merujuk pada asal kata progresif), wanita remix berharap untuk menonjol di kerumunan.

## 2) Alter Ego

Wanita alter ego memiliki banyak minat dan karakter khusus yang tidak umum/berkesan unik yang tergabung pada hiruk pikuk (pencampuran tidak senada, terkesan kasar) dari gaya yang tinggi. Penampilannya adalah ketidakcocokan penyedia seni dengan nostalgia tahun 80an, seperti terlihat melalui percampuran metalik dan warna cerah di lemari pakaian dan aksesorisnya. Media campuran dan detail yang tak terduga membuktikan bahwa dia selangkah lebih maju dari sekedar permainan warna. Dan keahlian serta kombinasi detail busana selalu berganti gaya dengan mulus dari penampilan satu ke penampilan berikutnya adalah bagian daya pikat utamanya.

## **b. Neuetradition**

Wanita neuetradition adalah pemimpin baru yang berani, perintis dari masyarakat muda yang tidak memiliki rasa takut untuk membangun kembali kotanya. Dia adalah filsuf dan pemikir, mengambil pandangan baru bahwa semua hal haru dipikir dan didesain ulang. Dia medekonstruksi tiang tradisi, mengembangkan/mengevolusi ethnic dan tradisi menjadi sesuatu yang baru dan fungsional, membuat intisari dari suatu keindahan mentah yang canggih. Filosofi neuetradition mempercayai pada

kegunaan/pemanfaatan pemakaian ulang (*reusing*) dan penemuan ulang segala hal mulai dari pengembangan ulang bangunan hingga rekonstruksi ulang jas berteknik jahit halus (*tailored suits*).

Neuetradition Trend stories :

1) Constructivist

Konstruktivist mengambil gagasan tradisi dan mengubahnya. Seperti menjadi arsiek dari lemari bajumu sendiri, gagasan dari seragam dan tempat kerja umum dibalik. Elemen pokok dari lemari pakaian dikonstruksi ulang seperti blok bangunan industri, memikirkan kembali hal klasik seperti baju. Pembaharuan datang tidak hanya melalui elemen desain yang tidak terduga, tapi dari semangat muda yang tak terelakkan seperti misalnya mengabungkan denim dengan pakaian bergaris. Proporsi yang tidak seimbang dan berlebihan membawa penampilan yang kuat sehingga meningkatkan retasan style klasik menuju hal yang lebih tinggi.

2) Mainland

Mainland mengisyaratkan kembali ke kehidupan sederhana dengan berbagai cara. Wanita muda ini mungkin hanya wanita petani yang baik hatinya, sedang menjalankan bisnis keluarga, tapi sekarang dia melakukan hal yang dia suka, salah satunya yaitu perusahaan desain furnitur baru yang menggunakan bahan-bahan yang telah lama ditinggal dengan cara-cara baru. Estetika tingginya berevolusi dari elemen yang dibuat dengan tangan seperti *quilting* (penggabungan dua lebih lapisan kain untuk menghasilkan bahan yang lebih tebal) dan bahan alami lainnya seperti linen atau chambray. Dia masih menyukai paduan pakaian overall atau kulot, tetapi dia menghaluskan penampilan dengan blus berpita dan rok asimetris. Dia tumbuh dan berkembang di lingkungan masyarakat dimana semangat

kesederhanaan pedesaan hidup/populer kembali dalam hirupan udara segar.

**c. Quest**

Sebagai fotografer profesional dan traveler yang bersemangat, wanita Quest gemar menjelajah, mengkhususkan diri untuk mempelajari suku-suku asing. Hidup nomaden, dengan gaya seperti orang *gipsi*. Dia percaya bahwa hidup adalah petualangan “dimana kamu harus menjalaninya tanpa rasa takut, mengizinkan dirimu untuk bebas dan membiarkan hasrat berkelana memimpinmu”. nya adalah koleksi dari harta karunnya, cinderamata eklektik, dan kumpulan benda-benda langka. Dengan *style* tanpa susah payah dan *easy going* (pembawaan yang rileks dan toleran), karakter yang memikat, dia mampu untuk mendapatkan akses ke tempat yang tidak diketahui dan menyingkap permata terpendam.

Quest Trend stories :

1) Electric Beats

Gadis electric beats membawa tradisinya dengan bangga, menari pada irama ketukan drumnya sendiri. Warna-warna yang cerah, menonjolkan sisi positif dan keberanian dari stylenya. Tren ini hidup dan terkenal di subkultur Afrika yang mencampurkan budaya tradisional dengan pandangan baru dan muda. Barang utama yang harus disertakan adalah sarung dengan bahan beraneka warna, detail manik dan rumbai, dan padu padan dengan kain-kain Ankara. Motif cetak (print) dan motif pola dengan tangan merupakan hal yang penting untuk mengekspresikan gadis yang menghargai akar budayanya dengan tujuan yang ia miliki sendiri.

## 2) Medina

Medina mengingatkan pada foto ikonik dari Talitha Getty di Moroko. Bohemian dihati, ini adalah impian dari warisan eksotis dan kebudayaan yang dimewahkan. Perjalanan dan suku-suku menginspirasi motif ubin (*tile*) dan daun (*paisley*), ketika kerajinan tradisional seperti sulaman atau rumbai juga dijelajahi. Barang seperti jubah atau gaun midi merupakan hal yang sesuai untuk pengekspresian motif cetak (*prints*), sementara fungsi untuk di padang gurun dan pelapisan (*layering*) sangat dipertimbangkan dengan celana kargo dan sweater tanpa lengan. Baik berjalan mendaki seperti melalui bukit pasir atau menjelajah melewati pasar-pasar di Timur Tengah, wanita Medina sangat kuat dalam rasa lokal.

### d. Sensory

Wanita Sensory mendefinisikan masyarakat kita yang terobsesi pada teknologi, yang menjadi peningkatan paralel pada dunia virtual. Rahasia dari kesuksesannya adalah kemudahan untuk berubah ke kepribadian lain. Dia sepenuhnya merangkul fantasi sains fiksi dan terobsesi dengan teori baru teleportasi. Semua hal mengenai lingkungan sekitarnya memancarkan realitas ekstrim, warna yang bersifat *hydra-charged* yang mulus (*slick*) hingga bahan dengan fungsi teknologi (*performance tech material*) di dan kantornya. Dikelilingi oleh banyak adrenalin dan fantasi, sangat mudah untuk “bermimikri” diantara dunia-dunia, dan itulah poin utamanya.

Sensory Trend stories :

#### 1) +Chill

+Chill adalah sebuah pendekatan yang nyaman ke musim semi dimana menyoroti busana dalam sebagai busana luar. Musim panas membangkitkan jiwa dengan palet nudes baru dikombinasikan dengan warna yang menyala cantik. Jersey

katun, terry atau velour sangat cocok untuk kaos-kaos boxy (cenderung persegi, penuh), sweatshirt dan slip dresses. Busana santai dan faktor intim dengan cara melapis (layer) seperti atasan bra , atasan piyama dan jubah. Grafik seperti kilau seperti malfungsi layar (glitch iridescence) atau teori warna akan menambahkan kesan sensual pada penampilan yang memiliki kenyamanan sama seperti di maupun di jalan.

## 2) Catalyst

Catalyst didefinisikan sebagai wanita yang kuat dan *powerful* yang menciptakan acara dengan suasana kota. Dia adalah pengeksplosor ekstrim juga seorang yang suka bersiap (prepper), siap untuk sebuah kejutan ekstrim di dunia digital kita yang sedang meningkat. Gaya bertahan hidupnya memiliki tingkat seperti pengalaman bermain *video game* yang tinggi, dengan warna cerah yang kuat dan grafik-grafik distorsi realita. Bajunya di desain dengan fokus kegunaan, termasuk detail seperti tudung atau pengaman berupa tali yang dapat ditarik (*cinched drawstrings*) dan pemakaian seperti parka. Terdapat pula ikatan yang kuat dengan hal-hal atletik, seperti sweatshirts dan atasan bra olahraga. Dengan sumber daya yang melimpah, wanita muda Catalys adalah pelindung utama dunia digital dan fisik.

Dalam menciptakan karya tugas akhir ini penyusun menggunakan *fashion snoops sensory spring/summer 2018* dengan tema *sensory* dengan sub tema *catalyst* sebagai acuan Trend fashion dunia pada pembuatan “Busana Pesta Malam Remaja Dengan Sumber Ide Honai” ini.



Gambar 1. Trend Sub Tema Catalyst  
([www.ubmfashion.com](http://www.ubmfashion.com))

Catalyst didefinisikan sebagai wanita yang kuat dan powerful dengan cara berpakaian yang *urban look* atau dapat diartikan dengan menggunakan cara berpakaian masyarakat kota. Dia adalah pengeksplosif ekstrim juga seorang yang suka bersiap (*prepper*), siap untuk sebuah kejutan ekstrim di dunia digital kita yang sedang meningkat. Gaya bertahan hidupnya memiliki tingkat seperti pengalaman bermain *video game* yang tinggi, dengan warna cerah yang kuat dan grafik-grafik distorsi realita. Bajunya didesain dengan fokus kegunaan, termasuk detail seperti tudung atau pengaman berupa tali yang dapat ditarik (*cinched drawstrings*) dan pemakaian seperti parka. Terdapat pula ikatan yang kuat dengan hal-hal atletik, seperti *sweatshirts* dan atasan *bra* olahraga. Dengan sumber daya yang melimpah, wanita muda Catalyst adalah pelindung utama dunia digital dan fisik. Tema ini sesuai untuk busana pesta remaja dengan sumber ide honai didesain menampilkan seorang wanita yang kuat dan *powerful* ala Papua, wanita yang tagguh dalam melakukan pekerjaannya.

Busana pesta malam remaja dengan sumber ide honai ini adalah pengembangan dari *sweatshirt* yang dikembangkan menjadi bentuk *dress* berlengan *sweatshirt* namun pada satu bagian pada lengan kanan yang menampilkan kesan garis leher yang asimetris dan pada bagian lengan kiri terdapat tali berbentuk garis leher *camisole* sebagai pengaman namun hanya pada bagian lengan sebelah kanan, dengan bagian bawah gaun berbentuk rok *A-line*. Terdapat batas sambungan

bagian badan dan rok yang merupakan *cinched style* bukan dengan tali namun dengan elastis sehingga membentuk kerutan yang indah. Warna dalam busana ini menggunakan warna palet dari sub tema catalyst. Busana ini didisain menampilkan seorang wanita yang lincah dan *powerful* pada pemakainya.

## **B. Tema Penciptaan**

Tema penciptaan merupakan “gagasan yang hendak dikomunikasikan pencipta karya seni pada khalayak dimana tema tersebut mampu menyentuh penikmat karya seni, baik pada nilai-nilai tertentu pada kehidupan sehari-hari” (Nooryan Bahari, 2014:22). Tema menurut KBBI (2018) merupakan pokok pikiran atau dasar cerita yang di pakai, sedangkan penciptaan adalah proses, cara membuat suatu hasil. Berdasarkan penjelasan di atas, pengertian tema penciptaan adalah ide pada pembuatan suatu hasil dalam sebuah persembahan karya seni kepada khalayak.

Pada Proyek Akhir dan Karya Inovasi Produk Fashion Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta di buat dengan tema acara MOVITSME atau merupakan singkatan dari *Move To It's Me* yang berarti bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri. Movitsme adalah tindakan aktualisasi diri untuk menemukan sebuah karakter yang kuat dan terarah sebagai kaum muda Indonesia yang ditunjukkan dalam sebuah *fashion show*. Karya-karya busana yang ditampilkan merupakan pencerminan karakter kaum milenial yang tercipta melalui racikan yang pas antara perkembangan Trend dipadukan dengan budaya Indonesia yang di torehkan dalam busana dengan sentuhan motif nusantara.

Dalam pembuatan busana ini menggunakan *Trend* dari *Fashion Snoops spring/summer* 2018 yang di padukan dengan sentuhan nusantara berupa pengambilan sumber ide yang diambil dari daerah-daerah di Indonesia sebagai persembahan dari kaum milenial yang bertujuan untuk

mengangkat budaya-busaya yang terdapat di Indonesia untuk diperkenalkan kepada khalayak umum agar masyarakat dapat mengetahui lebih banyak mengenai kekayaan budaya yang terdapat di Indonesia.

### **C. Sumber Ide**

#### **1. Pengertian Sumber Ide**

Sumber adalah asal, sedangkan ide adalah gagasan (Elha Santoso, 2003:390). Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan ide baru (Sri Widarwati, 1996 : 58). Pengambilan sumber ide dalam pembuatan suatu desain harus jelas terlihat, sehingga orang akan dengan mudah mengenali sumber ide hanya dengan melihat busana yang dibuat. Sumber ide merupakan langkah awal yang harus diperhatikan sebelum membuat sebuah desain. Sumber ide juga diartikan sesuatu atau sumber yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi (Widjiningsih, 2000). Dalam membuat hasil karya dengan pedoman pada sumber ide yang sudah ada berarti mengambil sebagian unsur yang terdapat pada sumber acuan untuk menciptakan karya baru. Menurut Widjiningsih (1990) sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat merangsang timbulnya suatu kreasi.

#### **a. Macam-Macam Sumber Ide**

Sumber ide secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi empat ( Sri Widaryati, 1996 ) yaitu :

- 1) Sumber ide dari penduduk dunia, atau pakaian adat daerah-daerah di Indonesia.
- 2) Sumber ide dari benda-benda alam, seperti bentuk dan warna dari bentuk tumbuh-tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk awan dan bentuk-bentuk benda geometris.
- 3) Sumber ide dari peristiwa-peristiwa nasional maupun internasional, misalnya pakaian olahraga dari peristiwa PON,

SEA Game, Asean Games, Olympic Games, dari pakaian upacara 17 Agustus.

- 4) Sumber ide dari pakaian kerja, busana yang dapat digunakan sebagai sumber ide adalah busana kerja yang dapat menunjukkan identitas pemakainya, misalnya pakaian Tentara, hakim, dokter dan sebagainya.

Berdasarkan penjelasan di atas penyusun menyimpulkan bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang ada di alam baik itu penduduk, benda-benda alam, benda-benda geometris dan peristiwa-peristiwa penting nasional maupun internasional yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan ide baru.

#### **b. Pengambilan Sumber Ide**

Dari empat kelompok besar sumber ide di atas ada lagi bagian dari kelompok tersebut, yang dapat dijadikan sumber ide, hal ini bergantung kepada si pencipta. Menurut ( Sri Widarwati, 1996 : 59) hal-hal yang dapat diambil sebagai sumber ide di antaranya:

- 1) Ciri khusus dari sumber ide, misalnya busana tradisional Cina, dimana ciri khususnya terdapat pada kerah Cina.
- 2) Warna dari sumber ide, misalnya warna dari buah kelapa yang berwarna hijau muda.
- 3) Bentuk atau siluet dari sumber ide, misalnya busana pengantin internasional yang bersiluet L .
- 4) Tekstur dari sumber ide pakaian wanita Bangkok, misalnya bahannya terbuat dari sutera.

Untuk mengembangkan sumber ide yang akan dituangkan dalam penciptaan busana, hendaknya terlebih dahulu mengetahui detail-detail dari suatu ide yang akan dipakai. Suatu kreasi tidak terpancing dari syarat-syarat tertentu yang baku, hanya saja sumber

ide yang diambil jelas terlihat pada desain dan pembuatan busana sehingga orang yang melihat desain kita akan mengenali sumber ide tersebut. Setiap orang akan mempunyai cara pandang yang berbeda terhadap suatu sumber ide, tergantung dari mana segi penglihatannya. Oleh karena itu dengan sumber ide yang sama akan menghasilkan karya yang berbeda (Sri Widarwati, 1996 : 58). Dari uraian diatas, maka penyusun dapat mengambil kesimpulan bahwa cara pengambilan sumber ide itu dapat mengambil bagian-bagian tertentu yang dianggap penting yang menjadi ciri khas dan menarik perhatian untuk dijadikan sumber ide dan segala sesuatu yang ada disekitar kita yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk mencipta disain ide terbaru.

## **2. Sumber Ide Honai**

Untuk mengembangkan suatu karya busana perlu adanya sumber ide. Di mana sumber ide itu diperlukan untuk merancang lahirnya suatu kreasi yang baru (Sri Widarwati,1996). Pada proyek akhir ini, penyusun mengangkat sumber ide dari daerah papua Indonesia.

Papua adalah provinsi terluas Indonesia yang terletak di bagian tengah pulau papua atau bagian paling timur wilayah papua milik Indonesia. Belahan timurnya merupakan negara papua Nugini. Provinsi papua dulu mencakup seluruh wilayah papua bagian barat, namun sejak tahun 2003 dibagi menjadi dua provinsi dengan bagian timur tetap memakai nama papua sedangkan bagian baratnya memakai nama papua barat. Papua memiliki luas 808.105 km persegi dan merupakan pulau terbesar kedua di dunia dan terbesar pertama di Indonesia.

Kelompok suku asli di papua terdiri dari 255 suku, dengan bahasa yang masing-masing berbeda. Suku-suku tersebut antara lain : Ansus, Amungme, Asmat, Ayamaru (mendiami daerah Sorong), Bauzi, Biak, Dani, Empur (mendiami daerah Kebar dan Amberbaken),Hatam

(mendiami daerah Ransiki dan Oransbari), Lha, Kamoro, Mandobo/Wambon, Mee (mendiami daerah pegunungan Paniai, Meyakh, mendiami kota Manokwari), Moskona (mendiami daerah Merdei), Nafri, Sentani, (mendiami sekitar danau Sentani), Souk (mendiami daerah Anggi dan Menyambouw), Waropen, Wamesa, Muyu, Tobati, Enggros, Korowai, Fuyu.

Pada proyek akhir ini, penyusun mengambil sumber ide dari suku Dani yaitu Honai, honai merupakan rumah adat khas Papua. Secara morfologis, honai berasal dari dua kata, yaitu “Hun” yang artinya pria dewasa dan “Ai” yang artinya rumah. Secara harfiah honai berarti rumah laki-laki dewasa. Namun bukan hanya dihuni laki-laki dewasa, kaum perempuan juga mempunyai honai hanya saja pengistilahannya berbeda. Untuk kaum wanita, honai disebut “Ebeai”. Seperti halnya honai, ebeai terdiri dari dua kata, yakni “Ebe” atau tubuh dalam pengertian kehadiran tubuh dan “Ai” yang berarti rumah. Honai terbuat dari kayu dengan atap yang berbentuk menyerupai jamur yang terbuat dari ilalang. Honai sengaja dibangun sempit atau kecil dan tidak berjendela yang bertujuan untuk menahan hawa dingin pegunungan papua.

Filosofi bangunan melingkar atau bualat memiliki artian :

- a. Menjaga kesatuan dan persatuan yang paling tinggi serta mempertahankan budaya yang telah diwariskan oleh para leluhur untuk selamanya.
- b. Dengan tinggal satu honai maka kita sehati, sepikir, dan satu tujuan dalam menyelesaikan dalam suatu pekerjaan.
- c. Honai merupakan simbol dari kepribadian dan merupakan martabat dan harga diri dari orang suku yang harus di jaga oleh keturunan atau anak cucu mereka dikemudian hari.

Elemen-elemen bangunan honai dibagi menjadi tiga bagian yaitu :

- a. Bangunan bagian atas

Bagian atas bangunan terdiri lantai 2 dan penutup atau atap bangunan honai. Atap bangunan honai menggunakan ilalang yang memiliki makna; Meskipun terlihat lemah ilalang juga bisa sangat tajam, ini adalah gambaran kekritisannya dan akarnya yang kuat menghujam bumi adalah gambaran atas keyakinan hidup yang tidak pernah mati sehingga dari sudut pandang ini ilalang bermakna kuat, kritis, mandiri, dan dinamis.

b. Bangunan bagian tengah

Bangunan bagian tengah terdiri atas tiang, dan dinding bangunan. Tiang bangunan ini terbuat dari kayu dan besi. Tiang bangunan ini diibaratkan seperti tulang punggung manusia yang menopang tubuh kita agar tetap tegak. Pada bangunan honai terbuat dari bahan papan kayu besar disusun melingkar. Memiliki makna kesatuan dan persatuan yang paling tinggi untuk mempertahankan dan mewariskan budaya suku, harkat, martabat, dan bermakna sehati, sepikir dan satu tujuan dalam menyelesaikan suatu pekerjaan.

c. Bangunan bagian bawah

Bangunan bagian bawah terdiri atas lantai bangunan, lantai bangunan honai ini beralaskan rumput atau jerami yang menggambarkan kesederhanaan, kemudian ketidakadaannya kursi didalamnya membuat para masyarakat Dani mempersilahkan tamunya untuk duduk dibawah yang beralaskan jerami. Hal ini menggambarkan kebersamaan masyarakat Dani.



Gambar 2. Honai  
([www.kata.co.id](http://www.kata.co.id))

#### **D. Desain Busana**

Untuk membuat sebuah model busana harus membuat rancangan disebut desain. Pada zaman yang semakin maju di kehidupan masyarakat, semakin banyak memerlukan peran disain, semakin tinggi pula tuntutan kecermatan disainnya. Hal ini disebabkan karena dalam berbusana manusia selalu menuntut dua nilai sekaligus yaitu nilai jasmaniah berupa kenyamanan mengenakan pakaian dan nilai rohaniyah berupa keindahan dan keanggunan. Disain busana merupakan bentuk mengekspresikan perasaan seseorang yang dituangkan dalam bentuk benda atau karya. Menurut Sri Widarwati (2000 :2), disain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda yang dibuat berdasarkan susunan garis, bentuk, warna dan tekstur. Disain adalah suatu kreativitas seni yang diciptakan seseorang dengan pengetahuan dasar serta rasa indah, (Hartatiati, 1994:22). Disain busana adalah rancangan atau gambaran busana yang sesuai dengan unsur-unsur disain dan fungsi, sehingga disain busana yang akan dikenakan seseorang harus dapat menutupi kekurangan dan menonjolkan suatu keindahan. Sri Widarwati, (1993). Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003 : 1) disain busana yaitu rancangan model busana yang berupa

gambar dengan mempergunakan unsur garis, bentuk, siluet (*silhouette*), ukuran, tekstur yang dapat diwujudkan menjadi busana.

Berdasarkan penjelasan di atas penyusun menyimpulkan bahwa disain busana adalah suatu rancangan atau gambaran busana yang berupa susunan dari garis, bentuk, warna, tekstur dan ukuran yang dapat diwujudkan menjadi busana.

### 1. Prinsip Penyusunan *Moodboard*

*Moodboard* adalah analisis tren visual yang dibuat para *desainer* dengan mempergunakan guntingan-guntingan gambaran yang diperoleh dari majalah (*style magazine*) maupun gambar-gambar desain karya *desainer*.

Sumber: [https://r.search.yahoo.com/\\_ylt=AwrgEZFEWj1bKfoAJEMPxQt.;\\_ylu=X3oDMTByb2lvbXVubGNvbG8DZ3ExBHBvcwMxBHZ0aWQDBHNIYwNzcg/RV=2/RE=1530776260/RO=10/RU=http%3a%2f%2fstaff.uny.ac.id%2fsites%2fdefault%2ffiles%2fpendidikan%2fdra-prapti-karomah-mpd%2fmoodboardtriyanto.pptx/RK=2/RS=cxSL2kjG\\_iaSIPOGaQKfq1rAEwA-](https://r.search.yahoo.com/_ylt=AwrgEZFEWj1bKfoAJEMPxQt.;_ylu=X3oDMTByb2lvbXVubGNvbG8DZ3ExBHBvcwMxBHZ0aWQDBHNIYwNzcg/RV=2/RE=1530776260/RO=10/RU=http%3a%2f%2fstaff.uny.ac.id%2fsites%2fdefault%2ffiles%2fpendidikan%2fdra-prapti-karomah-mpd%2fmoodboardtriyanto.pptx/RK=2/RS=cxSL2kjG_iaSIPOGaQKfq1rAEwA-)  
)

Tujuan dari pembuatan mood board adalah untuk menentukan tujuan, arah dan panduan dalam membuat karya cipta bertema, sehingga proses kreativitas yang dibuat tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan. Konsep mood board dibuat dengan menuangkan ide-ide atau sumber gagasan sesuai dengan tema serta tujuan dari pembuatan karya tersebut. Berbagai tema dapat diangkat sebagai sumber ide/gagasan dalam proses berkreasi, yaitu dengan mengambil tema berdasarkan tren yang ada pada zaman dahulu, masa kini dan yang akan datang. Selain dari itu tema juga dapat diambil dari kebudayaan tradisional, modern, etnik ataupun budaya kontemporer. Media mood board dikerjakan di atas kertas berukuran 40 cm x 40 cm atau 30 cm x 50 cm (*landscape*), dengan isi / materi sebagai berikut :

- a. Tema dan karakter karya yang akan diangkat

- b. Penggayaan busana yang sedang tren (image style)
- c. Warna yang akan digunakan dalam pembuatan desain busana (image colour)
- d. Corak bahan, bila akan mengangkat corak tertentu pada koleksi yang akan dibuat.

Berikut langkah-langkah kegiatan pembuatan mood board :

- a. Menentukan tema desain busana yang akan dibuat. Setelah tema ditentukan, mulailah mengumpulkan berbagai elemen penyusun *moodboard* berupa berbagai gambar yang dapat menunjang terhadap tema pada *moodboard* tersebut.
- b. Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan berupa :
  - 1) kertas berukuran 40 cm x 40 cm atau 30 cm x 50 cm
  - 2) Guntingan gambar-gambar yang satu sama lain memiliki keterkaitan dalam satu tema.
  - 3) Lem kertas
  - 4) Alat tulis dan alat gambar yang dapat mendukung estetika penampilan mood board.
  - 5) Gunting kertas
- c. Membuat *moodboard* dari tema yang telah ditentukan, dengan cara menyusun elemen-elemen pembuatan mood board berdasarkan tema yang telah ditentukan

## 2. Unsur dan Prinsip Disain

Disain busana merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan busana. Disain busana dihasilkan melalui pemikiran, pertimbangan, perhitungan, cita, rasa, seni serta kegemaran orang banyak yang dituangkan di atas kertas berwujud gambar busana. Disain busana harus mudah dibaca atau di pahami maksud dan pengertiannya oleh seorang ahli pola dan ahli menjahit sehingga mudah diwujudkan ke bentuk busana yang sebenarnya. Dari

pengertian diatas dapat dipahami bahwa desain busana adalah hasil akhir dari sebuah proses kreatif yang dibuat berdasarkan susunan dari garis bentuk dan tekstur. Dalam pembuatan disain busana pengetahuan mengenai unsur – unsur dan prinsip – prinsip disain perlu diketahui dan dipelajari ( Sri Widarwati, 1993 : 2).

#### **a. Unsur Disain**

Unsur-unsur disain adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyusun suatu rancangan (Sri Widarwati, 2000 : 7). Menurut Atisah Sipahelut Petrussumadi (1991 : 24). Unsur-unsur disain adalah unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan disain, sehingga orang lain dapat membaca disain itu. Menurut Prapti Karomah (1990) unsur-unsur disain meliputi garis, arah, bentuk, ukuran, warna, sifat gelap terang, tekstur.

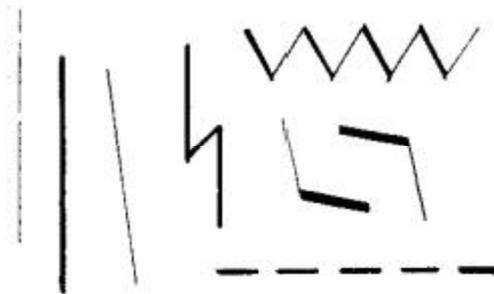
Berdasarkan penjelasan di atas penyusun menyimpulkan bahwa unsur-unsur disain adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyusun dan mewujudkan suatu rancangan disain, sehingga orang lain dapat membaca disain tersebut.

##### **1) Garis**

Garis merupakan unsur yang tertua yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang ( Sri Widarwati, 2000 : 7). Menurut Atisah Sipahelut Petrussumadi (1991 : 24) yang dimaksud dengan unsur garis ialah hasil goresan dengan benda keras diatas permukaan benda alam (tanah, pasir, daun, batang, pohon dan sebagainya) atau benda buatan (kertas, papantulis, dinding dan sebagainya). Menurut Sri Widarwati (2000 : 8-9) garis dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu :

a) Garis lurus mempunyai sifat kaku, kokoh, keras, tetapi dengan arah garis yang berbeda akan memberikan kesan yang berbeda pula. Garis lurus sesuai dengan arahnya dapat bedakan menjadi : garis vertikal, garis horizontal dan garis

diagonal. Garis vertikal memberi kesan melangsingkan, meninggikan, stabil dan sifat agung. Garis horizontal memberi kesan melebarkan, memendekkan, tenang, dan tentram. Sedangkan garis diagonal, memberi kesan lincah, lebih dinamis, gembira dan muda.



Gambar 3. Garis Lurus

b) Garis lengkung mempunyai sifat memberi suasana riang, luwes, lembut dan feminine. Garis lengkung sesuai dengan arahnya dapat dibedakan menjadi garis sedikit lengkung, garis lengkung biasa dan garis sangat lengkung sehingga merupakan setengah lingkaran.



Gambar 4. Garis Lengkung

Sifat – sifat garis menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986 : 36 ) :

(1) Garis lurus, memberi kesan kaku, kuat, tegas, dan gagah.

- (2) Garis melengkung, memberi kesan lembut, indah, dan feminine.
- (3) Garis vertical, memberi kesan melangsingkan, meninggikan, stabil, dan sifat agung.
- (4) Garis horizontal, memberi kesan melebarkan, memendekkan, tenang dan tentram.
- (5) Garis diagonal, memberi kesan lincah, gembira dan muda. garis diagonal yang mengarah horizontal memberi kesan menggemukkan dan garis diagonal yang mengarah.
- (6) Garis vertical memberi kesan melangsingkan.

Macam-macam garis dalam busana :

- (1) Siluet adalah bayangan garis sisi luar dari model busana, bayangan garis sisi luar dari siluet itu lazimnya dilihat dari sisi kiri dan kanan. Siluet oleh para ahli busana dikelompokkan menjadi siluet A, I, H, T, Y, V, X, O dan S.
- (2) Garis hiasan adalah garis yang membedakan suatu model busana dengan model busana lainnya yang berada pada suatu model busana. Garis sebagai garis hiasan apabila diaplikasikan pada sebuah model busana secara menyeluruh atau dalam sebuah model busana secara utuh hendaknya diselaraskan dengan bentuk tubuh pemakai, karena pemilihan garis ini akan memberi kesan yang berbeda.

Menurut (Chodiyah dan Mamdy,1982:8) Dalam desain busana garis mempunyai fungsi sebagai berikut :

- (1) Membatasi bentuk strukturnya (siluet).
- (2) Membagi bentuk struktur menjadi bagian-bagian yang merupakan hiasan dan menentukan model, contoh garis *empire*, garis *princess*, *longtorso*, *yoke* (pas).

- (3) Menentukan periode suatu busana (siluet periode *empire*, periode *princess*).
- (4) Memberi arah dan pergerakan.

Berdasarkan uraian diatas dapat dikaji bahwa garis dapat diterapkan pada setiap bagian dari busana, penerapan tersebut berfungsi untuk menentukan model, arah dan siluet dari kostum yang diciptakan.

Menurut Sri Widarwati ( 1993 ) penerapan garis pada busana yang dirancang adalah :

- (1) Membagi bentuk struktur menjadi bagian – bagian yang merupakan hiasan dan menentukan model yaitu pada garis potongan yang terdapat pada potongan baju bagian muka.
- (2) Memberi arah dan pergerakan yaitu pada potongan rok.
- (3) Membatasi bentuk strukturnya berupa siluet.

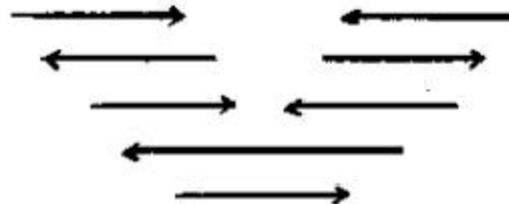
Berdasarkan uraian di atas penyusun dapat menyimpulkan bahwa garis merupakan gerakan dari kumpulan titik-titik yang satu ke titik yang lain pada bidang tertentu sesuai dengan arah dan tujuannya yang dipergunakan untuk mengungkapkan perasaan seseorang.

Penerapan garis dapat ditemui pada busana dalam berbagai bentuk seperti bentuk garis leher. Garis leher terdapat bermacam-macam seperti garis leher bulat, V (segitiga), garis leher persegi, garis leher U, garis leher bentuk hati, garis leher bateau, garis leher off shoulder, garis leher Sabrina, garis leher décolleté, garis leher kamisol, garis leher streples, garis leher cross over, garis leher asymmetris, dll.

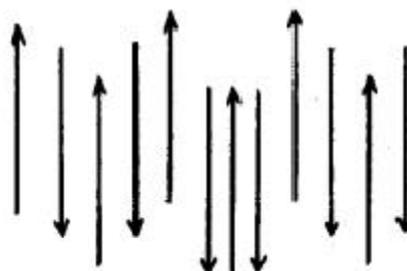
## 2) Arah

Arah adalah segala sesuatu yang mengarahkan pandangan tertentu. Namun arah belum tentu terjadi karena garis, contohnya pemasangan pita mengarah horizontal. Setiap garis mempunyai arah, dimana arah tersebut ada empat macam yaitu 1). Mendatar (horizontal), 2). Tegak lurus (vertikal), 3). Miring ke kiri, 4). Miring ke kanan (Widjiningsih, 1983:4) Menurut (Arifah A. Riyanto, 2003 : 32) antara garis dan arah saling berkaitan, karena semua garis mempunyai arah yang vertikal, horizontal, diagonal dan lengkung. Dari garis yang memiliki arah itu dapat membentuk model yang disebut:

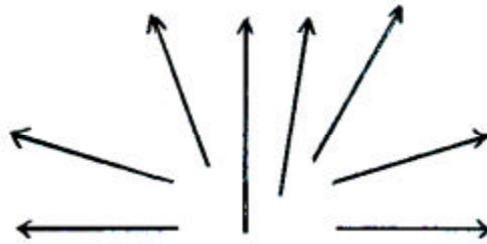
- a) Arah vertikal dapat menjadi model *princess* dan semi *princess*.
- b) Arah horizontal dapat menjadi model *empire*, *long torso* dan *yoke*.
- c) Arah lengkung dapat menjadi garis pas.
- d) Arah diagonal dapat menjadi model A simetris.



Gambar 5. Arah Mendatar (Horizontal)



Gambar 6. Arah Tegak (Vertical)



Gambar 7. Arah Diagonal

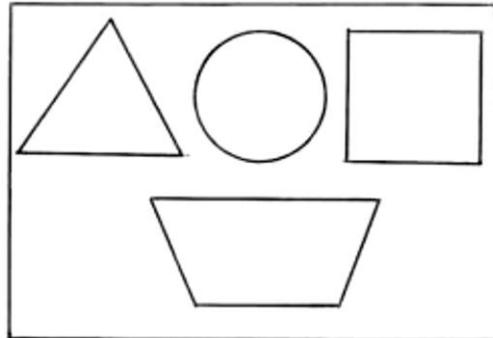
Berdasarkan penjelasan di atas penyusun menyimpulkan bahwa arah dan garis sangat berhubungan. Garis lurus bisa memiliki arah vertikal, horizontal dan diagonal, selain garis lurus juga terdapat garis lengkung.

Penerapan unsur arah pada disain busana umumnya digunakan untuk mengubah kesan penampilan bentuk sipemakai, misalnya tubuh yang agak gemuk dapat terlihat langsing dengan pemberian hiasan seperti sulaman pada bagian badan dengan arah diagonal.

### 3) Bentuk

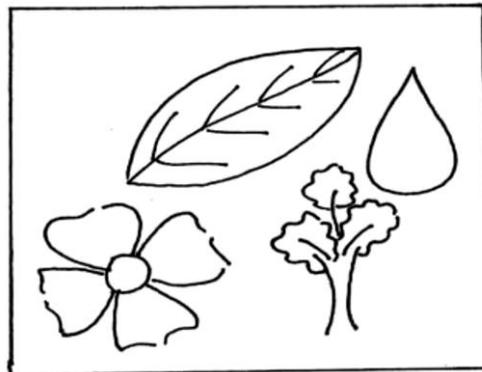
Setiap benda mempunyai bentuk tersendiri. Begitu pula dengan busana, bentuk – bentuk bagian busana dan motif dapat menentukan berhasil tidaknya sebuah rancangan busana. Unsur bentuk ada dua macam, yaitu bentuk dua dimensi dan bentuk tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang yang bervolume dibatasi oleh permukaan. Menurut sifatnya bentuk juga dibedakan menjadi dua yaitu:

- a) Bentuk geometris, misalnya segitiga, trapesium, lingkaran, dll.



Gambar 8. Bentuk Geometris

- b) Bentuk bebas, misalnya, bentuk daun, bunga, pohon, titik air, batu-batuan dan lain-lain (Sri Widarwati, 2000 : 10).



Gambar 9. Bentuk Bebas

Dalam sebuah desain khususnya desain busana akan didasarkan pada beberapa bentuk yang biasanya bentuk geometris atau bentuk yang lainnya sebagai variasi pada *figure* seseorang atau pada busana (Ariah. A. Riyanto, 2003 : 38)

Unsur bentuk ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan bentuk tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi dua garis dan hanya bisa dilihat dari satu arah, sedangkan bentuk tiga dimensi adalah bentuk yang memiliki ruang dan bisa di lihat dari 3 sisi. Bentuk – bentuk dalam busana antara lain bentuk kerah, bentuk lengan, bentuk rok, bentuk saku, pelengkap busana dan motif (Sri Widarwati, 1993 :10).

Dari beberapa pernyataan tentang bentuk diatas, dapat diketahui bahwa bentuk adalah perwujudan nyata suatu benda

yang dapat dilihat atau dirasakan dan memiliki dimensi. Bentuk rok berdasarkan desainya dibagi menjadi beberapa macam yaitu :

- (1) Rok suai yaitu rok dengan bentuk yang paling sederhana tanpa ada pengembang pola. Bentuk rok suai ini menggambarkan karakter anggun dan tegas karena bentuk garis luar rok yang lurus.
- (2) Rok draperi yaitu rok yang terdapat draperi. Biasanya draperi terletak diatas pinggang, draperi bisa didapat dengan cara pecah pola atau dengan cara draping. Rok ini berkarakter anggun dan lincah karena rok draperi terdapat banyak kerutan yang membuat pemakai bebas untuk bergerak.
- (3) Rok kerut yaitu rok yang dikerut disekeliling pinggang. Dibuat dari selembat atau lebih lembar kain lurus tanpa pola, jadi hanya kain persegi panjang. Rok ini memberi kesan lincah dan gembira, karena rok bagian bawah lebar dan siluet rok diagonal.
- (4) Rok lipit yaitu terdapat dua macam rok lipit hadap dan rok lipit searah. Rok ini menggambarkan karakter kebersamaan karena lebar lipit rok sama besar dan lipitan berjumlah banyak.
- (5) Rok balon yaitu rok yang berkerut disekeliling pinggang dan berkerut pula dibagian keliman bawah. Rok ini menggambarkan kesan lembut, gembira dan humoris karena bentuk rok yang melengkung memberi kesan lembut.
- (6) Rok balut yaitu rok yang hanya di balut saja. Rok ini menggambarkan karakter kesederhanaan karena cara pemakaian yang praktis tanpa proses pembuatan rok.
- (7) Rok bertingkat yaitu rok tiga/empat tingkat, disambungsambung lalu dijahit mati kemudian dipres

supaya kaku dan dapat berkembang. Dipakai sebagai rok dalam agar rok luar dapat mengembang. Rok yang berkesan sifat agung dan tenang, karena kerutan-kerutan dengan arah vertical berkesan agung dan sambungan rok dengan garis horizontal yang berkesan tenang.

- (8) Rok bungkus yaitu kain yang dililitkan melingkar dipinggang dan bagian tepi kain berada dibagian tengah muka. Rok ini menggambarkan lincah, anggun, dan sederhana karena terdapat belahan dalam rok yang membuat bebas bergerak, dan diam terlihat rok sempit .
- (9) Rok lipit kipas yaitu rok yang memiliki lipitan yang bertumpuk-tumpuk. Rok ini menggambarkan kesan lincah karena lebar bawah rok sangat panjang sehingga tidak membatasi gerak, riang karena terdapat banyak lipit yang bertumpuk-tumpuk dan tegas karena garis-garis lipitan mengarah vertikal.

Berdasarkan penjelasan diatas penyusun menyimpulkan bahwa bentuk terdiri dari bentuk dua dimensi yaitu bidang datar, bentuk tiga dimensi yaitu ruang yang bervolume dan bentuk geometris.

#### **4) Ukuran**

Ukuran dalam disain harus diperhatikan karena akan memperngaruhi pada hasil disain. Desain dipengaruhi oleh ukuran, sehingga untuk memperoleh desain yang memperlihatkan suatu keseimbangan kita harus mengatur ukuran unsur yang digunakan dengan baik (Widjningsih, 1982 : 4).

Menurut pendapat Djati Pratiwi ( 2001 : 60) ukuran panjang pendek rok dapat dibedakan menjadi beberapa ukuran yaitu :

- a) Rok micro : rok yang panjangnya sampai pangkal paha.
- b) Rok mini : rok yang panjangnya sampai pertengahan paha.
- c) Rok kini : rok yang panjangnya sampai batas lutut.
- d) Rok midi : rok yang panjangnya sampai pertengahan betis.
- e) Rok maxi : rok yang mempunyai bentuk panjang sampai mata kaki.
- f) Rok floor : rok yang panjangnya sampai menyentuh lantai.

Menurut Widjiningasih (1982 : 5) ukuran yang kontras (berbeda) pada suatu desain dapat menimbulkan perhatian dan menghidupkan suatu desain, tetapi dapat pula kontras itu menghasilkan ketidak serasian apabila ukurannya tidak sesuai.

Berdasarkan penjelasan di atas penyusun menyimpulkan bahwa ukuran dapat mempengaruhi panjang pendeknya garis dan besar kecilnya bentuk, yang dapat menimbulkan perhatian dan menghidupkan suatu desain.

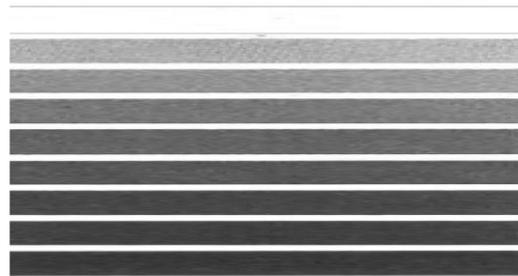
##### **5) Nilai Gelap Terang (Value)**

Nilai gelap terang dalam disain terdapat pada garis, dan bentuk. Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam atau putih (Sri Widarwati 2000 : 10), nilai ini menunjukkan terang gelapnya corak warna yang digunakan dalam busana.

Benda dapat terlihat oleh mata kita karena adanya cahaya. Cahaya yang mengenai suatu benda tidak ditangkap seluruhnya oleh mata. Warna hitam cenderung menyerap cahaya, warna putih memantulkan cahaya, sedang warna-warna logam cenderung memantulkan seluruh cahaya sehingga bisa membuat mata silau.

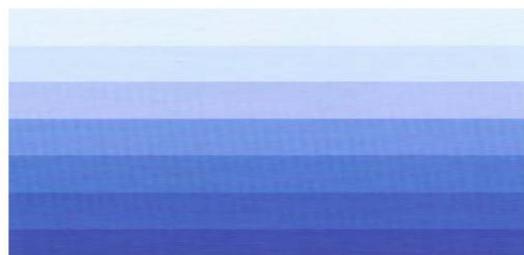
Benda saat menangkap cahaya ada bagian yang paling terang ada bagian yang gelap, ada bagian yang antara gelap dan

terang, sehingga timbul nada gelap dan terang pada permukaan. Nilai gelap terang menyangkut bermacam-macam tingkat atau jumlah gelap terang pada suatu disain (Widjiningih, 1982 : 5).



Gambar 10. Nilai Gelap Ternag Warna Putih-Hitam  
([www.ahlanzakiyyan.woedpress.com](http://www.ahlanzakiyyan.woedpress.com))

Suatu warna dikatakan gelap apabila warna tersebut cenderung kewarna hitam dan dikatakan terang apabila warna tersebut cenderung kewarna putih, misalnya warna biru muda termasuk warna terang. Biru muda dikatakan terang karena warna tersebut cenderung kewarna putih. Sedangkan warna gelap seperti warna biru tua, cenderung kewarna hitam.



Gambar 11. Nilai Gelap Terang Warna Biru  
([www.ahlanzakiyyan.woedpress.com](http://www.ahlanzakiyyan.woedpress.com))

Berdasarkan penjelasan di atas penyusun menyimpulkan nilai gelap terang suatu warna dipengaruhi warna putih dan warna hitam. Selain itu juga nilai gelap terang suatu warna dipengaruhi oleh cahaya, semakin banyak terkena cahaya benda

dapat terlihat terang dan sebaliknya semakin sedikit terkena cahaya benda akan kelihatan gelap.

Penerapan nilai gelap terang pada busana digunakan untuk mempertegas bentuk suatu busana atau untuk mempertegas bentuk hiasan busana. Penggunaan nilai gelap terang yang harmonis tergantung pada penempatan bidang yang baik dan hubungan yang baik diantara bentuk-bentuk. Apabila sebuah bidang kecil berisi warna terang berada disebuah bidang yang lebar dan berwarna gelap maka akan tampak ketidak harmonisannya.

#### **6) Warna**

Warna menjadi sebagian dari pribadi manusia dimana terdapat pada lingkungan masyarakat dan budaya tertentu, yang mempunyai apresiasi nilai-nilai estetika tertentu pula. Warna dapat menunjukkan identitas pribadi seseorang bukan suatu bangsa. Oleh sebab itu pemilihan warna dalam busana mempunyai berbagai aspek yang harus diperhatikan, sehingga tidak dapat dijadikan generalisasi bahwa warna busana yang cocok bagi seseorang, cocok pula bagi orang lain.

Warna memiliki daya tarik tersendiri, meskipun busana telah memiliki garis desain yang baik tetapi pemilihan warnanya tidak tepat, maka akan tampak tidak serasi. Pemilihan kombinasi warna yang tepat akan memberikan kesan menarik (Sri Widarwati, 2000 : 12). Menurut Arifah A Riyanto (2003 : 46-47) warna akan memberikan kesan gemuk, kurus atau menjadi kelihatan besar atau kecil. Warna membuat sesuatu kelihatan lebih indah dan menarik. Oleh karena itu dalam berbagai bidang seni rupa, pakaian, hiasan, tata ruang dan yang lain warna memegang peranan penting (Widjiningsih, 1982 : 6).

Pada teori Brewster warna-warna yang ada di alam disederhanakan menjadi empat kelompok warna, yaitu :

a) Warna Primer

Warna primer merupakan warna-warna dasar yang tidak merupakan campuran dari warna-warna lain. Warna yang termasuk dalam golongan warna-warna primer adalah merah, biru dan kuning.



Gambar 12. Diagram lingkaran Warna Primer  
([www.ahlikesain.com](http://www.ahlikesain.com))

b) Warna Sekunder

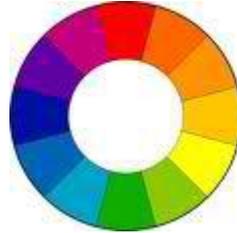
Warna sekunder merupakan hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1 : 1. misalnya warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan warna kuning, hijau adalah campuran warna biru dengan warna kuning sedangkan ungu adalah campuran dari warna merah dan warna biru.



Gambar 13. Diagram Lingkaran Warna Sekunder  
([www.ahlikesain.com](http://www.ahlikesain.com))

c) Warna Tersier

Warna tersier merupakan percampuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Misalnya : warna jingga kekuningan didapat dari percampuran warna kuning dan jingga.



Gambar 14. Diagram Lingkaran Warna Tersier  
([www.ahlidesain.com](http://www.ahlidesain.com))

d) Warna Netral

Warna netral merupakan hasil pencampuran ketiga warna dasar dengan proporsi 1 : 1 : 1. Warna ini sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam. Biasanya hasil campuran yang tepat akan menuju hitam.

Kelompok warna yang telah disebutkan di atas sering disusun dalam lingkaran warna Brewster. Lingkaran warna Brewster mampu menjelaskan teori kontras warna (komplementer), split komplemen, triad komplementer dan tetrad komplementer.

a) Kontras komplementer

Kontras komplementer adalah dua warna yang saling berseberangan (memiliki sudut 180), di lingkaran warna dua warna dengan posisi kontras komplementer menghasilkan hubungan kontras paling kuat. Misalnya : jingga dengan biru.

b) Kontras split komplemen

Kontras split komplemen adalah dua warna yang agak berseberangan (memiliki sudut mendekati 180). Misalnya : jingga memiliki hubungan split komplemen dengan hijau kebiruan.



Gambar 15. Diagram Split Komplemen  
([www.ahlikesain.com](http://www.ahlikesain.com))

c) Triad komplementer

Triad komplementer adalah tiga warna dilingkar warna yang membentuk segitiga sama kaki dengan sudut 60.



Gambar 16. Diagram Triad  
([www.ahlikesain.com](http://www.ahlikesain.com))

d) Tetrad komplementer

Tetrad komplementer disebut juga dengan double komplementer. Triad komplementer adalah empat warna yang membentuk bangun segi empat (dengan sudut 90).

Lingkaran warna primer hingga tersier dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok besar, yaitu :

a) Kelompok warna panas

Warna panas dimulai dari kuning kehijauan hingga merah. Warna panas akan menghasilkan sensasi panas dan dekat.

b) Kelompok warna dingin

Warna dingin dimulai dari ungu kemerahan hingga hijau. Warna dingin akan menghasilkan sensasi dingin dan jauh.

Menurut Sri Widarwati (2000 : 14), terdapat berbagai kombinasi warna yaitu :

- a) Kombinasi warna *analogus* yaitu perpaduan dua warna yang letaknya berdekatan didalam lingkaran warna contoh: kuning dengan hijau, biru dengan biru, ungu merah dengan merah jingga, dll.
- b) Kombinasi warna *monochromatic* yaitu perpaduan dari satu warna tetapi beda tingkatan, misalnya biru tua dengan biru muda, merah tua dengan merah muda dll.
- c) Kombinasi warna komplemen (pelengkap) terdiri dari dua warna yang letaknya bersebrangan didalam lingkaran warna. Contoh: biru dengan jingga, ungu dengan kuning, hijau dengan merah.
- d) Kombinasi warna segitiga, terdiri dari tiga warna yang jaraknya sama didalam lingkaran warna. Contoh merah, biru dan kuning.

Berdasarkan penjelasan di atas penyusun menyimpulkan bahwa warna memiliki daya tarik tersendiri, Berdasarkan pendapat diatas dapat diketahui bahwa warna adalah unsur desain yang memegang peranan penting, karena membuat sesuatu berkesan lebih indah, menarik, baik dalam bidang seni, desain, pakaian, hiasan maupun tata ruang.

Penerapan unsur warna pada busana pesta misalnya berbahan sifon, ingin menampilkan efek warna hijau, menggunakan 2 lembar kain, bisa memakai bahan sifon berwarna kuning dan biru akan menghasilkan efek hijau. Keindahan dalam suatu busana sangat dipengaruhi oleh pemilihan kombinasi warna.

#### **7) Tekstur**

Garis, bidang dan bentuk mempunyai suatu tekstur atau sifat permukaan, selain dapat dilihat juga dapat dirasakan. Misalnya sifat permukaan yang kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis dan tembus terang (Chodiyah dan Wisri A. Mamdy, 1982 : 22). Menurut Arifah A. Riyanto (2003 : 47) Pemilihan tekstur hendaknya disesuaikan dengan model yang dirancang. Tekstur menurut Sri Widarwati (2000 : 14) adalah permukaan suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan sifat-sifat permukaan tersebut antara lain lembut, kasar, halus, tebal, tipis dan tembus terang (transparan). Tekstur merupakan sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat, diraba dan dirasakan (Enny Zuhni Khayati, 1997 :1).

Berdasarkan penjelasan di atas penyusun menyimpulkan bahwa tekstur adalah suatu garis, bidang atau bentuk yang dapat dilihat dan dirasakan. Pemilihan pada tekstur bahan textile mempengaruhi kesan yang akan ditampilkan pada busana.

Penerapan unsur tekstur pada busana kerja hendaknya memilih tekstur yang kaku, berat dan tebal agar terkesan tegas. Penerapan unsur tekstur licin dapat digunakan pada busana pesta karena busana tersebut berkesan mewah, jadi dengan pemakaian tekstur licin, tipis dan tembus terang menimbulkan kesan yang anggun dan glamor.

## **b. Prinsip-prinsip Disain**

Prinsip-prinsip desain adalah suatu cara menggunakan dan mengkombinasikan unsur-unsur desain menurut prosedur tertentu (Widjningsih, 1982 : 11). Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000 :15), Prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu. Prinsip-prinsip desain adalah suatu hukum kombinasi yakni bagaimana unsur-unsur itu disusun atau dikombinasikan untuk menghasilkan efek tertentu (Chodiyah, 1982 : 27).

Sedangkan menurut penyusun prinsip desain adalah tata cara dalam menggunakan dan mengkombinasikan berbagai unsur desain menurut prosedur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu.

Menurut Sri Widarwati (2000 : 15-21) prinsip-prinsip desain terdiri dari:

### **1) Keselarasan/Keserasian**

Keselarasan merupakan asas yang paling penting diantara semua asas desain. Keselarasan adalah suatu asas dalam seni yang mencerminkan kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek dan ide-ide (Chodiyah dan Wisri A. Mamdy, 1982 : 25). Sedangkan keselarasan dalam pengertiannya yang pokok berarti kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda, atau antara benda yang satu dengan benda lain yang dipadukan, atau juga antara unsur yang satu dengan yang lainnya pada suatu susunan (komposisi) (Atisah Sipahelut, 1991 : 19). Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur desain walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian itu kelihatan bersatu. Penerapan warna dalam sebuah desain busana harus mempunyai ketertarikan atau kesinambungan, jangan sampai menggunakan warna yang banyak dan saling kontras sehingga menimbulkan kesan terlalu ramai.

Menurut Sri Widarwati (1993 : 15 – 17). Keselarasan atau keserasian dapat dicapai dengan tiga hal yaitu:

a) Keselarasan dalam garis dan bentuk

Keselarasn dalam garis dan bentuk pada busana, misalnya bentuk kerah bulat dan bentuk saku membulat pada sudutnya.

b) Keserasian dalam tekstur

Tekstur yang kasar tidak dapat dikombinasikan dengan tekstur yang halus. Pengkombinasian tekstur dalam model busana harus serasi sehingga busana lebih menarik.

c) Keserasian dalam warna

Keselarasn dalam warna akan dicapai dengan tidak menggunakan terlalu banyak warna. Pedoman yang lebih dari tiga warna bahkan dua sudah cukup.

Menurut Widjningsih (1982 : 11 – 15) aspek dalam prinsip disain untuk keselarasn atau harmoni ada lima yaitu :

a) Keselarasan garis dan bentuk, beberapa garis yang dikombinasikan akan menghasilkan bentuk yang harmoni apabila menggunakan macam – macam garis yang penting yang terdiri dari pengulangan, kontras dan peralihan.

b) Keselarasan ukuran, keselarasn akan terjadi apabila ukuran yang seimbang dipergunakan bersama – sama. Supaya pada hiasan harmini pada ukuran, maka besar kecilnya hiasan harus disesuaikan dengan besar kecilnya benda yang dihias.

c) Keselarasan dalam tekstur, untuk memperoleh harmoni dalam tekstur, maka tekstur yang akan dikombinasikan dengan halus pula dan yang kasar dengan yang kasar.

d) Keselarasan dalam ide, suatu contoh harmoni dalam ide adalah penempatan hiasan sulam bayangan pada selendang yang berbahan chuffon.

- e) Keselarasan dalam warna, keserasian warna yang baik akan didapat bila warna yang dipakai tidak terlalu banyak.

Berdasarkan penjelasan di atas penyusun menyimpulkan bahwa keselarasan adalah keserasian atau kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda yang mencerminkan kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek dan ide-ide.

Penerapan unsur keselarasan dalam suatu busana, misalnya unsur keselarasan dalam garis dan bentuk dapat dilakukan dengan cara pemilihan garis horizontal pada bentuk rok mini sehingga akan menciptakan keserasian.

## **2) Perbandingan/Proporsi**

Perbandingan dalam kostum digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil, dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan si pemakainya ( Chodiyah dan Wisri A Mamdy, 1982 : 28). Proporsi menurut Endang Bariqina (1990 : 3), yaitu hubungan satu bagian dengan bagian lain dalam suatu susunan. Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003 : 52) yang dimaksud proporsi (proportion) pada suatu desain busana yaitu cara menempatkan unsur-unsur atau bagian-bagian busana yang berkaitan dengan jarak, ukuran, jumlah, tingkatan, atau bidang pada suatu model busana.

Menurut Widjiningsih (1993 ; 17), untuk memperoleh proporsi yang baik haruslah diperhatikan hal – hal sebagai berikut :

- a) Harus mengetahui bagaimana menciptakan hubungan jarak yang baik supaya memperoleh susunan yang menyenangkan.

- b) Harus dapat membuat perubahan dalam membuat perubahan dalam rupa sesuai dengan yang diinginkan supaya memperoleh ukuran dan bentuk yang baik.
- c) Supaya dipertimbangkan apakah ukuran itu dapat dikelompokkan bersama – sama dengan baik.

### 3) Keseimbangan atau Balance

Keseimbangan adalah pengaturan unsur-unsur disain pada busana secara baik sehingga nampak serasi pada si pemakai. Asas ini digunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan (Sri Widarwati, 1993 : 17). Pengaruh ini dapat dicapai dengan mengelompokkan bentuk warna yang dapat menimbulkan perhatian yang sama pada kiri dan kanan dari titik tengah (pusat). Keseimbangan atau *Balance* adalah pengaturan unsur-unsur disain secara baik sehingga serasi dan selaras pada pakaiannya. Suatu keseimbangan akan terwujud apabila penggunaan unsur-unsur disain seperti bentuk, garis, warna dan yang lain dalam suatu disain dapat memberikan rasa puas. Keseimbangan dipergunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan (Widjningsih, 1982 : 15). Keseimbangan merupakan prinsip disain yang paling banyak menuntut kepekaan perasaan (Atisah Sipahelut, 1991 : 23).

Ada tiga macam untuk memperoleh keseimbangan yaitu simetris, asimetris dan keseimbangan obvious (Widjningsih, 1982 : 15-16).

#### a) Keseimbangan Simetris

Jika unsur-unsur bagian kiri dan bagian kanan suatu desain sama jaraknya dari pusat.

#### b) Keseimbangan Asimetris

Jika unsur-unsur bagian kiri dan bagian kanan suatu disain tidak sama jaraknya dari pusat melainkan dengan diimbangi oleh suatu unsur lain.

c) Keseimbangan obvious

Jika objek bagian kiri dan kanan tidak serupa tapi keduanya mempunyai daya tarik yang sama.

Berdasarkan pendapat diatas penyusun menyimpulkan bahwa keseimbangan atau *balance* adalah pengaturan unsur-unsur disain pada busana secara baik sehingga nampak serasi dan memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan pada si pemakai. Hal tersebut sangat mempengaruhi efek dari pencahayaan, karena setiap busana memiliki ragam bentuk yang berbeda-beda sehingga sulit untuk memperlihatkan sumber perhatian pada busana apabila tidak ada keseimbangan antara satu dengan yang lainnya. Selain itu, keseimbangan adalah merupakan prinsip disain yang paling menuntut kepekaan perasaan khususnya dalam pengaturan unsur-unsur disain secara baik sehingga serasi dan selaras pada pemakaiannya.

Penerapan prinsip keseimbangan dalam suatu busana, misalnya keseimbangan simetris pada kerah jas, kiri dan kanan dibuat sama persis agar terlihat rapi dan seimbang. Prinsip keseimbangan asimetris, dapat diterapkan pada rok yang bagian bawahnya serong, pemakai akan terlihat lebih langsing dan nyaman dilihat.

Selain itu, penerapan prinsip keseimbangan pada suatu busana dress anak kecil, misalnya bagian lengan memakai lengan balon dan bagian roknya dibuat mengembang, ini menghasilkan keseimbangan pada busana karena terdapat pengulangan kerutan pada lengan dan rok menjadikan busana tersebut terlihat nyaman dipandang dan seimbang.

#### 4) Irama

Irama (*rhythm*) pada suatu disain busana merupakan suatu pergerakan yang teratur dari suatu bagian kebagian lainnya, yang dapat dirasakan dengan penglihatan (Arifah A.Riyanto, 2003 : 57). Menurut Sri Widarwati (2000 : 17), irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari satu bagian kebagian lain. Sedangkan menurut Atisah Sipahelut Petrussumadi (1991 : 20) irama ialah untaian kesan gerak yang ditimbulkan oleh unsur-unsur yang dipadukan secara berdampingan dan secara keseluruhan dalam suatu komposisi. Irama adalah suatu keteraturan dengan sendirinya merupakan suatu yang acak atau monoton dan statis (Enny Zuhni Khayati, 1997 : 3).

Berdasarkan penjelasan di atas penyusun menyimpulkan bahwa irama adalah suatu pergerakan yang ditimbulkan oleh unsur-unsur yang dipadukan secara berdampingan dan secara keseluruhan dalam suatu komposisi yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian kebagian lain.

Penerapan prinsip irama pada suatu busana, misalnya pada rok lipit searah, besar lipitan sama dengan lipitan lain akan menimbulkan irama saat dikenakan. Hal-hal yang dapat menghasilkan irama dalam suatu busana antara lain :

##### a) Pengulangan

Pengulangan (*repetition*) dalam suatu disain busana yaitu penggunaan satu unsur disain yang diletakkan pada dua atau beberapa bagian pada suatu disain busana, seperti garis, bentuk, tekstur, ruang, warna dan corak (Arifah A.Riyanto, 2003 : 57). Menurut Sri Widarwati (2000 : 17) pengulangan adalah suatu cara untuk menghasilkan irama antara lain melalui pengulangan garis misalnya lipit, renda, kancing, dan sebagainya. Sedangkan menurut Widjningsih (1982 : 22)

pengulangan secara teratur suatu bentuk pada jarak-jarak tertentu menciptakan pergerakan yang membawa pandangan mata dari suatu unit ke unit berikutnya.

Berdasarkan penjelasan diatas penyusun menyimpulkan bahwa pengulangan adalah penggunaan suatu unsur disain seperti garis, tekstur, ruang, warna dan corak untuk menghasilkan irama yang membawa pandangan mata dari suatu unit ke unit berikutnya.

#### b) Radiasi

Garis pada pakaian yang memancar dari pusat perhatian akan menghasilkan suatu irama yang dinamakan radiasi. Garis-garis radiasi pada busana terdapat pada kerutankerutan yang memancar dari garis lengkung (Chodiyah dan Wisri A Mamdy, 1982 : 31). Menurut Arifah A. Riyanto (2003:60) peralihan ukuran adalah rangkaian yang berdekatan atau yang berdampingan serupa, yang sama bentuk atau jaraknya, berubah secara bertahap dari ukuran atau jarak dan sempit menjadi besar dalam suatu unit. Sedangkan menurut Widjiningsih (1982 : 19) radiasi yaitu sejenis pergerakan yang memancar dari titik pusat kesegala arah.

Berdasarkan penjelasan diatas penyusun menyimpulkan bahwa radiasi adalah rangkaian yang berdampingan yang serupa, bentuk atau jaraknya berubah secara bertahap dari ukuran atau jarak yang sempit kecil menjadi besar dalam satu unit sehingga menghasilkan irama.

#### c) Peralihan ukuran

Pengulangan dari ukuran besar ke ukuran kecil atau sebaliknya akan menghasilkan irama yang disebut peralihan ukuran (gradation) (Chodiyah dan Wisri A Mamdy, 1982 : 32). Menurut Arifah A. Riyanto (2003 : 62) peralihan ukuran

adalah rangkaian yang berdekatan atau yang berdampingan serupa, yang sama bentuknya atau jaraknya berubah secara bertahap dari ukuran atau jarak yang sempit menjadi besar dalam suatu unit atau melebar. Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000 : 21) peralihan ukuran adalah pengulangan dari ukuran besar ke ukuran kecil atau sebaliknya.

Berdasarkan penjelasan di atas penyusun menyimpulkan bahwa peralihan ukuran adalah suatu rangkaian yang berdekatan yang berubah secara bertahap dari ukuran besar ke ukuran kecil atau sebaliknya sehingga menghasilkan irama.

d) Pertentangan dan kontras

Menurut Sri Widarwati (2000 : 21), pertemuan antara garis tegak lurus dan garis mendatar pada lipit-lipit atau garis hias adalah contoh pertentangan atau kontras. Kain berkotak-kotak atau lipit-lipit juga merupakan contoh pertentangan. Menurut Widjiningsih (1982 : 10) pertentangan atau kontras merupakan kombinasi dari unsur-unsur yang tidak mempunyai persamaan atau bertentangan. Sedangkan menurut Chodiyah dan Wisri A Mamdy (1982 : 33) pertentangan atau kontras adalah pertemuan antara garis tegak lurus dan garis mendatar pada lipit-lipit atau garis luar.

Berdasarkan penjelasan di atas penyusun menyimpulkan bahwa pertentangan dan kontras adalah kombinasi dari unsur-unsur desain yang bertentangan. Irama merupakan pergerakan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian lain secara teratur dengan cara pengulangan, radiasi, peralihan ukuran dan pertentangan atau kontras.

## 5) Pusat perhatian

Disain busana harus mempunyai satu bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya, dan ini disebut pusat perhatian. Pusat perhatian pada busana dapat berupa selendang, hiasan payet, warna, motif, corak dan lain-lain. Pusat perhatian ini hendaknya ditempatkan pada suatu yang baik dari sipemakai. (Sri Widarwati, 2000 : 21). Dalam meletakkan pusat perhatian pada sebuah disain hendaknya disusun mana yang akan dijadikan pusat perhatian yang pertama, kedua, ketiga dan seterusnya, atau hanya satu-satunya pusat perhatian (Arifah A. Riyanto, 2003 : 6). Pusat perhatian adalah bagian dari suatu busana yang dibuat lebih menarik sehingga lebih menonjol dibanding dengan bagian yang lainnya (Sri Widarwati, 1993:21).

Hal-hal yang harus diperhatikan pada penerapan prinsip pusat perhatian dalam suatu disain (Sipahelut, Atisah, dan Petrusumadi, 1991) antara lain:

- a) Menentukan sesuatu yang penting dari busana untuk dijadikan objek.
- b) Menciptakan pusat perhatian, dapat menggunakan warna kontras/pemberian hiasan.
- c) Menonjolkan bagian busana yang dianggap menarik.
- d) Menempatkan pusat perhatian sebaiknya di pusat bidang, atau pada bagian yang menarik.

Berdasarkan penjelasan di atas penyusun menyimpulkan bahwa pusat perhatian adalah suatu bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya dalam suatu busana. Pusat perhatian dapat terdiri dari pusat perhatian pertama, kedua dan ketiga atau hanya satu-satunya pusat perhatian.

### 3. Teknik Penyajian Gambar

Teknik penyajian gambar adalah suatu cara yang di gunakan oleh disainer untuk menyajikan karyanya kepada masyarakat dengan tujuan tertentu. Menurut Sri Widarwati (1996 : 72), teknik penyajian gambar bertujuan untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin.

Menurut Sri Widarwati (2000) Dalam menggambar atau membuat sketsa-sketsa untuk menciptakan desain 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.

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggambar sketsa menurut Sri Widarwati (1993) adalah :

- 1) Gambar sketsa harus jelas, tidak menggunakan detail-detail yang tidak berguna.
- 2) Dapat dibuat langsung diatas kertas.
- 3) Sikap lebih variasi, memperlihatkan segi- segi yang menarik dari desain
- 4) Menggambar semua detail dalam kertas
- 5) Tidak menghapus apabila timbul ide baru
- 6) Memilih desain yang disukai

Dari uraian diatas penyusun dapat menyimpulkan bahwa *design sketching* merupakan disain awal dalam penciptaan busana, dimana dalam selemba kertas terdapat kumpulan ide-ide busana yang akan menghasikan satu disain busana.

Penerapan *design sketching* memiliki tujuan untuk menuangkan ide secepatnya mungkin pada selembar kertas.

#### **b. *Production Sketching***

*Production sketching* ialah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana. *Production sketching* dimaksudkan untuk membantu para pembuat pola dalam menjalankan tugasnya. *Production sketching* biasanya disertai dengan *production sheet*, yaitu table yang berisi keterangan mengenai bahan, kebutuhan kain, teknik penyelesaian, aksesoris dan contoh bahan yang akan digunakan untuk membuat busana gambar diselesaikan dengan teknik pewarnaan yang baik menggunakan cat air, cat poster atau pensil warna. Jadi seorang pembuat pola harus bisa membaca sketsa dan menganalisa dari sketsa desain yang ada.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam *production sketching* menurut Sri Widarwati (1993) adalah :

- 1) Semua detail harus digambarkan dengan jelas dan disertai dengan keterangan.
- 2) Sikap atau *pose* depan dan belakang.
- 3) Desain bagian belakang harus ada.
- 4) Apabila ada detail yang rumit harus digambarkan sendiri.

Berdasarkan uraian diatas penyusun menyimpulkan *production sketching* adalah disain yang berisikan keterangan dan penjelasan secara terperinci, gambar dibuat selengkap mungkin. Penerapan *production sketching* yang digunakan dalam disain busana untuk tujuan produksi suatu busana

### **c. *Presentation Drawing***

*Presentation drawing* adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditunjukkan kepada pelanggan atau (buyer). Oleh karena itu menurut Sri Widarwati (1993), dalam penyajian dan pengaturannya (layout) harus memperhatikan hal-hal berikut:

- 1) Membuat sketsa desain dengan teliti pada kertas.
- 2) Membuat *sheet* bagian belakang (*back view*). Digambarkan diatas proporsi tubuh atau digambar sebagai (*flat*).
- 3) Beri sedikit keterangan tentang detail pakaian.
- 4) Menempelkan contoh bahan pada *sheet*, jangan terlalu besar cukup 2 ½ cm x 2 ½ cm.

Berdasarkan uraian diatas penyusun menyimpulkan *Presentation drawing* adalah gambar tampak depan dan belakang yang sudah diberi warna, detail hiasan, dan ditambahkan keterangan busana secara mendetail.

Penerapan *Presentation drawing* dalam suatu kajian gambar sering digunakan untuk menyajikan gambar orang yang akan melihat atau membeli busana yang dibuat.

### **d. *Fashion Illustration***

*Fashion Illustration* adalah suatu sajian gambar fashion yang dimaksudkan untuk tujuan promosi suatu desain. Seorang fashion illustrator bertugas membuat suatu ilustrasi untuk suatu promosi sesuatu desain dan biasanya bekerja untuk suatu majalah, koran, buku dan lain-lain. Untuk fashion illustration menggunakan proporsi tubuh 9 X atau 10 X tinggi kepala. Dalam hal ini kaki dibuat lebih panjang.

Menurut Sri Widarwati (1993), beberapa hal yang harus diperhatikan dalam membuat *fashion illustration* adalah :

- 1) Proporsi tubuh lebih panjang.

- 2) Untuk ukuran proporsi tubuh *fashion illustration* ukurannya dapat lebih dari 8, misalnya 9 atau 10 kali besar kepala. Biasanya hal ini kaki dibuat lebih panjang.

Berdasarkan uraian diatas penyusun menyimpulkan *fashion illustration* adalah penampilan gambar disain atau gambar model yang dibuat menarik.

**e. *Three Dimention Drawing***

*Three dimention drawing* merupakan suatu sajian gambar yang menampilkan ciptaan desain busana dengan bahan sebenarnya. Dibuat dalam tiga kenampakkan (tiga dimensi). Gambar ini umumnya digunakan untuk mempromosikan bahan baru dari suatu industri tekstil, biasanya berupa gambar proporsi tubuh dengan menghadap kedepan, luwes dan menarik. Bagian gambar yang tidak diselesaikan dengan bahan tetap harus *diselesaikan* dengan menggunakan cat air. Sedangkan bagian pakaian diselesaikan dengan menggunakan kain yang sesungguhnya dengan cara diselipkan pada bagian sisi-sisinya. Pada bagian yang menonjol diberi kapas. Pada bagian belakang kertas diberi kertas lain untuk menutupi kampuh atau sisa bahan.

Langkah-langkah menggambar disain tiga dimensi menurut (Sri Widarwati, 1996:79) yaitu :

- 1) Menggambar disain busana diatas proporsi tubuh dengan lengkap.
- 2) Menyelesaikan gambar disain dengan sempurna.
- 3) Memotong bagian tertentu dari gambar yang akan dibuat kesan menonjol.
- 4) Menggunting bahan dengan diberi kelebihan.
- 5) Menjahit dan menyelesaikan pakaian yang akan dikenakan pada gambar disain.

- 6) Memberi lem pada bagian yang akan ditutup.
- 7) Memberi pengisi atau kapas pada bagian tubuh yang menonjol.
- 8) Memberi lapisan pada bagian belakang disain agar terlihat rapi.

Berdasarkan penjelasan di atas penyusun menyimpulkan bahwa *Three dimention drawing* adalah gambar yang tidak datar tetapi ada ruang dalam disain/ gambar tersebut menonjol, *Three dimention drawing* tidak menggunakan warna tetapi kain sungguhan agar disain hampir keliatan nyata saat dibuat.

Penerapan *Three dimention drawing* biasa digunakan pada industri busana untuk mempromosikan tekstil baru, agar yang melihat lebih jelas dari hasil bentuk disain yang dibuat.

## **E. Busana Pesta**

### **1. Deskripsi Busana Pesta**

Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1998). Ciri-ciri busana pesta antara lain : tidak ada produksi massal, membutuhkan waktu dalam pengerjaan yang sedikit lama, tidak mutlak atas dasar pesanan dapat juga sebagai koleksi dengan tujuan promosi, dikerjakan oleh beberapa ahli, misalnya designer, ahli pola, ahli jahit, ahli gambar, dan ahli tekstil. Tidak mutlak berbentuk busana pesta yang mewah dan glamour yang terbuka tetapi dapat pula berbentuk busana kerja, biaya pembuatan biasanya lebih tinggi dari pada pembuatan busana biasa karena biasanya busana pesta bersifat semi tailoring.

#### **a. Pengertian Busana Pesta**

“Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta” (Enny Zuhni Khayati, 1998 : 3). Menurut Sri Widarwati (1993) busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pesta pagi hari, pesta siang hari, maupun malam hari. Busana pesta dibuat dari bahan yang bagus dengan

hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa. Teknik jahit dan penyelesaiannya menggunakan teknik halus dan bahan yang digunakan adalah bahan yang berkualitas. Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, biasanya menggunakan bahan yang berkualitas tinggi dengan hiasan dan perlengkapan yang bagus dan lengkap sehingga terlihat istimewa (Chodiyah dan Wisri A mamdy, 1982:166). Berdasarkan pengertian di atas, busana pesta adalah busana yang dibuat secara istimewa dari bahan yang bagus, hiasan yang menarik dan digunakan pada kesempatan pesta.

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) dan Sri Widarwati (1993) busana pesta dikelompokkan menjadi:

#### 1) Busana Pesta Pagi

Busana pesta pagi atau siang adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta antara pukul 09.00-15.00. Busana pesta ini terbuat dari bahan yang bersifat halus, lembut, menyerap keringat dan tidak berkilau, sedangkan pemilihan warna sebaiknya dipilih warna yang lembut tidak terlalu gelap.

#### 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 pesta malam hari. Pemilihan bahan yaitu yang bertekstur lebih halus dan lembut. Mode busana kelihatan mewah atau berkesan glamour. Warna yang digunakan lebih mencolok, baik mode ataupun hiasannya lebih mewah.

#### 4) Busana Pesta Malam Resmi

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

#### 5) Busana Pesta Malam Gala

Busana pesta malam gala adalah busana pesta yang dipakai pada malam hari untuk kesempatan pesta, dengan ciri-ciri mode terbuka, glamour, mewah. Misalnya : Backlees (punggung terbuka), busty look (dada terbuka), decolette look (leher terbuka) dan lain-lain.

### **b. Karakteristik Busana Pesta**

Untuk menghasilkan sebuah busana pesta yang bagus dan bermutu tinggi perlu mempertimbangkan karakteristik dari busana pesta tersebut. Karakteristik busana pesta antara lain :

#### 1) Siluet Busana Pesta

Menurut Sri Widarwati (1993) siluet busana pesta adalah struktur pada desain busana yang mutlak harus dibuat dalam suatu desain. Siluet adalah garis luar (bayangan) suatu busana (Sicilia Sawitri, 1994:57). Penggolongan siluet dibagi beberapa macam :

##### a) Bentuk dasar

Penggolongan siluet menurut bentuk dasar dibedakan menjadi 3, yaitu :

- (1) Siluet lurus atau pipa (straigh/tabular).
- (2) Siluet lonceng (bell-shape/bouffant shilouette).
- (3) Siluet menonjol (bustle shilouette).

##### b) Pengaruh tekstur

Siluet berdasarkan pengaruh tekstur dibedakan menjadi 2 yaitu siluet tailor dan siluet draperi.

c) Kesan usia

Berdasarkan kesan usia, siluet dibedakan menjadi 2 yaitu siluet dengan kesan gadis remaja (flapper shilouette) dan siluet dengan kesan dewasa (mature shilouette).

d) Bermacam huruf

Berdasarkan bentuk huruf siluet dibedakan menjadi siluet A, H, I, T, Y, S, X, O, dan L.

e) Bentuk yang ada di alam

Berdasarkan bentuk yang ada di alam siluet dibedakan menjadi 4 yaitu:

(1) Siluet hourglass yaitu mengecil dibagian pinggang.

Siluet ini masih dibedakan lagi menjadi 3 yaitu :

(a) Siluet natural yaitu siluet yang menyerupai kutang atau strapless. Bagian bahu mengecil, bagian dada besar (membentuk buah dada) bagian pinggang mengecil dan bagian rok melebar.

(b) Pegged skirt yaitu siluet dengan bentuk lebar di bahu, mengecil di pinggang, membesar di pinggul dan pada bagian bawah rok mengecil.

(c) Siluet flare yaitu siluet dengan bentuk bahu lebar membentuk dada, mengecil di pinggang dan di bagian rok melebar. Pada umumnya siluet ini memakai lengan gembung dan rok pias, rok kerut, dan rok lipit yang lebar.

(d) Siluet melebarkan badan, siluet ini memberikan kesan melebarkan si pemakai karena menggunakan garis horizontal, lengan kimono, lengan setali, lengan raglan atau lengan dolman.

(2) Siluet *geometrik* yaitu siluet yang bentuknya berupa garis lurus dari atas ke bawah tidak membentuk tubuh. Siluet geometrik dibedakan menjadi 4 yaitu siluet

- persegi panjang (rectangle), siluet trapesium (trapeze), siluet taji (wedge), dan siluet tunik ( T shape)
- (3) Siluet bustle yang mempunyai ciri khas adanya bentuk menonjol di bagian belakang. Memiliki bentuk asli mengecil dibagian pinggang kemudian diberi tambahan berupa draperi atau kerutan yang dilekatkan atau terlepas.
- (4) Siluet pant (celana) (Sicilia Sawitri, 2000:77)

Menurut Sri Widarwati (1993) busana pesta seringkali terbuka bagian atas, seperti model decollate, strapless/bustle, backless, dan lain-lain.

Penerapan siluet pada desain busana menggunakan siluet A yang pada bagian atas sedikit terbuka dengan menggunakan keep untuk menutup bagian dada agar tidak terlihat begitu fulgar.

## **2. Pola Busana**

Pola adalah bentuk benda. Dalam bidang busana pola adalah jiplakan bentuk badan seseorang yang biasanya dibuat dari kertas. Pola kostum dapat dibuat dengan pola konstruksi atau draping. Penggunaan pola konstruksi pada kostum biasanya jarang digunakan, seringnya hanya dengan metode draping. Pola busana sangat penting pengaruhnya untuk membuat pola dasar ( Radias Saleh Aisyah Jafar, 1991 : 55 ).

Menurut Widjningsih (1994 : 1), pola busana terdiri dari beberapa bagian yaitu pola badan (blus), lengan, krah, serta rok, kulot dan celana, yang masing–masing dapat diubah sesuai dengan model yang dikehendaki. Dari beberapa keterangan tentang pola, dapat diketahui bahwa pola adalah jiplakan bentuk badan yang dipakai sebagai pedoman ketika memotong bahan baku untuk dijadikan busana.

#### **a. Sistem Pembuatan Pola**

Metode pembuatan pola busana terdiri dari dua macam yaitu :

##### **1) Draping**

Meletakkan sehelai kain muslin atau kertas dilangsaikan pada boneka jadi, dengan membuat beberapa lipit pada bahan jiplakan bentuk badan ini menjadi bentuk dasar pola busan yang disebut memulir atau draping (Porrie Muliawan, 1989: 2). Sementara menurut Sicilia Sawitri (1994 : 19) draping adalah pembuatan pola atau busana langsung pada badan atau paspop dengan menggunakan kertas stella atau kain coba. Draping adalah cara membuat pola ataupun 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 lipatan (lipit pantas). Lipit pantas ini terjadi karena adanya perbedaan ukuran antara lingkaran yang besar dengan yang kecil, misalnya lipit bentuk bawah buah dada, sisi ataupun bahu juga pada bagian belakang badan yaitu pada pinggang, panggul dan bahu. Draping ini hanya dapat dikerjakan untuk orang lain, dan banyak dilakukan sebelum pola konstruksi berkembang. Jiplakan bentuk badan pada draping dapat menjadi pola dasar busana ataupun pola busana (Widjiningsih, 1994 : 3 ).

##### **2) Kontruksi Pola**

Konstruksi pola adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran dari bagian-bagian badan yang diperhitungkan secara matematis dan digambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka belakang, rok, lengan, kerah, dan sebagainya (Widjiningsih 1994 : 3). Menurut Djati Pratiwi

(2001 : 16) pola konstruksi adalah pola yang dibuat dengan konstruksi bidang datar/flat pattern, pola ini merupakan pengembangan dari pola yang dibuat dengan konstruksi padat/boneka. Sistem pola konstruksi ini dapat membuat pola untuk dirinya sendiri dan untuk orang lain. Berdasarkan ukuran-ukuran ini kemudian dibuatlah gambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok, lengan, krah, dan sebagainya (Widjiningsih, 1994 : 3).

Untuk mendapat hasil pola konstruksi yang baik harus dikuasai hal-hal berikut ini antara lain :

- a) Cara pengambilan macam-macam ukuran yang dilakukan secara cermat dan tepat dengan menggunakan pita sebagai alat penolong sewaktu mengukur dan mengambil pita pengukur untuk mengukur.
- b) Cara menggambar bentuk tertentu seperti garis leher, garis kerung lengan dan yang lain harus lancar dan luwes.
- c) Perhitungan pecahan dari ukuran yang ada dalam konstruksi dilakukan secara cermat dan tepat (Widjiningsih, 1994).

Sistem atau cara pembuatan pola konstruksi terdapat beberapa macam seperti metode So-en, Meyneke, Charman, Cuppens Guers, Frans Wenner coupe, Derssmaking, ho Twan Nio, Njo Hong Hwie, Muhawa, Edi Budiharjo.

Berdasarkan penjelasan diatas penyusun menyimpulkan bahwa konstruksi pola adalah pola yang dibuat dengan konstruksi bidang datar atau Flat pattern berdasarkan ukuran dari bagianbagian badan yang diperhitungkan secara matematis dan digambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan depan belakang, rok, lengan, kerah dan sebagainya.

## **b. Cara pengambilan Ukuran**

Sebelum proses pembuatan pola terlebih dahulu dilakukan proses mengambil ukuran badan. Dalam pengukuran badan pada seseorang harus dilakukan dengan teliti dan tepat agar pembuatan busana hasilnya lebih bagus dan nyaman dipakai. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pengambilan ukuran badan (wachik, MH. 2001:4) adalah :

- 1) Memahami disain atau gambar yang akan dibuat.
- 2) Menyiapkan peralatan yaitu catatan atau daftar ukuran, pita ukur, veterban, alat tulis dan penggaris.
- 3) Mengamati bentuk badan model dan harus dalam keadaan tegap serta tidak boleh membantu dalam mengukur.
- 4) Mengikat pinggang model dengan veterban sebelum mengukur.

Untuk memperoleh pola busana yang pas dan cocok dengan model memerlukan ukuran bagian tubuh model secara tepat dan akurat. Setiap sistem atau metode pembuatan pola kontruksi memiliki jenis kebutuhan tentang ukuran yang berbeda-beda. Sebelum melakukan pengukuran, model yang hendak diambil ukurannya harus menggunakan peter ban dan diikat pada bagian-bagian tubuh tertentu hal ini dilakukan untuk memperoleh hasil ukuran yang akuran selain itu atribut busana yang menjadikan tubuh lebih besar harus dilepas.

Ukuran yang diperlukan dalam pembuatan busana pesta malam adalah sebagai berikut:

- 1) Lingkar Leher (L.L.) : Diukur sekeliling batas leher, dengan meletakkan jari telunjuk di lekuk leher.
- 2) Lingkar Badan (L.B.) : Diukur sekeliling badan atas yang terbesar, melalui puncak dada, ketiak, letak sentimeter pada badan belakang harus datar dari ketiak sampai ketiak. Diukur pas dahulu, kemudian ditambah 4 cm, atau diselakan 4 jari.

- 3) Lingkar Pinggang (L.PL) : Diukur pas sekeliling pinggang.
- 4) Lingkar Pinggang (LP) : Diukur sekeliling pinggang, pas dahulu, kemudian ditambah 1 cm, atau diselakan 1 jari. Untuk pinggang ban rok dan slack. Boleh dikurangi 1 cm.
- 5) Lingkar Panggul (L.Pa.) : Diukur sekeliling badan bawah yang terbesar, ditambah 2 cm sebelah atas puncak pantat dengan sentimeter datar. Diukur pas dahulu, kemudian ditambah 4 cm atau diselakan 4 jari.
- 6) Tinggi Panggul (T.Pa) : Diukur dari bawah ban petar pinggang sampai di bawah ban sentimeter di panggul.
- 7) Panjang Punggung : Diukur dari tulang leher yang menonjol di tengah belakang lurus ke bawah sampai di bawah ban petar pinggang.
- 8) Lebar Punggung : Diukur 9 cm di bawah tulang leher yang menonjol atau pertengahan jarak bahu terendah dan ketiak dari batas lengan kiri sampai batas lengan yang kanan.
- 9) Panjang Sisi (P.S.) : Diukur dari batas ketiak ke bawah ban petar pinggang di kurangi 2 a 3 cm.
- 10) Lebar Muka (L.M.) : Diukur pada 5 cm di bawah lekuk leher atau pertengahan jarak bahu terendah dan ketiak dari batas lengan yang kanan sampai batas lengan yang kiri.
- 11) Panjang Muka (P.M.) : Diukur dari lekuk di tengah muka ke bawah sampai di bawah ban petar pinggang.
- 12) Tinggi Dada(T.D.) : Diukur dari bawah ban petar pinggang tegak lurus ke atas sampai di puncak buah dada.
- 13) Panjang Bahu(P.B.) : Diukur pada jurusan di belakang daun telinga dari batas leher ke puncak lengan, atau bahu yang terendah.
- 14) Lebar Dada (L.D.) : Diukur jarak dari kedua puncak buah dada. Ukuran ini tergantung dari (B.H.) buste-haouder atau kutang

pendek yang dipakai. Ukuran ini tidak dipakai untuk konstruksi pola, hanya untuk ukuran pemeriksa.

- 15) Panjang Lengan Blus (P.L.B.) : Diukur dari puncak lengan terus ke bawah lengan sampai melampaui tulang pergelangan lengan yang menonjol.
- 16) Lingkar Lubang Lengan (L.L.L.) : Diukur sekeliling lubang lengan, pas dahulu ditambah 2 cm untuk lubang lengan tanpa lengan, dan ditambah 4 cm untuk lubang lengan yang akan dipasangkan lengan.
- 17) Ukuran Uji (U.U.) : Diukur dari tengah muka di bawah ban petar serong melalui puncak buah dada ke puncak lengan terus serong ke belakang sampai di tengah belakang pada bawah petar ban.
- 18) Panjang Rok : Diukur dari batas pinggang sampai batas yang diinginkan.

### **3. Bahan Busana**

#### **a. Pemilihan Bahan Busana Pesta**

Bahan yang digunakan untuk busana pesta biasanya dipilih bahan-bahan yang berkualitas tinggi dan mampu menimbulkan kesan mewah. Bahan-bahan tersebut antara lain bahan yang tembus terang seperti bahan brokat, tile, organdi, sifon dan lain – lain (Enny Zuhni Khayati, 1998:2). Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) bahan yang digunakan untuk busana pesta antara lain beledu, kain renda, lame, sutera, dan sebagainya. Busana pesta yang digunakan pada umumnya adalah bahan yang berkilau, bahan tembus terang, mewah dan mahal setelah dibuat. Menurut Enny Zuhni Khayati (1998:9) ada empat hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan bahan busana yaitu :

- a. Memilih bahan sesuai dengan desain.
- b. Memilih bahan sesuai dengan kondisi si pemakai.

- c. Memilih bahan sesuai dengan kesempatan.
- d. Memilih bahan sesuai dengan keuangan keluarga

**b. Warna Busana Pesta**

Warna yang digunakan dalam pembuatan busana pesta biasanya kelihatan mewah dan gemerlap, untuk busana pesta malam biasanya menggunakan warna-warna mencolok/cerah, warna-warna yang lembut, seperti ungu, biru muda, dan putih serta warna-warna tua/gelap, seperti merah menyala dan biru gelap (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1998). Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) pemilihan warna busana pesta berbeda, harus disesuaikan dengan kesempatan pestanya. Pada umumnya warna yang digunakan untuk busana pesta malam adalah yang mengandung unsur merah, hitam, keemasan, perak, atau warna-warna yang mengkilap.

**c. Tekstur Bahan Busana Pesta**

Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sifat-sifat permukaan tersebut antara lain: kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang (transparan), (Sri Widarwati, 1993 : 14). Tekstur terdiri dari bermacam-macam yaitu tekstur kaku, tekstur kasar dan halus, tekstur lemas, tekstur tembus terang, tekstur mengkilap dan kusam (Arifah A Riyanto, 2003 : 47). Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) tekstur bahan untuk busana pesta biasanya lembut, licin, mengkilap/kusam, tidak kaku dan tidak tebal dan juga memberikan kesan nyaman pada waktu dikenakan.

#### 4. Teknologi Busana

Teknologi busana adalah suatu cara atau teknik pembuatan busana agar hasilnya menarik dan nyaman dipakai (Nanie Asri Yulianti, 1993). Teknologi busana terdiri dari:

##### a. Teknologi *Interfacing*

*Interfacing* (lapisan dalam) yaitu sepotong bahan pembentuk biasanya dipotong sama serupa dengan lapisan singkap dan pakaiannya (Goet Poespo, 2005 : 59). *Interfacing* adalah kain keras untuk bagian baju yang terlalu lemas jika dibuat tanpa bahan pelapis, misal seperti kerah, manset, belahan dll (M.H. Wancik, 2000). Menurut Radias Saleh dan Aisyah Jafar (1991 : 101), *interfacing* terdiri dari dua jenis yaitu: *Interfacing* yang berperekat dan *Interfacing* tidak berperekat. *Interfacing* yang berperekat, cara merekatkannya dengan menggunakan seterika panas hingga menempel. *Interfacing* tidak berperekat, pada bagian buruk bahan diberi tusuk atau setikan penahan, (pembantu). *Interfacing* adalah bahan yang dipergunakan untuk memberikan bentuk pada busana agar tampak rapi. Dalam menentukan *Interfacing* hendaknya memperhatikan hal – hal di bawah ini :

- 1) Kesesuaian dengan bahan utama.
- 2) Kesesuaian antara tebal dan tipis bahan utama.
- 3) Ketepatan penempatan bahan pelapis.
- 4) Kesesuaian dengan tujuan atau kegunaan *Interfacing*.

Bahan-bahan yang dipergunakan untuk *interfacing* adalah:

##### 1) Non Wofen Tekstil

Non wofen tekstil adalah bahan tekstil yang tidak ditenun.  
Contoh : filsofix yang menggunakan lem, visline.

##### 2) Wofen *Interfacing*

Jenis *interfacing* adalah tenunan rambut kuda dan turbines (tenunan kapas yang dilapisi asetat).

### **b. Teknologi Facing**

Bahan yang digunakan untuk facing menurut Nanie Asri Yulianti (1993) adalah Sewarna dengan bahan pokok. Berbeda warnanya dengan bahan busana, perlu diingat kombinasi warna harus sesuai dengan busananya.

Lapisan singkap (*facings*) dipergunakan pada penyelesaian pinggiran kasar atau tiras. 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).

### **c. Teknologi Interlining**

Interlining (lapisan antara) yaitu sepotong bahan pembentuk dipotong sama serupa dari bagian sebuah desain dan dipergunakan diantara suatu bahan pelapis (*lining*) dan bagian dari desain. Yang dikonstruksikan terpisah dan digabungkan dengan tusuk flanel (*catch stitch*) pada lapisan singkap (*facing*) pakaiannya sebelum bahan pelapis dijahitkan kedalam. Ini diperlukan untuk kehangatan sekaligus sebagai pembentuk (Goet Poespo, 2005 : 60). Interlining adalah pakaian yang menempel pada pakaian yang dilapis, dipasang jika diperlukan terutama pada musim dingin di Negara-negara eropa (Sicilia Sawitri, 1997:21). Dalam penggunaanya untuk bahan dari sebuah jaket/jas atau mantel, dan lengan baju. Macamnya adalah bahan berbobot ringan seperti flannel, flannelette, felt, bahn selimut bobot ringan dan katun berbulu. Adapun ciri-cirinya yaitu berbobot ringan, menyediakankehangatan, tidak terlalu tebal, dan pemeliharaan harus selaras dengan pemakaian.

#### **d. Teknologi Penyambungan (Kampuh)**

Kampuh adalah jahitan yang terdiri dari satu bagian atau lebih dari pakaian (Soekano, 2000). Kampuh adalah kelebihan jahitan atau tambahan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit. Misalnya menghubungkan bahu depan dan bahu belakang, sisi depan dengan sisi belakang (Nani Asri Yulianti, 1993 : 4). Penggunaan kampuh dalam teknik pembuatan adibusana menggunakan kampuh buka, kampuh buka menurut Nanie Asri Yulianti (1993 : 4-9). antara lain yaitu :

- 1) Kampuh buka diselesaikan dengan obras.
- 2) Kampuh buka diselesaikan dengan dijahit tepi, caranya mengelim tepi kain 2x, besar keliman kira-kira 0,5 cm dan kemudian ditindis.
- 3) Kampuh buka diselesaikan dengan dirompok, caranya memakai bahan yang lebih tipis dan warna yang sama. Arah kain dipotong serong agar hasil rompok rapi.
- 4) Kampuh buka diselesaikan dengan digunting zig-zag. Teknik ini biasanya digunakan untuk jahitan tailoring karena bahan yang digunakan untuk tailoring biasanya tebal.
- 5) Kampuh buka diselesaikan dengan tusuk balut dan tusuk feston, caranya pinggir tirus dibersihkan dulu atau dipotong kemudian pinggir kain baru bisa ditusuk balut/festoon.

#### **e. Teknologi Lining**

*Lining* adalah bahan/kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana dan penutup jahitan, sehingga busana tampak lebih rapi baik dari luar maupun dari bagian dalam (sicilia Sawitri. 1997:20). *Lining* atau pelapisan adalah kain pelapis untuk melapisi kain yang bahanya tipis atau kain yang tersa gatal dikulit (M.H. Wancik, 2000 :61). *Lining* (bahan pelapis) yaitu septong atau potongan-potongan bahan pembentuk yang sebagian atau

keseluruhan menutupi bagian dalam dari pakaian. Yang dipotong dari bagian-bagian pola yang nantinya akan menutupi dan dikonstruksikan secara terpisah dari pakaiannya dan digabungkan pada bagian kampuh yang pokok, seperti garis pinggang. Diselesaikan pada sisi bawah sekaligus membentuk pakaiannya (Goet Poespo, 2005 : 60). *Lining* atau pelapis mempunyai beberapa fungsi yaitu untuk mencegah tembus terang, untuk memperbaiki bentuk jatuhnya busana, untuk menghasilkan atau mendinginkan. Untuk menghindari rasa gatal, untuk menutupi kampuh– kampuh untuk memperindah.

Contoh bahan yang digunakan dalam *lining* ini antara lain sutera, crepe, satin yang halus, sutera taffeta, rayon, asahi, abute, erow dan sebagainya. Penyelesaian *lining* ada dua macam, yaitu:

1) Pemasangan *lining* dengan teknik lepas

Pemasangan *lining* dengan teknik lepas yaitu antara bahan dan vuring lepas dan dijahit sendiri – sendiri. Setelah bagian-bagian vuring dan bahan utama tersambung, kemudian vuring dipasangkan pada bagian buruk bahan utama. Teknik pemasangan vuring dengan system ini memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan pemasangan vuring dengan teknik lepas adalah kemungkinan berkerut sangat kecil, penyelesaian dapat disetik dengan mesin atau obras sewarna (Raden Saleh & Aisyah Jafar, 1991).

2) Pemasangan *lining* dengan teknik lekat

Pemasangan *lining* dengan teknik lekat yaitu antara *lining* dan bahan utama dijahit bersama. Teknik pemasangan vuring ini memiliki kelebihan yaitu hasil jahitannya lebih kuat. Teknik pemasangan vuring lekat ini digunakan pada bahan – bahan tembus terang. Teknik ini juga memiliki kekurangan yaitu jika saat memasang kurang hati – hati busana akan tampak berkerut sehingga tidak rapi.

Berdasarkan penjelasan diatas penyusun menyimpulkan bahwa teknologi *lining* (pelapisan) dalam memilih bahan pelapis harus memperhatikan kegunaan pelapis, penempatan, keadaan bahan yang dilapis, kesesuaian bahan lapis dengan bahan utama, warna bahan utama, dan asal bahan utama, agar busana yang dilapisi tidak mengubah bentuk jatuhnya bahan yang di inginkan, dan nyaman untuk dikenakan.

Penerapan teknologi *furing* (pelapis) sering digunakan untuk busana kebaya, rok yang tembus terang atau tipis, gaun, secara keseluruhan atau bagian-bagian tertentu saja.

#### **f. Teknologi Pengepresan**

Pengepresan merupakan suatu cara agar kampuh-kampuh terlihat lebih pipih dan rapi. Pengepresan dilakukan setiap kali selesai menjahit dengan menggunakan setrika dengan suhu yang disesuaikan dengan bahan busananya. Pengepresan mempunyai makna yaitu menghilangkan kusut bahan tekstil hingga licin, tipis dan rata (flat) hal ini akan nampak pada bahan tekstil yang berasal dari woll. Kunci untuk memperoleh suatu “penampilan ahli” adalah menyetrika bahan setiap mulai menjahit kemudian disetrika lagi bilamana pakaian sudah selesai dijahit (Goet Poespo, 2005 : 21). Ada tiga tingkatan dalam proses penyeterikaan atau pengepresan yaitu: sebelum pemotongan, sebelum penjahitan, yang disebut *under pressing*, dan setelah pakaian selesai dijahit yang disebut dengan *final pressing*. Teknik pengepresan dilakukan agar busana atau jahitan yang dihasilkan rapi, maka setelah dijahit harus dipress dengan cara disetrika. Alat-alat pengepresan antara lain : *iron*, *iron board* (papan setrika), *wooden clapper* (kayu penekan), *needle board* (papan jarum), *sleeve board* (papan lengan), *press mit*, *seam roll*, *tailor’s ham* (bantalan pengepresan). (Sicilia Sawitri, 1997). Untuk menghindari garis bayangan kampuh dari bagian buruk

nampak membayang keluar selama proses mengepres dibantu dengan alat pemberat yang berfungsi menekan. Berikut penjelasan mengenai kegunaan alat dalam menyetrika/ pengepresan yaitu :

1) Meja papan setrika atau meja pres

Meja setrika umumnya banyak dan mudah untuk dibeli dipasar, sedangkan meja pres agak sulit. Bila hendak membuat meja pres sebaiknya memiliki alas yang lebih tebal dan meja lebih kuat dari meja setrika karena di dalam mengepres menggunakan alat pembantu dan bahan tekstil dipukul agar hasilnya licin dan flat.

2) Papan lengan atau kampuh

Papan ini berfungsi untuk menyetrika lengan atau kampuh tapi karena bentuknya yang kecil dan padat papan ini juga dapat digunakan untuk menyetrika kampuh pada kaki celana.

3) Papan bulat

Papan ini dapat disebut papan serbaguna untuk bagian busana yang berbentuk bulat, seperti : garis bahu, garis panggul dan untuk membentuk kerah. Papan ini sangat membantu sekali dalam membentuk bagian – bagian busana tersebut disamping itu papan ini dapat difungsikan untuk menyetrika garis kelim. Biasanya bagian atas dari papan ini diberi bahan woll.

4) Papan pemberat atau pegangan bersudut

Papan ini mempunyai dua fungsi, papan pemberat digunakan untuk memukul bentuk atau bagian busana yang baru saja dipres seperti kampuh dan untaun membuat ujung – ujung dari bagian busana yang cukup tebal menjadi flat (rata). Bagian pegangan dari pemberat dapat juga berfungsi sebagai papan setrika untuk bagian-bagian busana yang bersudut dan sulit dalam menyetrika seperti ujung kerah dan kampuh kerah.

5) Setrika listrik

Sudah barang tentu setrika ini digunakan untuk menyetrika, sebaiknya dalam proses menyetrika menggunakan alat setrika guna menghindari bahan tekstil gosong karena panas setrika.

6) Setrika gas

Setrika ini juga untuk menyetrika hanya menggunakan gas. Setrika jenis ini baik untuk merekatkan fiselin atau kufner dalam pembuatan jas karena setrika ini menggunakan uap air sehingga kemungkinan gosongnya bahan tekstil kecil.

7) Mesin pres

Mesin ini berfungsi untuk mengepres fiselin atau kufner ke bahan tekstil yang digunakan, mesin pres ini mempunyai panas yang cukup tinggi (kurang lebih 1375 watt) sehingga fiselin atau kufner yang direkatkan benar – benar merekat pada bahan tekstil dan hal ini salah satu fondasi yang baik untuk memperoleh hasil yang baik.

## **5. Hiasan Busana**

Hal – hal yang perlu diperhatikan dalam memilih hiasan busana menurut Enny Zuhni Khayati (1998) adalah :

- a. Hiasan busana harus sesuai dengan nuansa dan karakter busana pokoknya.
- b. Hiasan busana juga harus sesuai dengan karakteristik pemakainya.
- c. Harus disesuaikan dengan suasana dan kesempatan pakainya.
- d. Disesuaikan dengan kondisi fisik yang ingin ditonjolkan melalui hiasan tersebut.
- e. Disesuaikan dengan kondisi keuangan keluarga.

Menurut jenisnya hiasan busana dapat dibedakan menjadi :

- a. Hiasan yang berasal dari benang, hiasan yang berasal dari benang ini dapat berupa tusuk hias, sulaman, renda benang (rumbai) dan macam-macam bordir.
- b. Hiasan dari kain, dapat berupa :
  - 1) Pacht Work
  - 2) Inkrutuasi
  - 3) Aplikasi

Pembuatan hiasan pada busana ini menggunakan teknik meronce manik-manik. Meronce merupakan pekerjaan yang mencerminkan wujud penghargaan terhadap keindahan benda-benda alam. Meronce adalah teknik membuat benda pakai/hias dari bahan manik-manik, biji-bijian, atau bahan lain yang dapat dilubangi dengan alat tusuk sehingga dapat dipakai. Meronce manik-manik memerlukan ketekunan dan kreativitas. Hasil karya yang dihasilkan dari para pengrajin manik-manik memiliki fungsi yang berbeda-beda. (sumber : <http://yokimirantiyo.blogspot.com/2012/09/teknik-meronce-manik-manik.html>)

Berikut ini adalah fungsi benda pakai atau hias dengan teknik meronce :

- a. Roncean dari biji-bijian dapat digunakan sebagai perhiasan atau aksesorislainnya, seperti payet dalam busana.
- b. Rancean dari kertas berwarna-warni dapat digunakan sebagai hiasan pada jendela rumah.
- c. Roncean dari bunga melati dapat digunakan untuk perlengkapan pada aksesoris pengantin atau dalam penyambutan tamu.
- d. Roncean dari cangkang kerang / siput dapat digunakan untuk membuat tirai pintu atau jendela.

Bahan untuk membuat kerajinan meronce dibagi menjadi 2 yaitu :

a. Bahan Alam

Ada bermacam-macam bahan dari alam yang dapat dibuat menjadi hiasan dengan teknik meronce, contohnya kulit kerang dan biji-bijian (biji sawo, biji srikaya, biji jarak, biji kapuk randu)

b. Bahan Buatan

Bahan buatan biasanya adalah bahan hasil olahan yang diproduksi dari pabrik dan mudah didapat di toko yang menyediakan benda kerajinan, seperti mote-mote atau manik-manik yang terbuat dari plastik, kaca dan logam. Bahan-bahan ini umumnya lebih awet ketimbang bahan alami dari biji-bijian.

## **F. Pergelaran Busana**

### **1. Pengertian Pergelaran Busana**

Pergelaran busana adalah “parade busana yang dikenakan oleh pragawati” (Sicilia Sawitri, 1986:12). Pergelaran busana adalah salah satu cara untuk memperagakan, memamerkan busana kepada masyarakat yang dikenakan oleh peragawan atau pragawati dengan tujuan tertentu (Sri Widarwati:2000).

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa pergelaran busana merupakan suatu kegiatan memamerkan ide-ide hasil rancangan para desainer kepada para penonton dengan tujuan-tujuan tertentu.

### **2. Tujuan penyelenggaraan**

Setiap Peragaan busana mempunyai tujuan yang berbeda-beda tergantung pada penyelenggaraannya. Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986) tujuan pergelaran busana yaitu :

- a. Mempromosikan hasil karya busana dari seorang desainer untuk diperagakan oleh seorang pragawati.

- b. Mengembangkan dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni untuk meningkatkan taraf kehidupan masyarakat dan memperkaya kebudayaan nasional.
- c. Sebagai sarana hiburan dalam acara selingan suatu pesta atau pertemuan.
- d. Sebagai promosi hasil karya desainer ataupun produk tertentu dari industri atau perusahaan.

### **3. Konsep Pergelaran**

#### *a. Style*

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

- 1) Keindahan dan kerapian tempat
- 2) Nilai artistik yang tinggi
- 3) Kenyamanan dan keamanan, baik untuk peserta, panitia, maupun penonton.

Tempat pergelaran dapat dilakukan diluar ruangan (*out door*) maupun didalam ruangan (*in door*). Pemilihan tempat pergelaran disesuaikan dengan bentuk pergelaran. Jika pergelaran direncanakan menampung banyak penonton maka pergelaran dilakukan diuar ruangan. Namun jika pengunjung pergelaran disini dibatasi dengan tiket maupun dengan undangan, pergelaran dapat dilakukan di dalam ruangan.

#### *b. Lighting*

Penerangan atau tata cahaya (*lighting*) merupakan hal yang sangat penting dan harus diperhatikan dalam pergelaran dan penataan panggung. Pengertian dari *Lighting* atau tata cahaya yaitu

unsur atau tata artistik yang paling penting didalam pertunjukan busana, tanpa adanya cahaya penonton tidak dapat menyaksikan apa-apa. Seorang penata cahaya perlu mempelajari pengetahuan dasar tersebut selanjutnya dapat diterapkan dan dikembangkan dalam penataan cahaya untuk kepentingan artistik dalam panggung. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *Lighting* adalah penguatan adegan dalam suatu pertunjukan atau pertunjukan yang dapat diciptakan melalui daerah terang dan gelap secara dramatis.

Fungsi dari *Lighting* menurut Murgianto (1983:89) tata cahaya atau *Lighting* memiliki fungsi antara lain :

1) Penerangan

Dalam pertunjukan *Lighting* memberi penerangan secara menyeluruh dari area pertunjukan maupun hanya memberi tekanan cahaya dan tidak secara menyeluruh yang disesuaikan secara dramatis.

2) Penciptaan Suasana Hari atau Jiwa

Dengan pengaturan cahaya diharapkan dapat menciptakan suasana termasuk ada perasaan atau efek kejiwaan yang diciptakan oleh model.

3) Penguatan Adegan

Menggunakan komposisi dengan cahaya diharapkan dapat menciptakan suasana termasuk ada perasaan atau efek kejiwaan yang diciptakan oleh model.

4) Kualitas Pencahayaan

Kualitas cahaya menjadi beberapa bagian penting dalam perencanaan tata cahaya agar seluruh area pertunjukan dapat tersorot dengan baik.

5) Sebagai Efek Khusus dalam Pementasan

Intensitas cahaya dapat diatur kekuatannya dapat memberikan nuansa tersendiri sesuai dengan tema pertunjukan.

Berdasarkan penjelasan diatas fungsi *Lighting* sebagai pendukung pertunjukan.

### c. Tata Panggung

Pengertian dari panggung adalah tempat pertunjukan. Persyaratan tempat pada umumnya berbentuk suatu ruangan yang datar, terang dan mudah dilihat dari tempat penonton menurut Soegeng Toekiyo (1990:23). Panggung merupakan suatu ruang yang secara mendasar merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pertunjukan. Jenis dan tempat pertunjukan merupakan salah satu hal penting (Soegeng Toekiyo, 1990:24). Menurut Adimodel (2009) menyatakan bahwa tempat dalam pertunjukan atau panggung dibedakan tiga macam yaitu :

#### 1) Arena

Panggung arena adalah pertunjukan yang disajikan di tempat yang letaknya sama tinggi dengan penonton atau lebih rendah dari penonton. Penonton melingkar atau duduk mengelilingi panggung sehingga penonton sangat dekat sekali dengan panggung dan model. Model terlihat dari sisi maka penggunaan set dekorasi berupa bangunan tertutup, vertikal tidak diperbolehkan karena dapat menghalangi pandangan penonton. Bentuk panggungnya yang dikelilingi penonton maka penataan panggung menuntut kreativitasnya untuk mewujudkan set dekorasi yang sesuai dengan tema.

#### 2) Panggung Tertutup (*Proscenium*)

Panggung tertutup adalah tempat pertunjukan yang hanya dapat dilihat dari arah depan dan diberi dinding atau korden inilah yang memisahkan arah model dengan penonton yang menyaksikan pertunjukan dari satu arah tanpa sepengetahuan penonton.

Panggung *proscenium* sudah lama digunakan dalam dunia pertunjukkan dan pertunjukan. Jarak yang sengaja diciptakan untuk memisahkan model dan penonton ini dapat digunakan untuk menyajikan cerita seperti apa adanya. Pemisahan ini dapat membantu efek artistik yang diinginkan terutama dalam gaya realisme. Tata panggung ditentukan oleh adanya jarak dan pandangan suatu arah dari penonton.

### 3) Panggung Terbuka

Panggung terbuka adalah tanpa pertunjukkan tanpa dinding keliling. Berbagai variasi dapat digunakan untuk memproduksi pertunjukkan di tempat terbuka misalnya di tanah lapang, beranda, pendopo, tengah-tengah gedung, atau dapat diadakan di sebuah tempat yang landai dimana penonton berada dibagian bawah tempat tersebut. Panggung catwalk bervariasi yaitu bentuk T, I, X, H, Y, U, Z.

### 4) Tata Suara

Tata suara adalah suatu teknik pengaturan peralatan suara atau bunyi pada suatu acara pertunjukkan. Hal yang harus diperhatikan dalam suatu pertunjukkan dan pertunjukan yaitu musik, tanpa musik pertunjukan tidak sempurna dan terkesan tidak hidup. Musik bertujuan untuk :

- a) Membangkitkan suasana pada acara pertunjukan tersebut.
- b) Memperkuat jiwa seni yang ada didalam suatu busana.
- c) Membantu model mengatur irama berjalan saat pertunjukan berlangsung.

#### 4. Proses Penyelenggaraan

##### a. Persiapan

Tahap persiapan pertama dimulai dari pembentukan panitia agar pergelaran busana dapat berjalan dengan baik.

Menurut Sri Ardianti Kamil (1996), panitia pergelaran busana terdiri dari ketua panitia, wakil ketua, sekretaris dan humas, bendahara, penanggung jawab pragawati, dan ruang rias serta penanggung jawab ruangan. Adapun tugasnya antara lain :

- 1) Ketua panitia yaitu orang yang bertanggung jawab atas keseluruhan penyelenggaraan tidak mendapat tugas sampingan seperti menjadi *announcer*. Ketua juga mengatur acara beruntun dan teliti.
- 2) Wakil ketua panitia yaitu membantu ketua dalam penyelenggaraan show.
- 3) *Announcer* sering merangkap juga sebagai seorang *Master of Ceremony* yang bertanggung jawab atas pemanggilan keluar para pragawati dari kamar rias.
- 4) Penanggung jawab pragawati dan ruang rias yang bertugas mengatur urutan keluarnya para pragawati.
- 5) Penanggung jawab teknik bertugas untuk mengurus segala keperluan teknis dalam menyelenggarakan show serta bertugas dalam mengurus *sound system*, *lighting system*, musik pengiring dan lain-lain.
- 6) Sekretaris dan Humas. Sekretaris bertanggung jawab atas segala undangan. Sedangkan humas bertugas mengurus semua perizinan yang dibutuhkan dan membuat publikasi melalui media massa.
- 7) Bendahara bertugas dalam mengatur anggaran biaya serta membukukan segala pengeluaran.

b. Menentukan Tema

Tema adalah sumber ide dasar pokok pertunjukan. Penentuan tema didasarkan pada jenis peristiwa yang terjadi, perlu adanya analisa mengenai latar belakang pada peristiwa yang terjadi.

c. Menentukan Anggaran

Sumber dana dapat berasal dari program non sponsor dan sponsor. Program non sponsor yaitu berasal dari dana iuran, sedangkan program sponsor berasal dari pihak sponsor.

d. Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan pertunjukan busana, koordinasi dengan semua divisi harus terjalin dengan baik karena hal ini akan mempengaruhi jalannya proses pertunjukan terjadi

e. Evaluasi

Evaluasi merupakan cara untuk membuktikan keberhasilan atau kegagalan dari rencana pelaksanaan kegiatan. Tujuan evaluasi dari suatu kegiatan adalah untuk mengetahui tentang pencapaian hasil, kemajuan dan kendala yang dijumpai dalam pelaksanaan kegiatan sehingga dapat dinilai serta dipelajari untuk perbaikan pelaksanaan kegiatan dimasa yang akan datang.

f. Pembuatan laporan pertanggung jawaban

Laporan pertanggung 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 pertanggung jawaban berguna sebagai bahan evaluasi terhadap keseluruhan proses kegiatan dan hasil-hasil yang dicapai dari kegiatan tersebut.

### **BAB III**

## **KONSEP PENCIPTAAN KARYA**

#### **A. Konsep Desain**

Dalam penciptaan busana pesta malam dengan sumber ide tertentu harus mempertimbangkan beberapa faktor agar diperoleh busana yang indah dan menarik. Dalam pembuatan desain harus memperhatikan sumber ide yang akan digunakan dengan mempertimbangkan unsur dan prinsip desain agar tercipta sebuah karya yang baik. Pemilihan sumber ide juga harus mempertimbangkan tema pergelaran yang diangkat. Pada Proyek Akhir dan Karya Inovasi Produk Fashion Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang di selenggarakan pada tanggal 11 April 2018 di buat dengan tema acara MOVITSME atau merupakan singkatan dari *Move To It's Me* yang berarti bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri. Movitsme adalah tindakan aktualisasi diri untuk menemukan sebuah karakter yang kuat dan terarah sebagai kaum muda Indonesia yang ditunjukkan dalam sebuah *fashion show*. Karya-karya busana yang ditampilkan merupakan pencerminan karakter kaum milenial yang tercipta melalui racikan yang pas antara perkembangan Trend dipadukan dengan budaya Indonesia yang di torehkan dalam busana dengan sentuhan motif nusantara.

Dari tema yang telah di jelaskan penyusun menciptakan busana pesta malam yang memadukan dari *Trend Catalyst* dengan mengangkat sumber ide dari papua yaitu honai, honai merupakan rumah adat khas papua. Penyusun memilih sumber ide tersebut dikarnakan pada era saat ini masih banyak masyarakat yang di tanya mengenai honai namun masih banyak masyarakat awam yang belum mengetahui apa itu honai, maka dari diri penyusun sendiri menyadari dan mengajak semua masyarakat untuk lebih mencintai budaya Indonesia agar kita dapat mengenal kebudayaan satu

sama lain dan sadar akan keelokan dan kekayaan budaya Indonesia yang perlu di jaga kelestariannya dan perkembangannya.

Dalam menciptakan karya tugas akhir ini menggunakan *fashion snoops sensory spring/summer* 2018 dengan *Trend stories catalyst* sebagai acuan Trend fashion dunia pada pembuatan “Busana Pesta Malam Remaja Dengan Sumber Ide Honai”.

Langkah pertama dalam mendisain adalah dengan membuat *moodboard* untuk memunculkan atau memancing ide-ide dalam pembuatan sebuah desain busana dengan mengumpulkan gambar-gambar yang mengacu pada *Trend*, sumber ide, *style*, warna, bahan, dan aksesoris kemudian diwujudkan menjadi *moodboard*.

Hal yang sangat penting dalam pembuatan disain adalah unsur dan prinsip, karena dapat memberikan pengaruh tertentu pada sebuah desain busana. Untuk itu penyusun juga memperhatikan penerapan unsur dan prinsip pada pembuatan disain busana ini.

Penerapan *trend catalyst* diterapkan pada unsur dan prinsip desain yaitu menggunakan unsur garis lurus yang memiliki sifat kaku, kuat, dan kokoh, sebagaimana mencerminkan kesan kuat seorang wanita *Catalyst*, dan arah diagonal yang memunculkan kesan kelincahan dan muda seorang remaja. Menggunakan bentuk-bentuk grafik-grafik yang tidak efisien, diterapkan pada gaun bersiluet dasar A, diterapkan pada bentuk lengan asimetris, bagian bawah gaun berbentuk rok A line dan garis badan dengan siluet semi longgar. Warna pada disain ini menggunakan warna-warna terang yang terdapat pada palet warna *Trend catalyst* yaitu warna hijau pupus dan pink glo, disamping mengambil warna dari palet *trend* warna *catalyst* pemilihan warna terang yang mencolok tersebut juga melambangkan semangat jiwa muda seorang wanita catalyst. Keselarasan dalam desain terdapat pada bentuk lengan *sweatshirt* dan bentuk *chinned* pada bagian panggul. Bahan yang akan digunakan pada desain busana ini adalah satin sutra, satin sutra digunakan sebagai bahan utama karena

warna dari bahan satin sesuai dengan disain warna yang telah dibuat dan sesuai untuk busana pesta.

Pada proyek akhir ini, penyusun mengangkat sumber ide dari daerah papua Indonesia yaitu honai, honai berbentuk menyerupai jamur dengan atap yang di buat dari ilalang. Elemen-elemen bangunan honai yaitu bagian atas (atap), bagian tengah, dan bagian bawah (lantai). Pada disain busana ini sumber ide terletak pada pusat perhatian yang terdapat dibagian bawah gaun yang menggambarkan atap honai dengan susunan tali cina yang diberi roncean berupa manik-manik nikel, manik-manik kayu, dan fuyusor, membentuk jumbai-jumbai yang menyerupai atap honai. Pemilihan tali cina beralasan kesesuaian tali dengan bahan utama *silk satin* yang berkilau sehingga sesuai untuk busana pesta dan juga kesesuaian bentuk tali yang memanjang sama dengan bentuk ilalang pada atap honai, dan juga kesesuaian dengan sub tema catalyst dengan detail berupa tali. Detail hiasan busana juga mengandung unsur filosofi pada bagian roncean yang terdapat tiga manik-manik yang menggambarkan tiga poin filosofi honai yaitu 1) menjaga kesatuan dan persatuan, 2) Dengan tinggal dalam satu honai maka kita sehati, sepikir dan satu tujuan, 3) Simbol dari kepribadian dan merupakan martabat dan harga diri dari orang suku. Untuk tali cina diartikan sebagai pemersatu tiga poin tersebut.

Desain busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide honai dalam pergelaran busana *movitsme* ini adalah busana pesta yang didesain untuk dikenakan pada malam hari dan diperuntukkan untuk remaja berusia 19-20 tahun dengan *style androgini*. Bahan utama yang digunakan adalah satin sutra. Busana ini merupakan pengembangan dari *sweatshirt* yang dikembangkan menjadi bentuk dress berlengan *sweatshirt* namun pada satu bagian pada lengan kanan yang menampakkan kesan garis leher yang asymeris dan pada bagian lengan kiri terdapat tali berbentuk garis leher *camisole* sebagai pengaman namun hanya pada bagian lengan sebelah kanan, dengan bentuk dasar gaun siluet A. Terdapat batas sambungan bagian badan dan bagian bawah gaun yang merupakan *cinched* bukan

dengan tali namun dengan elastis sehingga membentuk kerutan yang indah. Warna dalam busana ini menggunakan warna palet dari sub tema *catalyst*. Busana ini didisain menampilkan seorang wanita yang lincah dan *powerful* pada pemakainya.

Untuk memudahkan dalam penciptaan karya busana ini, maka disain busana pesta malam remaja dengan sumber ide honai dituangkan dalam *design sketching, design illustration, presentation drawing, dan design production*.

## **B. Konsep Pembuatan Busana**

Setelah membuat desain dan konsep disain busana pesta, langkah selanjutnya adalah menentukan cara dan konsep yang akan dipilih untuk pembuatan busana tersebut, agar busana yang dihasilkan sesuai dengan harapan.

Dalam mewujudkan desain busana pesta malam ini, penyusun memilih pola dasar badan *System Meyneke* dalam pembuatan polanya. Karena pola meyneke memiliki tingkat kenyamanan lebih tinggi, selain itu desain busana juga menggunakan kup sehingga sesuai untuk menggunakan pola dasar badan sistem *meyneke*.

Untuk proses produksi penyusun menggunakan teknik pembuatan busana *Adi busana* dan sedikit menggunakan teknik *tailored* pada penyelesaian kampuh rok dengan *lining* atau vuring teknik lekat dengan cara menaikkan bagian vuring lebih tinggi dari pada bahan utama kemudian dilekatkan dan di sum masuk kedalam kurang lebih 1.5 cm sampai 0.5 cm.

Pemilihan teknik tersebut dikarenakan kelebihanannya yang dapat menghasilkan busana yang sangat halus dan biasanya dilengkapi detail-detail yang tidak biasa yang banyak menggunakan tangan pada proses pembuatannya, sehingga busana yang dihasilkan dengan teknik *adi busana* bersifat eksklusif.

Sebelum mengambil ukuran pada badan model dalam pengukuran badan pada seseorang harus dilakukan dengan teliti dan tepat agar pembuatan busana hasilnya lebih bagus dan nyaman dipakai. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pengambilan ukuran badan (wachik, MH. 2001:4) adalah :

1. Memahami disain atau gambar yang akan dibuat.
2. Menyiapkan peralatan yaitu catatan atau daftar ukuran, pita ukur, veterban, alat tulis dan penggaris.
3. Mengamati bentuk badan model dan harus dalam keadaan tegap serta tidak boleh membantu dalam mengukur.
4. Mengikat pinggang model dengan veterban sebelum mengukur.

Untuk cara pengambilan ukuran tubuh pada pembuatan busana pesta malam remaja dengan sumber ide honai ialah :

1. Besar Atas

Diukur dari bagian badan belakang, melalui ketiak hingga melingkari payudara (puncak payudara), ditambah 4 cm.

2. Besar Pinggang

Diukur pada bagian pinggang pada sekeliling badan terkecil secara pas badan kemudian ditambah 1 cm

3. Lingkar Kerung Leher

Diukur sekeliling batas leher dengan meletakkan jari telunjuk di lekuk leher

4. Lebar Muka

Diukur pada 5 cm di bawah lekuk leher atau pertengahan jarak bahu terendah dan ketiak dari batas leher yang kanan sampai batas lengan yang kiri

5. Tinggi Dada

Diukur dari pinggang ke atas sampai kurang 2 cm dari puncak

6. Lebar Dada

Dibawah lekuk leher turun kurang lebih 5 cm diukur mendatar dari kerung lengan sebelah kiri sampai kerung lengan sebelah kanan

7. Lebar Punggung

Diukur dari ruas tulang leher turun kurang lebih 8 cm diukur dari kerung sebelah kiri sampai kerung kerung lengan sebelah kanan

8. Panjang Punggung

Diukur dari tulang leher yang menonjol di tengah belakang lurus sampai di bawah ban peter di pinggang

9. Panjang Bahu

Diukur dari batas leher di belakang daun telinga ke puncak lengan atau bahu yang terendah

10. Panjang Sisi

Diukur dari bawah kerung lengan ke bawah sampai batas pinggang

11. Tinggi Panggul

Diukur dari panggul yang terbesar sampai keatas sampai batas pinggang

12. Lingkar Panggul 1

Diukur tepat pada panggul ditambah 4 cm

13. Lingkar panggul 2

Diukur melingkar pada bagian bawah panggul 1

14. Besar Kerung Lengan

Diukur pada sekeliling kerung dalam keadaan pas, ditambahkan kurang lebih 4 cm pada hasl ukurannya

15. Panjang Lengan

Diukur dari puncak bahu sampai pergelangan tangan.

16. Lingkar Lengan Bawah

Dikurung melingkar pergelangan tangan.

17. Panjang gaun dari pinggang sampai panggul 2

Diukur dari sisi lingkar pinggang sampai sisi panggul 2.

18. Panjang gaun dari pinggang sampai lutut

Diukur dari pinggang sampai batas atas lutut.

## 19. Lingkar panggul 2 (bawah panggul)

Diukur melingkar panggul 2.

Setelah pengukuran kemudian membuat pola, pada awal pembuatan pola terlebih dahulu membuat pola sebagai percobaan dengan pembuatan pola menggunakan skala 1:4 yang bermanfaat untuk jika di temukan kendala akan dapat diatasi sebelum proses pembuatan pola besar, selain itu juga berguna untuk membuat rancangan bahan agar dapat mengetahui seberapa banyak bahan kain yang akan digunakan pada pembuatan busana tersebut.

Sebelum pembuatan pola yang perlu diperhatikan untuk mendapat hasil pola kontruksi yang baik harus dikuasai hal-hal berikut ini antara lain :

1. Cara pengambilan macam-macam ukuran yang dilakukan secara cermat dan tepat dengan menggunakan peter ban sebagai alat penolong sewaktu mengukur dan mengambil pita pengukur untuk mengukur.
2. Cara menggambar bentuk tertentu seperti garis leher, garis kerung lengan dan yang lain harus lancar dan luwes.
3. Perhitungan pecahan dari ukuran yang ada dalam kontruksi dilakukan secara cermat dan tepat (Widjiningsih, 1994).

Setelah pembuatan pola kecil kemudian membuat pola sesungguhnya. Setelah pembuatan pola selesai kemudian dilanjutkan dengan pemotongan pola, pola di letakkan diatas bahan dengan penyusunan sesuai rancangan bahan yang telah dibuat pada pola kecil.

Setelah proses pemotongan selesai kemudian dilanjutkan dengan proses pemberian tanda jahitan pada setiap komponen-komponen pola, sepereti juga memberi tanda pada bagian furing atau bagian bahan utama dengan cara memberi tanda cekrisan atau dengan kapur kain (yang dapat hilang jika dicuci).

Proses selanjutnya menjahit, pada proses menjahit teknologi yang digunakan adalah cara pembuatan adi busana atau dengan hasil yang halus pada bagian luar atau dan busana. Dalam proses menjahit agar hasil busana lebih halus dan rapi maka pada setiap proses menjahit diterapkan teknologi pengepresan agar hasil jahitan lebih halus dan rata.

Teknologi penyambungan kampuh menggunakan teknik kampuh buka diselesaikan dengan dijahit tepi, caranya mengelim tepi kain 2x, besar keliman kira-kira 0,5 cm dan kemudian ditindis. Menggunakan teknik *lining* dengan vuring lekat. Pengepresan dilakukan dengan setrika dan dilapisi kain perca dari bahan yang sama agar hasil pengepresan tidak ada bekar terbakar, luntur, atau mengkilat.

Pembuatan hiasan dilakukan dengan cara meronce manik-manik menggunakan tali cina kemudian disusun dengan cara dijahit bantu jelujur dibagian rok *A-line* yang kemudian disambungkan pada gaun dengan cara dijahit mesin.

Tahap penyelesaian menggunakan teknologi pengepresan dengan menggunakan setrika listrik dengan cara menggosok busana tersebut dan sebelumnya diberi alas berupa kain sewarna dengan warna bahan yang akan di press agar tidak terdapat hasil yang mengkilat atau seolah terbakar. Untuk proses pengemasan busana dikemas menggunakan *dress cover*.

### **C. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran Busana**

Untuk membuat sebuah pergelaran busana yang baik maka harus memiliki konsep yang matang. Hal pertama yang harus dipersiapkan adalah tema dari pergelaran tersebut, karena sebuah tema pergelaran akan mempengaruhi banyak komponen pergelaran lainnya, seperti desain panggung, *back drop*, *lighting*, bahkan berhubungan dengan busana yang akan ditampilkan.

Pada Proyek Akhir dan Karya Inovasi Produk Fashion Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang di selenggarakan pada tanggal 11

April 2018 di buat dengan tema acara *Movitsme* yang bersifat tertutup atau indoor karena disesuaikan dengan konsep panggung menggunakan siluet model dengan *double lighting* diawal kemunculan karya busana serta program sponsor bersama yaitu panitia penyelenggaraan bekerjasama lebih dari satu sponsor ditambah iyuran dari semua panitia. Proses awal dalam memulai kegiatan adalah dengan pembentukan panitia hal ini agar semua yang terlibat dalam suatu event pergelaran mengetahui apa saja yang perlu dilakukan.

Dalam menyelenggarakan pergelaran degan tema *Movitsme*, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dan 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 yang berbentuk T. Untuk *style* panggung menggunakan melanin dengan warna putih agar terlihat bersih, rapi, dan *elegant*. Dengan konsep lighting yang terdiri dari 6 buah lampu parlet yang menyorot atau bersifat sport yaitu jenis cahaya yang memiliki intensitas yang cukup tinggi dan arah pencahayaannya erpusat pada area tertentu dengan batasan yang jelas, 2 buah *moving head* yang bergerak ke berbagai arah untuk memberikan aksen pada objek yang disorot. Hal lain yang perlu diperhatikan ialah koreografer. Koreografer digunakan untuk membuat atau menyusun gerakan model diatas panggung agar terlihat menarik dan rapi. Dalam pergelaran ini disainer diikut sertakan tampil diatas panggung. Koreografer dalam pergelaran *Movitsme* telah disediakan pihak agensi.

Tahap evaluasi yaitu mengevaluasi mulai dari persiapan dan proses pelaksanaannya serta melaporkan pertanggung jawabannya terhadap acara dari mulai persiapan dan pelaksanaan serta melaporkan anggaran yang telah digunakan.

## **BAB IV**

### **PROSES HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Proses**

##### **1. Penciptaan Desain**

Dalam menciptakan produk busana yang baik harus dimulai dengan perencanaan yang matang untuk menentukan cara pembuatan serta tahap penyelesaian agar produk busana yang dihasilkan sesuai dengan harapan. Proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Honai meliputi tiga proses dalam tahapannya dimulai dari tahap persiapan, pelaksanaan serta evaluasi hasil produk.

##### **a. Papan Inspirasi atau *Moodboard***

Media *moodboard* dikerjakan di atas kertas berukuran 40 cm x 40 cm atau 30 cm x 50 cm (landscape), dengan isi / materi sebagai berikut :

- 1) Tema dan karakter karya yang akan diangkat
- 2) Penggayaan busana yang sedang tren (image style)
- 3) Warna yang akan digunakan dalam pembuatan desain busana (image colour)
- 4) Corak bahan, bila akan mengangkat corak tertentu pada koleksi yang akan dibuat.

Berikut langkah-langkah kegiatan pembuatan *moodboard* :

- 1) Menentukan tema desain busana yang akan dibuat. Setelah tema ditentukan, mulailah mengumpulkan berbagai elemen penyusun *moodboard* berupa berbagai gambar yang dapat menunjang terhadap tema pada *moodboard* tersebut.
- 2) Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan berupa :
  - a) kertas berukuran 40 cm x 40 cm atau 30 cm x 50 cm.



## **b. Mencipta Desain**

Membuat desain busana pesta malam perlu beberapa tahap pembuatan desain seperti :

### **1. Disain Sketsa (*Design Sketching*)**

Disain sketsa merupakan gambar sketsa awal dari pembuatan desain busana yang terdiri dari bermacam-macam bentuk gambar yang nantinya akan dipilih salah satu untuk membuat desain yang akan diwujudkan. Hal ini digunakan untuk mengembangkan ide-ide.

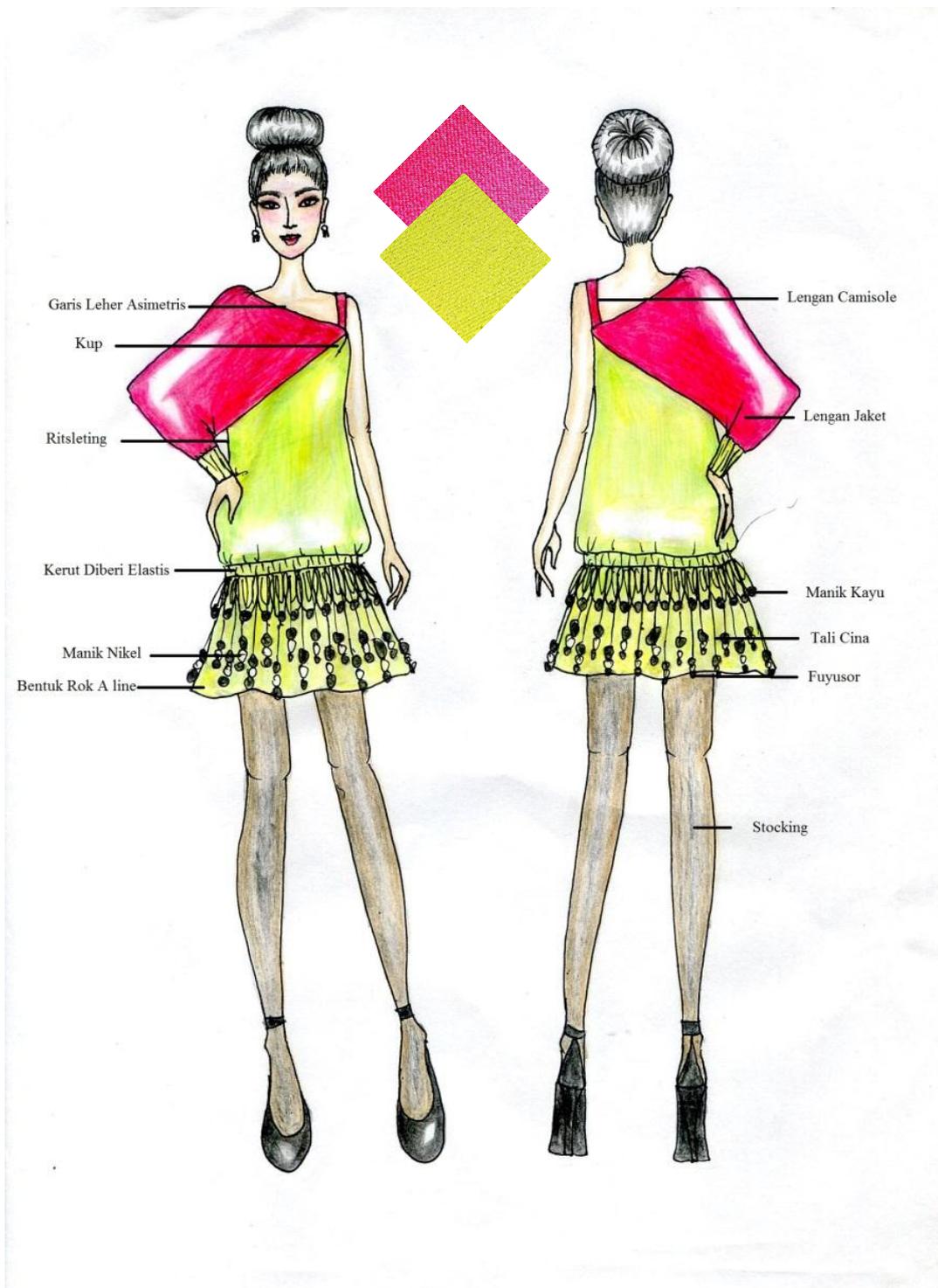
Adapun desain sketsa dalam pembuatan desain busana pesta malam dengan sumber ide Honai adalah sebagai berikut :



Gambar 18. Disain Sketsa

## 2. Disain Persenasi (*Persentation Drawing*)

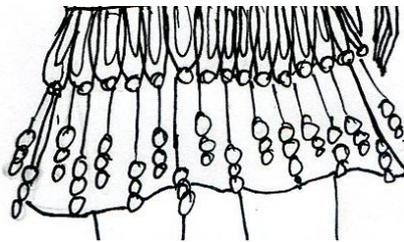
Disain persenasi atau yang biasa dikenal penyajian gambar merupakan desain busana yang digambar lengkap dengan bagian muka, belakang, warna, dan keterangan secara detail.



Gambar 19. Disain Persentasi

### 3. Disain Hiasan

Disain hiasan adalah disain yang berfungsi untuk memperindah busana, khususnya busana pesta malam dengan sumber ide honai. Disain hiasan yang digunakan pada busana pesta malam ini yaitu berupa roncean dari manik-manik nikel dan kayu yang dironce menggunakan tali cina. Hiasan ini diletakkan dibagian rok A line.



Gambar 20. Disain Hiasan

### 4. Teknik Pembuatan

Dalam mewujudkan desain busana pesta malam ini, penyusun memilih pola dasar badan *System Meyneke* dalam pembuatan polanya. Karena pola meyneke memiliki tingkat kenyamanan lebih tinggi.

Untuk proses produksi penyusun menggunakan teknik pembuatan busana Adi busana dan sedikit mengguakan teknik tailored pada penyelesaian kampuh rok dengan *lining* atau vuring teknik lekat dengan cara menaikkan bagian vuring lebih tinggi dari pada bahan utama kemudian dilekatkan dan di sum masuk kedalam kurang lebih 1.5 cm sampai 0.5 cm.

Pemilihan teknik tersebut dikarenakan kelebihanannya yang dapat menghasilkan busana yang sangat halus dan biasanya dilengkapi detail-detail yang tidak biasa yang banyak

menggunakan tangan pada proses pembuatannya, sehingga busana yang dihasilkan dengan teknik adi busana bersifat eksklusif.

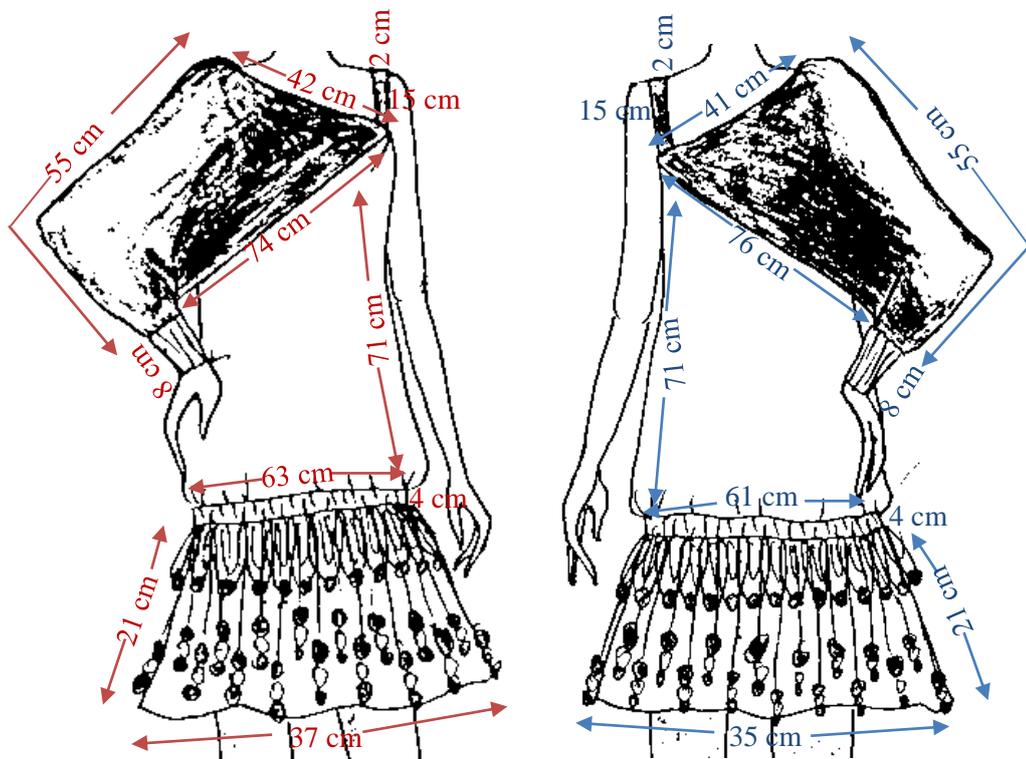
## **2. Pembuatan Busana**

### **a. Persiapan**

Persiapan yang dilakukan dalam pembuatan busana pesta malam ialah sebagai berikut :

#### **1) Pembuatan Gambar Kerja**

Pembuatan gambar kerja adalah gambar disain yang dilengkapi dengan ukuran-ukuran model busana secara lengkap serta detail disertai dengan keterangan pada bagian busana. Pembuatan gambar kerja ini dimaksudkan untuk mempermudah dalam pembuatan busana sehingga hasilnya akan sesuai dengan desain serta nyaman digunakan oleh si pemakai. Gaun dibuat dengan ukuran panjang dari puncak leher dibagian bahu sampai pinggang (panjang punggung) 37 cm ditambah ukuran dari pinggang sampai lutut 54,5 cm sehingga panjang gaun jatuh pas di atas lutut.



Gambar 21. Gambar Kerja Gaun Depan dan Belakang

## 2) Pengambilan Ukuran

Ukuran badan yang diperlukan dalam pembuatan busana pesta malam ini yang diambil dari ukuran badan model profesional Fiolita Mutiara Giansha, sebagai berikut :

No.	Ukuran Badan	Jumlah Ukuran
1	Besar Atas	84 cm
2	Panjang Punggung	37 cm
3	Lebar Punggung	34 cm
4	Panjang Sisi	18 cm
5	Panjang Muka	31 cm
6	Lebar Muka	32 cm
7	Tinggi Dada	17 cm
8	Besar Kerung Leher	36 cm
9	Besar Pinggang	76 cm
10	Panjang Bahu	12 cm
11	Besar Kerung Lengan	45 cm
12	Panjang Lengan	63 cm
13	Lingkar Lengan bawah	16 cm (press) 28 cm
14	Tinggi panggul	18 cm
15	Panjang gaun dari pinggang sampai lingkar panggul 2 ( letak chined)	29,5 cm
16	Panjang gaun dari pinggang sampai lutut	54,5 cm
17	Tinggi panggul	18 cm
18	Lingkar panggul 1	98 cm
19	Lingkar panggul 2 (bawah panggul)	84 cm

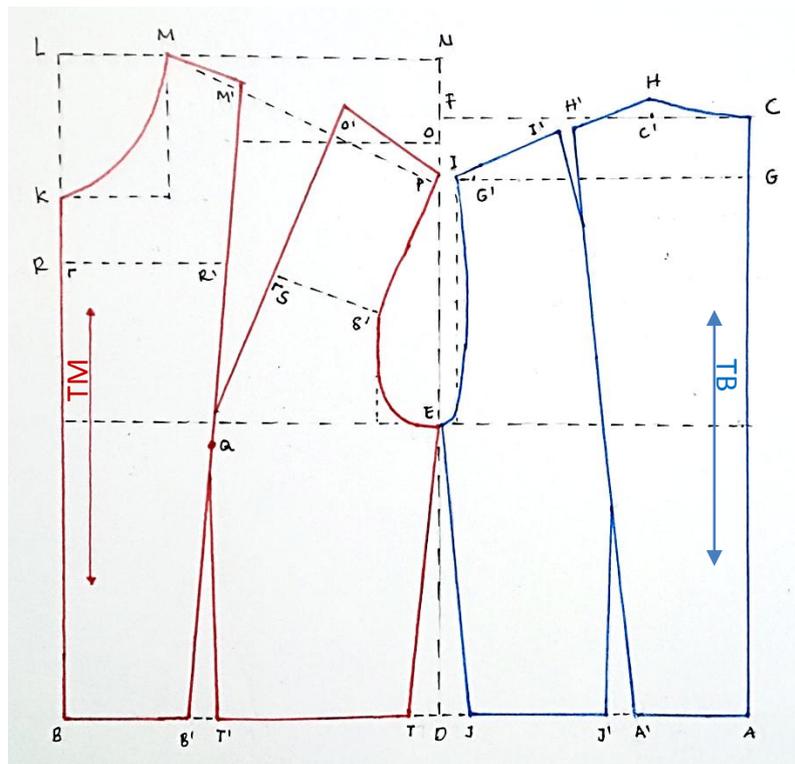
Tabel 1. Ukuran Badan

### 3) Pembuatan Pola Busana

Sistem pembuatan pola disesuaikan dengan disain busana. Ketelitian dan kecermatan pada saat proses pembuatan pola sangat diutamakan karena pola yang baik dan benar merupakan kunci kesuksesan pembuatan busana. Pembuatan busana ini menggunakan system meyneke.

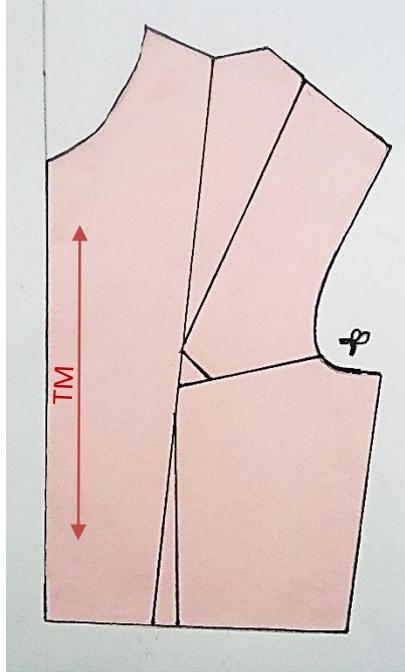
Pola yang digunakan dalam proses pembuatan busana ini adalah sebagai berikut :

#### a) Pola Dasar Badan Sesuai Ukuran Model

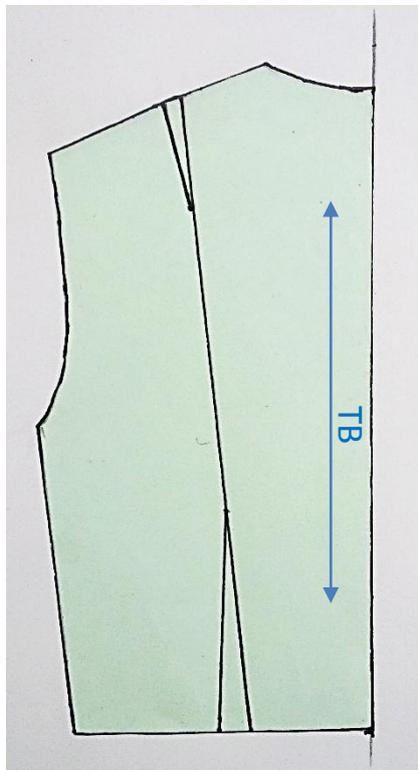


Gambar 22. Pola Dasar Badan Sistem Meyneke

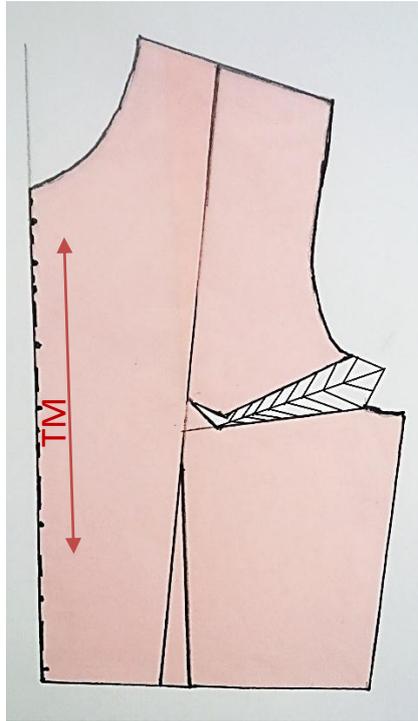
b) Menubah Pola Gaun Sesuai Desain



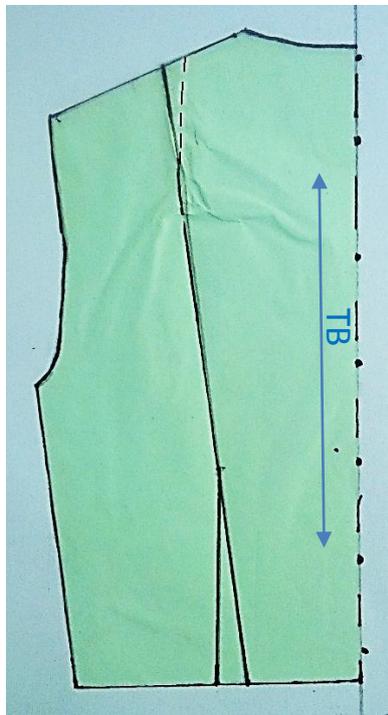
Gambar 23. Memindah kupnat Pola Depan



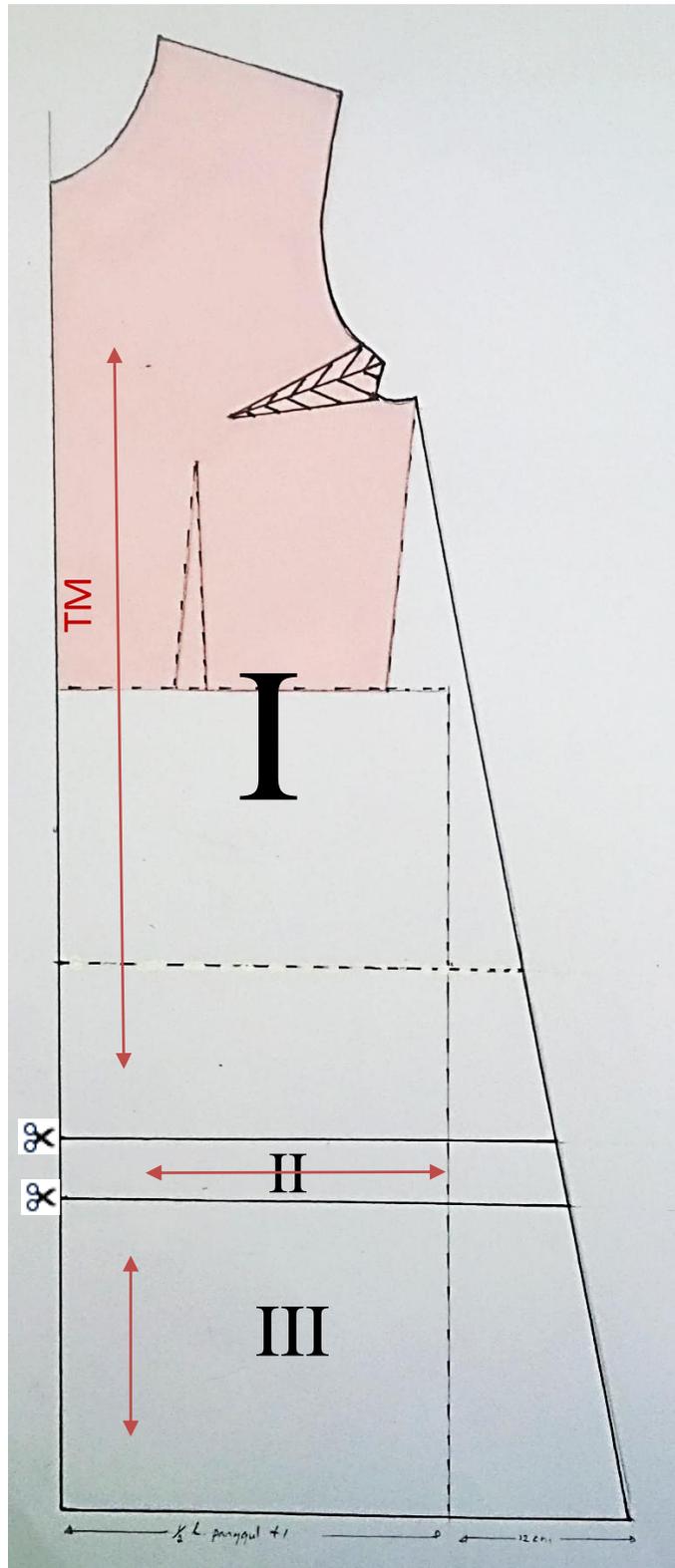
Gambar 24. Pola Belakang



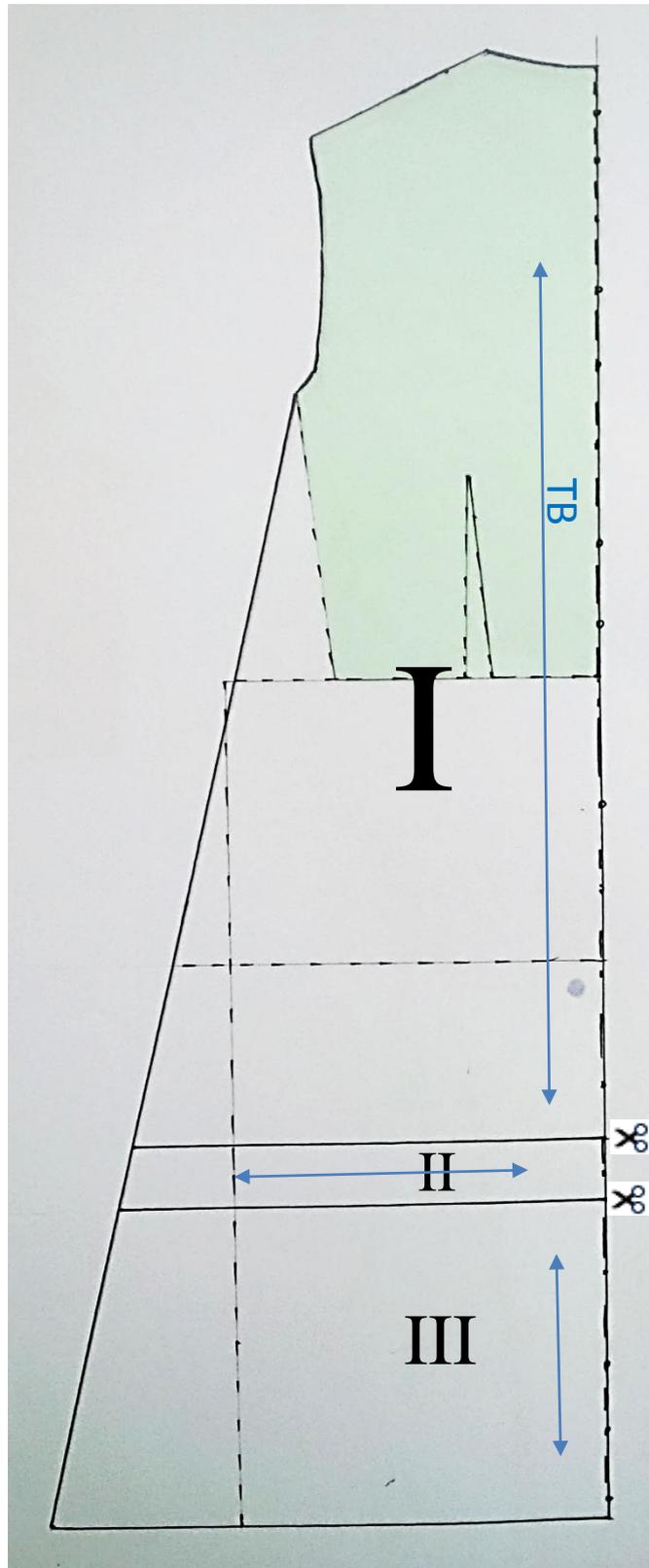
Gambar 25. Membuka Kupnat Pola Depan



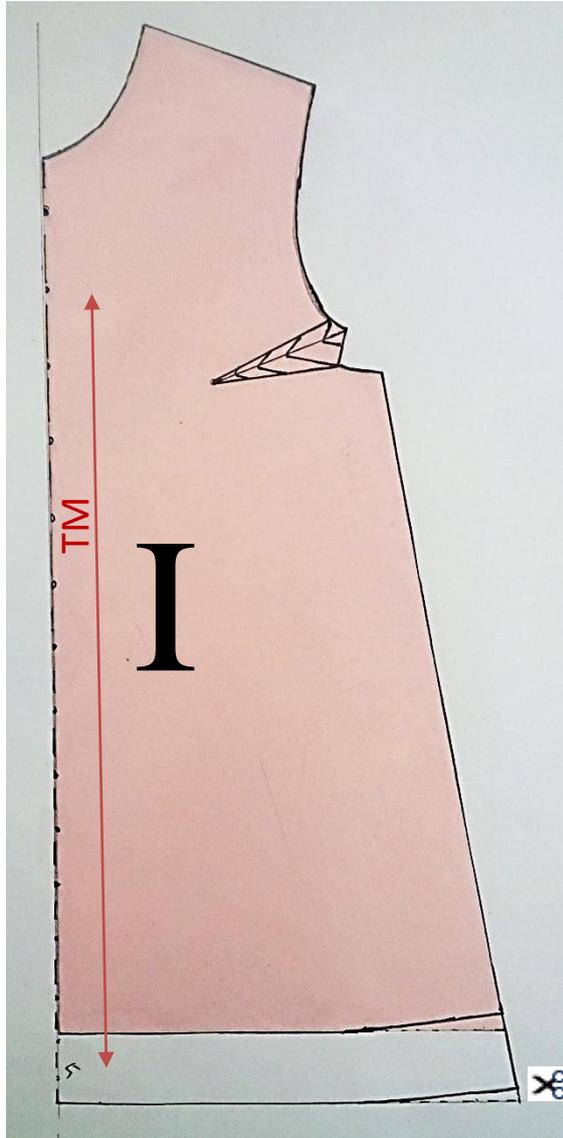
Gambar 26. Menutup Kupnat Atas Pada Pola Belakang



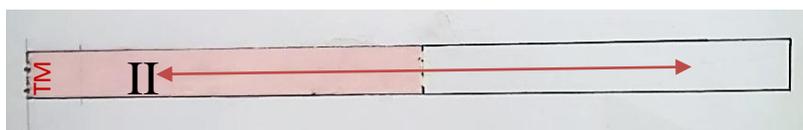
Gambar 27. Mengubah Pola Gaun Depan Sesuai Desain



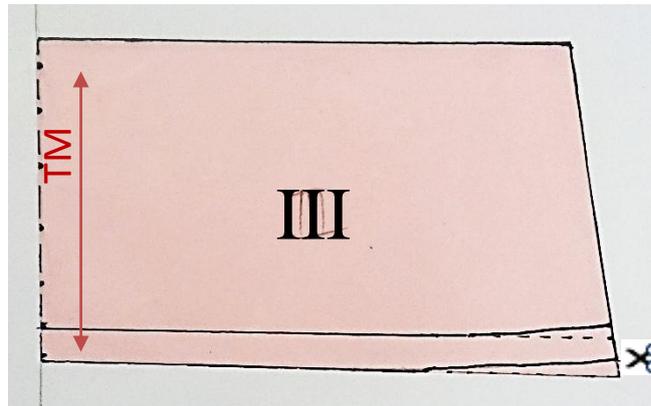
Gambar 28. Mengubah Pola Gaun Belakang Sesuai Desain



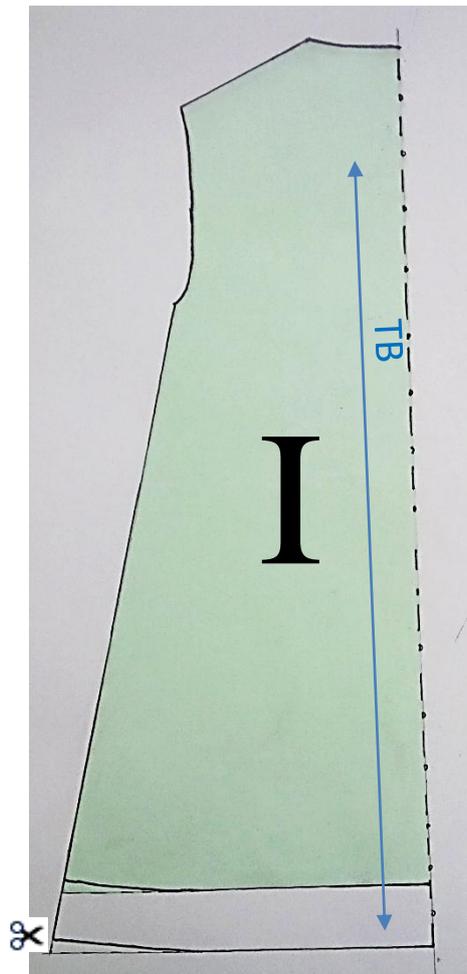
Gambar 29. Pengembangan Pola Gaun Depan I Sesuai Desain



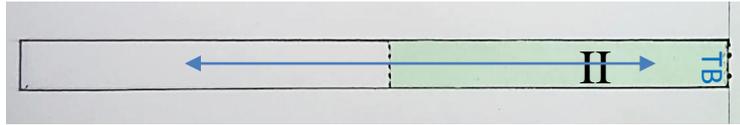
Gambar 30. Pengembangan Pola Gaun Depan II Sesuai Desain



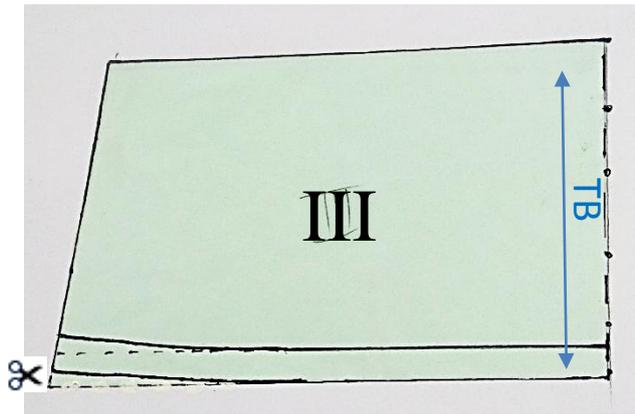
Gambar 31. Pengembangan Pola Gaun Depan III Sesuai Desain



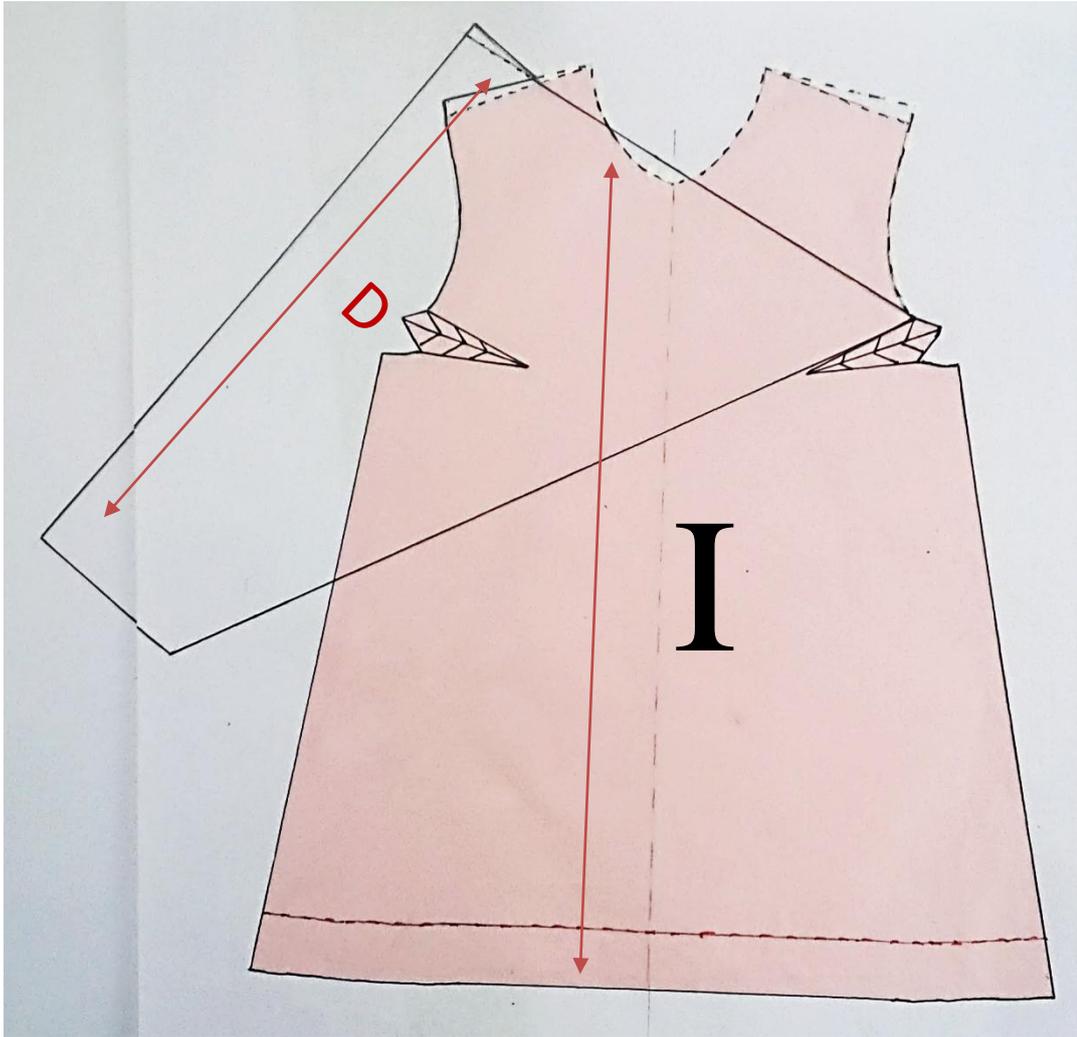
Gambar 32. Pengembangan Pola Gaun Belakang I Sesuai Desain



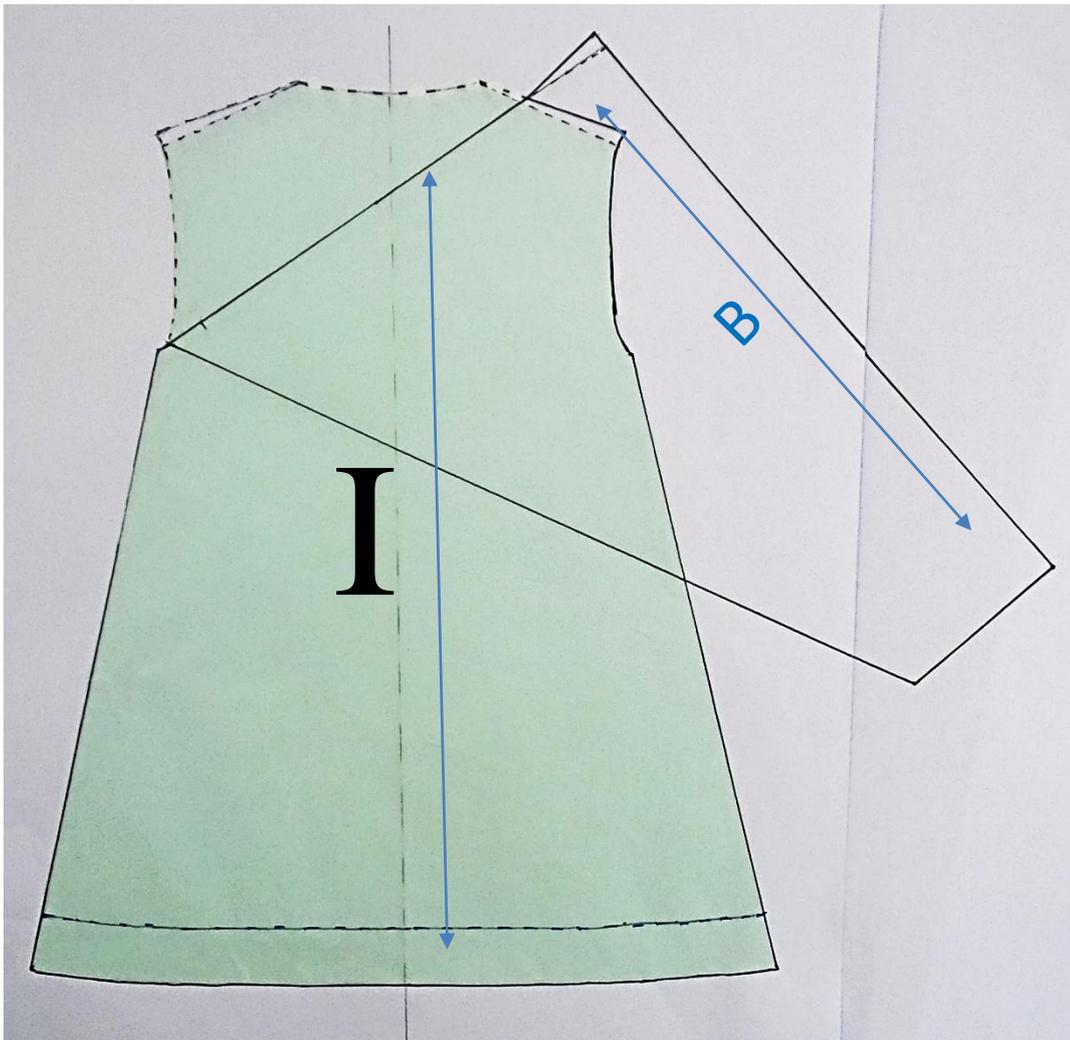
Gambar 33. Pengembangan Pola Gaun Belakang II Sesuai Desain



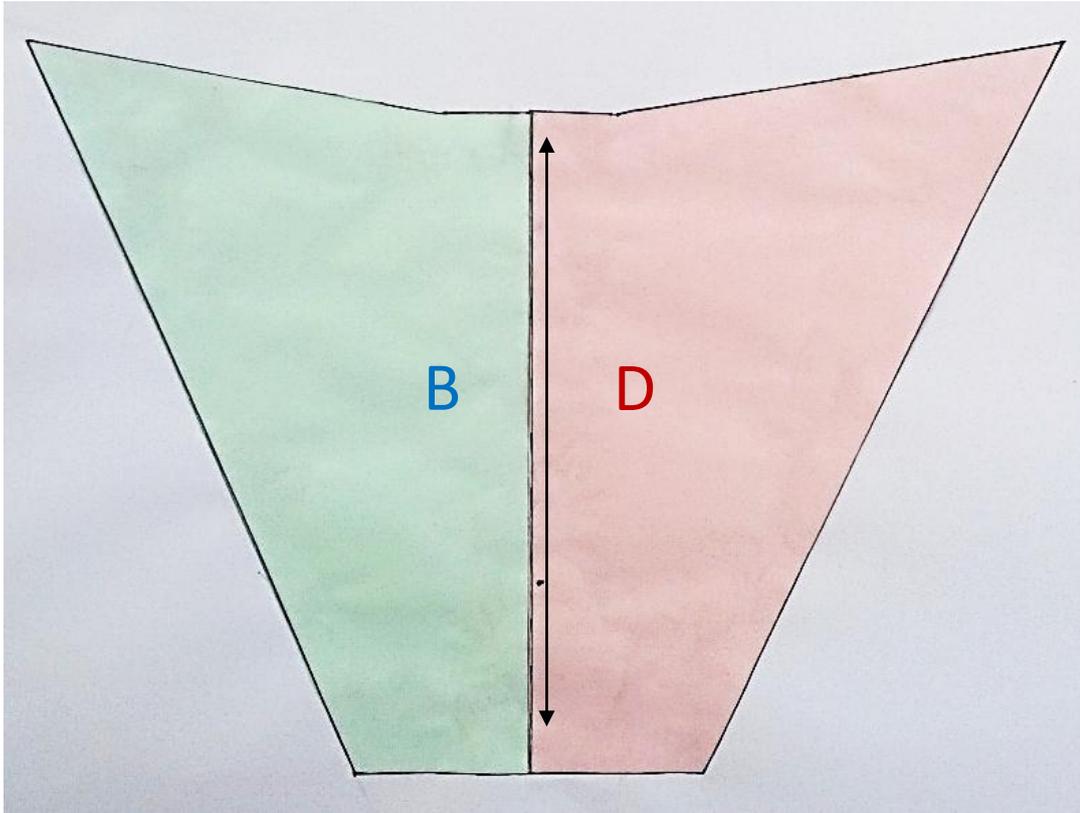
Gambar 34. Pengembangan Pola Gaun Belakang III Sesuai Desain



Gambar 35. Membuka Pola Gaun Depan I dan Membuat Pola Dasar Lengan Fantasi Bagian Depan.

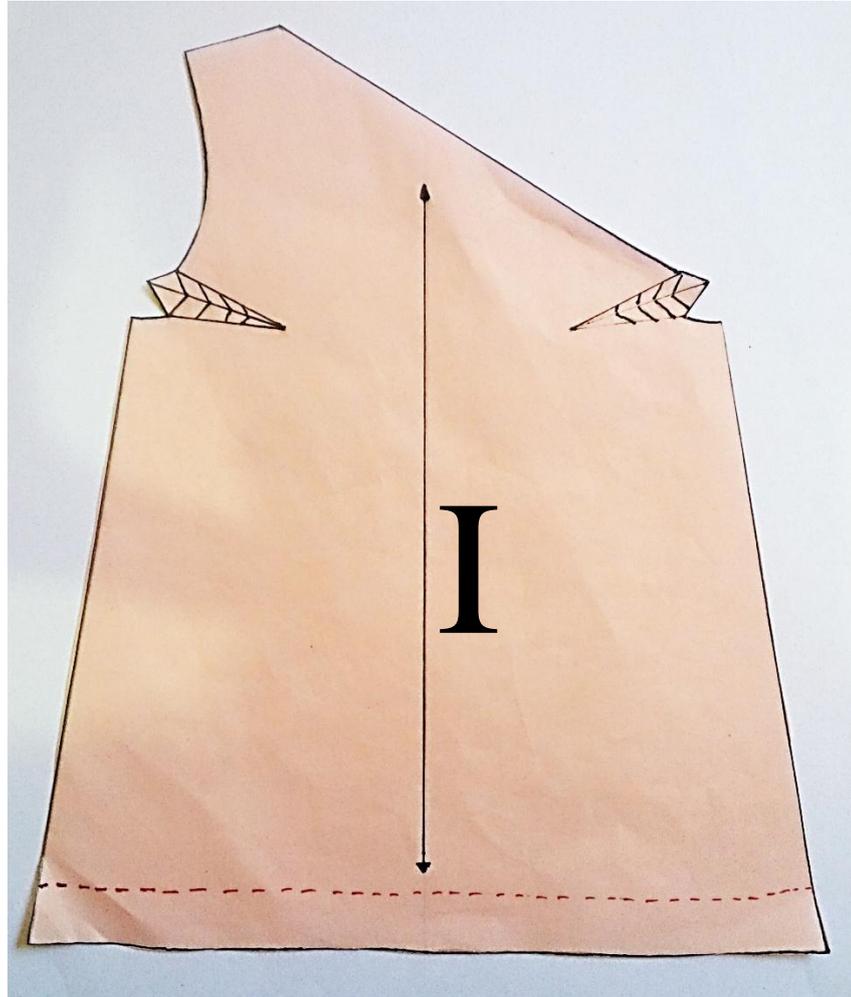


Gambar 36. Membuka Pola Gaun Belakang I dan Membuat Pola Dasar Lengan Fantasi Bagian Belakang

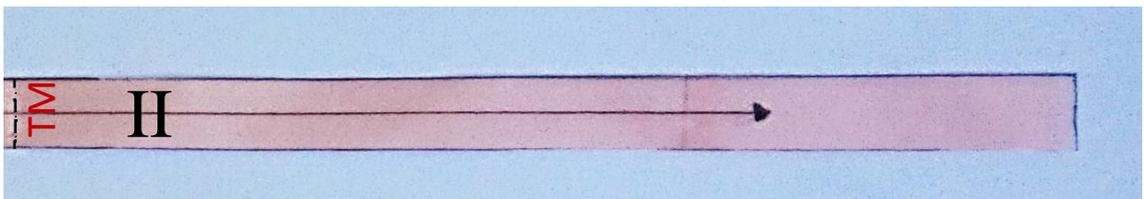


Gambar 37. Pola Lengan yang Telah Disatukan

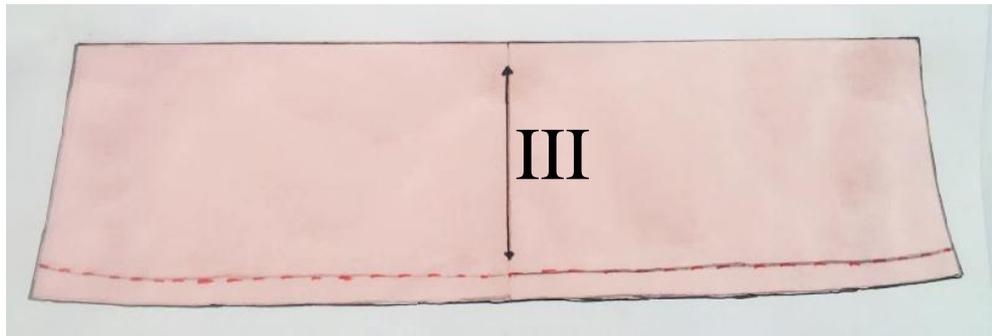
c) Pecah Pola Bahan Utama Sesuai Desain



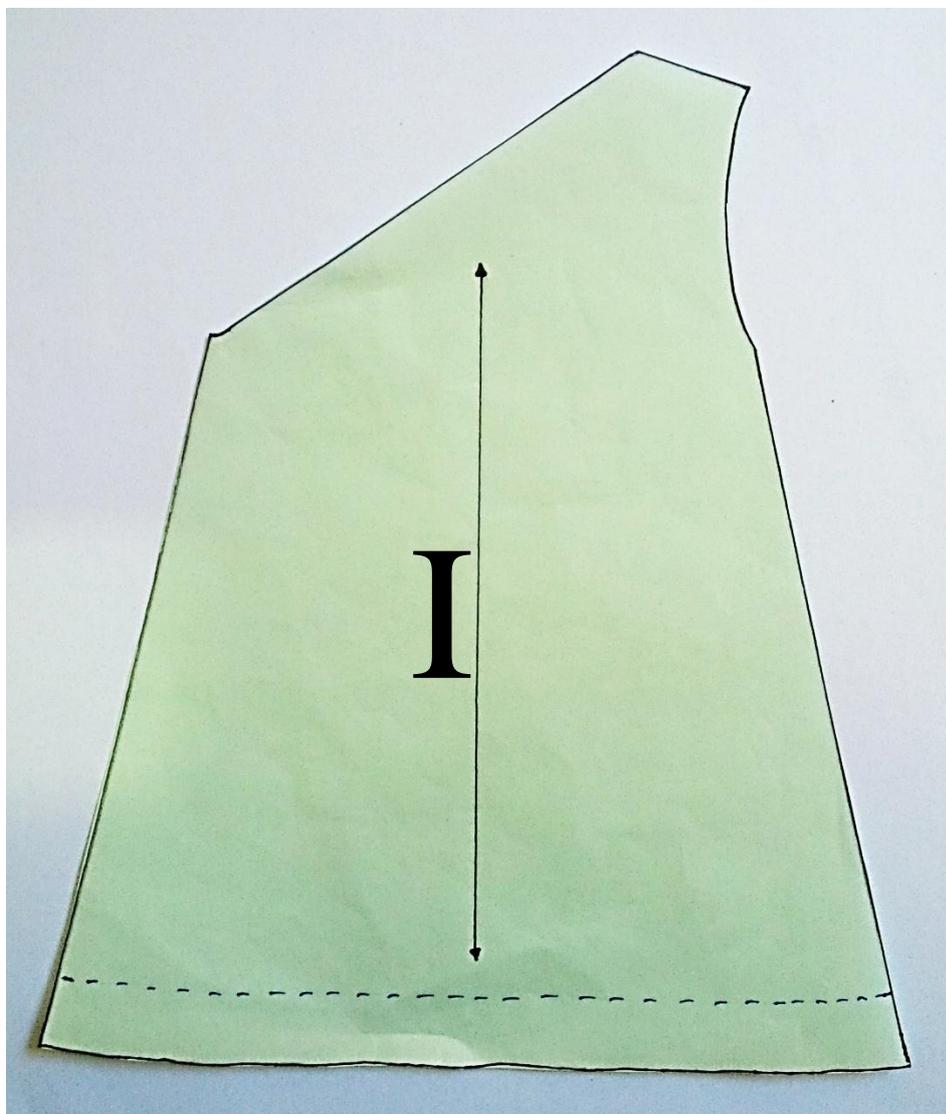
Gambar 38. Pola Gaun Depan I



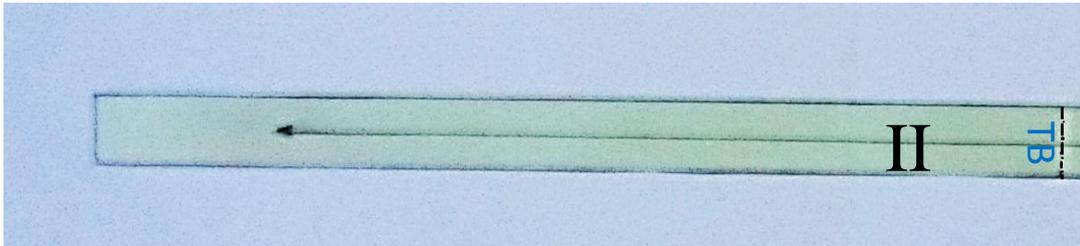
Gambar 39. Pola Gaun Depan II



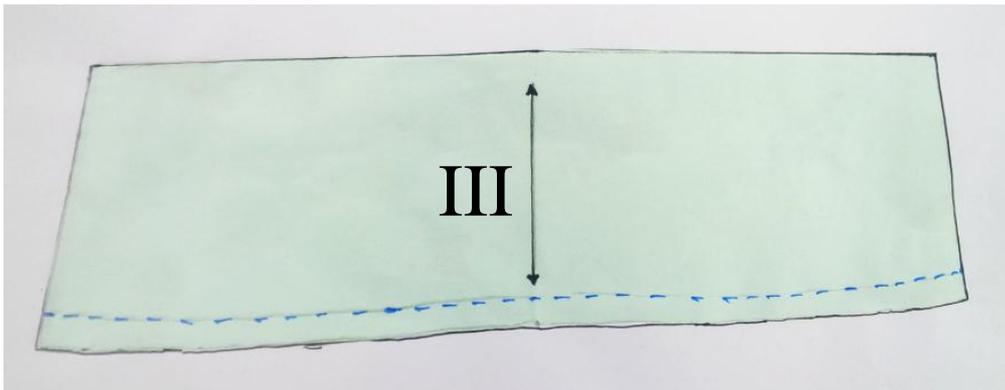
Gambar 40. Pola Gaun III Depan



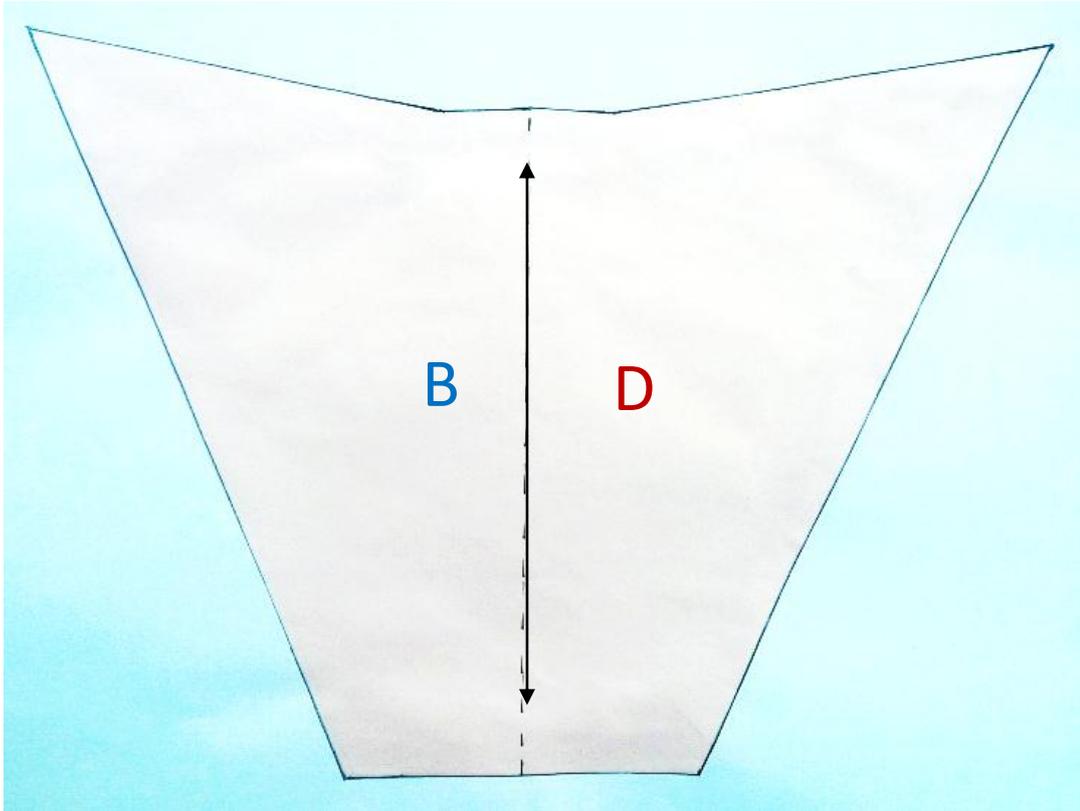
Gambar 41. Pola Gaun Belakang I



Gambar 42. Pola Gaun Belakang II

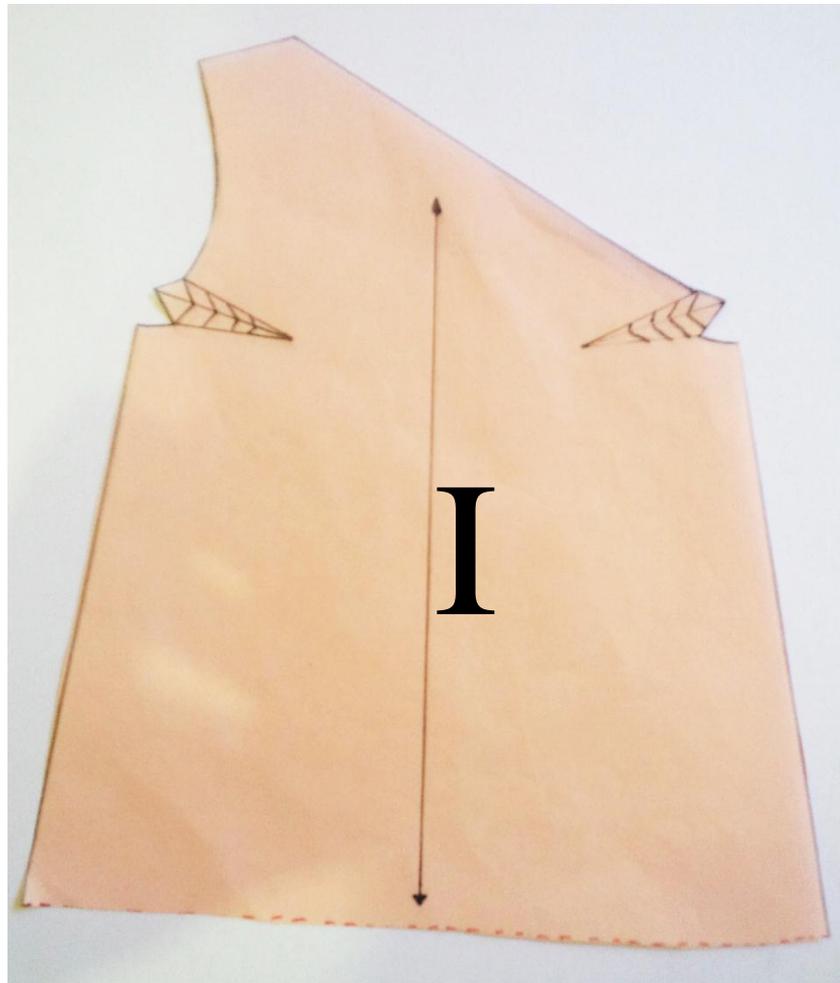


Gambar 43. Pola Gaun Belakang III

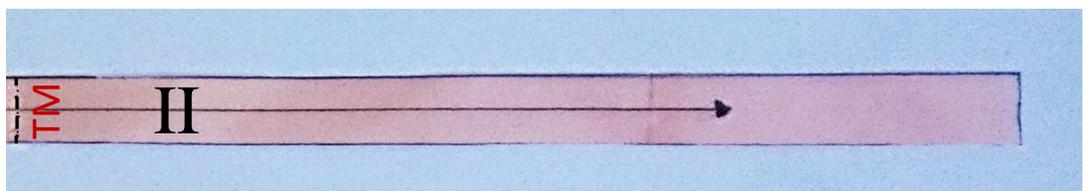


Gambar 44. Pola Lengan Fantasi

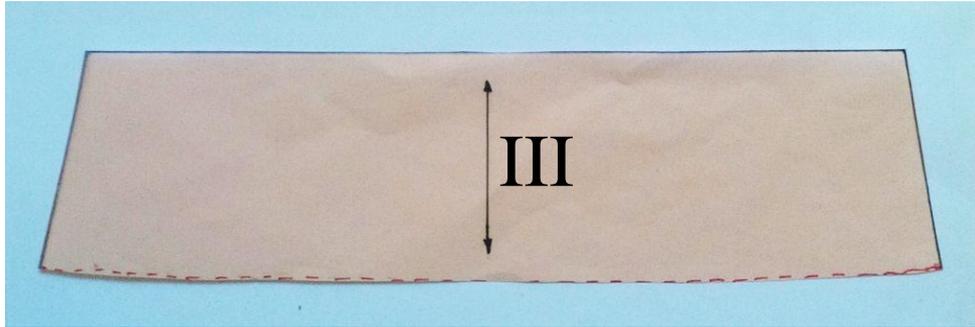
d) Pecah Pola Bahan *Lining* Sesuai Desain



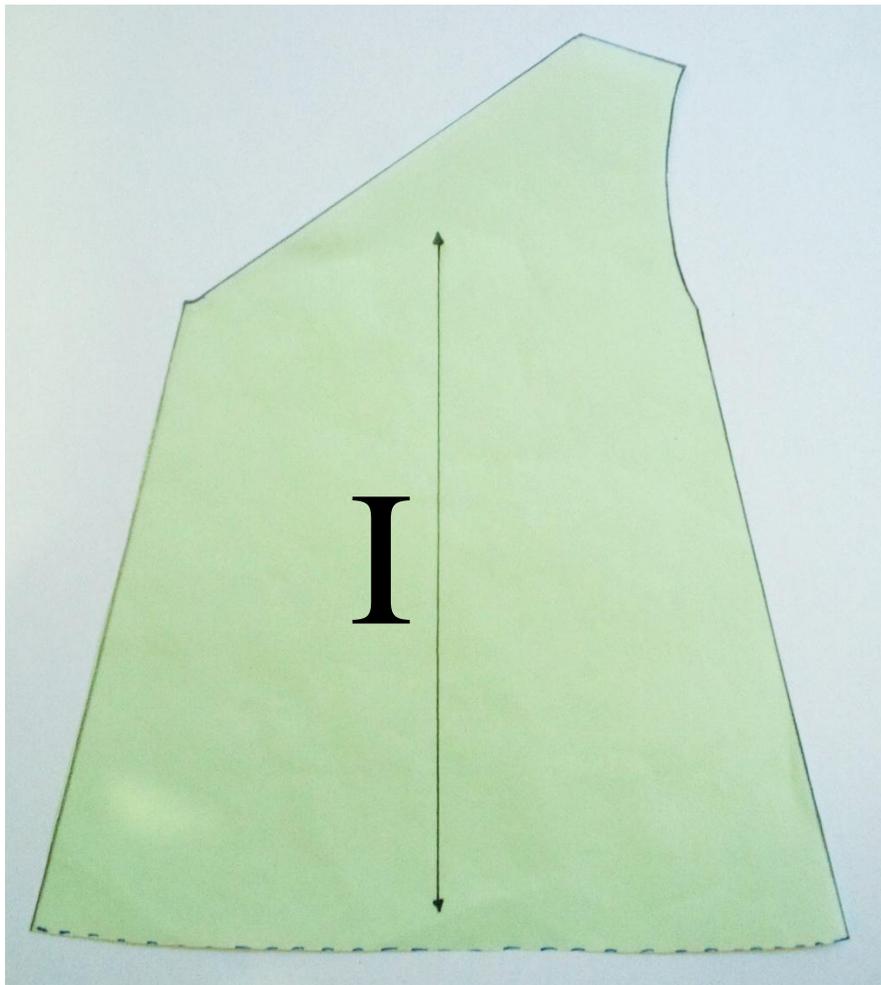
Gambar 45. Pola *Lining* Gaun Depan I



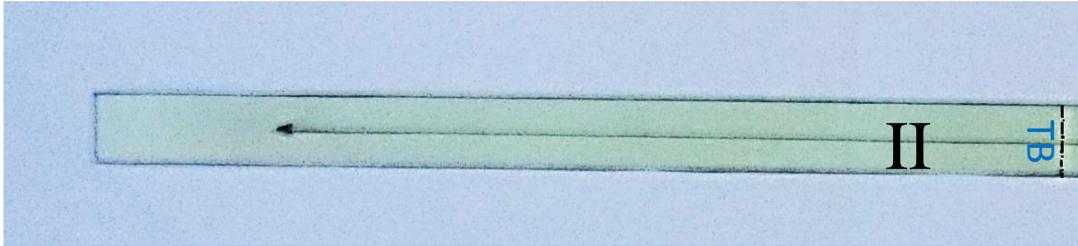
Gambar 46. Pola *Lining* Gaun Depan II



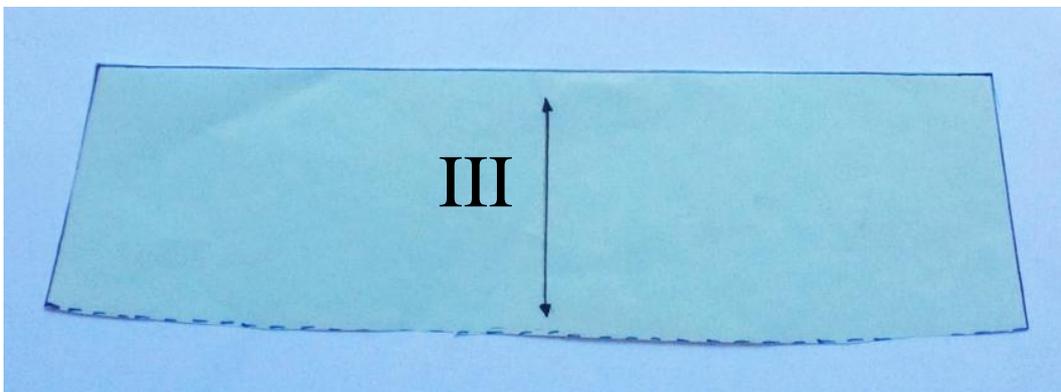
Gambar 47. Pola *Lining* Gaun Depan III



Gambar 48. Pola *Lining* Gaun Belakang I



Gambar 49. Pola *Lining* Gaun Belakang II



Gambar 50. Pola *Lining* Gaun Belakang III

#### 4) Rancangan Bahan

Merancang bahan adalah proses meleakkan pola busana dalam ukuran skala 1:4 yang di buat pada kertas payung sesuai degan arah sera pada bahan yang digunakan untuk mengetahui serta menghemat seberapa banyak bahan yang diperlukan untuk pembuatan suau busana. Adapun cara merancang bahan sebagai berikut :

- a) Menyiapkan pola busana yang telah dibuat dengan ukuran skala 1:4 dan diletakkan diatas kertas payung dengan skala 1:4 yang dibuat sesuai ukuran kain yang akan digunakan.

- b) Meletakkan pola diatas kertas payung dan menghitung banyaknya bahan yang diperlukan untuk setiap pola, lengkap dengan kampuh dan kelimnya.
- c) Mengukur berapa banyaknya bahan yang dibutuhkan.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam merancang bahan adalah :

- a) Arah sera pola harus sesuai pada arah serat kain.
- b) Dalam meletakkan pola pada kain diatur sedemikian rupa agar pas, rapat, sesuai kebutuhan bahan yang diperlukan dan lebih ekonomis, hal ini dilakukan agar penggunaan kain maksimal dan tidak sia-sia jika ada kelebihan. Dimulai dengan meletakkan pola yang paling besar, sedang, kemudian kecil.
- c) Memperhatikan ukuran kampuh dan tanda pola.

Bahan yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam ini adalah satin sutra. Satin sutra merupakan jenis kain yang memiliki tekstur lembut, dan jatuh. Karakteristik kain ini adalah serat kainnya rapat dan tebal sehingga tidak transparent. Kain ini memiliki lebar 150 cm dan pada busana pesta malam ini menggunakan warna pink glo dan hijau pupus terang. Kain ini berkilau sehingga sangat cocok untuk dibuat busana pesta malam. Pada bahan *lining* juga menggunakan bahan yang sama dengan bahan utama.



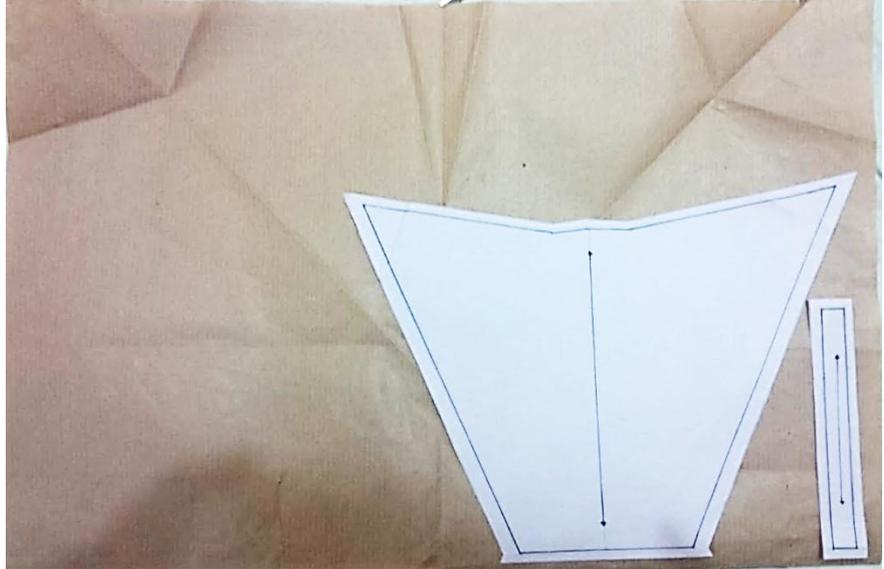
Gambar 51. Rancangan Bahan Utama Satin Sutra Hijau Pupus

Keterangan Kain: Panjang Kain : 250 cm

Lebar kain : 150 cm

Contoh bahan





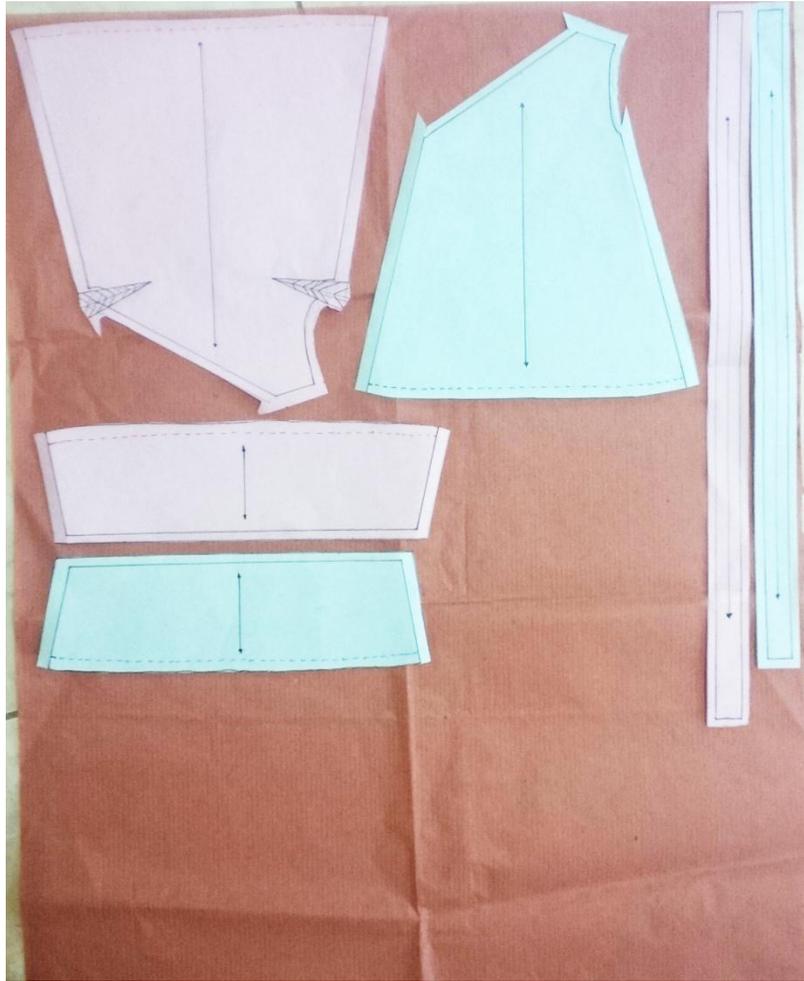
Gambar 52. Rancangan Bahan Utama Satin Sutra Pink Glo

Keterangan Kain: Panjang Kain : 150 cm

Lebar kain : 150 cm

Contoh bahan





Gambar 53. Rancangan Bahan *Lining* dengan Satin Sutra Hijau Pupus

Keterangan Kain: Panjang Kain : 250 cm

Lebar kain : 150 cm

Contoh bahan



## 5) Kalkulasi Harga

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

- a) Mencantumkan nama bahan, banyaknya bahan yang dibutuhkan, harga satuan, jumlah total dan harga total dari bahan-bahan yang dibutuhkan.
- b) Nama barang disesuaikan dengan jenis bahan apa saja yang digunakan, misalnya bahan pokok, bahan pembantu atau bahan tambahan.
- c) Dalam menentukan jumlah harga disesuaikan dengan banyaknya barang yang digunakan atau diperlukan.
- d) Semua barang harus tercatat agar perhitungan biaya agar lebih tepat.

Berikut adalah kalkulasi harga dari pembuatan busana pesta malam

No	Nama Barang	Keperluan	Harga Satuan	Jumlah Harga
1	Satin sutra pink hijau pupus	5 meter	Rp.65.000	Rp.325.000
2	Satin sutra pink glo	1,5 meter	Rp.65.000	Rp.97.500
3	Tali cina	1 roll	Rp.50.000	Rp.50.000
4	Ritsliting 50 cm	1 Buah	Rp.2.100	Rp.2.100
5	Elastis lebar 5 cm	0,5 meter	Rp.2.500	Rp.2.500
6	Elastis lebar 4 cm	1,5 meter	Rp.4.700	Rp.7.050
7	Harnett	1 roll ukuran 2,5 cm	Rp.27.500	Rp.27.500
8	Manik nikel ukuran 10 mm	225 GR	Rp.55.000	Rp.55.000
9	Manik kayu	LBR	Rp.60.000	Rp.60.000
10	Paku 9 Nikel	10GR	Rp.2.000	Rp.2.000
11	Stocking Hitam	1 Buah	Rp.21.000	Rp.21000
12	Fuyusor	1 Bungkus	Rp.3.500	Rp.3.500
13	Benang Sesuai Warna Kain	2 Buah	Rp.1.500	Rp.3.000
<b>JUMLAH</b>				<b>Rp.656.150</b>

Tabel 2. Kalkulasi Harga

b. Pelaksanaan

1) Peletakan Pola pada Bahan

Sebelum pemotongan, pola diletakkan diatas bahan. Pada saat peletakan pola busana pada kain, kain dilipat menjadi dua bagian dengan bagian baik berada diluar searah serat kain. Khusus untuk kain berwarna pink glo diipat menjadi dua bagian dengan bagian baik berada diluar namun dilipat

memotong arah serat dengan lebar sama. Meletakkan pola pada bahan dimulai dari pola yang besar ke pola yang kecil. Hal-hal yang perlu diperhatikan saat meletakkan pola pada bahan :

1. Pada tiap-tiap pola diberi tanda jahitan seperti tengah muka dan tengah belakang.
2. Memperhatikan arah serat bahan. Untuk bahan yang berkilau sebaiknya saat meletakkan pola tidak bolak-balik, karena akan menghasilkan kilau yang berbeda.
3. Lebar kampuh untuk bagian sisi adalah 2-3 cm, sedangkan untuk kelim  $2\frac{1}{2}$  - 5 cm, dan untuk ritsliting 3-4 cm.
4. Meletakkan pola yang besar kemudian yang kecil diletakkan setelah pola besar atau dasar yang diletakkan.

## 2) Pemotongan dan pemberian tanda jahitan

Setelah semua pola diletakkan pada bahan, proses selanjutnya adalah pemotongan, sebelum dilakukan pemotongan perlu memastikan semua bagian pola diberi tanda kampuh. Pemotongan dilakukan ditempat yang rata, jika menggunting bahan menggunakan tangan kanan, maka tangan kiri untuk menahan, menggontorol dan memastikan pemotongan sesuai pola. Pemotongan dimulai dari bahan utama terlebih dahulu dari pola yang besar. Pada saat memotong bahan tidak boleh diangkat. Kemudian setelah bahan dipotong diberi tanda jahitan yaitu dengan cara merader tepa pada garis luar pola.

## 3) Penjelujuran dan penyambungan

Sebelum menjahit dengan mesin, terlebih dahulu dijelujur dengan tangan. Hal ini untuk menghindari terjadinya kesalahan saat penjahitan dan untuk mengetahui jatuhnya bahan pada tubuh model sudah sesuai atau paskah pada saat fitting. Hal ini

meminimalisir terjadinya kesalahan atau ketidak tepatan pada ukuran, sehingga masih bisa untuk diperbaiki. Adapun langkah-langkah penjelujuran adalah sebagai berikut :

a) Menjelujur Gaun

- (1) Menjelujur bagian kupnat
- (2) Menjelujur bagian bahu depan dan belakang
- (3) Menjelujur bagian sisi gaun I depan dan belakang
- (4) Menjelujur bagian rit
- (5) Menjelujur bagian sisi rok/gaun III bagian depan dan belakang
- (6) Menjelujur bagian gaun II depan dan belakang dengan dikerut
- (7) Menjelujur komponen lengan

b) Menjelujur Vuring

- (1) Menjelujur bagian kupnat
- (2) Menjelujur bagian bahu depan dan belakang
- (3) Menjelujur bagian sisi gaun I depan dan belakang
- (4) Menjelujur bagian sisi rok/gaun III bagian depan dan belakang
- (5) Menjelujur bagian gaun II depan dan belakang dengan dikerut
- (6) Menjelujur komponen lengan
- (7) Menjelujur dengan menyatukan bagian bahan utama dengan bahan vuring pada bagian lengan
- (8) Menjelujur menyatukan komponen lengan dengan dikerut lalu disatukan pada bagian lengan dan menyempurnakan jelujuran lengan
- (9) Menjelujur dengan menyatukan bagian bahan utama dengan bahan vuring pada bagian gaun I kemudian disatukan dengan bagian lengan

- (10) Menjelujur bagian kerung lengan
- (11) Menjelujur dengan menyatukan bagian bahan utama dengan bahan vuring pada bagian gaun III dan menjelujur pada penyelesaian kelim bawah.
- (12) Menjelujur dengan menyatukan bagian bahan utama dengan bahan vuring pada bagian gaun III disatukan dengan bagian gaun II
- (13) Menjelujur dengan menyatukan bagian gaun III dan II ke bagian gaun I
- (14) Menjelujur dengan menyatukan vuring pada bagian rit bahan utama.

#### 4) Evaluasi Proses I (pengepasan I)

Evaluasi proses I merupakan pengepasan busana pada tubuh model, namun masih berupa jelujuran untuk mengetahui jatuhnya jatuhnya bahan pada model dan mengetahui kekurangan busana saat dipakai oleh model.

Beberapa hal yang diamati dalam evaluasi ini adalah jatuhnya busana pada badan serta teknologi yang digunakan dalam pembuatan busana pesta mala mini.

Aspek Yang Dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara Mengatasi
Bagian kupnat	Letak kupnat yang kurang sesuai pada bagian dada dan hasil kurang panjang 2,5 cm sampai 3 cm dan turun kebawah 3 cm	Membuka pada bagian vuring rit lalu di balik pada bagian buruk kain kemudian membuka jelujuran pada bagian kupnat dan dilanjutkan dengan memberi tanda jahitan kupnat yang baru pada semua bagian kupnat
Bagian komponen lengan	Kurang panjang 4 cm	Membuka bagian sisi lengan lalu mengganti pada bagian komponen lengan dengan cara memotong bahan kembali dengan lebar yang ditambahkan 4 cm kemudian membeli kembali elastis dengan ukuran lebar 5 cm lalu disatukan dengan elastis yang lama

		dengan ukuran 4 cm dan kemudian lebar elastis menjadi 8 cm dan telah sesuai dengan ukuran bahan komponen lengan yang sudah diganti
--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tabel 3. Evaluasi Proses 1

#### 5) Proses Menjahit

Proses menjahit dilakukan setelah melalui fitting 1. Sebelum menjahit terlebih dahulu memperbaiki bagian-bagian yang telah dievaluasi pada proses fitting 1. Proses menjahit busana pesta malam menerapkan teknik halus adi busana agar kualitas jahitan rapi, dalam penyelesaian kampuh dengan teknik kampuh buka lalu dijahit kecil pada bagian tirasnya. Pada setiap proses menjahit dilakukan *pressing*. Adapaun langkah-langkah dalam menjahi busana pesta mala mini antara lain :

##### a) Menjahit Gaun

- (1) Menjahit bagian kupnat pada bagian I depan bahan utama dan vuring, kemudian press jahitan tersebut.
- (2) Menjahit bagian bahu dengan cara menyatukan bagian bahu belakang dan depan, lakukan juga pada bagian bahu vuring, kemudian jahit kecil pada kampuh dengan cara menggulung bagian tiras kemudian tinas dengan jahitan, press jahitan tersebut.
- (3) Menjahit bagian sisi dengan cara menyatukan gaun I depan dan belakang lalu bagian rit dijahit sesuai batas rit, lakukan juga pada bahan vuring, kemudian jahit

kecil pada kampuh dengan cara menggulung bagian tirus kemudian tinas dengan jahitan, press jahitan tersebut.

- (4) Menjahit rit pada bahan utama.
- (5) Menjahit bagian gaun II dengan cara menyatukan bagian sisi, kemudian jahit kecil pada kampuh dengan cara menggulung bagian tirus kemudian tinas dengan jahitan, press jahitan tersebut kemudian dikerut pada bagian atas dan bawah, lakukan juga pada bagian vuring. Untuk bagian vuring, pada salah satu sisi jahitan beri sedikit lubang untuk tempat memasukkan elastis.
- (6) Menjahit bagian gaun III dengan cara menyatukan bagian sisi, press jahitan tersebut lakukan juga pada bagian vuring.
- (7) Menjahit komponen lengan dengan memberi lubang pada bagian dalam yang berguna untuk memasukkan elastis, Press jahitan lalu buat kerut pada bagian atas dan bawah.
- (8) Menjahit dengan menyatukan bahan utama dan vuring pada bagian sisi lengan sesuai batas belahan.
- (9) Menjahit dengan menyatukan komponen lengan ke bagian lengan, lakukan dengan membalik ke bagian buruk terlebih dahulu, hasil bagian tirus komponen lengan berada di bagian buruk lengan/dalam lengan.
- (10) Menjahit dengan menyatukan lengan ke komponen gaun I, jahit bersamaan dengan bagian vuring gaun I. Press jahitan tersebut.
- (11) Menjahit bagian kelim bawah gaun III dengan memasang harnet kemudian sum bagian harnet tersebut.

- (12) Menjahit *lining* dengan teknik lekat pada bagian kelim bawah gaun III pada bagian vuring dengan menyatukan ke gaun III bahan utama. Selesaikan dengan mengesum keliling bagian kelim bawah gaun III dengan cara dimasukkan ke dalam, naik 1 cm seperti penyelesaian kelim pada teknik *tailoring*.
- (13) Menjahit renggang/jahit bantu sementara dengan menyatukan vuring ke bahan utama pada bagian atas gaun III.
- (14) Pasang hiasan yang sudah dironce pada bagian gaun III dengan cara dijelujur untuk sementara merekatkan roncean tali cina. Proses pemasangan lebih detail di bawah ini.
- (15) Setelah pemasangan hiasan kemudian menyatukan gaun II ke gaun III dengan cara menyatukan gaun II vuring dan bahan utama di jahit pada tiras atas gaun III. Hasil bagian tiras gaun III berada didalam gaun II.
- (16) Menjahit dengan menyatukan bagian gaun II ke gaun I, sebelumnya jahit bantu terlebih dahulu dengan menyatukan vuring gaun II ke bahan utama gaun II. Jahit dengan membalik bagian gaun I dengan cara membalik dan menjahitnya lewat bagian sisi rit vuring gaun I. Hasil bagian tiras gaun II berada didalam gaun I. Press jahitan tersebut.
- (17) Memasang elastis pada komponen lengan, menjahit dengan cara satukan terlebih dahulu elastis dengan ukuran 5 cm dan 4cm potong sesuai ukuran, jahit bagian tengah dengan jarak 1 cm sambil menarik elastis, jahit 2 bagian agar kencang dan rapat. Hasil elastis menjadi lebar 8 cm kemudian masukkan elastis kedalam komponen lengan lewat lubang yang sudah

disediakan. Temukan sisi elastis dan satukan dengan jahitan.

- (18) Memasang elastis pada bagian gaun II, sebelumnya potong elastis sesuai lingkaran bawah panggul, masukkan elastis dengan bantuan peniti kemudian dimasukkan pada lubang gaun II yang sudah dibuat seret elastis hingga sisi elastis bertemu lalu satukan dengan dijahit.
- (19) Mengesum bagian lubang komponen lengan, bagian lubang gaun II, dan bagian rit sisi gaun I.

#### b) Memasang Hiasan Busana

Menghias busana berfungsi untuk memperindah busana agar busana tersebut memiliki nilai dan daya tarik yang lebih tinggi. Dalam pembuatan busana ini hiasan yang digunakan berupa roncean manik-manik nikel dan kayu yang dironce menggunakan tali Cina.

Adapun bahan hiasan busana yang digunakan yaitu:

- (1) Tali Cina
- (2) Manik Nikel
- (3) Manik Kayu
- (4) Fuyusor

Adapun alat yang digunakan untuk membuat hiasan tersebut yaitu :

- (1) Korek Api
- (2) Gunting

Cara pembuatannya sebagai berikut :

- (1) Gunting tali Cina sesuai ukuran dan kreasi pada pembuatan hiasan yang diinginkan yang disesuaikan dengan daerah yang akan dihias. Pisahkan tali yang

akan digunakan untuk meronce dan tali yang digunakan untuk kreasi hiasan yang diinginkan.

- (2) Untuk tali yang digunakan pada pembuatan roncean dibudel atau di ikat mati pada bagian ujung tali kemudian bakar sisa ikatan mati tersebut lalu matikan api tempelkan lelehan pada ikatan dengan menempelkan pada dasar yang halus seperti keramik atau benda rata lainnya, cara ini dimaksudkan agar ikatan lebih kuat. Lakukan pada semua tali yang akan dibuat dironce.
- (3) Memasukkan fuyusor ke tali cina terlebih dahulu kemudian lanjutkan dengan meroncemaniknya, fuyusor digunakan untuk menganjal bagian bawah roncean agar roncean tidak lepas, hal ini dikarnakan lubang manik-manik yang besar sehingga dikhawatirkan manik akan terlepas, fuyusor juga berguna sebagai penutup bagian ikatan mati tali cina agar lebih rapi.



Gambar 54. Hiasan Busana  
(Sumber : Dokumentasi Rita Widya Utami 2018)

c) Membuat Aksesoris Milineris

Pada pembuatan busana pesta ini menggunakan aksesoris milineris yaitu anting-anting.

Adapun bahan yang digunakan untuk membuat anting-anting yaitu :

- (1) Manik Nikel
- (2) Benang yang sewarna dengan bahan utama yaitu warna hijau pupus
- (3) 12 cm tali cina
- (4) Paku 9 nikel
- (5) Penggantung anting
- (6) Penganjal anting
- (7) Lem plastik (isi lem tembak)

Beberapa alat yang digunakan untuk membuat anting anting yaitu:

- (1) Lem Tembak
- (2) Tang aksesoris
- (3) Gunting

Cara pembuatan anting-anting sebagai berikut :

- (1) Membuat seperti bentuk tasel dengan cara gulung-gulung benang pada empat jari tangan dari jari telunjuk ke jari kelingking kemudian tali dengan benang pada bagian tengah gulungan,
- (2) Lepas gulungan dari tangan kemudian gunting gulungan pada sisi atas dan sisi bawah yang masih menyatu.

- (3) Rapikan tassel dengan gunting kemudian masukkan atau sumpal pada lubang manik nikel kurang lebih setengah dari lebar nikel.
- (4) Gunting tali Cina Menjadi dua bagian. Isikan lem tembak pada sisi atas manik nikel sehingga lem mengenai tassel, Pasang paku nikel pada lem yang masih panas tersebut kemudian kelilingi paku dengan tali cina dipasang melingkar sekeliling tali cina untuk menutup bagian lem selebar lubang nikel tersebut.
- (5) Pasang penggantung anting disatukan dengan paku nikel, untuk membuka lubang paku nikel menggunakan tang aksesoris lalu tutup kembali lubang paku nikel setelah penggantung anting dipasang.



Gambar 55. Anting  
(Sumber : Dokumentasi Rita Widya Utami 2018)

#### 6) Evaluasi *Fitting* II

Evaluasi pada *fitting* II dilakukan pada busana yang telah selesai dijahit dan diperbaiki pada saat *fitting* I. Busana yang akan dilakukan *fitting* II harus diselesaikan minimal 90% dari total pembuatan serta harus sesuai dengan desain yang dibuat meliputi pelenkap busana dan hiasannya. Evaluasi ini

dilakukan untuk mengetahui letak kesalahan jika masih ada dan harus diperbaiki.

Aspek Yang Dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara Mengatasi
Bagian kupnat	Letak kupnat yang masih kurang sesuai pada bagian dada dan hasil kupnat kurang turun 1 cm	Membuka pada bagian vuring rit lalu di balik pada bagian buruk kain kemudian membuka jahitan dengan hati-hati agar tidak merusak kain dilakukan pada bagian kupnat dan dilanjutkan dengan memberi tanda jahitan kupnat yang baru pada bagian tersebut dengan teliti. Pembaruan kupnat selesai dengan baik.

Tabel 4. Evaluasi Proses II

g. Evaluasi Hasil

Evaluasi hasil dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan yang sudah dilaksanakan.

Adapun evaluasi yang dilakukan antara lain sebagai berikut

:

- a) Pengambilan ukuran harus sedetail mungkin untuk mendapatkan hasil ukuran yang tepat.
- b) Pada saat pressing hasil dilakukan dengan hati-hati dan selalu mengatur ukuran panas strika.
- c) Masih kurangnya pengetahuan tentang pembuatan busana sehingga proses pemasangan elastis pada bagian gaun II sangat sulit dimasukkan.

### **3. Penyelenggaraan Gelar Busana**

Dalam menjadikan gelar busana yang telah dirancang dalam konsep pergelaran busana maka dilalui beberapa tahap yaitu :

#### **1) Tahap Persiapan**

Pergelaran ini diikuti oleh 102 mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana angkatan 2014 dan 2015. Tahap persiapan terdiri dari :

##### **1) Pembentukan Panitia Pergelaran**

Pembentukan panitia pergelaran memiliki tujuan agar semua kegiatan berjalan lancar dan sukses dalam pelaksanaannya sesuai yang diharapkan yaitu pergelaran busana *Movitsme* yang diikuti oleh 102 mahasiswa. Panitia pergelaran busna ini ialah mahasiswa angkatan 2015 dan beberapa mahasiswa angkatan 2014 baik S1 maupun D3 serta dibantu oleh panitia tambahan yang sebelumnya direkrut untuk panitia tambahan. Adapun susunan panitia dalam pergelaran busana 2018 ini terdiri dari :

##### **a) Ketua Panitia**

(1) Ketua satu Merangkap Ketua Umum

Tugas :

- (a) Bertanggung jawab atas berlangsungnya acara
- (b) Mengkoordinasi seluruh kegiatan dalam kepanitiaan pergelaran busana, serta bertanggung jawab atas segala kelancaran penyelenggaraan acara.
- (c) Memimpin panitia sesuai dengan ketentuan-ketentuan dan kebijaksanaan yang telah diputuskan.
- (d) Memusulkan rumusan konsep secara detail dan mendistribusikan tugas kepada seluruh panitia.
- (e) Mengarahkan dan megawasi pelaksanaan seluruh kegiatan.
- (f) Mencari alternative pemecahan masalah dan membuat keputusan.
- (g) Meminta laporan kepada setiap sie.
- (h) Bersama sekertaris membuat LPJ seluruh kegiatan.
- (i) Bertanggung jawab pada setiap rapat inti dan anggota.
- (j) Keputusan diketua umum atau satu.
- (k) Koordinasi kepada Cordinator setiap sie atau devisi.
- (l) Bekerja sama dengan ketua dua dan tiga.

(2) Ketua Dua

Tugas :

- (a) Bertanggung jawab kepada ketua satu.
- (b) Mengkoordinasi berlangsungnya seluruh rapat.
- (c) Motifator bagi seluruh sie atau devisi.
- (d) Koordinasi kepada seluruh sie untuk mengerjakan tugas dengan baik.
- (e) Menjalankan tugas ketua umum atau ketua satu jika tidak dapat melaksanakan tugasnya.

(f) Bekerja sama dengan ketua satu dan tiga.

(3) Ketua Tiga

Tugas :

(a) Bertanggung jawab kepada ketua umum atau ketua satu.

(b) Bertanggung jawab atas terlaksananya rapat inti ataupun rapat seluruh panitia.

(c) Sebagai penengah masalah dan penegak kedisiplinan.

(d) Menjalankan tugas ketua satu dan dua, jika ketua satu dan dua tidak dapat melaksanakan tugasnya.

(e) Bekerjasama dengan ketua satu dan dua.

b) Sekertaris

(1) Sekertaris 1

Tugas :

(a) Mencatat dan sebagai pengingat segala keputusan atau kebijakan rapat.

(b) Membuat segala proposal yang dibutuhkan, bekerjasama dengan sie yang bersangkutan.

(c) Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

(d) Membuat stampel kepanitiaan.

(2) Sekretaris 2

Tugas :

(a) Mengurus segala kebutuhan surat menyurat seluruh panitia.

(b) Mengatur keluar masuknya segala surat yang dibutuhkan oleh seluruh panitia.

(c) Mengarsip segala surat yang diterima dan dikeluarkan.

(d) Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

(3) Sekretaris 3

Tugas :

- (a) Pengadaan undangan dan sertifikat yang dibutuhkan dari semua konten acara.
- (b) Sebagai koordinator dalam pembuatan laporan pertanggungjawaban (LPJ) seluruh kegiatan.
- (c) Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

c) Bendahara/ Keuangan

(1) Bendahara 1

Tugas :

- (a) Membuat rancangan anggaran biaya (RAB) seluruh kebutuhan acara.
- (b) Mengatur/mengkoordinasi segala kebutuhan biaya (masuk dan keluar).
- (c) Pembuat keputusan kebutuhan biaya.
- (d) Membawa/menyimpan seluruh uang dan memiliki rekening kepanitiaan.
- (e) Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

(2) Bendahara 2

Tugas :

- (a) Mengatur keluar masuknya uang dari berbagai sumber pendapatan dan pengeluaran.
- (b) Mencatat segala pemasukan dan pengeluaran dari berbagai sumber.
- (c) Meminimalisir/mengoreksi biaya yang dikeluarkan.
- (d) Bertanggungjawab terhadap ketua panitia.

(3) Bendahara 3

Tugas :

- (a) Mengatur denda/ sanksi keuangan dalam kepanitiaan.

- (b) Menyimpan segala nota/bukti pembayaran (keluar/masuk).
  - (c) Mengatur pembuatan LPJ keuangan dalam kepanitiaan.
  - (d) Bertanggungjawab kepada ketua panitia.
- (4) Sie/Devisi
- (1) Sie Sponsorship
    - (a) Membuat list sponsor.
    - (b) Mencari kontak sponsor yang dituju.
    - (c) Mengatur dan membuat proposal sponsor.
    - (d) Mencari dana yang dibutuhkan dengan etika yang baik.
    - (e) Pandai dalam bernegosiasi.
    - (f) Mempelajari semua hal yang dapat memikat hati sponsor atau donator.
    - (g) Mengatur jadwal dengan pemberi sponsor.
    - (h) Mengatur surat-surat yang berhubungan dengan sponsorship (tanda terima, MoU, dsb).
    - (i) Berperilaku baik, sopan, ramah, murah senyum, dan berpenampilan menawan.
    - (j) Bertanggungjawab atas logo sponsor
  - (2) Sie Humas dan penerima tamu
    - (a) Mengajukan proposal dan surat-menyurat kepada jajaran dekanat dan jurusan.
    - (b) Membuat list tamu undangan.
    - (c) Membuat surat pemberitahuan orangtua/wali mahasiswa atas keberadaan acara.
    - (d) Distribusi undangan.
    - (e) Memastikan kehadiran para tamu.
    - (f) Memberikan informasi kepada media terkait.
    - (g) Recruitment panitia tambahan.

- (h) Mengatur among tamu.
- (i) Mendekor meja tamu berkoordinasi dengan sie dekorasi.
- (j) Mempersilakan tamu yang datang.
- (k) Menyediakan daftar tamu.
- (l) Memohon sambutan jajaran pejabat untuk keperluan booklet.
- (m) Mengkoordinasi seluruh hal yang berhubungan dengan masyarakat di luar kepanitiaan.
- (n) Berperilaku baik, sopan, ramah, murah senyum, dan berpenampilan menarik.

(3) Sie Acara

- (a) Membuat konsep acara.
- (b) Mengatur dan memimpin seluruh kegiatan yang berhubungan dengan acara.
- (c) Membuat susunan acara (run down) secara detail dan spesifik (memuat waktu, acara, pengisi acara, perlengkapan dan tempat).
- (d) Mengatur waktu, tempat, dan membagi tugas masing-masing anggota sie acara.
- (e) Mengurus MC (mencari, mendampingi, membuat draft MC, wardrobe MC, dll).
- (f) Mengatur pengisi acara.
- (g) Mengkoordinasi pihak yang beroperasi pada saat dilaksanakan.
- (h) Mensosialisasikan update draft susunan acara secara detail dan spesifik kepada setiap divisi yang terkait.
- (i) Mengatur gladhi kotor, gladhi bersih bersama seluruh peserta dan kepanitiaan.
- (j) Mengatur jadwal latihan.

- (k) Mengurus music yang digunakan di setiap acara (welcome greetings, catwalk, awarding, music jeda, dsb).
- (l) Berkoordinasi kepada seluruh devisi yang terkait dengan acara.

(4) Sie Juri

- (a) Mencari juri yang kompeten.
- (b) Membuat draft penilaian.
- (c) Mengatur penjurian (briefing juri, pendampingan, mengatur fee juri, sertifikat, dll).
- (d) Menghitung jumlah penilaian.
- (e) Membuat peraturan penilaian (proses dan hasil, dosen 50% juri 50%).
- (f) Melakukan MoU dengan para juri.
- (g) Mendesain trophi, membuat dan mendistribusikan trophy.
- (h) Membuat berita acara penjurian.
- (i) Menyediakan hand bouquet (buket bunga) dan bunga meja.

(5) Sie Publikasi

- (a) Membuat media publikasi (poster, leaflet, teaser, segala media promo).
- (b) Membantu pembuatan media publikasi yang dibutuhkan oleh devisi yang lain.
- (c) Membuat logo acara.
- (d) Menyampaikan informasi kepada public tentang seluruh acara.
- (e) Mempublikasikan acara dengan berbagai cara yang memungkinkan.
- (f) Menjadi admin pada segala media social.

- (g) Sebagai desainer grafis (membuat tiket, undangan, logo, poster, spanduk, dsb).
- (h) Ticketing (membuat, mengkoordinasikan, mengatur jadwal jaga stand penjualan tiket, mengkoordinasi penyebaran tiket, dll).
- (i) Menentukan perijinan tempat diadakannya publikasi.
- (j) Bertanggungjawab mengatur pada uang penjualan tiket sebelum disetor ke bendahara.

(6) Sie Booklet

- (a) Desainer booklet dan mencari percetakan booklet.
- (b) Pandai bernegosiasi.
- (c) Merencanakan pembiayaan pembuatan booklet.
- (d) Mencari photographer untuk booklet.
- (e) Bertanggungjawab atas seluruh isi booklet (cover, sambutan-sambutan, ukuran booklet, konten, deskripsi, list logo sponsor, dll).
- (f) Membuat jadwal foto booklet.
- (g) Membuat dan mengatur goodiebag.

(7) Sie Dokumentasi

- (a) Menyiapkan alat dokumentasi sesuai kebutuhan foto, video, dll.
- (b) Mencari fotografer dan videographer professional.
- (c) Berkoordinasi dengan sie booklet.
- (d) Mengedit hasil liputan yang diperoleh menjadi lebih bagus.
- (e) Mendokumentasikan seluruh spot yang berhubungan dengan sponsor.

- (f) Mengkoordinasikan hasil dokumentasi kepada pihak yang membutuhkan.
- (g) Berkoordinasi kepada sie publikasi untuk mempublikasikan seluruh kegiatan.
- (h) Mendokumentasikan seluruh kegiatan.
- (i) Menyiapkan giant screen, dan layar televise di back stage.
- (j) Membuat video opening, dsb.

(8) Sie Back Stage dan Floor Manager

- (a) Mengatur jalannya acara di depan dan belakang panggung.
- (b) Mengatur plotting tempat depan dan belakang panggung.
- (c) Mengatur keluar masuk jalannya model.
- (d) Mengatur peminjaman cermin dan mengatur kursi model.
- (e) Menyiapkan urutan nama model dan susunan acara di backstage.
- (f) Mengatur situasi yang ada di backstage dan di venue.
- (g) Bekerjasama dengan sie humas untuk mengatur flow seluruh tamu.
- (h) Mengkondisikan keadaan seluruh venue (kursi, fotografer, dll).

(9) Sie Dekorasi

- (a) Mengkonsep dekorasi dan lay out venue acara.
- (b) Mendesain dekorasi stage dan me-lay out seluruh venue acara.
- (c) Membuat desain photo booth.
- (d) Mengatur sound system, lighting.

- (e) Mencari pihak yang berhubungan dengan dekorasi, stage, sound system dan lighting.
- (f) Dapat bernegosiasi dengan baik.

(10) Sie Keamanan

- (a) Mengatur seluruh keamanan pada seluruh rangkaian acara (rapat, latihan, photo booklet, dsb).
- (b) Membuat lay out parker pada saat acara berlangsung.
- (c) Mengurus perijinan keamanan kepada sinas-dinas terkait.
- (d) Mengatur keamanan cuaca.
- (e) Mengatur kartu parkir.
- (f) Mengatur keamanan backstage dan seluruh venue.
- (g) Mengatur kedisiplinan (denda).
- (h) Tegas dalam mengatur keamanan.
- (i) Mencari pihak yang kompeten dalam keamanan sebagai panitia tambahan.

(11) Sie Konsumsi

- (a) Mengatur segala kegiatan yang membutuhkan makanan, minuman dan snack di saat yang dibutuhkan.
- (b) Mencari sponsor konsumsi yang hemat tapi bagus.
- (c) Dapat menegosiasikan dengan baik.
- (d) Dapat mengatur pemilihan makanan/snack yang baik untuk disajikan.
- (e) Mengatur distribusi konsumsi.
- (f) Membuat jadwal kebutuhan konsumsi.

(12) Sie Model

- (a) Mengatur pembagian kelompok tampil.
- (b) Mengatur blocking.
- (c) Mengatur jadwal latihan berkoordinasi dengan sie acara.
- (d) Mengatur urutan model.
- (e) Presensi dan menata model.
- (f) Mengatur pembagian tiap sesi.
- (g) Bekerjasama dengan sie make up dan hair do jilbab.
- (h) Membuat nomor tampil model.
- (i) Mengumpulkan desain busana yang akan dikenakan saat fashion show.
- (j) Bekerjasama dengan backstage mengatur keluar masuknya model.

(13) Sie Make Up, Hair Do dan Jilbab

- (a) Mencari sponsor make up, hair do, dan jilbab dengan harga terjangkau tetapi bagus.
- (b) Mengatur rencana make up, hair do dan jilbab.
- (c) Mampu bernegosiasi dengan baik.
- (d) Mengatur jadwal make up, hair do, dan jilbab pada saat foto booklet dan acara berlangsung.
- (e) Mengatur alur make up model
- (f) Menyampaikan maksud dan tujuan kepada perias dengan baik, benar dan tepat.

(14) Sie Perlengkapan

- (a) Mengurus peminjaman tempat acara berlangsung.
- (b) Mengatur segala perlengkapan yang dibutuhkan pada serangkaian acara.
- (c) Pengadaan cermin saat latihan.
- (d) Pengadaan sound system pada saat latihan.

- (e) Pengadaan/penyewaan kursi, cermin, steamer meja, standing hanger, penyediaan nampan, taplak, panggung-panggung kecil, dsb.
- (f) Memenuhi segala kebutuhan setiap sie yang masuk dalam ranah perlengkapan acara.

## 2) Menentukan Tema

Tema yang diambil dalam pergelaran busana ini adalah *Movitsme* atau merupakan singkatan dari *Move To It's Me* yang berarti bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri. *Movitsme* adalah tindakan aktualisasi diri untuk menemukan sebuah karakter yang kuat dan terarah sebagai kaum muda Indonesia yang ditunjukkan dalam sebuah *fashion show*. Karya-karya busana yang ditampilkan merupakan pencerminan karakter kaum milenial yang tercipta melalui racikan yang pas antara perkembangan Trend dipadukan dengan budaya Indonesia yang di torehkan dalam busana dengan sentuhan motif nusantara.

Tema ini memberi batasan kepada penyusun dalam menciptakan busana pesta malam dan dapa ditampilkan dalam sebuah pergelaran busana.

## 3) Sumber Dana

Penyelenggaraan pergelaran busana 2018 dengan tema *Movitsme* ini tidak dapat berjalan apabila tidak didukung dengan financial yang mencukupi. Dalam menentukan besaran iyuran diputuskan besama dalam sebuah rapat dengan beberapa pertimbangan. Namun sebelumnya anggaran berdividi dibuat masing-masing divisi yang kemudian

bendahara akan menyatukan dan membuat rancangan anggaran atas persetujuan dari seluruh panitia.

4) Dewan Juri

Juri bertugas menilai karya busana yang akan diperagakan. Penilaian dilakukan oleh enam juri. Penilaian ini dilakukan pada saat grand juri dan pagelaran busana *movitsme*.

Dewan juri pada saat grand juri dan pagelaran busana *Movitsme* dibagi menjadi dua yaitu juri yang menilai busana butik dan busana garmen. Untuk juri butik yaitu :

- (a) Philip Iswardono
- (b) Ramadhani Abdulkadir Sastraatmaja
- (c) Agung Purwandono

Juri busana garmen :

- (d) Goet Puspo
- (e) Pratiwi Sundarini, M.Ikom
- (f) Dr. RR. Ani Srimulyani

5) Menentukan Waktu dan Tempat

Pergelaran busana 2018 dengan tema *Movitsme* ini diselenggarakan pada hari Rabu, 11 April 2018 pukul 18.00 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

**2) Tahap Pelaksanaan**

1) Pelaksanaan Penilaian Gantung

Penilaian gantung merupakan bagian dari pagelaran busana yang merupakan proses penilaian sebelum busana diperagakan diatas *catwalk* yang dilaksanakan pada hari 25 Maret 2018 di gedung KPLT FT UNY dan dinilai langsung oleh para dosen-dosen Fakultas Teknik Busana.

## 2) Grand Juri

Grand juri merupakan bagian dari pergelaran busana, yang merupakan proses penilaian sebelum busana diperagakan diatas *catwalk* yang dilaksanakan pada hari 08 April 2018 di gedung KPLT FT UNY. Pada waktu grand juri busana dikenakan oleh model dan desainer mempersentaskan konsep busana pesta malam yang diciptakan. Grand juri dinilai oleh pihak-pihak luar yang tekah ditunjuk untuk menilai karya yang telah diciptakan.

## 3) Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Acara diselenggarakan pada hari Rabu, 11 April 2018 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 3 bagian. Acara secara lengkap dijelaskan dibagian lampiran.

## 3) Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai pergelaran busana *Movitsme* secara keseluruhan dari kekurangan dan hambatan pada pergelaran *Movitsme* diselenggarakan, sehingga ada perbaikan untuk acara selanjutnya. Pada dasarnya pergelaran berlangsung dengan baik, namun ada beberapa hambatan seperti dalam penentuan konsumsi, kendala dalam konsumsi ialah kurangnya konfirmasi mengenai jumlah panitia tambahan sehingga ada beberapa yang tidak mendapatkan jatah konsumsi. Kurangnya kesadaran akan sampah yang tidak dibuang pada tempatnya, sehingga seakan-akan dari sie konsumsilah yang bertanggung jawab akan sampah-sampah tersebut. Semoga untuk pergelaran selanjutnya berjalan dengan lancar dan lebih baik lagi.

## **B. Hasil**

### **1. Hasil Penciptaan Disain**

Dalam menciptakan suatu disain busana pesta malam dengan sumber ide Honai melalui beberapa proses seperti mengkaji tema proyek akhir *Movitsme*, mengkaji Trend *Fashion Snoops spring/summer* 2018 dengan tema sensori dan sub tema catalyst, sehingga tercipta busana.

Melalui tahapan diatas maka dihasilkan busana pesta malam dengan bentuk dasar gaun siluet A.



Gambar 56. *Fashion Illustration*

## **2. Hasil Pembuatan Karya Busana**

Hasil dari pembuatan busana yaitu berupa busana pesta dengan bentuk dasar gaun bersiluet A, dengan *style androgini*, detail busana ini terletak dibagian bawah gaun berupa susunan tali cina yang diberi roncean manik-manik nikel, manik-manik kayu, dan fuyusor, membentuk jumbai-jumbai yang menyerupai atap honai. bentuk tali cina yang memanjang sama dengan bentuk ilalang pada atap honai, detail hiasan busana juga mengandung unsur filosofi pada bagian roncean yang terdapat tiga manik-manik yang menggambarkan tiga poin filosofi honai yaitu 1) menjaga kesatuan dan persatuan, 2) Dengan tinggal dalam satu honai maka kita sehati, sepikir dan satu tujuan, 3) Simbol dari kepribadian dan merupakan martabat dan harga diri dari orang suku. Untuk tali cina diartikan sebagai pemersatu tiga poin tersebut. Busana ini menggunakan bahan utama satin sutra dengan warna yang mencolok dan memiliki garis-garis desain lurus yang akan memberi kesan sebagai wanita yang kuat dan powerful pada pemakainya.

## **3. Pergelaran Busana**

Pergelaran busana dengan tema Movitsme diselenggarakan pada hari Rabu, 11 April 2018 pukul 18.00 bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Acara pergelaran busana ini terbagi menjadi 3 sesi. Pergelaran ini dihadiri oleh beberapa tamu undangan baik dari petinggi dan staff UNY, pengamat fashion, maupun perwakilan dari pihak sponsor. Pergelaran busana Movitsme diikuti oleh 102 mahasiswa busana angkatan 2015 dan beberapa mahasiswa angkatan sebelumnya. Pada pelaksanaan pergelaran busana ini mahasiswa program studi busana angkatan 2015 dan 2014 dibantu oleh panitia tambahan yang sebelumnya dilakukan pengngrekrutan guna membantu tugas dari panitia inti dalam memperlancar jalannya acara. Penulis menampilkan busana dengan nomor 53 pada sesi 2 kelas B

yang diperagakan oleh model profesional bernama Fiolita Mutiara Giansha. Dalam pergelaran busana ini merebutkan 24 kategori kejuaraan yaitu juara 1,2,3 dari masing-masing kelas, *Best* Disain, favorit, dan juara umum. Setelah pelaksanaan dilakukan tahap evaluasi untuk menilai gelar busana secara keseluruhan. Hal ini dilakukan agar pergelaran selanjutnya dapat diperbaiki dan dipersiapkan dengan matang.

## C. Pembahasan

### 1. Penciptaan Disain

Penciptaan disain busana pesta malam remaja dengan sumber ide honai ini sesuai dengan tema yang diangkat dalam pergelaran busana *Movitsme*. *Movitsme* merupakan singkatan dari *Move To It's Me* yang berarti bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri. *Movitsme* adalah tindakan aktualisasi diri untuk menemukan sebuah karakter yang kuat dan terarah sebagai kaum muda Indonesia yang ditunjukkan dalam sebuah *fashion show*. Karya-karya busana yang ditampilkan merupakan pencerminan karakter kaum milenial yang tercipta melalui racikan yang pas antara perkembangan *Trend* dipadukan dengan budaya Indonesia yang di torehkan dalam busana dengan sentuhan motif nusantara.

Penciptaan disain diawali dengan menetapkan sumber ide dari inspirasi yang didapat kemudian dituangkan dalam bentuk *moodboard* dengan tujuan mempermudah dalam pemahaman disain yang akan dibuat sehingga disain yang diciptakan tidak menyimpang dari sumber ide yang dipilih. Setelah pembuatan *moodboard* selesai kemudian dilanjutkan dengan membuat *design sketching*, *persentation drawing*, dan *fashion ilustration*. Kendala yang diperoleh dalam proses mencipta disain adalah bagaimana cara memadukan antara perkembangan *Trend* dengan sumber ide honai yang merupakan adat beberapa suku di Papua yang kemudian disajikan dalam bentuk disain,

dalam proses tersebut sebelumnya *desainer* harus menguasai, memahami dan mendalami mengenai honai papua maupun *Trend catalyst*, menerapkan unsur dan prinsip disain sesuai karakter baru kemudian desainer dapat mewujudkannya melalui goresan *sketching*.

Setiap disain memiliki ciri khusus untuk memperkuat sumber ide. Disain dengan mengacu tema *Sensory* sub tema *Catalyst*, sumber ide Honai sudah sesuai dengan konsep yang direncanakan. Sumber ide Honai digambarkan dengan tali cina dengan diberi roncean manik-manik nikel dan kayu membentuk jumbai-jumbai pada bagian bawah panggul yang menggambarkan atap honai. Untuk bentuk garis-garis asimetris yang terletak pada bagian bentuk leher kemudian bentuk lengan *sweatshirt* dan pada bentuk memotong di bagian bawah gaun yang berbentuk rok *A-line* menggambarkan sosok wanita remaja muda yang lincah dan *powerful*, bentuk yang menyerupai *sweatshirt* dan memiliki siluet semi longgar dimaksudkan agar memberi keleluasaan bergerak karena wanita *catalyst* merupakan wanita yang ekstrim. Penggunaan *stocking* hitam untuk memberi kesan lebih kuat dan lebih sesuai untuk wanita berkulit hitam, karena disain ini lebih diperuntukan untuk wanita berkulit hitam ataupun wanita papua. Pemilihan warna pada disain ini menggunakan warna-warna terang yang terdapat pada palet warna *Trend catalyst* dengan tekstur licin dan berkilau, disamping mengambil warna dari palet *trend* warna *catalyst* pemilihan warna terang yang mencolok tersebut juga mencerminkan semangat dan kelincahan wanita muda *catalyst*.

## **2. Karya Busana**

Tahapan-tahapan yang dilalui setelah pembuatan disain busana adalah mewujudkan disain dalam bentuk busana melalui beberapa proses. Proses pembuatan busana meliputi mengambil ukuran pada model, membuat pola baik dari pola dasar samapai pecah pola sesuai disain, merancang bahan dengan pola yang telah dibuat, membuat

rancangan harga, meletakkan pola dilanjutkan memotong bahan, memberi tanda jahitan, menjelujur, melakukan *fitting* I, menjahit, memasang hiasan dan menyatukan komponen gaun untuk menjadi satu gaun utuh, *fitting* II, melakukan penilaian gantung, dan grand juri. Evaluasi proses I dilakukan saat busana masih berupa jelujuran karena jika terdapat kesalahan ukuran akan dapat memperbaikinya tanpa merusak bahan. Apabila terdapat kesalahan maka diperbaiki terlebih dahulu dan kemudian dilanjutkan pada proses menjahit sampai tahap selanjutnya. Evaluasi proses II busana harus sudah selesai 90% dari total pembuatan. Apabila telah selesai evaluasi dan masih terdapat revisi maka lakukan perbaikan dengan hati-hati agar tidak merusak bahan, kemudian akan berlanjut lagi pada proses selanjutnya pada acara penilaian gantung. Penilaian gantung merupakan penilaian yang dilakukan dengan memasang busana pada *dressfoam*. Penilai dari acara penilaian gantung adalah dosen-dosen pengajar. Aspek yang dinilai meliputi teknologi jahit, hiasan, dan jatuhnya busana. Proses penilaian selanjutnya di lakukan pada saat acara grand juri, proses penilaian dilakukan dengan busana yang diperagakan oleh model dan desainer mempersentasikan konsep penciptaannya. Aspek yang dinilai adalah *cutting*, keserasian konsep, dan total *look*. Selain itu, penilaian *moodboard* sebagai visualisasi gagasan konsep disain oleh tim juri dan dosen.

Kendala yang diperoleh saat pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Honai ini adalah pada bagian kupnat yang selalu ada kesalahan pada saat evaluasi, dalam kendala ini penyusun harus lebih teliti pada saat pengambilan ukuran pada model.

### **3. Pergelaran *Movitsme***

Penyelenggaraan pergelaran busana ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pergelaran busana dapat terlaksana karena adanya kepanitiaan, maka dibentuk organisasi

kepengurusan yang terdiri dari ketua, sekretaris, bendahara, dan divisi-divisi lain yang dibutuhkan dalam pergelaran. Dengan adanya organisasi maka tanggung jawab dan tugas-tugas lebih jelas. Pergelaran busana *Movitsme* diselenggarakan pada hari Rabu, 11 April 2018 bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, diikuti oleh 102 mahasiswa yang terdiri dari S1 kelas A, D3 kelas B, S1 kelas D angkatan 2015 dan beberapa dari angkatan sebelumnya.

Busana yang ditampilkan pada pergelaran busana *Movitsme* adalah busana Butik dan busana Garmen. Busana butik merupakan busana yang dibuat dengan lebih banyak menggunakan tangan (*haute couture*) dari prosesnya, sedangkan busana garmen merupakan busana yang dibuat dengan dijahit mesin. Acara ini terbagi menjadi 3 sesi, sesi 1 Kelas A (Butik dan Garmen), sesi 2 Kelas B (Butik dan Garmen), sesi 3 Kelas D (Butik dan Garmen). Dalam acara ini penyusun mendapat nomor urut 53 yang diperagakan oleh model profesional Fiolita Mutiara Ghiansa. Selain itu, pergelaran busana ini menampilkan bintang tamu Shilaen Sister. Pelaksanaan pergelaran busana membutuhkan panitia tambahan untuk membantu kelancaran jalannya acara. Untuk keseluruhan acara ini dapat berlangsung dengan lancar dan 90% penonton yang hadir tetap duduk ditempat sampai acara berakhir. Setelah pelaksanaan selesai, tahap selanjutnya adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi kinerja saat acara maupun persiapan dan mengatasi beberapa masalah yang belum terselesaikan. Dari evaluasi tersebut semua panitia dapat mempelajari kekurangan dan bisa dijadikan pembelajaran agar dapat diperbaiki diacara-acara berikutnya.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil pembahasan pembuatan busana pesta malam remaja dengan sumber ide honai dalam pergeleran busana movitsme maka dapat disimpulkan :

1. Dalam menciptakan suatu disain busana pesta malam dengan sumber ide honai melalui beberapa proses seperti mengkaji tema proyek akhir movitsme, mengkaji *Trend story Sensory* dengan sub tema *Catalyst*, mengkaji busana pesta, membuat *moodboard*, menyusun unsur dan prinsip disain yang disajikan dalam disain *sketching*, *persentation drawing*, dan gambar kerja sesuai busana yang dipilih sehingga menciptakan busana dengan sumber ide honai. Melalui tahapan diatas maka dihasilkan *fashion illustration* berupa disain busana pesta malam dengan gaun siluet dasar A dan terdapat hiasan roncean yang terletak pada bagian bawah gaun.
2. Dalam membuat busana pesta malam dengan sumber ide hoani ini melalui tiga tahapan yaitu : 1) persiapan meliputi pengabilan ukuran, pembuatan pola, merancang dan menghitung kalkulasi harga, pemilihan bahan, 2) pelaksanaan meliputi; peletakan pola pada bahan, pemotongan bahan dan pemberian tanda jahitan, menjahit busana serta menghias busana, 3) evaluasi meliputi; evaluasi peroses *fitting* I dan *fitting* II, evaluasi hasil mewujudkan karya yang diuraikan, karya sudah sesuai konsep yaitu tema pergeleran *movitsme*, *Trend catalyst* dan sumber ide honai. Melalui tahapan diatas maka dihasilkan busana berupa gaun dengan kriteria sesuai desain.
3. Penyelenggaraan pergeleran busana 2018 dengan tema “Movitsme” dilaksanakan melalui tiga tahap yaitu : 1) persiapan meliputi; pembentukan panitia, penentuan tema, sumber dana, menentukan

waktu dan tempat, 2) pelaksanaan meliputi; penilaian gantung, grand juri, penyelenggaraan pergelaran busana, 3) evaluasi dari tahapan persiapan dan tahapan pelaksanaan. Pergelaran busana ini dilaksanakan di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada hari Rabu, 11 April 2018 pada pukul 18.00 WIB sampai 22.30 WIB. Tahap evaluasi dengan mengambil dari keseluruhan hasil pergelaran busana.

## **B. Saran**

1. Sebelum menciptakan disain busana hendaknya memahami dengan baik tema dan Trend agar disain tidak keluar dari ruang lingkup tema dan *trend*. Dalam menciptakan disain busana perlu menentukan sumber ide yang sesuai dengan tema agar mempermudah dalam pembuatan disain busana serta memahami karakteristik atau ciri khusus sumber ide yang digunakan. Sebelum mencipta desain hendaknya memahami terlebih dahulu tentang penerapan unsur dan prinsip disain.
2. Dalam proses pembuatan busana untuk menghasilkan busana yang pas dan nyaman dikenakan hendaknya benar-benar cermat dalam pengambilan ukuran dan teliti saat melakukan setiap proses tahapan pengerjaan. Dalam proses pembuatan busana hendaknya memahami karakteristik bahan yang akan digunakan agar dalam proses pengepresan bahan dapat disesuaikan dengan suhu alat press sesuai bahan yang akan press. Memahami penyelesaian akhir yang digunakan dalam pembuatan busana.
3. Demi terselenggaranya pergelaran busana yang baik maka dibutuhkan persiapan dan perencanaan yang matang. Dalam perekrutan panitia sebaiknya memilih yang benar-benar siap dan bersedia untuk membantu demi terselenggaranya acara yang baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adimodel. (2009). *Lighting Of Strobites*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Arifah A. Riyanto. (2003). *Disain Busana*. Bandung: Yapemdo.
- Atisah Sipahelut Petrussumadi. (1991). *Dasar-dasar Disain*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Chodiyah dan Wisri A. Mamdy. (1982). *Disain Busana Untuk SMKK/SMTK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Endang Bariqina. (1990). *Disain Menghias Kain*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Enny Zuhni Khayati. (1997). *Teknik Pembuatan Busana III*. Yogyakarta: FPTK IKIP Yogyakarta.
- Fashion Snoops. (2017, Juni 22). *Women's Spring / Summer 2018 Trend Direction*. Dipetik Mei 27, 2018, dari UBM Fashion:  
<http://www.ubmfashion.com/blogs/womens-spring-summer-2018-trend-direction-provided-fashion-snoops>
- Goet Poespo. (2005). *Panduan Teknik Menjahit*. Yogyakarta: Kanisius.
- Hartatiati Sulistiyo. (2005). *Rancang Busana : Terampil, Membentuk Pribadi Mempesona*. Yogyakarta: UNNES PRES.
- Kayanblog. (2015, Mei 5). *Rumah Tradisional Papua (Honai)*. Dipetik Maret 17, 2018, dari wordpress.com:  
<https://kayanblog.wordpress.com/2015/05/05/rumah-tradisional-papua-honai/>
- Mode. (2017, November 28). Dipetik Mei 7, 2018, dari Wikipedia:  
<https://id.m.wikipedia.org/wiki/Mode>
- Monica Dian. (2011, September 13). *Penting! Aneka Istilah Fashion & Artinya*. Dipetik Mei 7, 2018, dari FIMELA.COM: <https://m.fimela.com/fashion-style/read/3506435/penting-aneka-istilah-fashion-amp-artinya>
- Murgianto. (1983). *Pengertian Musik Pengiring*. Yogyakarta: Kencana.
- Nani Asri Yulianti. (1993). *Teknologi Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

- Nooryan Bahari. (2014). *Kritik Seni, Wacana Apresiasi Dan Kreasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Porrie Muliawan. (1989). *Kontruksi Pola Busana Wanita*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.
- Prapti Karomah. (1990). *Tata Busana Dasar*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri. (1988). *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Radias Saleh Aisyah Jafar. (1991). *Teknik Dasar Pembuatan Busana*. Jakarta.
- Sicilia Sawitri, dkk. (1997). *Istilah-istilah Dalam Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Sicilia Sawitri, dkk. (2000). *Illustrasi Mode*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Soegeng Toekiyo. (1990). *Pengantar Seni Rupa*. Surakarta: Akademi Seni Karawitan Indonesia.
- Soekarno dan Lanawati Basuki. (2004). *Panduan Membuat Ilustrasi Busana*. Jakarta: Kawan Pustaka.
- Sri Ardianti Kamil. (1996). *Fashion Design*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Sri Widarwati. (1993). *Disain Busana I*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Sri Widarwati. (2000). *Disain Busana II*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Triyanto. (2016, Desember 12). *moodboardtriyanto.pptx*. Dipetik Maret 9, 2018, dari staff.uny.ac.id:  
[https://r.search.yahoo.com/\\_ylt=AwrgEZFj1bKfoAjEMPxQt.;\\_ylu=X3oDMTByb2lvbXVubGNvbG8DZ3ExBHBvcwMxBHZ0aWQDBHNIYwNzcg--/RV=2/RE=1530776260/RO=10/RU=http%3a%2f%2fstaff.uny.ac.id%2fsites%2fdefault%2ffiles%2fpendidikan%2fdra-prapti-karomah-mpd%2fmoodboardtriy](https://r.search.yahoo.com/_ylt=AwrgEZFj1bKfoAjEMPxQt.;_ylu=X3oDMTByb2lvbXVubGNvbG8DZ3ExBHBvcwMxBHZ0aWQDBHNIYwNzcg--/RV=2/RE=1530776260/RO=10/RU=http%3a%2f%2fstaff.uny.ac.id%2fsites%2fdefault%2ffiles%2fpendidikan%2fdra-prapti-karomah-mpd%2fmoodboardtriy)
- Wancik M H. (2000). *Bina Busana II*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Widjiningsih. (1982). *Disain Hiasan Busana dan Lenan Rumah Tangga*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Widjiningsih. (2000). *Kontruksi Pola Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

- Yayan Honipah. (2016, November 16). *Busana Pesta*. Dipetik Mei 28, 2018, dari  
blogspot.com: [http://yanyanhonipah31.blogspot.com/2016/11/busana-  
pesta.html?m=1](http://yanyanhonipah31.blogspot.com/2016/11/busana-<br/>pesta.html?m=1)
- Yoki Mirantiyo. (2013, September 13). *Teknik Meronce Manik-manik*. Dipetik  
Juli 19, 2018, dari Blogspot.com:  
[http://yokimirantiyo.blogspot.com/2012/09/teknik-meronce-manik-  
manik.html](http://yokimirantiyo.blogspot.com/2012/09/teknik-meronce-manik-<br/>manik.html)

# LAMPIRAN

Lampiran 1. Susunan Acara Gladi Bersih Movitsme

<b>Susunan Acara Gladi Bersih Movitsme</b>			
<b>Jam</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Keterangan</b>	
16.00 – 16.30	Kedatangan pengisi acara dan persiapan gladi		
16.30 – 17.45	Gladi Pengisi Acara	1. Song Performance MC 2. Silaens Sister's 3. Karnaval FT UNY 4. Tari Zapin	
17.45 – 18.30	Ishoma		
18.30 - selesai	Gladi keseluruhan acara		
	Song Performance	MC : Fian Arditya	
	Opening		
	Sambutan-sambutan	1. Bapak Rektor UNY/ Bapak Dekan FT/ Ketua Jurusan PTBB 2. Ketua Panitia	-
	Apresiasi Dosen Pembimbing		
	Apresiasi Juri		-
	Fashion Show I (Kelas A)	a. Butik Kelas A b. Garment Kelas A	
	Tari Zapin Kreasi	Tari Zapin (riau)	
	Fashion Show II (Kelas B)	Tugas Akhir Kelas B	
	Song Performance	Silaen Sisters (1 Lagu)	
	Fashion Show III (Kelas D)	a. Butik Kelas D b. Garment Kelas D	
	Karnaval	Karnaval FT UNY	
	Fashion Show IV (Dosen)		
	Song Performance	Silaen Sisters (1 Lagu)	
	Doorprize		-
	Awarding		
	Penutup		

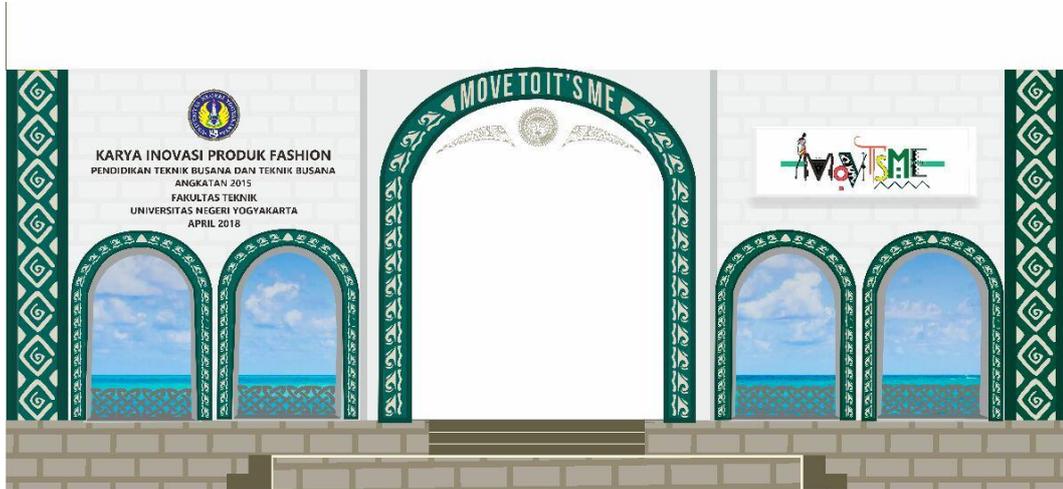
Lampiran 2. Susunan Acara Puncak Movitsme

<b>Susunan Acara Puncak Movitsme</b>		
<b>Jam</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Keterangan</b>
18.00 - selesai	Open Gate	
18.00 – 18.10	Video Opening	
18.10 - 18.20	Song Performance	MC : Fian Arditya
	Opening	
18.20 – 18.35	Sambutan-sambutan	1. Bapak Rektor UNY/ Bapak Dekan FT/ Ketua Jurusan PTBB 2. Ketua Panitia
18.35 - 18.45	Apresiasi Dosen Pembimbing	
18.45 - 18.55	Apresiasi Juri	
18.55 – 19.30	Fashion Show I (Kelas A)	3. Butik Kelas A 4. Garment Kelas A
19.30 – 19.40	Tari Zapin Kreasi	Tari Zapin (riau)
19.40 – 20.10	Fashion Show II (Kelas B)	Tugas Akhir Kelas B
20.10 – 20.20	Song Performance	Silaen Sisters (1 Lagu)
20.20 – 20.55	Fashion Show III (Kelas D)	c. Butik Kelas D d. Garment Kelas D
20.55 – 21.05	Karnaval	Karnaval FT UNY
21.05 – 21.20	Fashion Show IV (Dosen)	
21.20 - 21.25	Song Performance	Silaen Sisters (1 Lagu)
21.25 - 21.35	Doorprize	
21.35 – 21.55	Awarding	
21.55 – 22.00	Penutup	

Teknis Apresiasi Dosen Pembimbing

1. MC Menyebutkan acara apresiasi dosen pembimbing
2. MC menyebutkan nama-nama dosen pembimbing, setelah semua nama dosen selesai disebutkan, dosen pembimbing diminta untuk naik ke atas panggung secara bersamaan.
3. Pemberian Tanda Terimakasih kepada Dosen Pembimbing Oleh Ketua 2
4. Dosen Pembimbing foto bersama.

### Lampiran 3. Desain Panggung Movitsme



Lampiran 4. Dokumentasi Busana Pesta Tampak Depan



Lampiran 5. Dokumentasi Busana Pesta Tampak Samping



Lampiran 6. Dokumentasi Busana Pesta Tampak Belakang



Lampiran 7. Dokumentasi Desainer dan Pragawati

