


PEMBUATAN BUSANA PESTA MALAM DENGAN MAPPING TILE BORDIR PADA BAGIAN EKOR ROK

Febrianita Yulia Ningrum¹, Deny Arifiana²

Universitas Negeri Surabaya, Jl. Ketintang, Ketintang, Kota Surabaya, 60231, Indonesia
¹febrianitayulia.20053@mhs.unesa.ac.id | ²denyarifiana@unesa.ac.id

ARTICLE INFO	ABSTRACT
<p>Diterima : 07.08.23 Direvisi : 12.08.23 Diterima : 23.10.23</p>	<p>The aim of this study was to find out the process of making evening party dresses with embroidered tile mapping on the tail of the skirt and find out the results of making evening party clothes with embroidered tile mapping on the tail of the skirt. The method used in this study is the creation of work which consists of four stages. First, the pre-design stage. Second, the design stage. Third, the embodiment stage. Fourth, the presentation stage. The results of this study are: The process of making evening party dresses with mapping on the tail of the skirt starts from making a party dress design concept and making sketches. The process of applying mapping to party attire starts with cutting the embroidered tiles used for mapping according to the design. Then the embroidered tile pieces are arranged and placed on the tail of the party dress skirt. The finished result of making an evening party dress with embroidered tile mapping on the tail of the skirt is in accordance with the design concept. The selection of material characteristics using maroon duchess cloth and the application of embroidered tile mapping on the tail of the party dress skirt makes the dress look luxurious.</p> <p>Keywords: party dress, mapping, tile embroidery</p>
<p> This article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)</p>	

PENDAHULUAN

Praktik Kerja Lapangan (PKL) merupakan kegiatan yang harus diselesaikan oleh mahasiswa S1 Pendidikan Tata Busana Universitas Negeri Surabaya. Magang atau Praktik Kerja Lapangan memberi siswa pendidikan dan non-kependidikan wawasan dan pengalaman langsung yang relevan dengan aktivitas kehidupan nyata di lembaga pendidikan dan industri, memungkinkan siswa untuk melakukan tugas yang sesuai dengan spesialisasi mereka. Ini adalah kegiatan belajar yang mengembangkan kemampuan yang sesuai untuk dilakukan. Praktik Kerja Lapangan bertujuan agar peserta didik mampu mengambil peran sebagai pendidik yang komunikatif secara kritis, inovatif, adaptif, teoritis dan aplikatif sesuai dengan hakikat dan budaya Indonesia. Kegiatan ini dirancang untuk pedagogik dan

pembelajaran nilai-nilai dan wawasan sains dalam kerangka budaya Indonesia yang ditanamkan kepada siswa di era global.

Berbagai industri di bidang fashion seperti butik, toko pakaian, lembaga pelatihan dan kursus turut serta dalam pelaksanaan kegiatan magang. Salah satunya, Whulyan Attire, digunakan sebagai tempat magang mahasiswa S1 Pendidikan Tata Busana 2020. Selama magang di Whulyan mahasiswa bertugas memotong dan menjahit pakaian sewaan. Selama magang siswa juga mengerjakan pakaian yang berbeda seperti menjahit gaun, menjahit rok wiron, dan menerapkan mapping pada busana pesta malam.

Busana pesta adalah pakaian yang dikenakan pada saat pesta yang pestanya dipisahkan oleh waktu, seperti pesta pagi, pesta siang, dan pesta malam (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1998:10). Menurut Any Zuni Kayati (1998:3) Pakaian pesta adalah pakaian yang dikenakan pada pesta pagi, siang dan malam. Sebaliknya, menurut Chodhya dan Wisri A. Mamady (1982:166) Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada acara pesta dan biasanya terbuat dari bahan berkualitas tinggi dengan hiasan dan asesoris yang lengkap sehingga terlihat istimewa. Busana pesta malam adalah busana pesta yang dikenakan pada saat pesta malam dari matahari terbenam hingga menjelang tidur, baik formal maupun informal (Enny Zuhni Khayati, 1998). Bahan pakaiannya merupakan bahan yang memberikan kesan mewah pada pakaian dan dapat membuatnya tampak istimewa (Sri Widarwati, 1993:70) Tergantung pada iklim dan sifat bahannya, kain yang digunakan bisa lebih tipis atau lebih tebal. Contoh bahan busana pesta yaitu chiffon, taffeta, satin, velvet, silk, voile, corduroy, wool, dll. Warna yang digunakan pada gaun pesta adalah warna yang glossy yang terlihat mewah dan gemerlap, namun intinya pilihlah warna yang tidak terlalu mencolok terutama untuk gaun pesta pagi. Pemilihan warna gaun pesta harus selaras dengan warna kulit agar terlihat sempurna. Menurut Cicilia Savitri (1986:53). Tekstur bahan baju pesta biasanya lembut, halus, mengkilat, tidak keras, tidak tebal atau tipis, serta memberikan rasa nyaman saat dikenakan. Desain hiasan busana mengacu pada benda-benda yang dihias pada pakaian agar terlihat lebih cantik (Enny Zuhni Khayati, 1998). Desain hiasan adalah desain yang dimaksudkan untuk mempercantik suatu objek (Widjningsih, 1982).

Menurut Sri Widarawati (1993) desain hiasan busana adalah bagian berbentuk struktural yang dimaksudkan untuk meningkatkan estetika desain struktural. Mapping adalah teknik menghias pakaian yang melibatkan penempelan bahan lain ke pakaian. Tujuan dari teknik mapping adalah untuk meningkatkan nilai jual dan estetika pakaian. Bahan yang biasa digunakan untuk penerapan teknik mapping antara lain potongan brokat, sulaman, manik- manik, renda, dan batu permata.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pembuatan busana pesta malam dengan mapping tile bordir pada bagian ekor rok dan hasil proses pembuatan busana pesta malam dengan mapping tile bordir pada bagian ekor rok. Kelebihan artikel ini adalah dapat menambah referensi dalam bidang busana khususnya pembuatan busana pesta malam dengan penerapan mapping tile bordir pada ekor rok. Penerapan mapping sebagai hiasan busana pesta malam lebih menarik dan

juga menjadi wacana bagi mereka yang ingin mengembangkan bentuk tulisan lain yang terkait dengan bidang pakaian.

METODE

Metode penelitian ini mengacu pada metode pembuatan karya (Hendriyana, 2018) yaitu : (1) Pra perancangan : Peneliti mencari ide dan sumber ide untuk digunakan dalam menciptakan karya. (2) Perancangan : Peneliti merancang penciptaan karya berdasarkan ide dan sumber ide. (3) Perwujudan : Peneliti mewujudkan ide atau desain yang dibuat sebagai sebuah karya. (4) Penyajian : Peneliti mempresentasikan hasil penelitiannya kepada publik. Teknik ini mengacu pada relevansi ciri-ciri yang melekat yang menyertai hubungan antara subjek dan subjek penelitian.

Hal | 3

Pra-Perancangan

Sumber ide adalah segala sesuatu yang memicu seseorang untuk mengembangkan ide desain baru (Sri Widarwati, 2000). Ide mendesain busana pesta malam dengan mapping tile border terinspirasi dari Whulyan Attire. Warna utama yang digunakan adalah merah maroon yang memiliki kesan glamour atau mewah sesuai dengan sumber ide. Mapping ini merupakan salah satu ciri khas dari Whulyan karena selalu ada di setiap busana yang dibuat seperti busana pesta, kebaya, dan busana pengantin. Pada busana pesta hiasan mapping ini diterapkan pada bagian dress, lengan, maupun ekor rok dengan tambahan payet disetiap hiasan mapping.

Perancangan

Desain busana adalah ide atau gagasan seseorang yang diimplementasikan melalui gambar berupa gambar fashion, dengan menggunakan elemen yang tepat untuk menciptakan pakaian yang menarik. Unsur- unsur yang terlibat adalah garis, bentuk, ukuran, warna, nilai kegelapan, dan tekstur. Desain busana pesta malam sejalan dengan konsep desain Whulyan Attire.

Desain hiasan adalah desain yang dimaksudkan untuk mempercantik suatu objek (Widjningsih, 1982). Menurut Sri Widarawati (1993), desain hiasan busana adalah bagian berbentuk struktural yang dimaksudkan untuk meningkatkan estetika desain struktural. Mapping adalah teknik menghias busana yang melibatkan penempelan bahan lain ke pakaian. Tujuan dari mapping adalah untuk meningkatkan nilai jual dan estetika pakaian. Bahan yang biasa digunakan untuk penerapan teknik mapping antara lain potongan brokat, sulaman, manik-manik, renda, dan batu permata.

Pemilihan bahan utama busana berupa satin duchess atau satin bridal yang memiliki tekstur tebal, sedikit kilau dan langsai. Adapun lapisannya menggunakan firing errow yang berwarna sama dan menyerap keringat dengan baik. Bahan hiasan mapping menggunakan kain tile bordir. Kain tile bordir merupakan jenis kain yang diperoleh dari perpaduan antara tile dengan bordiran yang memiliki kesan mewah dengan warna senada. Sedangkan mapping tile bordir ditata dengan pola asimetris



Gambar 1. Konsep desain busana pesta dengan mapping tile bordir pada bagian ekor rok (sumber : Febrianita, 2023)

Perwujudan

Tahapan-tahapan pengimplementasian karya busana yaitu: (1) Tahap pemotongan bahan busana pesta sesuai dengan pola. (2) Tahap penyelesaian busana pesta (3) Tahap memotong tile bordir sesuai desain busana pesta (4) Tahap peletakan tile bordir pada ekor rok busana pesta (5) Tahap penyelesaian mapping pada ekor rok busana pesta.

Penyajian

Busana pesta malam dengan mapping tile bordir pada bagian ekor rok diwujudkan dalam busana two-piece kombinasi dress dengan ekor rok lepas pasang warna merah maroon. Penerapan mapping tile bordir menggunakan warna yang senada yaitu merah. Busana pesta membentuk siluet L menampilkan kesan mewah. Peletakan mapping tile bordir dengan pola asimetris menyebar di ekor rok busana pesta menyempurnakan tampilan busana pesta.

HASIL DAN DISKUSI

Proses pembuatan busana pesta dengan mapping tile bordir pada bagian ekor rok

Proses pembuatan busana pesta dengan mapping tile bordir pada bagian ekor rok sebagai berikut : (1) Peneliti mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan (2) Peneliti membuat konsep desain busana pesta (3) Peneliti membuat sketsa desain busana pesta (4) Peneliti membuat technical drawng busana pesta yaitu Desain Produksi I dan Desain Produksi II (5) Peneliti mengambil ukuran untuk pembuatan busana pesta (6) Peneliti membuat pola dasar dan pecah pola busana pesta (7) Peneliti meletakkan pola pada bahan lalu memotong bahan seperti bahan utama, bahan furing, dan kuffner (8) Peneliti memasang kuffner pada bahan utama (9) Peneliti merader tanda-tanda pola jahitan (10) Peneliti menjahit sisi-sisi badan dan rok bahan utama (11) Peneliti menjahit bahan utama badan dengan rok (12) Peneliti menjahit furing badan dan memasang cup bra (13) Peneliti menjahit resleting jepang (14) Peneliti memasang furing rok dan menjahit dengan furing badan (15) Peneliti melakukan finishing resleting dan kelim rok bawah (16) Peneliti menjahit TB ekor rok (17) Peneliti menjahit kecil (krill) kelim ekor rok (18) Peneliti menjahit horsehair

pada ekor rok (19) Peneliti menjahit ban pinggang pada ekor rok (20) Peneliti melakukan finishing ekor rok dan memasang hak kait (21) Peneliti memotong bentuk hiasan mapping tile bordir sesuai desain busana pesta. Motif tile bordir yang sudah ada dipotong- potong sesuai desain (22) Peneliti menerapkan dan memasang potongan mapping tile bordir yang sudah sesuai desain pada ekor rok busana pesta. Tile bordir yang sudah dipotong-potong dan dibentuk sesuai keinginan lalu disusun dan ditempelkan pada pinggiran ekor rok. Dalam menyusun mapping harus tetap memperhatikan nilai estetika suatu busana (23) Grand jury yaitu penilaian yang dilakukan oleh juri (dosen pembimbing dan dosen penguji) dan mahasiswa.

Hasil jadi pembuatan busana pesta dengan mapping tile bordir pada bagian ekor rok

Pembuatan busana pesta dengan mapping tile bordir pada bagian ekor rok menghasilkan busana bersiluet L yang sesuai dengan sumber ide dan konsep desain busana yang telah dibuat. Busana pesta diwujudkan dalam busana twopiece terdiri dari dress dengan rok A dan ekor rok lepas pasang. Opening dan closing terpisah antara dress dan ekor rok. Pada dress menggunakan opening resleting jepang pada bagian tengah belakang dan pada ekor rok opening menggunakan hak kait dan juga kancing tekan pada bagian ban pinggang.

Mapping tile bordir menggunakan warna merah yang terkesan mewah agar cocok dikenakan pada busana pesta untuk kesempatan malam hari. Hasil mapping tile bordir memberikan efek asimetris pada busana pesta. Hasil penelitian ini telah sesuai ekspektasi peneliti, inovatif, update, dan unik.



Gambar 2. Hasil jadi pembuatan busana pesta dengan mapping tile bordir pada bagian ekor rok

(Sumber : Febrianita, 2023)

KESIMPULAN

Proses pembuatan busana pesta dengan mapping tile bordir pada bagian ekor rok dimulai dari menentukan konsep desain lalu membuat sketsa desain busana pesta. Kemudian mengambil ukuran untuk membuat pola dan pecah pola. Setelah membuat pola proses selanjutnya yaitu memotong bahan dan menjahit busana

Pembuatan Busana Pesta Malam dengan Mapping Tile Bordir pada Bagian Ekor Rok

pesta. Kemudian memotong mapping tile bordir sesuai desain lalu menerapkan mapping pada ekor rok busana pesta. Hasil jadi pembuatan busana pesta dengan mapping tile bordir sudah sesuai dengan konsep desain yang sudah dibuat. Hasil jadi busana pesta menghasilkan busana dengan siluet L yang menunjukkan kesan mewah.

Penerapan mapping tile bordir pada bagian ekor rok membuat busana pesta memiliki keunikan tersendiri. Penataan mapping pada ekor rok busana pesta disesuaikan dengan konsep desain yang telah dibuat. Pemilihan bahan untuk pembuatan busana pesta sudah sesuai sehingga ekor rok terlihat mengembang dan mapping pada bagian ekor rok terlihat sesuai desain.

Hal | 6

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, I. G. (2018). Pengembangan Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide Dari Mitologi Kerajaan Yunani, Hal 222-233.
- Anggraeni, C. (2015). Kontribusi Hasil Belajar Busana Pesta Terhadap Kesiapan Uji Kompetensi, 5.
- Chandra Kusuma Imam, U. W. (2020). Illusion Waves Pada Busana Pesta Wanita, 10.
- Cici Anggraeni, P. T. (2015). Kontribusi Hasil Belajar Busana Pesta Terhadap Kesiapan Uji Kompetensi Pembuatan Busana Pesta, 7.
- Demia Nuraiyah, A.-a. S. (2018). Penerapan Hasil Belajar “Membuat Hiasan , 9.
- Florencia, A. (2021). Penerapan Teknik Pleated Pada Busana Pesta Evening Gown, 14.
- Junia, R. U. (2021). Penerapan Interfacing pada Bagian Off Shoulder, 7.
- Maeliah, N. Y. (2022). Penerapan Aplikasi Bordir pada Busana Pesta, 6.
- Saputri, W. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Pembuatan Hiasan , 9.
- Wulandari, R. (2009). Pembuatan Busana Pesta Siang dengan Hiasan Renda dan Manik-Manik, 1.