

BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE PATUNG RUBAH INARI

Arba Septia Permata¹, Sri Widarwati²

^{1,2} Universitas Negeri Yogyakarta

Email : sriwidarwati@uny.ac.id

ABSTRAK

Proyek Karya Inovasi Produk Fashion ini memiliki tujuan: 1) Mencipta desain busana pesta malam dengan sumber patung rubah inari; 2) Membuat busana pesta malam dengan sumber ide patung rubah inari; 3) Menyelenggarakan pergelaran busana secara virtual dengan tema VAFACOS dan Sub-tema Shineris, Eclectase, dan Nostalgeo. Metode penciptaan busana pesta malam ini yaitu: 1) Penciptaan desain meliputi: pengkajian referensi (tema, tren, sumber ide, unsur dan prinsip desain), *moodboard*, membuat desain sajian (*design sketching, presentation drawing, fashion illustration*). 2) Pembuatan busana pesta meliputi tahapan: (a) persiapan: pembuatan gambar kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola busana, merancang bahan dan kalkulasi harga, (b) pelaksanaan: peletakan pola pada bahan, pemotongan bahan, penjelujuran, *fitting*, menjahit, dan menghias busana, (c) evaluasi: evaluasi *fitting* 1 dan evaluasi hasil kesesuaian akhir dengan konsep desain awal. 3) Penyelenggaraan pergelaran busana meliputi tahapan: (a) persiapan: penentuan tujuan, pembentukan panitia, penentuan tema, pembuatan proposal kegiatan, penyusunan jadwal pergelaran, (b) pelaksanaan: gladi kotor (menata panggung, suara, *lighting*), gladi bersih, pelaksanaan pergelaran busana, (c) evaluasi: kesesuaian antara perencanaan dengan pelaksanaan pergelaran. Hasil dari karya inovasi produk fashion ini yaitu: 1) Terciptanya desain busana busana pesta malam yang terdiri dari gaun *floor onepiece* dengan hiasan pada gaun bagian rok, 2) Busana pesta malam dengan menggunakan bahan satin dan bahan fur dengan dihiasi payet *halon cut*, 3) Pergelaran busana dengan tema VAFACOS yang ditayangkan secara virtual melalui *channel* Youtube UNY Fashion Event pada 14 Mei 2022. Penulis tampil dengan nomor urut 49 pada kelompok konsentrasi Butik kelas A.

Kata Kunci: Busana Pesta Malam, Patung Rubah Inari, Pergelaran Busana VAFACOS

kegiatan di luar kebiasaan sebelum pandemi.

Misalnya seperti memperbaiki atau

PENDAHULUAN

Industri fashion selalu mengalami perkembangan dan perubahan dari tahun ke tahun. Hal-hal yang terjadi di setiap tahun seringkali mempengaruhi perkembangan tersebut, seperti kurang lebih dua tahun terakhir, pandemi Covid-19 yang tak kunjung berakhir. Pandemi tersebut telah mempengaruhi pola hidup masyarakat, yang biasanya selalu bebas beraktivitas dan bersosialisasi di luar rumah, berubah menjadi terbatas dan terkurung di dalam rumah. Hal tersebut membuat masyarakat menjadi jenuh dan berpikiran untuk melakukan suatu hal atau

mengeksplor gaya berbusana dengan *me-mix and match* koleksi baju lama dengan baju baru. Tren tersebut dapat kita lihat di aplikasi tik tok, banyak bermunculan tagar yang berkaitan dengan berbusana, seperti *gayadirumah*, *outfitestetik*, dan *retrolook*. Disana bisa kita lihat berbagai gaya, selera, dan minat masyarakat dalam berbusana.

Berkaitan dengan keberagaman gaya, selera, dan minat dalam berbusana, maka UNY Trendforecast dalam menanggapi hal tersebut memunculkan sebuah tren dengan tema

besarnya yaitu VAFACOS, yang mana tema besar tersebut menjadi acuan dalam pelaksanaan *fashion show* mahasiswa angkatan 2019 di mata kuliah Karya Inovasi Produk Fashion (KIPF). VAFACOS merupakan singkatan dari *Various Fast Colour* yang di dalamnya dibagi lagi menjadi tiga tema, yakni Shinerise, Eclectase, dan Nostalgeo.

Disini penulis mendapat tema Eclectase dengan sub tema Folkspi yang kemudian dijadikan patokan untuk membuat busana pesta malam. Folkspi merupakan singkatan dari folklore dan spiritual yang berarti kebiasaan atau adat istiadat, serta berkaitan dengan perasaan, hati, jiwa, dan juga keyakinan dalam masyarakat. Berkaitan dengan hal tersebut, khususnya mengenai keyakinan masyarakat, penulis pun menggunakan patung rubah inari sebagai sumber ide pembuatan pesta malam ini. Patung tersebut biasa ditemukan di kuil Shinto, Jepang dan dipercaya sebagai pembawa pesan dan juga pelindung dari roh jahat, serta dapat menangkal penyakit.

Busana pesta malam tersebut akan ditampilkan dalam *fashion show* yang dilaksanakan secara virtual. Masih berkaitan dengan pandemi, agar tidak mengumpulkan dan membentuk kerumunan, maka pelaksanaannya dilakukan secara virtual dan ditayangkan di “UNY Fashion Event” Youtube *channel* pada hari Sabtu, 14 Mei 2022. *Penayangan fashion show* dilakukan secara *live*, namun sebelumnya sudah dilakukan pengambilan video dengan model sebagai peragawatnya. Dalam hal ini, busana pesta yang dibuat penulis dibawakan oleh

model bernama Anin dengan nomor urut 49 pada kelompok konsentrasi butik.

METODE

Konsep Penciptaan Desain

Dalam menciptakan desain busana pesta, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan agar busana yang dihasilkan tampak indah seperti unsur dan prinsip desain. Ada beberapa tahapan dalam proses pembuatan desain busana, yaitu mengkaji tema, tren, sumber ide, mengkaji unsur dan prinsip desain, penerapan sumber ide, penerapan unsur dan prinsip. Penulis menciptakan desain menggunakan sumber ide Patung Rubah Inari sesuai dengan *trend forecasting 2022/2023* dengan tema VAFACOS dan subtema folkspi.

Penerapan Konsep Tema

Tema VAFACOS merupakan singkatan dari *various face colors* yang berarti keberagaman selera dan minat masyarakat usai pandemi. Pandemi telah membuat kehidupan masyarakat dalam hal berbudaya, semangat spiritual, dan karya wastra semakin tumbuh dan berkembang. Muncul banyak keberanian dalam masyarakat untuk menggabungkan berbagai unsur budaya baru menjadi tampilan yang lebih menarik, dibarengi dengan penggunaan teknologi yang juga berperan penting dalam penyebaran budaya tersebut. Berhubungan dengan manusia dan tatanan kehidupan spiritual, etnik, serta keyakinan tersebutlah yang membuat penulis

menggunakan Patung Rubah Inari menjadi sumber inspirasi pembuatan desain ini. Patung Rubah Inari merupakan patung yang melegenda di Jepang karena dipercaya sebagai pembawa kebaikan, penangkal dari hal-hal buruk. Penerapan tema VAFACOS dituangkan dalam hiasan yang berbentuk rubah pada gaun bagian rok yang juga merupakan pusat perhatian, serta penggunaan warna *earth tone* yang menggambarkan sesuatu yang berbau kebudayaan yang mana biasanya sudah berusia puluhan tahun sehingga akan nampak kecoklatan dan banyak ditumbuhi tumbuhan lembab seperti lumut dan lain sebagainya.

Penerapan Konsep Trend

Dalam menciptakan desain busana pesta malam penulis mengkaji tren yang disesuaikan dengan tema pergelaran yaitu VAFACOS dan mengacu pada UNY Fashion Trend Forecasting 2022/2023. Dalam tren ini ada tiga tema yang terdiri dari Shinerise, Eclectase, dan Nostalgeo. Tren yang penulis gunakan sebagai acuan pembuatan desain busana pesta malam yaitu Eclectase dan sub tema Folkspi. Bermula dari pandemi yang membuat masyarakat terkurung dalam rumah dan menjadi bosan mereka lebih berani mengeksplor sesuatu seperti gaya berbusana yang mana dipengaruhi adanya mixed culture dari berbagai penjuru dunia. Penerapan tren Eclectase dan Folkspi pada busana ini yakni memakai kebudayaan Jepang berkaitan dengan kepercayaan masyarakat pada patung rubah inari yang mana hewan tersebut merupakan utusan dewa. Dari siluet patung rubah itu penulis menggunakannya sebagai sumber ide

yang kemudian dituangkan dalam bentuk busana *floor dress* dengan hiasan yang berbentuk rubah menghadap samping, serta memakai warna hijau dan krem yang termasuk ke dalam *earth tone color*.

Penerapan Konsep Sumber Ide

Sumber ide dalam menciptakan desain busana pesta ini yaitu patung rubah inari. Patung tersebut masuk ke dalam golongan sumber ide dari benda-benda alam. Pengambilan sumber ide dilakukan dengan mengambil ciri khusus dan siluet dari hewan rubah. Ciri khusus yang digunakan yaitu bulu yang menutupi tubuh hewan rubah, sedangkan siluet yang dipakai yaitu siluet ketika hewan tersebut menghadap ke arah samping. Dalam mengembangkan sumber ide, penulis memakai teknik disformasi dengan mengambil bentuk kepala dan leher rubah. Bagian tersebut sudah cukup mewakili bentuk sumber ide yang digunakan.



Sumber Ide Patung Rubah Inari

Penerapan Unsur Desain dalam Penciptaan

a) Unsur-unsur desain

1) Garis

Dalam desain busana pesta malam ini, penerapan unsur garis yang digunakan yaitu

pertama garis vertikal, terdapat pada jahitan sambungan seperti sambungan sisi gaun dan tengah belakang (TB). Kedua garis diagonal, ada pada garis sambungan bahu dan sisi lengan. Ketiga garis melengkung, diterapkan pada hiasan, garis kerung leher dan lengan, serta pada ekor gaun.

2) Arah

Unsur arah yang diterapkan dalam desain busana pesta malam ini yaitu arah mendatar untuk bagian sambungan badan atas dan rok. Selain itu juga menerapkan arah tegak pada kupnat, sambungan sisi badan dan gaun bagian rok, dan tengah belakang (TB). Sedangkan arah miring terdapat pada bagian hiasan, garis bahu, dan sisi lengan.

3) Bentuk

Pada desain busana pesta malam ini, penulis menerapkan bentuk geometris berupa jajargenjang pada bagian rok muka, serta bentuk dekoratif pada bagian hiasan yang menyerupai seperti hewan rubah.

4) Ukuran

Unsur ukuran yang diterapkan dalam desain busana pesta malam ini yakni ukuran panjang rok. Adapun panjang rok tersebut yaitu ankle untuk gaun bagian rok muka dan floor untuk gaun bagian rok belakang.

5) Tekstur

Pengaplikasian unsur tekstur dalam desain yaitu tekstur raba. Kain maxmara terasa licin dan lembut, dipadukan dengan kain bulu yang bertekstur kasar.

6) Value/Nilai Gelap Terang

Penerapan nilai gelap terang dalam desain busana pesta ini yaitu ada pada pemilihan warna bahan. Pemilihan bahan pada busana

pesta malam ini yaitu bahan utama menggunakan warna hijau (terang rendah) dan krem (termasuk ke terang tinggi), warna-warna tersebut cocok dipakai untuk seseorang dengan warna kulit sawo matang, warna kulit khas masyarakat Indonesia.

7) Warna

Unsur warna yang digunakan yaitu earth tone (warna bumi). Warna earth tone yang dipakai dalam desain ini yaitu warna hijau dan krem. Warna hijau termasuk ke dalam warna sekunder dan warna dingin sehingga terkesan sejuk, sedangkan warna krem termasuk ke dalam warna primer dan warna panas.

b) Prinsip-prinsip desain

1) Harmoni

Harmoni dalam desain penulis yakni ada warna. Warna yang digunakan yakni dua warna, hijau dan krem. Warna tersebut masuk ke dalam palet warna earthtone sehingga cukup nyaman dipandang mata. Warna hijau diterapkan pada gaun dan warna krem ada pada lengan dan hiasan.

2) Proporsi

Penerapan proporsi dalam desain ini terdapat dalam hiasan yang berbentuk rubah. Besar kecil hiasan tersebut disesuaikan dengan lebar gaun bagian rok sehingga akan tercipta ukuran yang pas. Selain itu, panjang gaun juga sesuai dengan proporsi model.

3) Keseimbangan

Prinsip keseimbangan yang ada pada desain busana pesta malam ini yaitu keseimbangan asimetris. Letak asimetris tersebut ada pada bagian lengan, yangmana hanya menggunakan lengan kiri, dan juga hiasan yang lebih condong atau lebih berat di sebelah kanan.

4) Irama

Prinsip irama yang ada pada desain diperoleh melalui peralihan ukuran dan pertentangan. Peralihan ukuran diterapkan dalam gaun yang melebar ke bawah dan juga memanjang ke belakang, sedangkan pertentangan terdapat pada pertemuan antara garis potongan pinggang yang horizontal dan garis kupnat yang vertikal sehingga memunculkan garis tegak lurus.

5) Aksen

Letak aksen pada desain terdapat di bagian gaun bagian rok, yakni bentuk kepala dan badan rubah. Selain sebagai hiasan, bentuk rubah tersebut juga sebagai pusat perhatian yang terletak pada gaun bagian rok, diletakkan di depan dan melebar ke belakang.

Konsep Pembuatan Busana

Pembuatan busana diawali dengan mengkaji referensi tema, tren, sumber ide, serta unsur dan prinsip desain. Setelah itu membuat moodboard dan membuat desain sajian berupa *design sketching*, *presentation drawing*, dan *fashion illustration*. Selain itu, sebelum pembuatan busana juga membuat gambar kerja yang berisi detail ukuran tiap bagian busana. Selanjutnya mengambil ukuran badan model. Setelah itu, membuat pola busana, pola yang digunakan yaitu pola konstruksi sistem So-en. Pembuatan pola dimulai dari pola dasar, pecah pola, pecah pola busana sesuai desain, serta membuat rancangan bahan dan harga, Pembuatan hiasan busana disesuaikan dengan konsep busana yaitu berupa aplikasi payet. Adapun hiasan yang penulis pakai pada busana pesta ini yaitu

payet *halon cut* di sekeliling jahitan ornamen. Dalam proses pembuatan busana terdapat beberapa langkah yang perlu dilakukan, yaitu:

1. Pengambilan Ukuran

Pengambilan ukuran pada model dilakukan tanpa selisih ukuran agar hasil busana yang dibuat dapat pas dengan badan model. Pengambilan ukuran disesuaikan dengan desain busana yang dibuat. Penambahan maupun pengurangan dapat diubah pada saat membuat pola busana.

2. Pembuatan Pola

Dalam membuat produk, diperlukan sebuah pola agar menghasilkan bentuk busana yang sesuai desain. Penulis menggunakan pola konstruksi sistem So-en untuk membuat busana pesta ini. Pola konstruksi dipilih karena dalam desain semua bagian busana harus dibuat dengan hitungan pola yang tepat. Penggunaan sistem So-en dipilih karena pada desain tidak menggunakan banyak garis hiasan busana, hanya ada garis kupnat saja.

3. Teknologi Jahit

Teknologi yang digunakan untuk membuat busana pesta ini yaitu yang pertama teknologi penyambungan, memakai kampuh buka dengan penyelesaian setik kecil. Kedua teknologi interfacing dengan menempelkan kain keras untuk membentuk kerah sanghai. Ketiga yakni teknologi *lining* dengan memakai kain furing ero. Terakhir yaitu teknologi pengepresan, pada kain berbulu tidak dilakukan pengepresan karena akan sedikit terbakar, sedangkan untuk kain satin ketika dipres dilapisi kain agar tidak mengkilat dan

dipres setiap selesai menyambung bagian per bagian.

4. Hiasan

Hiasan pada busana digunakan untuk memperindah busana agar lebih indah dan menarik. Hiasan busana pada busana pesta ini menggunakan *halon cut* yang dipasang pada sekeliling jahitan hiasan. Selain itu, juga memakai payet kristal bulat untuk digunakan sebagai bola mata.

Konsep Penyelenggaraan Pergelaran

Pergelaran busana dengan tema VAFACOS diselenggarakan dalam rangka ujian praktik mata kuliah Karya Inovasi Produk Fashion (KIPF). Mengingat kondisi yang belum memungkinkan untuk mengadakan acara secara terbuka untuk umum, maka pergelaran busana dibuat menggunakan teknik pengambilan video.

Berikut ini merupakan konsep yang digunakan dalam *virtual fashion show*:

a. Style (indoor/outdoor)

Tempat pergelaran direncanakan untuk menampung banyak penonton bisa dilakukan dengan *outdoor*, sedangkan dengan penonton dibatasi tiket dapat dilakukan di *indoor*. Dalam *virtual fashion show* ini dilakukan di dalam ruangan dengan tetap menerapkan protokol kesehatan.

b. Lighting

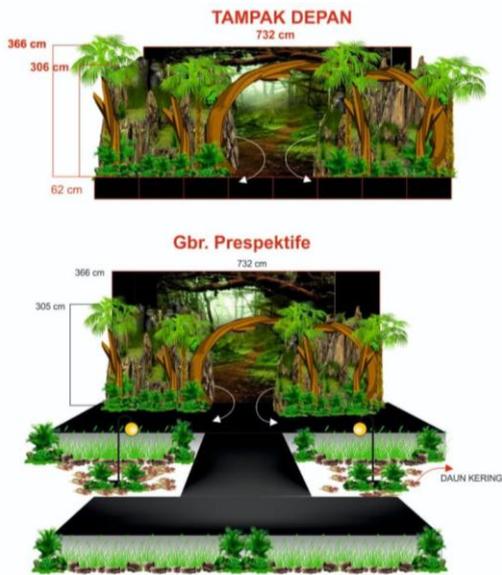
Tata cahaya digunakan untuk menerangi panggung sehingga pertunjukan dapat dilihat penonton. Tata cahaya pada pergelaran ini menggunakan berbagai jenis lampu. Tata lampu yang dipakai yaitu *floodlight* untuk menyinari *backdrop*, menggunakan lampu

praktikal yaitu lampu taman yang diletakkan di kedua sisi panggung, *intelligent lighting* atau *moving lights* dengan berbagai warna efek cahaya, dan lampu LED.

c. Tata Panggung

Tata panggung adalah pengaturan panggung yang disesuaikan dengan tujuan produksi tertentu. Terdapat tiga macam panggung, yaitu panggung arena, panggung tertutup, dan panggung terbuka. Penataan panggung pergelaran busana VAFACOS menggunakan panggung tertutup yang ditata di dalam gedung dan di sekeliling panggung ditutupi kain hitam. Pada bagian belakang panggung diberi *background* untuk mendukung suasana panggung.

Konsep pergelaran busana oleh mahasiswa S1 Tata Busana merupakan sebuah pergelaran yang dilaksanakan secara virtual, bertempat di Balai Utari dan ditayangkan di Youtube channel UNY *Fashion Event*. Pergelaran ini dilaksanakan secara virtual dengan tujuan agar mahasiswa dapat merasakan secara nyata apa saja yang harus diperhatikan dalam sebuah pergelaran. Pergelaran busana ini ditayangkan pada tanggal 14 Mei 2022. Konsep pergelaran busana ini menggunakan panggung yang ditata di dalam ruangan (*indoor*). Dekorasi panggung yang digunakan bernuansa hutan dengan *background* pohon-pohon. Di bagian samping panggung diberi daun-daun kering dan juga lampu taman.



Layout Panggung



Illustration Drawing

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Hasil Penciptaan Desain

Dalam menciptakan desain busana dengan sumber ide patung inari, penulis melalui proses seperti mengkaji tema (VAFACOS), mengkaji tren 2022 dengan tema Eclectase dan subtema Folkspi sehingga terciptalah sebuah desain busana yang sesuai tren. Melalui berbagai proses tersebut maka dihasilkan desain busana yang terdiri dari satu bagian (*one piece*) yaitu gaun dengan panjang *floor*. Busana tersebut dibuat dengan mengombinasikan bahan satin dan fur dengan menggunakan warna *earth tone*. Busana pesta malam ini memiliki *style* feminin yang dapat dilihat melalui penggunaan garis lengkung pada ekor gaun. Garis lengkung tersebut memberikan kesan feminin, lembut, dan lemah gemulai pada pemakainya. Pusat perhatian pada busana pesta malam ini terletak pada bentuk siluet rubah pada gaun bagian rok muka.

2. Hasil Busana

Busana pesta yang diciptakan berupa gaun panjang dengan belahan pada gaun bagian rok sebelah kiri, kerah sanghai, dan lengan panjang dengan belahan mulai dari siku. Tema-Sub tema yang dipakai yaitu Eclectase-Folkspi dengan sumber ide patung rubah Inari. Look yang dihasilkan yakni feminin dengan siluet L. Styling pada busana ini yaitu *one piece* dengan menggunakan bahan satin Roberto cavali dipadukan dengan bahan fur. Pemilihan warna menggunakan warna *earth tone*, yakni hijau dan krem. Ornamen terdapat pada gaun bagian rok berupa hiasan berbentuk rubah. Aksesoris yang dipakai berupa sepatu dengan warna senada dengan ornamen ditambah hiasan kepala berupa rangkaian manik-manik berwarna emas. Busana ini cocok digunakan untuk wanita berusia 25-30 tahun.



Pemakaian Gaun pada Model

3. Hasil Pergelaran Busana Secara Virtual

Pergelaran busana dengan tema VAFACOS diselenggarakan secara virtual pada hari Sabtu, 14 Mei 2022 pukul 19.00 dan ditayangkan melalui Channel Youtube UNY Fashion Event. Pergelaran ini diikuti oleh 73 mahasiswa yang terdiri dari mahasiswa pendidikan tata busana angkatan 2019 kelas A dan D, ditambah dengan mahasiswa RPL. Pada pergelaran busana ini, karya penulis ditampilkan pada sesi ketiga dengan nomor urut 49 diperagakan oleh model Anin. Pada pergelaran busana ini, meskipun ditayangkan secara virtual, namun pelaksanaannya

dilakukan secara luring di Balai Utari dengan menggunakan tata panggung, tata lampu, dan tata suara sesungguhnya, bukan menggunakan green screen. Panggung yang digunakan berbentuk I dengan diberi background berupa suasana alam. Panggung juga dihiasi dengan pepohonan dan bunga-bunga. Di kanan kiri panggung juga diberi daun kering dan lampu taman untuk mendukung konsep suasana panggung.



Dekorasi Panggung Peragaan Busana VAFACOS

Pembahasan

1. Hasil Penciptaan Desain

Penciptaan desain busana pesta malam ini berdasarkan pada tema pergelaran yaitu VAFACOS yang mengacu pada Trend Forecasting 2022/2023 dengan tema Eclectase dan sub tema Folkspi yang terinspirasi dari sumber ide patung rubah inari.

Penciptaan diawali dengan menetapkan sumber ide yang kemudian dituangkan dalam moodboard agar desain tidak menyimpang dari

sumber ide tersebut. Langkah berikutnya membuat *design sketching*, *presentation drawing*, dan *fashion illustration*.

Pembuatan desain dilakukan secara digital menggunakan Ibis Paint. Kendalanya yaitu saat memberi warna desain. Pemberian warna terkadang terlalu tua atau muda sehingga tidak menghasilkan perpaduan yang indah. Cara untuk mengatasinya yaitu mencari gambar atau memfoto kain yang akan digunakan, kemudian buat palet warna dengan bantuan website agar lebih presisi kemiripan warnanya. Barulah dari palet tersebut digunakan untuk memberi warna desain gaun.

2. Pembuatan Busana

Pembuatan busana dimulai dari mengukur model, membuat pola, menata pola pada bahan, memotong pola dan memberi tanda, menjelujur, *fitting* 1, menjahit, dan memasang hiasan payet.

Kendala pada pembuatan busana yaitu pertama, saat menata pola kurang memperhatikan baik buruk kain dan baru menyadari saat sudah dipotong dan diberi tanda pola. Solusinya mau tidak mau harus memotong ulang sehingga boros kain dan diperoleh pola bahan yang sesuai. Kedua yaitu pada proses pemotongan bahan fur. Dalam memotong kain fur perlu kehati-hatian agar ujung bulunya tidak terpotong, karena jika terpotong akan tampak jelek. Cara memotongnya yaitu potong bagian paling bawah kain tempat direkatkannya fur, sehingga bukan bulunya yang terpotong namun alasnya. Dengan demikian ujung bulu tetap runcing.

Kendala selanjutnya yaitu pemasangan lengan pada badan. Bahan fur yang cukup tebal membuat bahan bergeser-geser saat disatukan dengan jarum pentul. Jahitanpun menjadi berbelok dan tidak sesuai tanda pola. Langkah untuk mengatasi hal tersebut yaitu dengan menjelujur kerung lengan pada badan sebelum dijahit. Melakukan penjelujuran sangat membantu pada penjahitan meskipun hasil jahitan tidak persis tepat pada tanda pola. Kendala terakhir yaitu pada pemasangan ornamen di gaun bagian rok. Ornamen harus terlihat menyambung dari depan dan ke belakang. Oleh sebab itu, sebelum dijahit pola ornamen ditata terlebih dahulu di gaun dengan diletakkan di alas yang datar, ditata mulai dari ornamen muka, kemudian tata ornamen belakang. Setelah itu diberi jarum pentul dan dijahit, sehingga didapatlah ornamen yang menyambung dan rapikan bulu di setiap sambungan agar tidak terlihat kalau ada jahitan sambungan.

3. Virtual Fashion Show

Pada pelaksanaan pergelaran busana ini, penulis menjadi panitia yaitu divisi humas dan publikasi. Kendala yang ditemui penulis sebagai anggota divisi humas publikasi yaitu kesulitan dalam menemukan dan membuat konsep desain konten Instagram. Solusi penulis yaitu mencari inspirasi desain untuk feed Instagram di Pinterest sehingga penulis dapat menghasilkan konten dan sudah diunggah di akun Instagram @vafacos.

Pergelaran busana dengan tema VAFCAOS ini dilaksanakan oleh seluruh mahasiswa pendidikan tata busana 2019 kelas A dan D yang mengambil mata kuliah KIPF

dengan dibentuk kepanitiaan yang terdiri dari ketua, sekretaris, bendahara, dan seksi-seksi lainnya. Selain panitia dari mahasiswa busana, ada panitia tambahan untuk membantu terlaksananya pergelaran. Secara keseluruhan, pergelaran busana ini berlangsung dengan baik. Namun masih terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki untuk keberhasilan pergelaran mendatang, yaitu:

Hambatan:

- a. Terdapat gaun mahasiswa yang tidak sesuai urutannya sehingga menyita banyak waktu untuk mencarinya. Hal tersebut berdampak pada keluarnya model.
- b. Saat model keluar dengan mahasiswa ada yang tidak sesuai *blocking* pada saat gladi bersih.
- c. Sampah bungkus makan berserakan di sekitar gedung.

Solusi:

- a. Perlu dicek berulang kali penataan urutan gaun di backstage, agar saat akan dipakai tidak perlu mencari lagi.
- b. Seluruh model dan mahasiswa hendaknya mengikuti latihan blocking dan harus fokus saat pergelaran.
- c. Meletakkan *trash bag* di beberapa tempat dan lebih dari satu agar jika penuh sampah tidak dipaksa masuk.

KESIMPULAN

Kesimpulan

1. Pembuatan desain busana pesta ini dilakukan dengan melalui beberapa proses pengkajian, diantaranya yaitu mengkaji tema, mengkaji tren, mengkaji sumber ide, mengkaji unsur

dan prinsip desain, membuat *moodboard*, serta membuat *design sketching* dan *presentation drawing* yang kemudian dituangkan dalam sebuah *fashion illustration*. Desain busana pesta malam ini mengambil sumber ide patung rubah Inari. Pengambilan sumber ide tersebut menyesuaikan tema VAFACOS serta tren yang sedang berkembang di masyarakat.

2. Pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide patung rubah Inari dalam pergelaran busana VAFACOS ini melalui tiga tahap, yaitu persiapan, pembuatan, dan hasil. Pada tahap persiapan, kegiatan yang dilakukan yaitu membuat gambar kerja, mengambil ukuran, membuat pola, serta merancang bahan dan kalkulasi harga. Tahap pembuatan meliputi penataan pola pada bahan, memotong bahan dan memberi tanda jahitan, menjelujur, *fiting* gaun, dan penjahitan. Melalui proses tersebut diperoleh hasil berupa gaun yang siap dikenakan oleh model. Pada pembuatan busana pesta ini pola yang digunakan penulis adalah pola konstruksi dengan sistem So-en, serta menggunakan beberapa teknologi busana diantaranya teknologi penyambungan, teknologi *interfacing* dan *lining*, serta teknologi pengepresan.
3. Penyelenggaraan pergelaran busana 2022 dengan tema VAFACOS ini

melalui tiga tahap, yakni persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan meliputi menentukan tujuan dan tema pergelaran, membentuk panitia, membuat proposal kegiatan, dan menyusun jadwal pergelaran. Pada tahap pelaksanaan, kegiatan yang dilakukan antara lain gladi kotor, gladi resik, dan melaksanakan pergelaran. Tahap terakhir yaitu evaluasi kesesuaian antara konsep dengan pelaksanaan.

Saran

1. Berdasarkan kesimpulan di atas, saran dalam menentukan sebuah desain busana yaitu perlu mengkaji terlebih dahulu tema, tren, sumber ide, serta konsep busana. Dalam mengkaji hal-hal tersebut dapat mencari referensi melalui internet dan melihat kondisi masyarakat terkini. Selain itu, cari inspirasi desain-desain yang sesuai dengan pengkajian tersebut agar memiliki gambaran seperti apa desain busana yang ingin dibuat.
2. Selanjutnya yaitu saran mengenai pembuatan busana. Dalam membuat busana pemilihan bahan hendaklah disesuaikan dengan desain yang telah dibuat. Selain itu, gunakan pola yang cocok agar hasil busana sesuai dengan desain. Setiap selesai menyambung bagian tertentu ada baiknya kampuh di press agar jahitan lebih maksimal dan gunakan kain pelapis agar kain tidak mengkilap. Untuk bahan berbulu

usahakan jauhkan dari benda cair agar bulu tidak menjadi lepek.

3. Saran dalam pergelaran busana, yang pertama yaitu pembagian tugas per divisi dispesifikan kembali sehingga tidak ada miskomunikasi antar divisi. Pada saat gladi bersih latihan *blocking* bersama model, ada baiknya setiap anak ikut mencoba setidaknya satu kali supaya ketika pergelaran tidak kebingungan.

REFERENSI

- [1] Riyanto, Arifah. (2003). Teori Busana. Bandung: YAPEMDO. Chodiyah dan Wisri. A. Mamdy. (1982). Desain busana Untuk SMK/SMTK. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- [2] Ernawati, dkk.. (2008). Tata Busana untuk SMK Jilid 2. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMK.
- [3] Kamil, Sri Ardiati. (1986). Fashion Design. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- [4] Karomah, Prapti & Sicillia Sawitri. (1998). Pengetahuan Busana. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- [5] Kartika, Dharsono Sony. (2004). Seni Rupa Modern. Bandung: Rekayasa Sains.
- [6] Khayati, Enny Zuhni. (1998). Teknik Pembuatan Busana III. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- [7] Kotler, Philip. (2008). Manajemen Pemasaran. Jakarta: Erlangga.
- [8] Lathief, Halilintar. (1998). Pentas "Sebuah Perkenalan". Yogyakarta: Lagaho.

- [9] Maryati. (2010). Statistika Ekonomi dan Bisnis, Edisi Revisi Cetakan Kedua. Yogyakarta: (UPP) AMPYKPN.
- [10] Muliawan, Porrie. (1990). Kontruksi Pola Dasar Wanita. Jakarta: Gunung Mulia.
- [11] Poespo, Goet. (2005). Panduan Teknik Menjahit. Yogyakarta: Kanisius.
- [12] Radas, Saleh. Aisyah, Jafar. (1991). Teknik Dasar Pembuatan Busana. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- [13] Said, Abdul Azis. (2006). Dasar Desain Dwimatra. Makassar: Penerbit UNM Makassar.
- [14] Santosa, Eka. (2013). Dasar Tata Artistik 2 (Tata Cahaya dan Tata Panggung) Kelas X Semester 2 Sekolah Menengah Kejuruan. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMK.
- [15] Santoso, Eko. (2008). Seni Teater Untuk SMK. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- [16] Sanyoto, Sadjiman Ebd. (2005). Dasar-Dasar Tata Rupa & Desain. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- [17] Sidik, Fajar & Aming Prayitno. (1979). Desain Elementer. Yogyakarta: STSRI ASRI.
- [18] Skov, L., Skjold, E., Moeran, B., Larsen, F., & Csaba, F. (2009). The Fashion Show as an Art Form. Department of Intercultural Communication and Management, Copenhagen Business School.
- [19] Suciati. (2008). Moodboard. Prodi Pendidikan Tata Busana. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- [20] Sumaryati, Catri. (2013). Dasar Desain II. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMK.
- [21] Sumaryati, Catri. (2019). Kamus Tata Busana. Jakarta: Badang Pengembangan Bahasa dan Perbukuan.
- [22] Supriyono. (2010). Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: Andi.
- [23] Tarigan, H.G. (1993). Strategi pengajaran dan pembelajaran Bahasa. Bandung: Angkasa.
- [24] Widarwati, Sri. (1993). Desain Busana I. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta. Widarwati, Sri. (1996). Desain Busana II. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- [25] Widjningsih. (1982). Desain Hiasan Busana dan Lenan Rumah Tangga. Yogyakarta: IKIP.
- [26] Wien Pudji Priyanto. (2004). Diktat Kuliah Tata Pentas Teknik Pentas. Yogyakarta: FBS UNY.
- [27] Yulianti, Nanie Asri. (1993). Teknologi Busana. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- [28] Yusmerita. (2007). Modul Desain Busana. Jurusan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang.

SUMBER DARI INTERNET

- http://file.upi.edu/Direktori/FPTK/JUR._PEN_D._KESEJAHTERAAN_KELUARGA/197101101998022-WINWIN_WIANA/MANAJEMEN_PERAGAAAN_BUSANA_ok.pdf
- <https://glosarium.org/arti-sumber-ide-di-fashion/>.
- <https://kbbi.lektur.id/tata-panggung>
- <https://kbbi.web.id/tema>
- <https://www.kamusbesar.com/ukuran>

<https://www.scribd.com/presentation/4802988>

[75/7-TEKNIK-PENYAJIAN-](#)

[GAMBAR-pptx.](#)

<https://www.tsunagujapan.com/id/inari-fox->

[japan/](#)