

**PENERAPAN STRUKTUR BANGUNAN DAN WARNA BANGUNAN
PONDOK PESANTREN SALAFIYAH BIHAARU BAHRI ‘ASALI
FADLAAILIR RAHMAH KE DALAM KOLEKSI BUSANA SIAP PAKAI
“PRECSATEN”**



TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya
Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Desain Mode

Disusun Oleh :

**FARADILLA ARMYKO KALNASH
NIM 17910029**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS KONSENTRASI DESAIN MODE
JURUSAN DESAIN POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

**JAKARTA
2020**

PERNYATAAN ORISINALITAS DAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : FARADILLA ARMYKO KALNASH

NIM : 17910029

Program Studi : DESAIN MODE

telah menghasilkan karya tugas akhir dengan judul:

PENERAPAN STRUKTUR BANGUNAN KUWARNA BANGUNAN PONDE SALAFIYAH BIHARU BAHU
ASAL FARIAHIR RAHMATI KEPALAM KONSEP KOLEKSI BUNYANA SITY PARTI

dengan sebenarnya menyatakan bahwa:

1. Tugas akhir ini adalah asli, hasil karya saya sendiri, yang belum pernah dipublikasikan dan belum pernah diikutsertakan dalam kompetisi/lomba di tingkat Regional, Nasional atau Internasional sebelumnya;
2. Tugas akhir saya susun tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia;
3. Semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan tata cara yang benar.

Jika di kemudian hari ternyata saya melakukan tindakan plagiarisme, saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan menerima sanksi yang dijatuhkan oleh pihak yang berwenang kepada saya.

Jumat, 07 Agustus 2020
Yang menyatakan,



NIM 17910029



Tgl. dicetak:20...

(paraf staf & c)
Jurusan/PSD

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : FARADILLA ARMYKO KALNASH
NIM : 17910029
Program Studi : DESAIN MDOE

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya beserta perangkat/properti yang ada, yang berjudul: PENERAPAN STRUKTUR BANGUNAN DAN WARNA BANGUNAN PONDOK SALAFIYAH BITHARU BAHRI'ASAH FADLAAILIE KAHMAH KEPALAM KONSEP KOLEKSI BUSANA SIAP PAKAI

Dengan hak ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, meng-alihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

..Jum'at .., 07 Agustus .. 2020

Yang menyatakan,



NIM. 17910029



“PRECSATEN”

**PENERAPAN STRUKTUR BANGUNAN DAN WARNA BANGUNAN
PONDOK PESANTREN SALAFIYAH BIHAARU BAHRI ‘ASALI
FADLAAILIR RAHMAH KE DALAM KOLEKSI BUSANA SIAP PAKAI**

Oleh:

Faradilla Armyko Kalnash

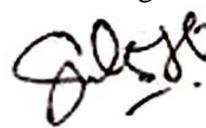
DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH:

Pembimbing I:



Dr. Benget Simamora, M.M.
NIP. 195907061986031002

Pembimbing II:



Sri Sulistiowati, M.Des.
NIP.

MENGETAHUI:

Koordinator
Program Studi Desain Mode

Pingki Indrianti, M.Ds.

NIP. 198603202015042003

Jakarta, 13 Agustus 2019

DISAHKAN OLEH:

KETUA JURUSAN DESAIN GRAFIS

Hafid Setyo Hadi, M.T.

NIP. 198305242014041001

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini telah dipertahankan di hadapan sidang penguji tugas akhir Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif pada tanggal 13 Agustus 2020, dan telah dinyatakan:

LULUS

Tim Penguji:

Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
Yudha Pradana, M.Pd	Penguji Ketua	
Dr. Wesnina, M.Sn	Penguji Anggota	
Sri Sulistiowati, M.Des	Pembimbing (Moderator)	

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah senantiasa memberikan kesehatan, kesabaran, dan segenap kemampuan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik. Tujuan dari penulisan Tugas Akhir adalah sebagai syarat lulus Diploma III Program Studi Desain Mode, Politeknik Negeri Media Kreatif. Judul Tugas Akhir ini adalah *Precsaten*.

Penulisan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik dan benar tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang telah membantu dan senantiasa berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada pihak-pihak yang telah membantu banyak dalam penulisan Tugas Akhir ini.

1. Dr. Purnomo Ananto, M.M. Selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Benget Simamora M.M. Selaku Wakil Direktur I Bidang Akademik dan dosen pembimbing penulisan yang telah memberikan penulis arahan dalam penulisan Tugas Akhir.
3. Hafid Setyo Hadi M.T. selaku Ketua Jurusan Desain Grafis.
4. Yuda Perdana, S.Pd.,M.Pd. selaku Sekretaris Desain Grafis.
5. Pingki Indirianti S. Ds., M. Ds. selaku Koordinator Program Studi Desain Mode.
6. Sri Sulistiowati S.Sn., M.Des. selaku Pembimbing Materi

dalam Tugas Akhir yang telah membantu mengarahkan ide, saran, serta lainnya selama proses produksi Tugas Akhir.

7. Kepada kedua Orang Tua Penulis selalu memberikan dukungan penuh baik secara rohani, jasmani, mental dan materil selama berlangsungnya penulisan Tugas Akhir.
8. Para Dosen dan Staf Jurusan Desain Mode serta karyawan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama 3(tiga) tahun penulis menempuh pendidikan disini
9. Kepada Bapak Legio selaku BANBAS Pondok Pesantren Biba' Fadlrah yang telah mengantar penulis selama disana.
10. Kepada Bapak Yasik selaku tangan kanan Pondok Pesantren Biba' Fadlrah yang telah menjadi *tour guide* selama 2 hari disana.

Penulis berharap untuk menerima kritik dan saran yang membangun atas dibuatnya Tugas Akhir ini agar menjadi motivasi.

Jakarta, 13 Agustus 2020

Penulis

DAFTAR ISI

Contents

DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan dan Manfaat	5
1.4.1 Tujuan	5
1.4.2 Manfaat	6
1.5 Metodologi Pengumpulan Data	6
1.5.1 Studi Kepustakaan	6
1.5.2 Internet	6
1.5.3 Observasi Langsung	7
1.6 Sistematika Penulisan	7
1.6.1 BAB I: PENDAHULUAN	7
1.6.2 BAB II : LANDASAN TEORI	8
1.6.3 BAB III : KONSEP PERANCANGAN KARYA	8
1.6.4 BAB IV : PEMBAHASAN KARYA	8
1.6.5 BAB V : PENUTUP	8

BAB II.....	9
KAJIAN TEORI.....	9
2.1 Tinjauan Umum.....	9
2.1.1 Busana Siap Pakai (<i>Ready to Wear</i>).....	9
2.1.2 <i>Look</i> dan <i>Style</i>	10
2.1.3 Koleksi Busana.....	12
2.1.4 Unsur dan Prinsip Desain.....	14
5. Detail	20
2.3.1 Desain Hiasan.....	20
2.3.2 Desain Struktural	21
6. Prinsip Desain	21
2.2.1 Tema	23
2.2.2 Struktur	27
2.2.3 Unsur dan Filosofi	28
2.2 Target Market	28
2.3 Kerangka Berfikir	30
BAB III.....	31
KONSEP PERANCANGAN	31
3.1 Konsep Pembuatan	31
3.1.1 Konsep	31
3.1.2 Moodboard.....	33
3.2 Material Plan	34
Gambar 3.2 Gabardine	35
Gambar 3.3 Katun.....	35
Sumber: Dokumen Pribadi	35

Sumber: Dokumen Pribadi	36
3.3 Alternatif Desain.....	37
Gambar 3.5 Alternatif desain 1-6.....	37
Sumber: Dokumen Pribadi	37
3.4 Sketsa dan Penjelasan Desain Terpilih	42
3.4.1 Desain Terpilih Pertama	42
Gambar 3.10 Desain terpilih 1	42
3.4.2 Desain terpilih kedua	44
3.4.3 Desain terpilih tiga.....	46
BAB IV	48
PEMBAHASAN KARYA	48
4.1 Bagan Langkah Kerja	48
4.2 Desain 1.....	49
4.2.1 Analisa Desain 1	49
4.2.2 Gambar Teknik Desain 1	50
4.2.3 Ukuran.....	51
4.2.4 Pola Dasar Badan.....	52
4.2.5 Pola Dasar Lengan.....	53
4.2.6 Pola Dasar Celana Skala	54
4.2.7 Mengubah Model Pola Kemeja	55
4.2.8 Pecah Pola Kemeja	56
4.2.9 Mengubah Model Pola Lengan Kemeja	57
4.2.10 Pecah Pola Lengan Kemeja.....	58
4.2.11 Mengubah Pola Blazer	59
4.2.12 Pecah Pola Blazer	60

4.2.13	Merubah Pola Lengan Jas (skala 1:6)	61
4.2.14	Pecah Pola Lengan Jas	62
4.2.15	Pola Kerah Kemeja	63
4.2.16	Pecah Pola Kerah.....	63
4.2.17	Merubah Pola Celana.....	64
4.2.18	Pecah Pola Celana	65
4.2.19	Rancang Bahan Gabardine Coklat.....	66
4.2.20	Rancang Bahan Katun Biru.....	67
4.2.21	Rancang Bahan Celana	68
4.2.22	Rancang Bahan Furing.....	69
4.2.23	Rancang Bahan Lapisan.....	70
4.2.24	Lapisan.....	71
4.2.25	Rancangan Harga Desain 1	72
4.2.26	Langkah Kerja Menjahit Jas.....	74
4.2.27	Langkah Kerja Pembuatan Kemeja	75
4.2.28	Langkah Kerja Pembuatan Celana	76
4.2.29	Foto Produk Desain 1	77
4.3	Desain 2.....	78
4.3.1	Analisa Desain 2.....	78
4.3.2	Gambar Teknik Desain 2	79
4.3.3	Pola Dasar Badan.....	80
4.3.4	Pola Dasar Lengan.....	81
4.3.5	Pola Dasar Celana.....	82
4.3.6	Mengubah Model Blus.....	83
4.3.7	Pecah Pola <i>Turtleneck</i>	84

4.3.8	Mengubah Model Lengan	85
4.3.9	Pecah Pola Lengan.....	86
4.3.10	Mengubah Model Blazer.....	87
4.3.11	Pecah Pola Blazer	88
4.3.12	Merubah Model Lengan Blazer.....	89
4.3.13	Rancangan Bahan Gabardine Cokelat	90
4.3.14	Rancang Bahan Gabardine Biru	91
4.3.15	Rancang Bahan Katun Biru.....	92
4.3.16	Rancang Bahan Katun Putih	93
4.3.17	Rancang Bahan Furing.....	94
4.3.18	Rancangan Harga Desain 2	95
4.3.19	Langkah menjahit <i>Blazer</i>	97
4.3.20	Langkah menjahit <i>Turtleneck</i>	98
4.3.21	Langkah menjahit Celana.....	99
4.4	Desain 3.....	100
4.4.1	Analisa Desain 3.....	100
4.4.2	Gambar Teknik Desain 3	101
4.4.3	Pola Dasar Badan.....	102
4.4.4	Pola Dasar Lengan.....	103
4.4.5	Pola Dasar Rok.....	104
4.4.6	Mengubah Model Blazer.....	105
4.4.7	Pecah Pola Blazer	106
4.4.8	Mengubah Model Lengan Blazer	107
4.4.9	Pecah Pola Lengan Blazer.....	108
4.4.10	Mengubah Model Blus.....	109

4.4.11	Pecah Pola Blus	110
4.4.12	Mengubah Model Lengan Blus	111
4.4.13	Pecah Pola Lengan Blus.....	112
4.4.14	Mengubah Model Rok	113
4.4.15	Pecah Pola Inner Rok.....	114
4.4.16	Mengubah Model Rok	115
4.4.17	Rancang Bahan Gabardine Coklat.....	116
4.4.18	Rancang Bahan Gabardine Biru	117
4.4.19	Rancang Bahan Katun Putih	118
4.4.20	Rancang Bahan Furing.....	119
4.4.21	Rancangan Harga Desain	120
4.4.22	Langkah Kerja Menjahit <i>Blazer</i>	122
4.4.23	Langkah Kerja Menjahit Blus	123
4.4.24	Langkah Kerja Menjahit Rok.....	124
BAB V.....		125
PENUTUP		125
5.1	Simpulan	125
5.2	Saran	126
DAFTAR PUSTAKA		128

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1.....	37
Tabel 4.2	72
Tabel 4.3.....	74
Tabel 4.4.....	75
Tabel 4.5.....	76
Tabel 4.6.....	78
Tabel 4.7.....	79
Tabel 4.8.....	95
Tabel 4.9.....	97
Tabel 4.10.....	98
Tabel 4.11.....	99
Tabel 4.12.....	100
Tabel 4.13.....	101
Tabel 4.14.....	120
Tabel 4.15.....	122
Tabel 4.16.....	123
Tabel 4.17.....	124

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	33
Gambar 3.2	35
Gambar 3.3	35
Gambar 3.4	36
Gambar 3.5	37
Gambar 3.6	38
Gambar 3.7	39
Gambar 3.8	40
Gambar 3.9	41
Gambar 3.10	42
Gambar 3.11	44
Gambar 3.12	46
Gambar 4.1	49
Gambar 4.2	50
Gambar 4.3	52
Gambar 4.4	53

Gambar 4.5	54
Gambar 4.6	55
Gambar 4.7	56
Gambar 4.8	57
Gambar 4.9	58
Gambar 4.10	59
Gambar 4.11	60
Gambar 4.12	61
Gambar 4.13	62
Gambar 4.14	63
Gambar 4.15	63
Gambar 4.16	64
Gambar 4.17	65
Gambar 4.18	66
Gambar 4.19	67
Gambar 4.20	68
Gambar 4.21	69

Gambar 4.22	70
Gambar 4.23	71
Gambar 4.24	77
Gambar 4.25	78
Gambar 4.26	80
Gambar 4.27	81
Gambar 4.28	82
Gambar 4.29	83
Gambar 4.30	84
Gambar 4.31	85
Gambar 4.32	86
Gambar 4.33	87
Gambar 4.34	88
Gambar 4.35	89
Gambar 4.36	90
Gambar 4.37	91
Gambar 4.38	92

Gambar 4.39	93
Gambar 4.40	94
Gambar 4.41	100
Gambar 4.42	102
Gambar 4.43	103
Gambar 4.44.....	104
Gambar 4.45	105
Gambar 4.46.....	106
Gambar 4.47	107
Gambar 4.48	108
Gambar 4.49	109
Gambar 4.50	110
Gambar 4.51	111
Gambar 4.52	112
Gambar 4.53	113
Gambar 4.54	114
Gambar 4.55	115

Gambar 4.56	116
Gambar 4.57	117
Gambar 4.58	118
Gambar 4.59	119

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Wawancara
2. Lembar Bimbingan

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Turen adalah salah satu kecamatan di Kabupaten Malang, Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Turen memiliki sejarah yang sangat panjang. Sejarah menyebutkan bahwa Turen adalah daerah perdikan yang diberikan Mpu Sindok pada abad ke-10 kepada seorang pendeta bernama Turian Tapadha. Sebuah Prasasti yang telah ditemukan di daerah Turen seperti Prasasti Watu Godek yang ditemukan di Desa Tanggung, Kecamatan Turen, memperlihatkan bahwa Turen adalah daerah pemukiman yang sudah dihuni bahkan sebelum Kerajaan Kediri, Singasari, dan Majapahit berdiri.

Nama daerah Turen sendiri baru tercatat dalam sejarah peradaban modern sejak pemerintah kolonial Belanda membangun sebuah pabrik tepung tapioka di daerah Turen pada akhir abad ke-19. Masuknya pengaruh Belanda itu pula yang diduga membawa bibit-bibit peradaban kota besar ke Turen. Mereka, misalnya membangun gedung pertemuan besar yang difungsikan sebagai ballroom untuk dansa-dansi para pegawai Belanda tepat di depan pabrik. Hingga kini, bangunan yang disebut kamar bola oleh penduduk setempat itu masih difungsikan sebagai gedung pertemuan bernama Balai Pertemuan Soedali.

Kecamatan Turen adalah salah satu dari 33 Kecamatan di Kabupaten Malang terletak + 16 km arah timur dari Ibu Kota Kabupaten Malang (Kota Kepanjen) dan + 26 km arah selatan dari kota Malang, yang merupakan pusat

pengembangan kawasan Malang Timur & Selatan dengan batas – batas wilayah Utara: Kecamatan Wajak dan Buluwalang, Timur: Kecamatan Wajak dan Dampit, Selatan: Kecamatan Sumbermanjing Wetan, Barat: Kecamatan Gondanglegi dan Pagelaran.

Kecamatan Turen merupakan salah satu dari 33 Kecamatan di Kabupaten Malang yang memiliki tempat wisata yang cukup fenomenal. Tidak hanya wisatawan lokal namun turis mancanegara turut datang untuk melihat tempat yang penuh dengan nuansa harmoni tersebut, yakni Pondok Pesantren Salafiyah Bi Ba'a Fadlrah. Pondok Pesantren Salafiyah Bi'ba Fadlrah dibangun oleh KH. Ahmad Bahru Mafdlaluddin Shaleh Al Mahbub Rahmat Alam, sering disebut dengan Romo Kyai Ahmad. Pondok Pesantren ini dikenal dengan sebutan Masjid Tiban oleh warga sekitar karena adanya isu bahwa masjid ini jadi secara tiba-tiba dan hanya dalam jangka waktu satu malam, namun menurut observasi yang telah dilakukan pernyataan itu tidak benar adanya. Pondok pesantren inipun kerap disebut dengan Masjid seribu pintu karena memiliki banyak pintu yang dapat menuju ke ruangan-ruangan yang berbeda-beda dan lantai yang berbeda.

Pondok pesantren Salafiyah Bi Ba'a Fadlrah atau yang memiliki nama lengkap Salafiyah "Bihaaru Bahri "*Asali Fadlaailir Rahmah*" dan disingkat dengan "*Bafroh*" yang secara harfiah diterjemahkan sebagai Lautannya lautan madu, biasa pula disebut oleh penduduk sekitar dengan nama Salafiyah Bi Ba'a Fadlrah, dirintis mulai dari tahun 1963 oleh Romo Kyai Ahmad bangunan ini melewati tiga masa periode untuk dapat berevolusi dimulai dari periode tahun

1985 s/d 1990an, periode tahun 2002 s/d 2007 dan periode tahun 2010 s/d sekarang.

Pondok pesantren Bi Ba'a Fadlrah ini dibangun tidak dengan teori atau ide dari seorang arsitektur melainkan murni pemikiran hasil dari shalat istikharah saja. Dari hasil pembangunan pondok pesantren Bi Ba'a Fadlrah ini seperti dominasi arsitektur 4 negara yaitu Arab, China, India dan Eropa, seperti motif-motif, dominasi warna, bentukan-bentukan seperti candi, dan beberapa kubah-kubah yang runcing. Namun, pernyataan dari pendiri sendiri bangunan ini murni hanya hasil dari shalat istikharah dan tidak ada yang menyerupai bangunan-bangunan lain di dunia. Motif-motif yang memiliki satu kesatuan harmoni yang ada pada bangunan ini diharapkan dapat membawa perasaan kagum dan tenang kepada para pengunjungnya saat melihat bangunan pondok pesantren ini. Bangunan ini didominasi dengan warna 3 warna utama yakni biru, putih dan emas. Pada bagian dalam bangunan hampir keseluruhannya berwarna emas maka dari itu bangunan ini memiliki filosofi nama lautannya lautan emas.

Tujuan dan fungsi dibangunnya pondok pesantren salafiyah "Bihaaru Bahri 'Asali Fadlaailir Rahmah" adalah untuk kepentingan rohani sebagai sarana/ media/ alat untuk membersihkan penyakit hati dari berbagai macam penyakit hati, agar dapat menambah keimanan dan kecintaan kepada tuhan disamping sebagai sarana pendidikan dan pembelajaran. Ponpes ini diperuntukkan bagi semua umat tanpa membedakan ras, suku, bangsa, agama dan aliran, dengan tujuan harapan siapapun yang masuk ke pondok secara otomatis biidznillah dapat terbersihkan

penyakit-penyakit hatinya serta bisa mengambil pelajaran hikmah dan keberkahannya. (Romo Kyai Ahmad).

Penulis mengangkat Masjid Tiban atau Pondok pesantren Bi Ba'a Fadlrah sebagai inspirasi tugas akhir dikarenakan penulis tertarik dengan keunikan arsitektural dan pemilihan motif-motif yang terdapat pada bangunan tersebut yang berbeda daripada bangunan yang ada pada umumnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Bagaimana membuat koleksi busana siap pakai yang terinspirasi dari struktur bangunan Masjid Tiban atau Pondok Pesantren Bi Ba’a Fadlrah dengan menerapkan style *Classic Casual* dan Look *Preppy*?”

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dalam pembuatan koleksi busana siap pakai yang terinspirasi dari Masjid Tiban atau Pondok pesantren Bi Ba’a Fadlrah yang berkuat pada struktur dan warna pada bangunannya. Berdasarkan latar belakang diatas penulis membatasi permasalahan pada pembuatan koleksi busana siap pakai yang terinsiprasi dari Pondok Pesantren Bi Ba’a Fadlrah yang berada di Turen, Malang dengan *look Preppy* dan *Style Classic Casual* untuk target market umur 20-28 tahun.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan utama dari tugas akhir ini merupakan pembuatan koleksi busana *ready to wear* yang terinspirasi dari “Masjid Tiban/Ponpes Bi Ba’a Fadlrah” dengan menerapkan *Preppy look*, dan *Classic Casual Style* dengan target market wanita remaja hingga dewasa usia 18 - 26 tahun.

1.4.2 Manfaat

Beberapa manfaat dari hasil karya tugas akhir ini memiliki dua partisi yaitu, manfaat secara praktik atau praktisi dan manfaat secara akademis.

1. Manfaat Praktisi

Setelah terealisasikannya karya Tugas Akhir ini, penulis berharap supaya karya tugas akhir dapat menjadi salah satu ide dan inspirasi yang berbeda dari yang telah ada sebelumnya.

2. Manfaat akademis

Penulis berharap supaya karyanya dapat dinikmati dan dipelajari, dengan penambahan ilmu untuk lebih berani menggunakan detail-detail dengan teknologi baru yang ada di industri kreatif.

1.5 Metodologi Pengumpulan Data

1.5.1 Studi Kepustakaan

Beberapa metode pengumpulan data yang diterapkan dengan hasil data dari buku, artikel dan juga beberapa majalah yang memiliki keterkaitan dengan topik yang diobservasi. Penulis mendapat cukup banyak info dari buku terkait topik konsep.

1.5.2 Internet

Penulis menggunakan internet sebagai salah satu metode pengumpulan data karena kemudahan untuk mengakses data sebagai

referensi dalam proses pembuatan karya tugas akhir ini, dengan tersedianya fasilitas untuk pencarian data yang mudah dan canggih yang menyebar ke seluruh penjuru dunia, maka internet mempermudah penulis dalam melakukan penelitian secara *online*.

1.5.3 Observasi Langsung

Metode yang digunakan untuk proses pencarian data secara akurat dilakukan penulis untuk mendapatkan data dan informasi yang valid langsung dari tempat terkait. Observasi ini mengantarkan penulis kepada narasumber yang berkenan untuk menemani dan menjelaskan secara detail tentang object konsep yang akan diproses oleh penulis menjadi sebuah karya Tugas Akhir.

1.6 Sistematika Penulisan

Tulisan pengantar karya Tugas Akhir ini disusun secara sistematis yang telah dibagi kedalam lima bab pembahasan dengan penjabaran sebagai berikut:

1.6.1 BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang Latar Belakang masalah yang merupakan sebab kasus atau tema ini diangkat sebagai tugas akhir. Pada bab ini terdapat batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, materi pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

1.6.2 BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang teori yang digunakan sebagai acuan dalam proses pembuatan produk, seperti struktur, warna dan motif Masjid Tiban/Ponpes Bi Ba'a Fadlrah, *look, ready to wear, trend*, kerangka berfikir, *moodboard*, sehingga dapat menjadi acuan oleh penulis dalam merealisasikan konsep desain.

1.6.3 BAB III : KONSEP PERANCANGAN KARYA

Bab ini menjelaskan tentang sebuah ide perancangan, mencakup penjelasan mood board, material plan, sketsa dan penjelasan desain yang terpilih. Perencanaan konsep teknis dan konsep kreatif yang pada proses selanjutnya akan dijadikan dasar pada visualisasi desain.

1.6.4 BAB IV : PEMBAHASAN KARYA

Bab ini memberikan penjelasan tentang proses uraian setiap langkah kerja seperti pola kecil, gambar teknik, reka bahan, rancangan bahan dan tabel harga, serta foto produk.

1.6.5 BAB V : PENUTUP

Bab ini adalah bagian membahas tentang kesimpulan serta pemberian saran pada produk yang telah penulis buat. Pada akhir bab ini juga terdapat daftar pusaka yang merincikan sumber-sumber yang terdapat dalam buku maupun internet sebagai acuan penulisan Laporan Tugas Akhir.

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Tinjauan Umum

2.1.1 Busana Siap Pakai (*Ready to Wear*)

Seorang wirausahaan amerika bernama Johns Hopkins dalam bukunya yang bertajuk *Fashion Design Complete Guide Ready To Wear* yang diadaptasi dari sebuah istilah perancis yakni *Pret-a-Porter, ready to wear* juga kerap disebut "*Off The Peg*" yang terlahir dari istilah british yang dimana memiliki arti yang sudah siap pakai. *Ready to wear* adalah sebuah produksi yang memiliki garis pakaian yang diproduksi dengan kualitas standar tinggi, dengan skala ukuran yang telah ditentukan menurut harga yang relatif terjangkau. *Ready-to-wear* mulai diperkenalkan pada tahun 1960-an, busana siap pakai yakni sebuah produksi pakaian yang penting dan komersial secara keberlangsungannya untuk beberapa rumah mode serta merupakan link dengan tujuan memperkenalkan sebuah rumah mode yang telah berproduksi, karena busana siap pakai pada saat itu dibuat menjadi sebuah koleksi yang memiliki harga dan sangat tinggi peminat, sehingga sangat mudah untuk meningkatkan penjualan. Dalam kurun waktu bertahun-tahun, istilah busana siap pakai telah sangat banyak digunakan dan lebih generik sebagai sektor sebuah ritel fashion yang terus menerus meluas ke berbagai label besar pribadi dan juga merk-merk grosir. Pada masa kini, sebuah pakaian siap pakai telah melalui jalur produksi massal dengan berbagai kategori harga mulai dari

low-middle, middle-middle up, hingga yang lebih tinggi. Busana *ready to wear* juga menjadi sebuah alternatif bagi adibusana. Busana yang memiliki ukuran standar, dapat diperjual belikan secara langsung dari rumah mode, dan mempersingkat waktu pengepasan (*fitting*), dan lebih terjangkau oleh seluruh khalayak luas tapi tetap akan memperhatikan keselarasan detail pada setiap rancangan yang dibuat dan serta penyelesaian yang tentunya sangat baik. Jumlah produksi pun cenderung menjadi sedikit eksklusif dan mahal. Sebuah pakaian atau busana siap pakai dapat dengan mudah digunakan sesuai dengan fungsi dan kegunaannya (*wearability*), biasanya diproduksi massal dalam ukuran standar. Hal yang terpenting pada suatu busana siap pakai adalah ketahanan (*durability*), proses perawatan serta pemeliharaan busana yang tidak terlalu rumit (*daily care*). Busana *ready to wear* dikategorikan menjadi tiga kategori, yakni: *Ready To Wear, Mass Ready To Wear*, dan *Ready To Wear Deluxe*.

2.1.2 Look dan Style

1. Look

Look adalah sekelompok orang maupun individu tertentu yang memiliki kesamaan pada sebuah aktifitas menyukai sesuatu yang membawa mereka kepada sebuah identitas atau ciri khas masing-masing yang berbeda, sehingga dapat memberikan inspirasi dan ide dalam menciptakan *trend look* dari kelompok karena adanya sebuah persamaan yang bersifat menyenangkan, misalnya kelompok *Army* yang memiliki ciri khas warna loreng atau hijau bahkan warna-warna coklat seperti warna alam yang kerap

digunakan pada baju tentara untuk berkamuflase saat berada di medan perang. Adapun kelompok *Punkers* yang memiliki ciri khas berwarna hitam dan mengenakan aksesoris metal begitupun dengan riasan wajah yang serba hitam. *Look* dalam berbusana terdiri dari *Punkers, Skaters, Hippies, Street, Army, Sailor, Indiana, Western, Safari, Gypsy, Preppy, Folklore*. Dalam tugas akhir ini penulis menerapkan look *Preppy*, dalam dunia *fashion* look *preppy* adalah salah satu look yang dikenal dengan sebutan “*enduring*” atau bisa disebut abadi, gaya *preppy* ini adalah salah satu gaya abadi dalam pakaian modern Amerika Serikat. *Preppy* sendiri memiliki istilah yang diambil dari persiapan pra-perguruan tinggi yang mahal. Gaya *preppy* ini memiliki ciri khas pakaian seperti potongan yang bersih namun memiliki karakter kerah yang muncul, bagian leher yang kru, dan pemakaian yang bertumpuk.

2. Gaya (Style)

Gaya adalah sebuah karakteristik atau ekspresi yang khas pada seseorang. Dalam berpakaian gaya adalah sebuah karakteristik atau penampilan yang khas dari sebuah pakaian, kombinasi dari beberapa fitur yang memiliki keunikan yang membuatnya berbeda dari yang lainnya. (Stone, 2004 : 5)

Gaya tidak hanya sekedar pemakaian baju dan celana yang memiliki satu keunikan, gaya dalam berbusana sangat memiliki keterkaitan dengan aktifitas dari setiap individu. Usia dewasa yang biasa dimulai dari usia 16 tahun hingga 25 tahun. Pada saat menginjak usia remaja, kaum pria dan wanita akan mulai memperhatikan penampilan mereka, bagaimana diri mereka terlihat untuk publik dalam berpenampilan. Selain pada remaja, masyarakat yang memiliki produksi

fashion kerap melihat pada pertumbuhan suatu gaya secara signifikan. Beberapa kaum pria dan wanita yang peduli dengan sebuah penampilan yang akan dikonsumsi oleh publik rentan berkonsterasi pada trend, termasuk trend berbusana yang diikuti oleh sifat kritis, dan kreatif pada setiap individu atau hanya mengikuti atau yang tidak memiliki identitas biasa disebut “*follower*” pada fashion. Pada fashion sendiri setidaknya ada enam tipe gaya dalam berpakaian dan berbusana yang dapat mengungkap suatu karakter ataupun status sosial bahkan kesenangannya pada sesuatu. Berikut beberapa contohnya seperti: *Classic Elegant*, *Feminine Romantic*, *Exotic Dramatic*, *Art of Bit*, *Sexy Alluring* dan *Sporty Casual*. *Classic Casual* mempunyai beberapa ciri yang cukup spesifik seperti terlihat abadi, indah, sederhana, potongan yang rapi, teroganisir, cuek dan aktif serta nyaman dipakai. Warna yang biasa dipakai adalah warna netral.

2.1.3 Koleksi Busana

Busana memiliki sebuah konotasi “pakaian yang memiliki keindahan” yakni pakaian yang selaras dan indah saat di pandang, memberikan kesan harmonis saat dilihat, cocok dengan pemakai serta sesuai dengan segala kesempatan. Jenis busana dibagi menjadi tiga yaitu:

1. *Ready to wear*

Pengertian busana *ready to wear* juga diartikan sebagai salah satu jenis busana jadi atau siap pakai yang dapat dikenakan sesuai dengan fungsi dan kegunaannya, dan salah satu cirinya ialah dapat diproduksi secara massal atau terbatas dalam bermacam-macam ketentuan ukuran dan warna, serta yang terpenting adalah ketahanan dan proses perawatan

hingga cara pemeliharaan busana yang tidak rumit. (Hadisurya dalam buku Fashion Week, 2010: 177).

2. *Art wear*

Dalam *Encyclopedia of Clothing and Fashion*, *wearable art* juga telah dikenal sebagai *artwear* atau "*art to wear*", hal ini mengacu dan terpaku pada potongan pakaian murni hasil buatan tangan atau perhiasan yang dibuat memiliki nilai seni atau ekspresif yang dirancang secara personal atau bersifat individual yang pada umumnya sesuai dengan kriteria estetika pemersatu, sehingga disebut juga *wearable art* karena sifatnya yang menjadi sulit didefinisikan. Dapat juga disebut dengan karya seni untuk tubuh, tapi *wearable art* tidak diakui hubungannya yang kompleks dengan dunia seni, dunia mode, dan dunia 16 kerajinan. *Wearable art* terpisah dari *fashion* yang cukup *mainstream*, namun tetap berhubungan dengan itu. *Wearable art* mengambil berbagai bentuk dan menggunakan berbagai macam teknik seperti merajut, menenun, perkakas kulit, mewarnai hingga menjahit, *wearable art* menunjukkan semangat fantasi, keahlian pengrajin, dan komitmen terhadap penglihatan pribadi. *Art wear* adalah busana yang rancangannya lebih menonjolkan aspek estetika dibandingkan dengan fungsional seperti *avant-garde* (Indriyani N. Palupi, 2012). Dalam Kamus Mode Indonesia *avant-garde* sering mengacu pada gaya pribadi yang unik dan berani. Secara umum, bisa diartikan eksperimen, inovasi, ide orisinal, atau non- konvensional dari suatu

periode tertentu dalam mode atau bidang seni lainnya (Hardisurya dkk. 2011:16).

3. High Fashion

Berbanding terbalik dengan *ready to wear*, istilah *High Fashion* bisa juga disebut dengan *haute couture* artinya adalah *high dress making*. Haute Couture adalah sebuah supremasi *fashion* atau level rancangan busana tingkat tinggi. Adibusana ini hanya dibuat eksklusif untuk orang-orang tertentu dalam ukuran badan tertentu. Adibusana ini biasanya dibuat hanya dengan bahan kualitas terbaik hingga pemilihan teknik jahit dan detail yang sangat amat rumit dan mengesankan. Keseluruhan pakaian *haute couture* yang dibuat keseluruhan secara manual memberikan nilai jual yang sangat tinggi dan inilah yang membuat *haute couture* menjadi sangat spesial dan disebut sebagai adibusana dalam dunia *fashion*.

2.1.4 Unsur dan Prinsip Desain

1. Unsur Desain

Unsur desain adalah beberapa unsur yang digunakan dalam proses mewujudkan suatu desain, sehingga secara umum sebuah desain dapat terbaca. Unsur-unsur tersebut adalah unsur yang dapat dilihat, dengan artian lain ialah sebagai unsur visua. Melalui acuan unsur-unsur visual tersebut, seorang desainer atau seniman dapat dengan mudah memproses pembuatan dan mewujudkan pola rancangan yang dapat diamati oleh orang lain. Unsur

pada desain sendiri merupakan pedoman, alur, hingga acuan berbagai bidang pada konsentrasi desain seperti arsitektur, seni, desain interior, desain mode, hingga visual merchandising. Unsur pada sebuah desain merupakan komponen baku dan paten pada semua jenis desain. Unsur-unsur yang dimaksud dapat meliputi siluet, garis, warna, tekstur.

Penulis menggunakan beberapa unsur desain, berikut beberapa unsur yang digunakan untuk hasil karya Tugas Akhir:

2. Siluet

Menurut John Hopkins dalam sebuah karya buku yang ditulisnya bertajuk "*Fashion Design Complete Guide*" *Silhouette* adalah bentukan utama dari sebuah garmen, yang dapat dilihat dari kejauhan dan sebelum akhirnya mendapatkan detail. Dalam sebuah konteks gambar figuratif, siluet pada busana memiliki acuan pada bentukan *outline* keseluruhan sosok mode berpakaian. Beberapa dari siluet merepresentasikan atau menonjolkan bentukan manusia, sementara beberapa yang lainnya tidak terlalu merepresentasikan atau menolak melalui manifestasi dari sebuah volume dan struktur. Dari waktu ke waktu hingga masa kini, siluet busana telah memberikan catatan visual dari perubahan evolusioner utama dalam industri mode seperti penggunaan padding pada bagian bahu yang banyak menghiasi *runway Paris Fashion Show* selama tahun 1980. Menurut pandangan oleh para pelaku fashion, siluet adalah hasil dari desain yang sangat amat berkaitan dengan cut, fit, dan volume. Pada konsep busana kali ini, penulis memakai siluet X, H, Y, Boxy dan Bulky. Siluet Y adalah bentukan siluet yang

merepresentasikan huruf Y, yaitu memiliki bentuk lebar pada bagian atas dan semakin mengecil pada bagian bawah. Siluet Boxy adalah siluet dengan bentuk sederhana yaitu lurus tanpa membentuk badan dan tidak pas badan. Bagian bahu yang lebar serta bentuk konstruktif dibuat untuk memberi kesan tegar dan kuat. Siluet bulky adalah siluet yang memiliki bentuk seperti mengembang pada bagian atas dan tidak pas badan, dibuat melebihi banyak dari ukuran sebenarnya.

1. Siluet H pada busana terlihat lurus dengan bagian pinggang terdapat sambungan atau tali, sehingga seperti huruf H.
2. Siluet T merupakan pakaian yang mempunyai desain garis leher kecil, ukuran lengan panjang dan bagian bawah atau rok kecil.
3. Siluet X Besar di atas, pas di pinggang kecil dan besar di bawah.
4. Siluet Y pada busana bagian atas lebar dan semakin kecil di bagian bawah busana, sehingga terlihat seperti huruf Y.
5. *Pegged skirt* dengan bentuk melebar di bahu, mengecil di pinggang, membesar di pinggul dan mengecil kembali pada bagian bawah rok.
6. *Siluet flare* dengan bentuk bahu lebar membentuk dada, mengecil di pinggang dan melebar di bagian rok.

3. Tekstur

Tekstur adalah suatu hal yang mengacu pada penampilan secara visual permukaan dari kain. Tekstur kain dapat ditentukan oleh serat, benang, konstruksi hingga finishing dan desain permukaan. Pengertian tekstur tidak hanya terpaku pada sebatas sifat dan permukaan kainnya saja. Tekstur dapat

mempengaruhi suatu bahan, baik pengaruh secara visual melalui penglihatan maupun secara sensasional atau *feeling* dengan perasa.

Berdasarkan pandangan visual, kain dapat dibedakan sebagai berikut:

1. Berkilau dan Kusam.
2. Jarang-jarang dan Rapat.
3. Tembus Pandang dan Tidak Tembus Pandang.
4. Polos dan bermotif.

Berdasarkan dengan segi indra perasa sentuhan kulit dan ujung jari, bahan dapat diidentifikasi dan dibedakan sebagai berikut:

1. Bahan Lembut, halus dan kaku
2. Bahan tebal dan tipis
3. Bahan Licin dan kasar
4. Bergelombang, Berbulu dan rata.

Tekstur akan mempengaruhi dan memberi kesan tertentu pada si pemakai, utamanya pada bentuk badan sebagai berikut:

1. Bahan dengan tekstur lemas dan kusam atau gelap memberi kesan langsing terhadap badan si pemakai.
2. Bahan dengan tekstur berkilau memberikan kesan gemuk.
3. Bahan dengan tekstur yang kasar, kaku, dan juga tebal memberikan kesan semakin gemuk terhadap si pemakai.
4. Bahan tanpa motif atau polos lebih memberikan kesan membentuk badan dibanding dengan bahan bermotif.

Pemilihan bahan yang tidak tepat dan tekstur yang tidak sesuai dengan bentuk tubuh dapat merugikan si pemakai secara visual maupun secara rasa, karena setiap perbedaan yang ada pada bahan berpengaruh besar terhadap badan.

4. Warna

Menurut Albert Henry Munsell, seorang penemu teori warna. Pada tahun 1858 pernah menyelidiki warna dengan tujuan standar warna untuk aspek fisik dan psikis. Berbeda dengan teori Newton dan Brewster, Munsell memberikan pernyataan bahwa warna pokok terdiri dari warna merah, kuning, hijau, biru dan jingga. Sementara warna sekunder terdiri dari warna jingga, hijau muda, hijau tua, biru tua dan nila. Warna merupakan elemen yang sangat penting dalam semua lingkup disiplin pada seni rupa, bahkan secara teori umum warna merupakan bagian terpenting dari segala aspek kehidupan manusia. Dari teori tersebut dapat kita lihat dari lingkungan sekitar mulai dari benda yang dipakai oleh manusia, mulai dari pakaian, peralatan hingga pangan dan semua yang ada disekeliling merupakan benda yang memiliki warna. Karena sangat besarnya peranan warna pada kehidupan manusia, warnapun sering kali dimanfaatkan sebagai elemen estetis, sebagai representatif utama dari alam, sebagai alat komunikasi hingga sebagai ekspresi dan perasaan.

Representasi warna sebagai elemen estetika yaitu warna memiliki peranan sebagai “warna” yang memiliki fungsi dan tugas bukan hanya sebagai pemasok “keindahan” semata, melainkan juga sebagai sesuatu yang memiliki unsur eksistensial benda-benda yang terdapat disekeliling kita. Manfaat dan tujuan adanya warna, kita dapat dengan mudah mengenali dan melihat secara langsung

suatu benda. Sebagai salah satu contoh pada saat kita meletakkan sesuatu objek pada suatu ruangan yang memiliki suasana tempat yang memiliki warna gelap, otomatis mata kita tidak akan dengan mudah mengidentifikasi obyek yang kita tuju. Warna memiliki dan mendapatkan tujuan awalnya yakni memiliki fungsi ganda dimana tidak hanya sebagai aspek dalam keindahan namun disini warna berperan sebagai suatu elemen yang membuat atau menciptakan perbedaan atau diferensial antara suatu obyek dengan obyek lainnya. Adapun warna sebagai salah satu representasi dari alam: Menurut teori warna merupakan suatu penggambaran sifat obyek secara nyata, atau secara umum dapat dikatakan mampu menggambarkan sifat suatu obyek secara nyata. Contoh yang sangat berkesan pada kehidupan kita adalah, warna coklat untuk menggambarkan pohon, warna hijau untuk menggambarkan dedaunan, rumput dan sayur mayur hijau, dan warna biru untuk menggambarkan laut, langit, pegunungan dan sebagainya. Pada teori ini warna lebih memiliki acuan pada sifat-sifat alami dari obyek-obyek tertentu misalnya, cair, padat, dll. Warna juga memiliki konsep sebagai alat maupun sarana atau media komunikasi seperti secara fungsi representasinya warna menempatkan dirinya sebagai bagian dari simbol pada sebuah lambang yang biasanya memiliki arti pada sebuah tradisi mengenakan pola-pola tertentu. Sebagai sarana komunikasi warna seringkali kita lihat pada obyek-obyek seperti bendera semapur, logo perusahaan, mode, dan lain sebagainya. Warna dapat dijadikan sebuah sarana perwakilan ataupun sebagai sarana sebuah obyek pengganti suatu bahasa secara formal dalam berkomunikasi contohnya warna putih sebagai lambah kedamaian, kesucian dan kebersihan sedangkan warna lain seperti warna merah dapat dikomunikasikan sebagai suatu tanda kemarahan, dan patriotisme. Pada koleksi

busana Tugas Akhir ini, penulis menggunakan warna sebagai komunikasi arti dari filosofi bangunan Masjid Tiban, penulis menggunakan warna dominasi Coklat yakni yang sejalur dengan arti dari Masjid Tiban atau Pondok Pesantren Bi Ba'a Fadlrah yang memiliki arti paten yakni lautan madu, pemilihan warna coklat ini dikarenakan madu masuk kedalam bagian warna emas yang masuk kedalam komposisi warna netral yang meliputi warna hitam, putih, abu-abu, emas, perak, dan coklat.

5. Detail

Detail merupakan salah satu bagian yang terkecil dari suatu rancangan, dan merupakan konsep sebuah pakaian yang sangat amat terperinci. Pada setiap koleksi busana biasanya pengaplikasian detail sangatlah penting karna itu akan menjadi pengidentifikasi atau ciri khas yang membedakan setiap potongan pada pakaian.

2.3.1 Desain Hiasan

Desain hiasan ialah suatu rancangan gambar yang dibuat untuk diterapkan sebagai hiasan berupa susunan garis, bentuk, warna, tekstur dan ukuran yang berfungsi untuk memperindah penampilan pada benda pakai atau benda lainnya yang bersifat dekoratif. Contoh benda yang dapat menjadi bidang penerapan desain hiasan ini ialah bahan atau busana hingga perlengkapan rumah. Penulis memilih desain hiasan menyulam dengan teknik sulam rantai yang diterapkan pada busana siap pakai yang bersifat dekoratif.

2.3.2 Desain Struktural

Desain Struktural ialah susunan garis, bentuk, warna, tekstur dan ukuran dari suatu rancangan benda. Penulis menginterpretasikan bentuk desain struktural dari bangunan pondok pesantren bi ba'a fadlrah yang memiliki dominasi bentuk runcing, besar dan megah yang didominasi warna turunan coklat keemasan, biru tua, biru muda dan putih.

6. Prinsip Desain

Prinsip desain adalah sebagai pedoman atau acuan penulis untuk membuat desain. Prinsip desain yakni merupakan bagian dari salah satu segi estetika dan alat bagi seorang desainer untuk menyesuaikan visualisasi semu menjadi fokus dan efek desain secara nyata.

a. Keseimbangan (*Balance*)

Balance pada desain merupakan keseluruhan komponen-komponen desain yang harus tampil atau terlihat seimbang, tidak berat sebelah. Desainer harus memadukan keseimbangan antara tulisan, warna, atau pun gambar sehingga tidak muncul kesan berat sebelah.

b. Harmoni

Harmoni merupakan prinsip desain yang menyatukan pernyataan rasa, aksi, gagasan, dan minat, keselarasan, keserasian yang perlu ada antara bagian yang satu dengan bagian yang lainnya. Kesatuan/keutuhan adalah kepaduan hubungan antar semua elemen yang disusun dalam sebuah karya. "Prinsip kesatuan sesungguhnya ialah adanya saling hubungan antarunsur yang disusun" (Sadjiman Ebdy Sanyoto, 2009: 213).

c. Irama

Irama dalam prinsip desain merupakan salah satu prinsip yang dapat dilihat langsung secara visual oleh mata. Sebuah irama dapat dirasakan dan dilihat langsung karna memiliki efek yang memberikan bentukan irama seperti bentukan gerakan gemulai yang sambung-menyambung dari bagian yang lain pada suatu benda. Contoh proses bentukan irama dapat diciptakan melalui pengulangan bentuk secara teratur hingga melalui pancaran maupun radiasi.

d. Aksen

Aksen merupakan sebuah pusat yang membawa mata pada sesuatu yang penting dalam sebuah rancangan. Aksen dapat dibidang sebagai *center of interest*. Dalam pembuatan aksen ada objek-objek penting yang dapat dijadikan objek utama dan hal yang tidak terlalu penting menjadi latar belakang sebuah desain.

e. Unity

Unity merupakan salah satu hal yang memberikan kesan adanya perpaduan pada setiap unsurnya, sesuatu unsur yang menunjang unsur lainnya secara selaras sehingga terlihat seperti objek yang utuh dan tidak terpisah-pisah.

f. Proporsi

Proporsi merupakan sebuah perbandingan antara satu hal dengan yang lainnya yang dipadukan untuk mendapatkan susunan yang sesuai. Ada tiga hal yang perlu diperhatikan untuk mendapatkan proporsi yang baik yaitu dengan cara bagaimana mendapatkan hubungan.

3. Tren

Menurut pernyataan oleh Sunyoto pada tahun 2011, statistika besar kecilnya perubahan sebuah tren bergantung dari berbagai macam faktor yang dapat mempengaruhinya dan rangkaian waktu (*time series*) dari berbagai variabel-variabel tertentu, sehingga dapat dikonklusikan bahwa analisa tren adalah suatu proses analisis yang menggambarkan atau menunjukkan perubahan rata-rata pada suatu variabel tertentu dan dari waktu ke waktu. Pada perubahan rata-rata analisa tren yang cenderung mengalami penurunan nilai dapat dikategorikan sebagai tren negatif.

2.2.1 Tema

Pada Tugas Akhir ini penulis memilih untuk membawakan tema “Pondok Pesantren Bi’ Ba Fadlrah” yang berfokuskan pada struktur bangunan dan warna. Struktur adalah bagian-bagian yang membentuk dan merangkai suatu bangunan seperti pondasi, sloof, dinding, kolom, ring, kuda-kuda, dan atap. Pada dasarnya, elemen struktur berfungsi untuk mendukung keberadaan elemen nonstruktur yang meliputi elemen tampak, interior, dan detail arsitektur sehingga membentuk satu-kesatuan. Menurut Prof. Benny H. Hoed, struktur adalah bangun (teoretis) yang terdiri atas unsur-unsur yang berhubungan satu sama lain dalam satu kesatuan. Struktur ada struktur atas, struktur bawah. Struktur mempunyai sifat: Totalitas, Transformatif, Otoregul. Setiap bagian struktur bangunan tersebut juga mempunyai fungsi dan peranannya masing-masing. Kegunaan lain dari struktur bangunan yaitu meneruskan beban

bangunan dari bagian bangunan atas menuju bagian bangunan bawah, lalu menyebarkannya ke tanah. Perancangan struktur harus memastikan bahwa bagian-bagian sistem struktur ini sanggup menahan atau menanggung gaya gravitasi dan beban bangunan, kemudian menyokong dan menyalurkannya ke tanah dengan aman. *Totality* artinya bahwa struktur harus dinilai sebagai satu kesatuan, satu totalitas. Suatu struktur merupakan gabungan dari unsur-unsur pembentuk yang memiliki hubungan dan saling terikat.

Bangunan adalah struktur buatan manusia yang terdiri atas dinding dan atap yang didirikan secara permanen di suatu tempat. Bangunan dapat didefinisikan sebagai suatu susunan bagian-bagian yang saling berhubungan atau saling tergantung satu sama lain yang membentuk sebuah kesatuan kompleks dan berlaku untuk satu fungsi. Sebuah bangunan dapat diartikan sebagai wujud fisik dari beberapa sistem dan subsistem yang saling berhubungan, berkoordinasi, berintegrasi satu sama lain sekaligus dengan wujud tiga dimensinya, serta organisasi spasialnya secara utuh. Bangunan juga biasa disebut dengan rumah dan gedung, yaitu segala sarana, prasarana atau infrastruktur dalam kebudayaan atau kehidupan manusia dalam membangun peradabannya. Bangunan memiliki beragam bentuk, ukuran, dan fungsi, serta telah mengalami penyesuaian sepanjang sejarah yang disebabkan oleh beberapa faktor, seperti bahan bangunan, kondisi cuaca, harga, kondisi tanah, dan alasan estetika. Bangunan mempunyai beberapa fungsi bagi kehidupan manusia, terutama sebagai tempat berlindung dari cuaca, keamanan, tempat tinggal, privasi, tempat menyimpan barang, dan tempat bekerja. Suatu bangunan tidak bisa lepas dari kehidupan manusia khususnya sebagai sarana pemberi rasa aman, dan nyaman.

Pondok Pesantren Bi Ba'a Fadlrah merupakan salah satu bangunan kebanggaan warga Turen, Malang. Pondok pesantren ini dibuat dengan tujuan untuk ketenangan jiwa seluruh umat manusia yang melihat dan mendatanginya. Pondok Pesantren Bi Ba'a Fadlrah terletak di Jalan Anggur, Desa Sanan Rejo, Kecamatan Turen, Kabupaten Malang.

Rintisan Ponpes Bi Ba'a Fadlrah ini dimulai pada 1963 oleh Romo Kyai Haji Ahmad Bahru Mafdlaluddin Shaleh Al-Mahbub Rahmat Alam, atau yang akrab disapa Romo Kyai Ahmad. Pada tahun 1978, mulai ada santri yang menetap. Pada tahun 1978 itulah, proses pembangunan pondok mulai dilakukan. Tapi sifatnya kecil-kecil, apa adanya, hingga tahun 1992. Setelah itu, proses pembangunan sempat berhenti. Bangun lagi sekitar tahun 1998 akhir dan awal tahun 1999 yang ditandai dengan adanya aktivitas ngecor dan pembuatan jalan serta pos Menurut Pak Kisyanto, salah seorang panitia Ponpes Bi Ba'a Fadlrah yang akrab disapa Pak Kis, pada tahun 1978, kegiatan pembangunan pondok sudah dimulai, tetapi masih bersifat apa adanya. Karena untuk menjaga agar hati tidak toma. Pondok pesantren Bi Ba'a Fadlrah ini dibangun tidak dengan teori atau ide dari seorang arsitektur melainkan murni pemikiran hasil dari shalat istikharah saja. Dari hasil pembangunan pondok pesantren Bi Ba'a Fadlrah ini seperti dominasi arsitektur 4 negara yaitu Arab, China, India dan Eropa, seperti motif-motif, dominasi warna, bentukan-bentukan seperti candi, dan beberapa kubah-kubah yang runcing. Namun, pernyataan dari pendiri sendiri bangunan ini murni hanya hasil dari shalat istikharah dan tidak ada yang menyerupai bangunan-

bangunan lain di dunia. Motif-motif yang memiliki satu kesatuan harmoni yang ada pada bangunan ini diharapkan dapat membawa perasaan kagum dan tenang kepada para pengunjungnya saat melihat bangunan pondok pesantren ini. Bangunan ini didominasi dengan warna 3 warna utama yakni biru, putih dan emas. Pada bagian dalam bangunan hampir keseluruhannya berwarna emas maka dari itu bangunan ini memiliki filosofi nama lautannya lautan emas.

Pondok Pesantren Bi Ba'a Fadlrah ini menjunjung tinggi silaturahmi baik dengan santri pondok maupun orang-orang yang berkunjung, Santri yang tinggal di Pondok Pesantren Bi Ba'a Fadlrah adalah keluarga-keluarga dari santri yang terdahulu yang terus menerus menjadi bagian keluarga besar pondok pesantren tersebut. Bersama menjaga pondok pesantren peninggalan Kyai Romo.

Tujuan didirikannya pondok, Pak Kis mengatakan, adalah untuk pembenahan akhlak secara menyeluruh, sebagai sarana pembersihan hati dan menciptakan perdamaian dunia. "Kalau hatinya sudah bersih dan damai, maka orang akan lebih cinta kepada Allah SWT, yang ditandai dengan perilaku kasih sayang terhadap sesama makhluk. Dan hal itu terbukti. Ketika ditanyakan kepada kebanyakan pengunjung yang datang, jawaban yang mereka berikan adalah, hati mereka merasa damai, bahagia, tenang, tenteram dan bisa merasakan hilangnya penyakit-penyakit hati. Bahkan, banyak yang mengaku, bahwa mereka belum pernah merasakan perasaan yang seperti ini

sebelumnya. Selain itu, tidak sedikit orang yang mengaku, setelah datang ke pondok, penyakit jasmaninya menjadi sembuh

2.2.2 Struktur

Konsep pembangunan pondok ini dilakukan atas dasar fungsi, yang termasuk di dalamnya adalah: kuat, cepat, tepat, hemat dan indah. Yaitu, kuat dalam konstruksi, cepat dalam arti segera dilaksanakan, dan tepat waktu dalam penyelesaian, tepat dalam ukuran dan takaran, tepat dalam teknis dan sasaran efektif dan efisien dalam pemakaian bahan serta bersih, rapi dan indah. Jika dibangun atas dasar fungsi tersebut, maka otomatis variable yang lain sudah termasuk di dalamnya. Untuk fungsi itulah, makanya bangunan di pondok ini, tidak ada yang sama antara satu tempat dengan tempat lainnya. Bangunan utama pondok dan masjid tersebut sudah mencapai 10 lantai dengan luas tanah hampir 7 hektar, tingkat 1 sampai dengan 4 digunakan sebagai tempat kegiatan para Santri Pondokan, lantai 6 seperti ruang keluarga, sedangkan lantai 5, 7, 8 terdapat toko-toko kecil yang di kelola oleh para Santriwati (Santri Wanita), berbagai macam makanan ringan dijual dengan harga murah, selain itu ada juga barang-barang yang dijual berupa pakaian Sarung, Sajadah, Jilbab, Tasbih dan sebagainya. Secara struktural masjid ini nampak seperti bangunan yang didominasi dengan arsitektural china, timur tengah dan eropa namun sejatinya bangunan ini tidak sama sekali meniru bentukan-bentukan yang sudah ada, tetapi murni dari hasil istikharah Kyai Romo.

2.2.3 Unsur dan Filosofi

Pondok pesantren Bi Ba'a Fadlrah ini dibangun tidak dengan teori atau ide dari seorang arsitektur melainkan murni pemikiran hasil dari shalat istikharah saja. Dari hasil pembangunan pondok pesantren Bi Ba'a Fadlrah ini seperti dominasi arsitektur 4 negara yaitu Arab, China, India dan Eropa, seperti motif-motif, dominasi warna, bentukan-bentukan seperti candi, dan beberapa kubah-kubah yang runcing. Namun, pernyataan dari pendiri sendiri bangunan ini murni hanya hasil dari shalat istikharah dan tidak ada yang menyerupai bangunan-bangunan lain di dunia. Motif-motif yang memiliki satu kesatuan harmoni yang ada pada bangunan ini diharapkan dapat membawa perasaan kagum dan tenang kepada para pengunjungnya saat melihat bangunan pondok pesantren ini. Bangunan ini didominasi dengan warna 3 warna utama yakni warna kebesaran turunan warna coklat emas, biru dan putih. Pada bagian dalam bangunan hampir keseluruhannya berwarna emas maka dari itu bangunan ini memiliki filosofi nama lautannya lautan emas. Bentuk kubah yang didominasi kubah berbentuk runcing memiliki artian "Tuhan diatas segalanya" menjunjung tinggi keesaan Tuhan.

2.2 Target Market

Target market adalah sekelompok orang yang menjadi sasaran aktifitas dari organisasi penjualan, baik karena organisasi tersebut memiliki kepentingan terhadap kelompok orang tersebut, atau karena kelompok orang tersebut adalah asset yang setiap tindakannya dapat menguntungkan maupun dapat merugikan sebuah organisasi penjual. Target market dapat memiliki

kemungkinan besar membutuhkan produk maupun jasa yang ditawarkan dengan manfaat untuk meminimalkan biaya promosi dengan cara memaksimalkan keuntungan. Dalam industri fashion target market sangat amat dibutuhkan sebagai tujuan pasar dan konsumen yang akan menjadi acuan sebagai konsumen yang akan menggunakan produk dan ditawarkan pada komunitas dengan usia dan juga tujuan gender yang sesuai bahkan hingga kelas sosialnya.

Dalam penulisan ini target market ditujukan kepada:

- **Demografis**

Jenis Kelamin : Perempuan

Usia : 20 – 28 tahun

Ekonomi : Menengah Keatas

- **Geografis**

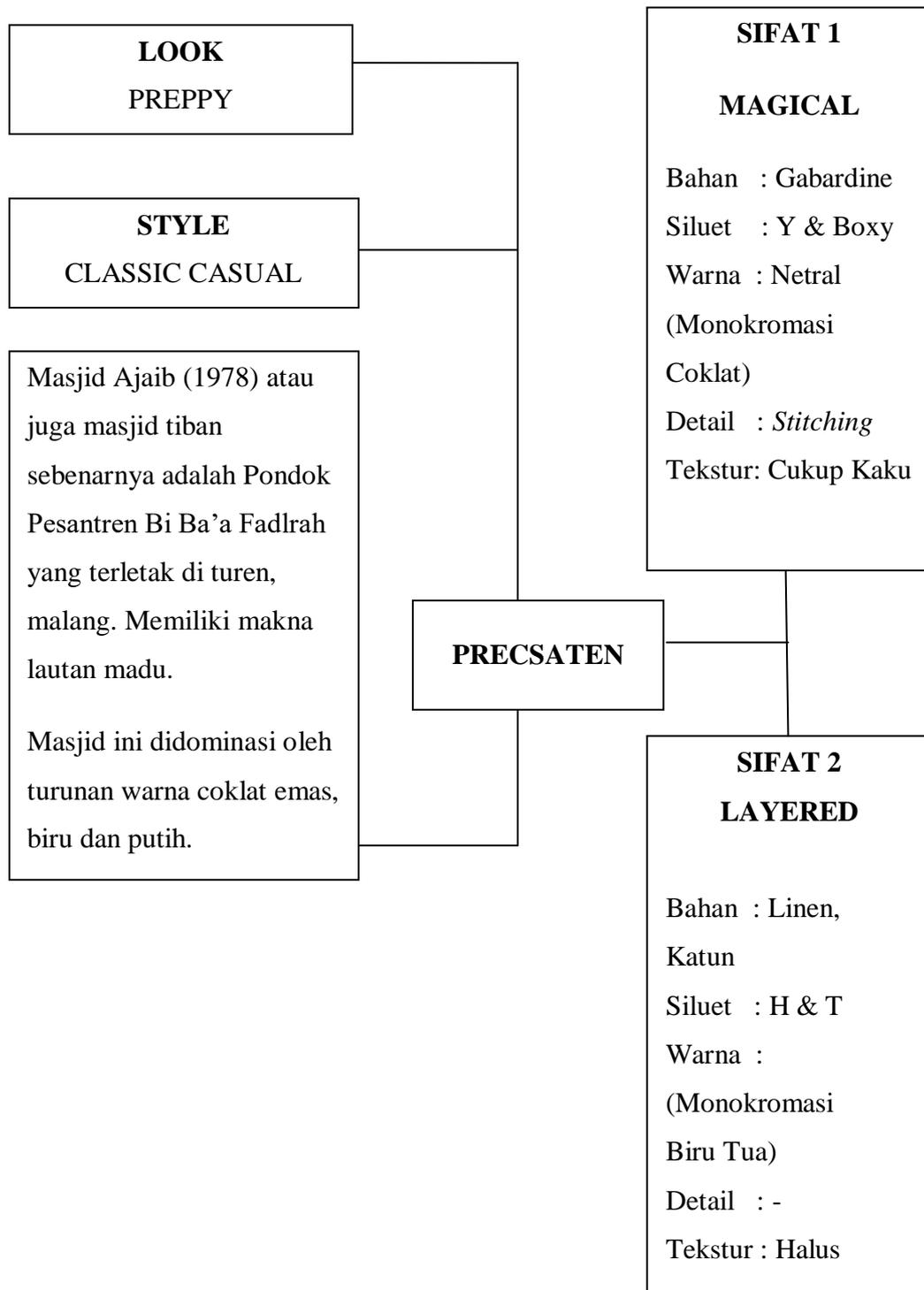
Domisi : Perkotaan

Wilayah : Kota-kota Besar di Indonesia.

- **Psikografis**

Wanita yang memiliki selera berpenampilan dengan kesan rapih, elegan, cerdas, tapi tetap muda namun dengan sentuhan motif dan bentukan yang tidak terlalu formal. Bergaya hidup *stylish* dengan sentuhan kontemporer.

2.3 Kerangka Berfikir



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

KONSEP PERANCANGAN

3.1 Konsep Pembuatan

3.1.1 Konsep

Sebuah proses pembuatan konsep dalam rancangan sebuah busana “*Ready to Wear*” dapat diproses pembuatannya berdasarkan tema, *look*, dan *style*. Tema yang diangkat pada koleksi busana ini adalah *Contemporary* yang memiliki representasi pada keeksklusifan salah satu bangunan pondok pesantren yang ada di Kabupaten Malang yakni Pondok Pesantren Bi Ba’a Fadlrah yang bersifat *Magical* atau ajaib dan *Layered* atau bertumpuk. Untuk *Style* yang digunakan untuk penerapan representasi desain ini adalah *Classic Casual* dengan *look* yang digunakan ialah *Preppy* atau gaya-gaya anak pra-perguruan tinggi. Beberapa fokus yang ditumpukan pada koleksi ini adalah pada struktur bangunan dan warna yang mendominasi bangunan tersebut. Koleksi Busana ini akan ditujukan kepada wanita berusia 18 – 26 tahun dengan status sosial menengah keatas.

Beberapa warna yang digunakan sebagai warna dominasi dari koleksi ini adalah turunan warna coklat emas, biru dan putih. Sesuai dengan warna yang mendominasi bangunan Pondok Pesantren Bi Ba’a Fadlrah. Untuk bagian siluet yang digunakan oleh penulis, penulis memilih bentukan siluet seperti siluet Y, Boxy, H dan T.

Beragam-macam teknik digunakan untuk pembuatan koleksi *Ready to Wear* salah satu diantaranya yakni, teknik *tailoring*. Teknik *tailoring* yaitu

teknik menjahit busana yang dikerjakan dengan sangat amat teliti yang harus dimulai dengan proses jahitan tangan, setelah itu prosesnya menggunakan mesin jahit sementara penyelesaiannya sama-sama dikerjakan dengan jahitan tangan. Untuk menjamin kualitasnya busana *tailoring* harus menggunakan bahan tertentu seperti wool atau sejenisnya. Dalam proses pembuatannya harus diperhatikan kehalusan, kerapihan, kekuatan jahitan, serta lapisan.

3.1.2 Moodboard



Gambar 3.1 Moodboard

Sumber: Dokumen Pribadi

Moodboard adalah sebuah media sebagai panduan desain. Penulis akan menggunakan *moodboard* sebagai acuan proses pembuatan desain koleksi busana

ready to wear. *Moodboard* yang dibuat oleh penulis berisikan sebuah panduan desain yang mencakup suasana di Pondok Pesantren Bi Ba'a Fadlrah. Pembuatan *moodboard* ini merepresentasikan dari segi siluet, inspirasi, teknik, bentukan secara struktural dan dekoratif, hingga warna yang akan digunakan penulis.

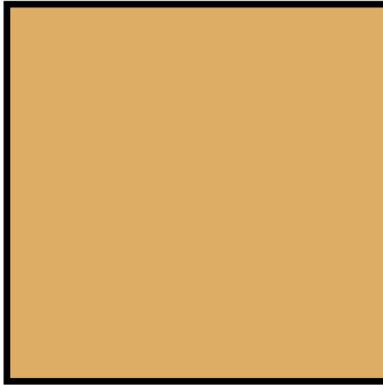
3.2 Material Plan

Material plan yaitu suatu teknik perencanaan yang digunakan untuk merencanakan atau mengendalikan barang atau komponen yang akan digunakan sebagai salah satu proses dalam pembuatan busana.

Material plan yang penulis gunakan dalam pembuatan koleksi busana ialah bahan yang bertekstur halus dan memiliki karakteristik cukup kuat dan nyaman. Bahan yang digunakan oleh penulis adalah gabardine, dan menggunakan kain katun yang memiliki tekstur yang lembut dan nyaman.

a. Gabardine

Salah satu karakteristik kain gabardine yakni tebal, kain gabardine ini cukup terkenal di industri tekstil. Karena kain dibuat dari susunan serat rapat, maka dari itu karakteristik utama yang paling terkenal dari bahan ini adalah ketebalan. Kain *wool gabardine* ini juga merupakan kain terawet yang ada di industri tekstil, memiliki daya serap air atau keringat, cocok untuk berbagai jenis kulit atau tidak rentan menimbulkan iritasi.



Gambar 3.2

Sumber: Dokumen Pribadi

b. Katun

Kain katun ini adalah salah satu kain yang biasa digunakan oleh kebanyakan orang untuk kemeja. Katun yang digunakan cukup fleksibel dan *stretch*. Kain katun memiliki karakteristik sedikit kaku namun terasa dingin dan menyerap keringat sehingga sangat nyaman saat digunakan.



Gambar 3.3 Katun

Sumber: Dokumen Pribadi

a. Linen

Kain linen ini adalah salah satu kain yang biasa digunakan oleh kebanyakan orang untuk celana. Katun yang digunakan cukup fleksibel dan *stretch*. Kain katun memiliki karakteristik sedikit kaku namun terasa dingin dan menyerap keringat sehingga sangat nyaman saat digunakan.



Gambar 3.4 Linen

Sumber: Dokumen Pribadi

3.3 Alternatif Desain

Terdapat beberapa alternatif desain yang telah penulis buat, yakni sebanyak dua puluh tujuh alternatif desain, dengan tiga desain terpilih dan 1 desain yang akan direalisasikan.



Gambar 3.5 Alternatif desain 1-6

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 3.6 Alternatif Desain 7-12

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 3.7 Alternatif Desain 12-18

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 3.8 Alternatif Desain 19-24

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 3.9 Alternatif Desain 24-30

Sumber: Dokumen Pribadi

3.4 Sketsa dan Penjelasan Desain Terpilih

3.4.1 Desain Terpilih Pertama



Gambar 3.10 Desain terpilih 1

Sumber: Dokumen Pribadi

Pada desain terpilih pertama memiliki siluet Y, pada desain pertama ini terdiri dari tiga potongan. Kemeja dibuat dengan bentuk *fit body* tanpa motif

dengan berwarnakan warna navy. Pada *Blazer* terdapat garis hiar princess dari atas kerung lengan hingga bawah, pada bagian tangan berbentuk lengan yang besar dan panjang yang menggambarkan bentukan pilar di Pondok Pesantren Bi'Ba Fadlrah dan bentuk lengan *puf* yang dikerut dan sedikit menggelembung yang menggambarkan bentukan kubah di Pesantren Bi'Ba Fadlrah. Pada bagian bawah lengan terdapat *detail stitching* untuk memberikan kesan *contemporary* pada busana dengan warna biru tua dan biru muda seperti warna puncak pilar segitiga pada Pesantren Bi'Ba Fadlrah.

3.4.2 Desain terpilih kedua



Gambar 3.11 Desain terpilih dua

Sumber: Dokumen Pribadi

Pada desain terpilih kedua memiliki siluet Y, pada desain kedua ini terdiri dari tiga potongan. Turtleneck dibuat dengan bentuk potongan boxy tanpa motif dengan berwarnakan warna navy dan garis putih. Pada *Blazer* terdapat garis hiar princess, pada bagian tangan berbentuk lengan yang besar dan seperti kokoh yang

menggambarkan bentukan pondok yang megah dan bentuk blazer dibuat seperti bentukan segitiga sama seperti pilar pada Pesantren Bi'Ba Fadlrah. Pada bagian bawah lengan terdapat *detail stitching* untuk memberikan kesan *contemporary* pada busana dengan warna biru tua dan biru muda seperti warna puncak pilar segitiga pada Pesantren Bi'Ba Fadlrah.

3.4.3 Desain terpilih tiga



Gambar 3.12 Desain terpilih tiga

Sumber: Dokumen Pribadi

Pada desain terpilih kedua memiliki siluet T, pada desain kedua ini terdiri dari tiga potongan. Turtleneck dibuat dengan bentuk potongan boxy tanpa motif dengan berwarna warna navy dan garis putih. Pada *Blazer* terdapat garis hiar princess,

pada bagian tangan berbentuk lengan biasa yang cukup tegas pada bagian bahu. Bentuk segitiga pada bahu blazer dibuat seperti bentuk segitiga sama seperti pilar pada Pesantren Bi'Ba Fadlrah dengan garis melingkar. Pada bagian pecahan bahu berbentuk segitiga pada blazer terdapat *detail stitching* untuk memberikan kesan *contemporary* pada busana dengan warna biru muda seperti warna puncak pilar segitiga pada Pesantren Bi'Ba Fadlrah.

BAB IV
PEMBAHASAN KARYA

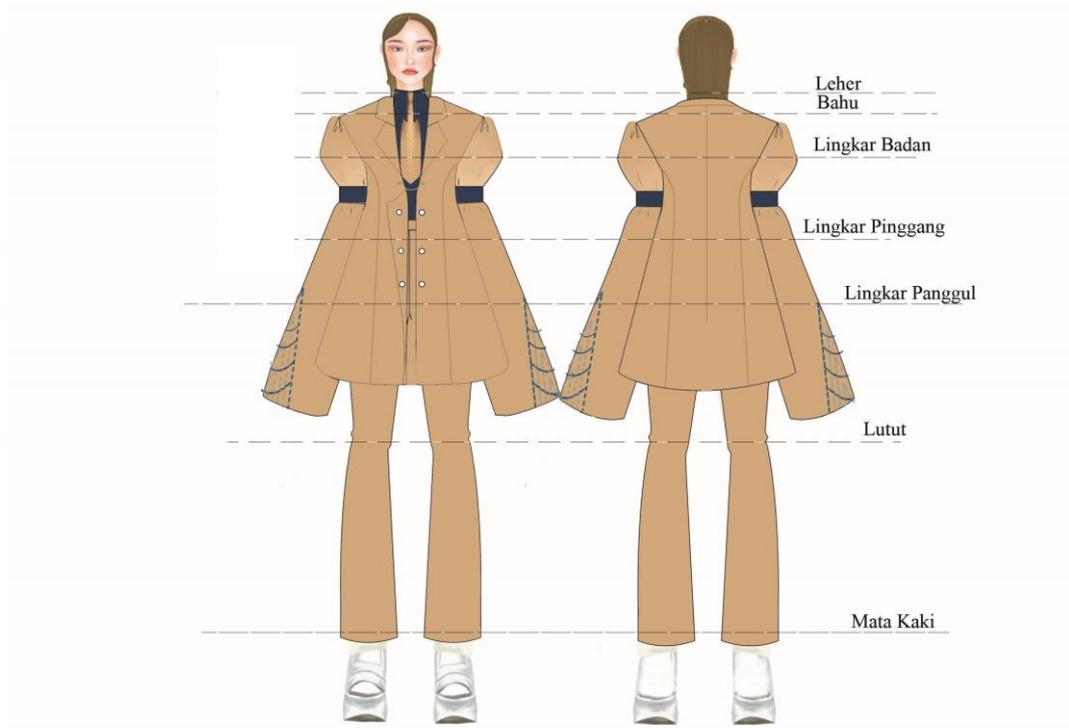
4.1 Bagan Langkah Kerja



Bagan 4.1 Langkah Kerja

4.2 Desain 1

4.2.1 Analisa Desain 1



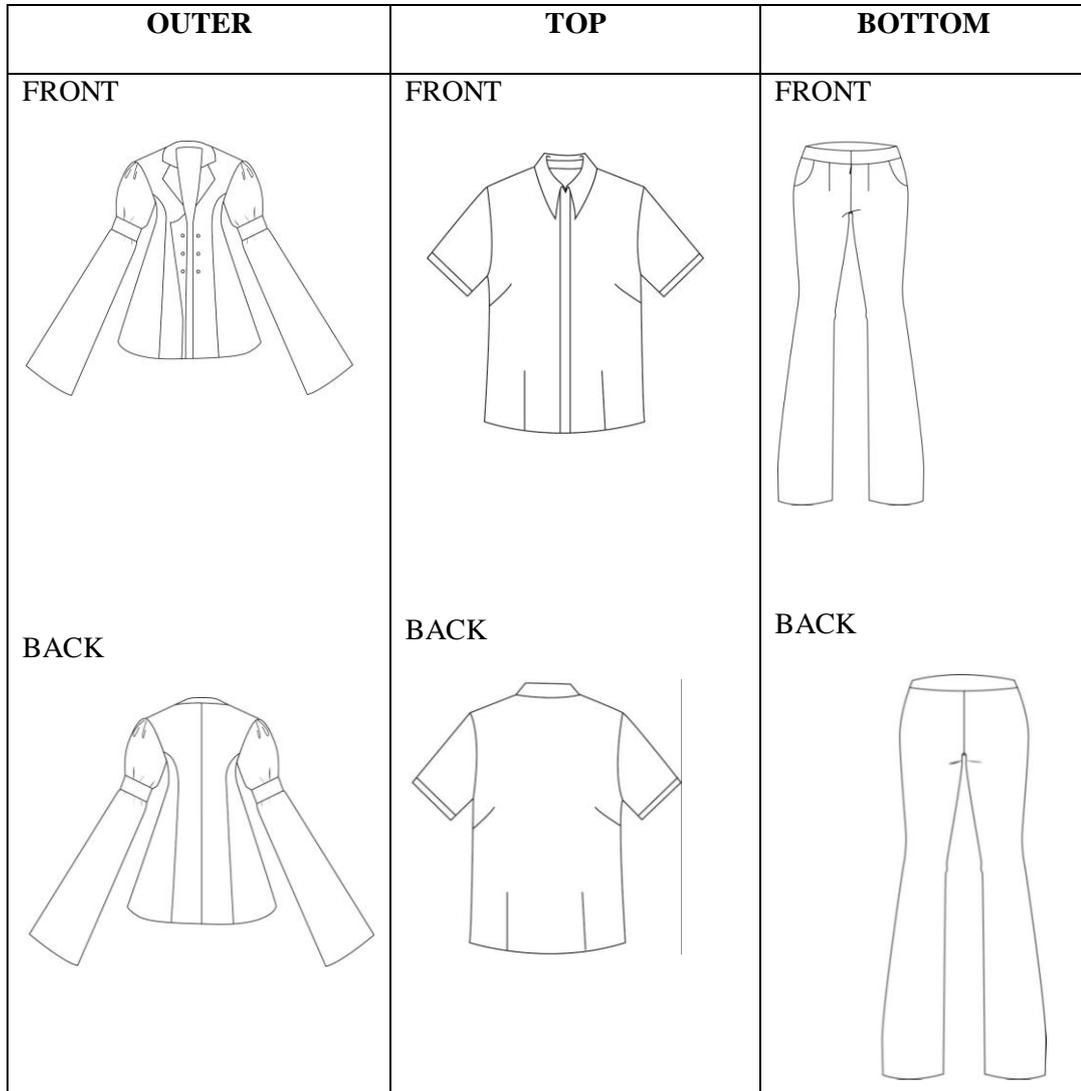
Gambar 4.1 Analisis Desain Terpilih 1

Sumber : Dokumentasi Pribadi

OUTER	TOP	BOTTOM
<ol style="list-style-type: none"> 1. Kerah setengah berdiri. 2. Bukaan Kancing. 3. Garis Hias Princess. 4. Variasi lengan puff. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kerah tegak dengan kaki kerah. 2. Kupnat sisi dekat dengan dada. 3. Kupnat pada garis pinggang 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Celana <i>Cut Bray</i> 2. Bukaan sleting depan

Tabel 4.1 Analisa Desain Terpilih 1

4.2.2 Gambar Teknik Desain 1



Gambar 4.2 Gambar Teknik Desain 1

4.2.3 Ukuran

Lingkar Leher : 37

Lingkar Badan : 79

Lingkar Pinggang : 62

Panjang Muka : 35

Lebar Muka : 36

Tinggi dada : 20

Panjang sisi : 19

Panjang Punggung : 37

Lebar Punggung : 35

Lebar Bahu : 12

Lingkar Kerung Lengan: 40

Panjang Lengan : 60

Lubang Lengan: 16

Tinggi Pinggul : 19

Lingkar Panggul : 91

Panjang Lengan : 55

Panjang Rok : pendek 40 Panjang 95

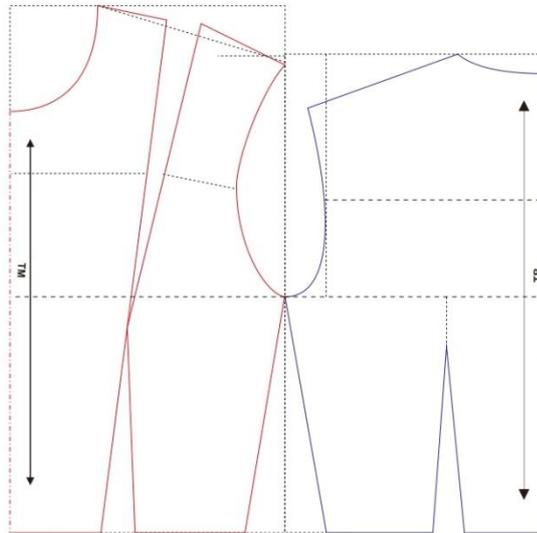
Lingkar Pesak: 62

Panjang Lengan sejari : 72

Lebar Dada : 24

4.2.4 Pola Dasar Badan

POLA DASAR BADAN
SISTEM MEYNEKE
SKALA 1 : 4



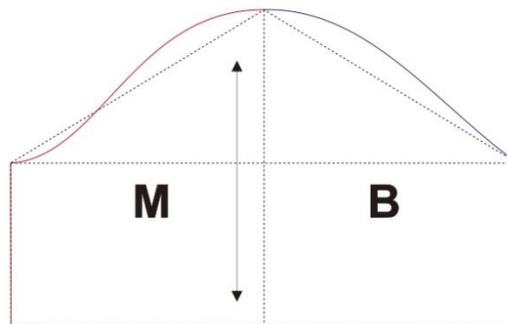
Gambar 4.3 Gambar Pola Dasar Badan

Sumber: Dokumen Pribadi

4.2.5 Pola Dasar Lengan

POLA DASAR LENGAN

SKALA 1 : 4

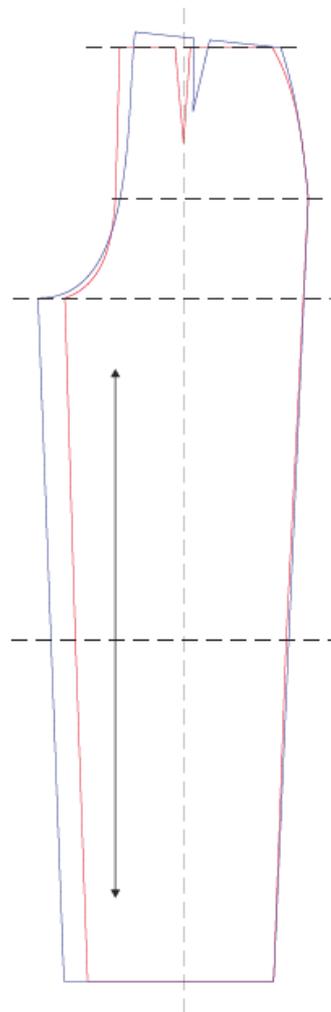


Gambar 4.4 Gambar Pola Dasar Lengan

Sumber: Dokumen Pribadi

4.2.6 Pola Dasar Celana Skala

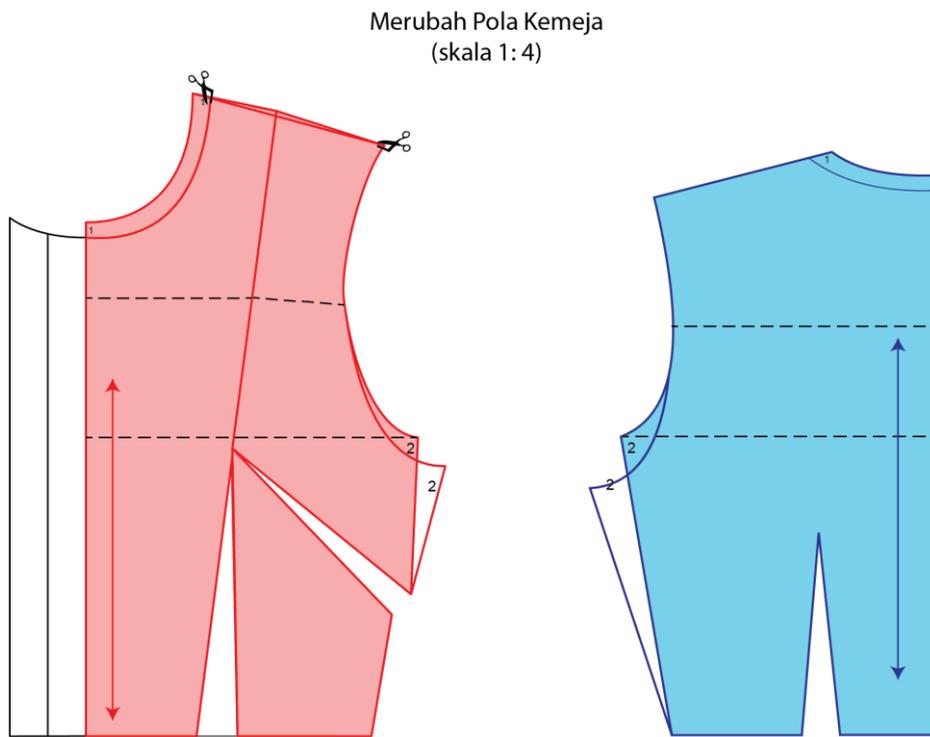
pola dasar celana
skala 1:6



Gambar 4.5 Gambar Pola Dasar Celana

Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.2.7 Mengubah Model Pola Kemeja

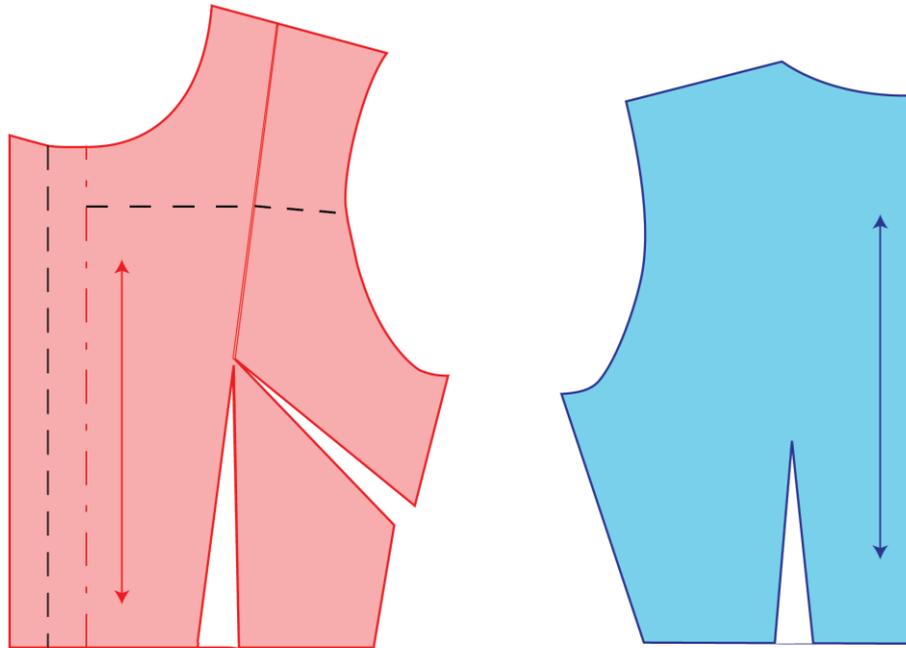


Gambar 4.6 Mengubah Model Kemeja

Sumber: Dokumen Pribadi

4.2.8 Pecah Pola Kemeja

Merubah Pola Kemeja
(skala 1:4)

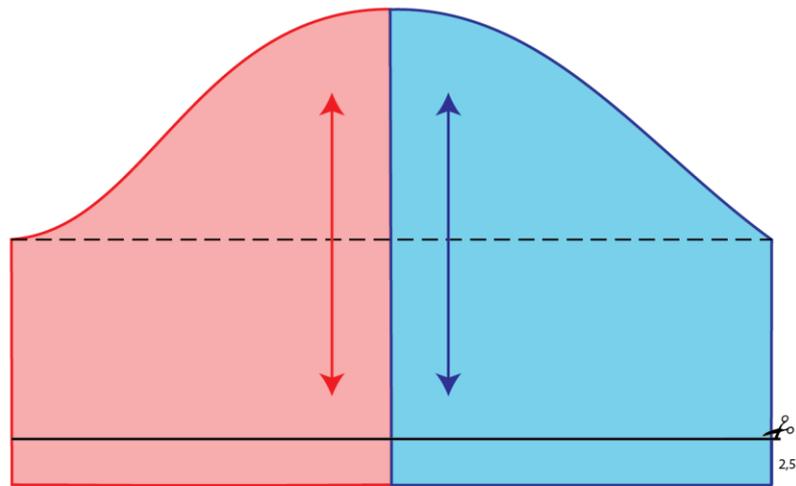


Gambar 4.7 Pecah Pola Kemeja

Sumber: Dokumen Pribadi

4.2.9 Mengubah Model Pola Lengan Kemeja

Merubah Pola Lengan Kemeja
(skala 1: 4)

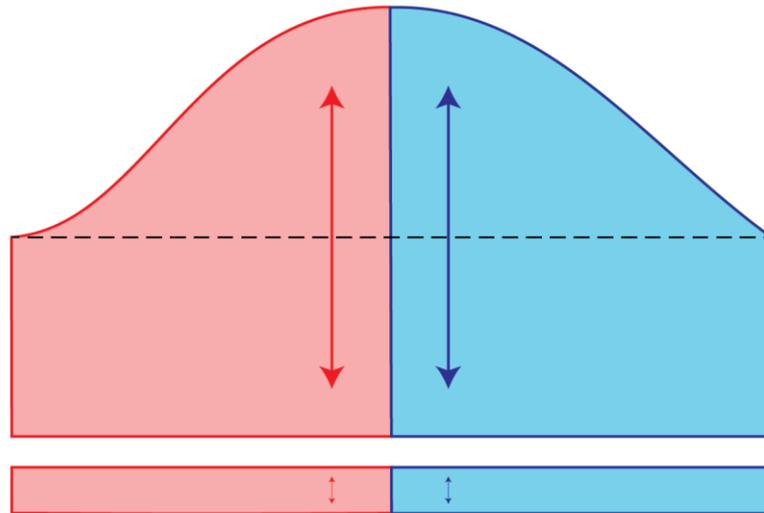


Gambar 4.8 Gambar Mengubah Model Lengan Kemeja

Sumber: Dokumen Pribadi

4.2.10 Pecah Pola Lengan Kemeja

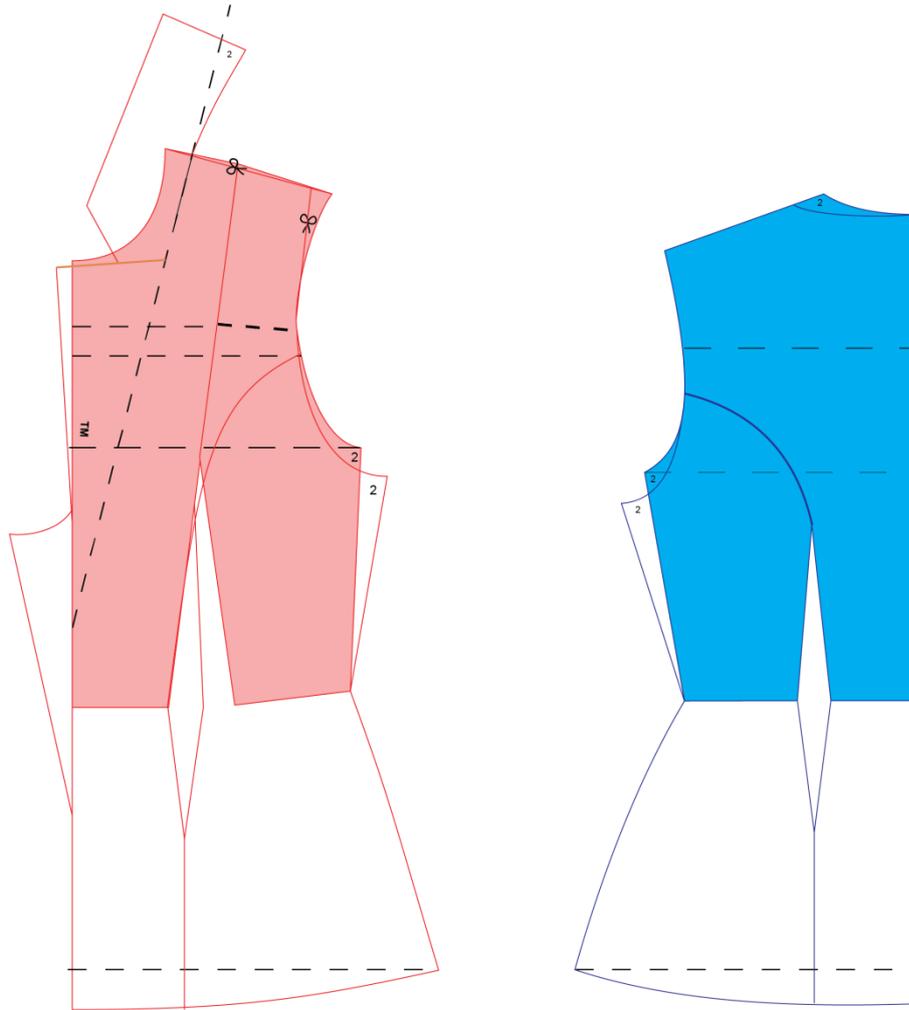
Pecah Pola Lengan Kemeja
(skala 1: 4)



Gambar 4.9 Gambar Pecah Pola Lengan

Sumber: Dokumen Pribadi

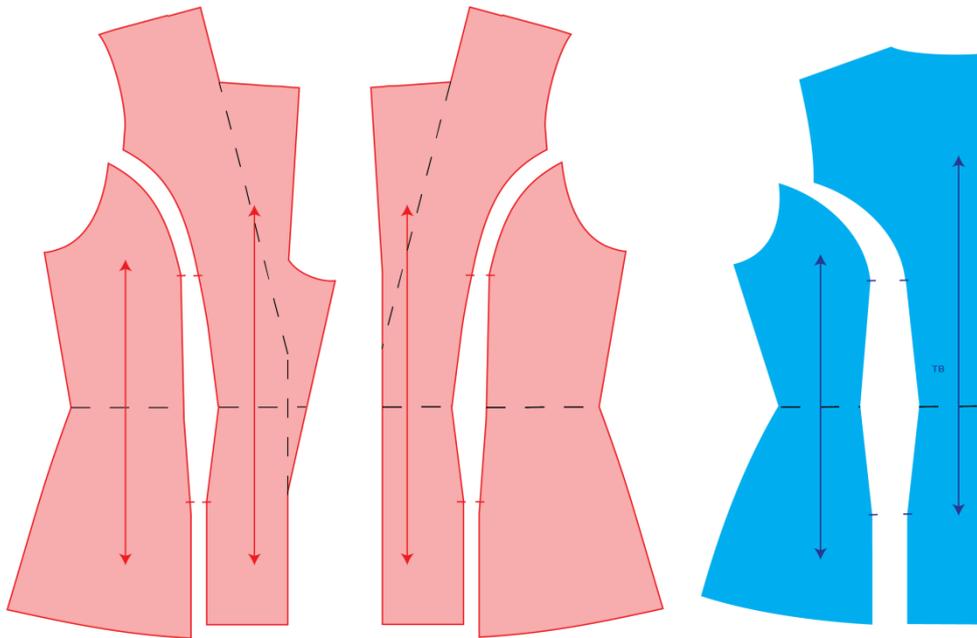
4.2.11 Mengubah Pola Blazer



Gambar 4.10 Mengubah Pola Blazer

Sumber: Dokumen Pribadi

4.2.12 Pecah Pola Blazer

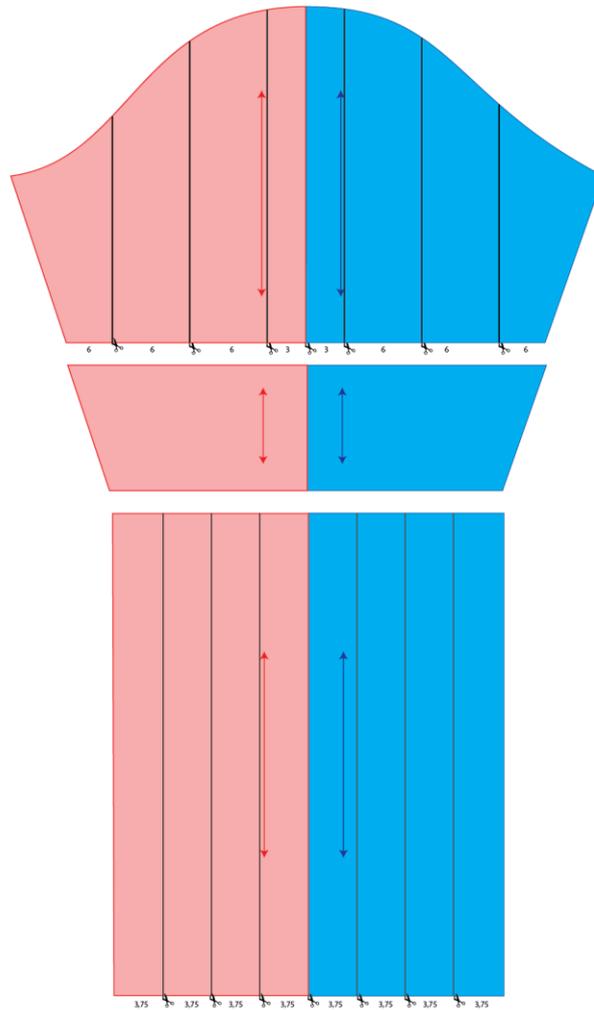


Gambar 4.11 Gambar Pecah Pola Blazer

Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.2.13 Merubah Pola Lengan Jas

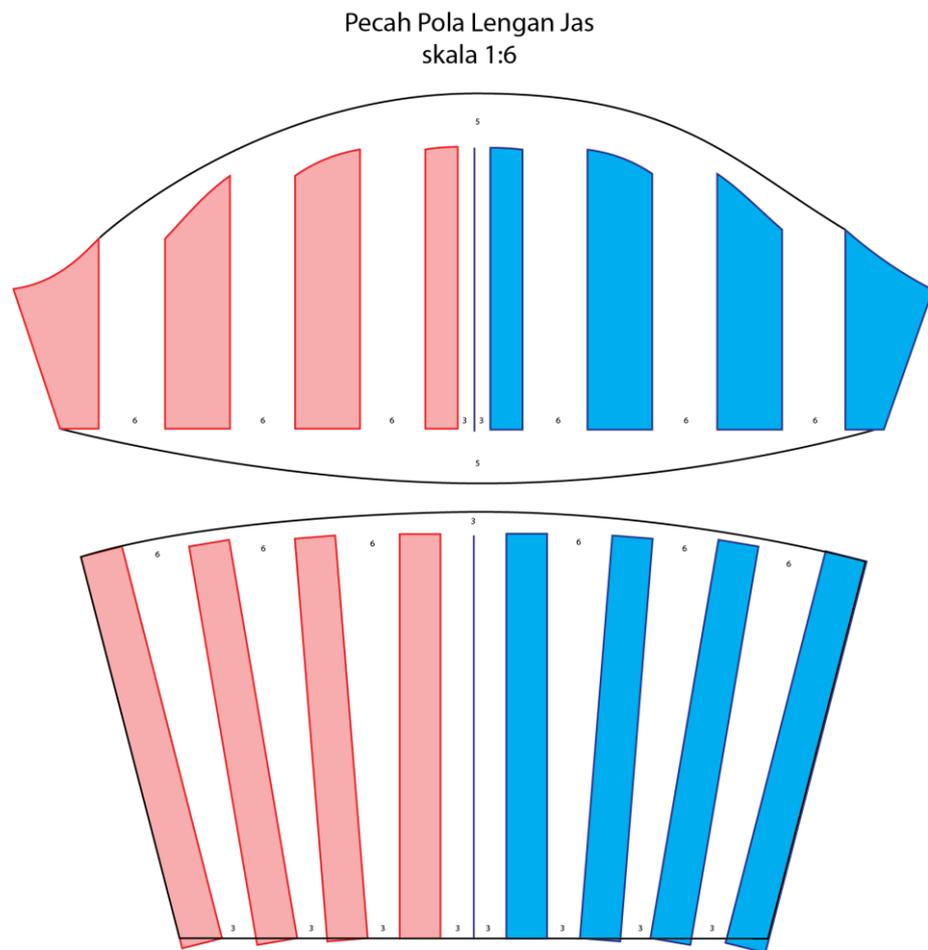
Merubah Pola Lengan Jas
skala 1:6



Gambar 4.12 Gambar Ubah Pola Lengan Jas

Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.2.14 Pecah Pola Lengan Jas

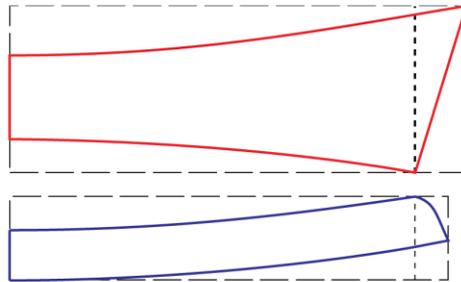


Gambar 4.13 Gambar Pecah Pola Lengan

Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.2.15 Pola Kerah Kemeja

Pola Kerah Kemeja
(skala 1:4)

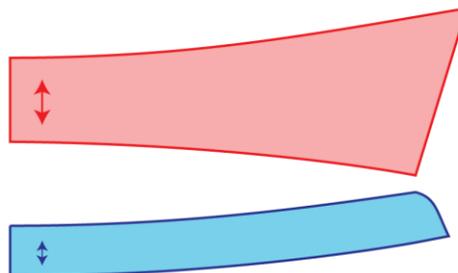


Gambar 4.14 Gambar Pola Merubah Model Kerah

Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.2.16 Pecah Pola Kerah

Pecah Pola Kerah Kemeja
(skala 1:4)

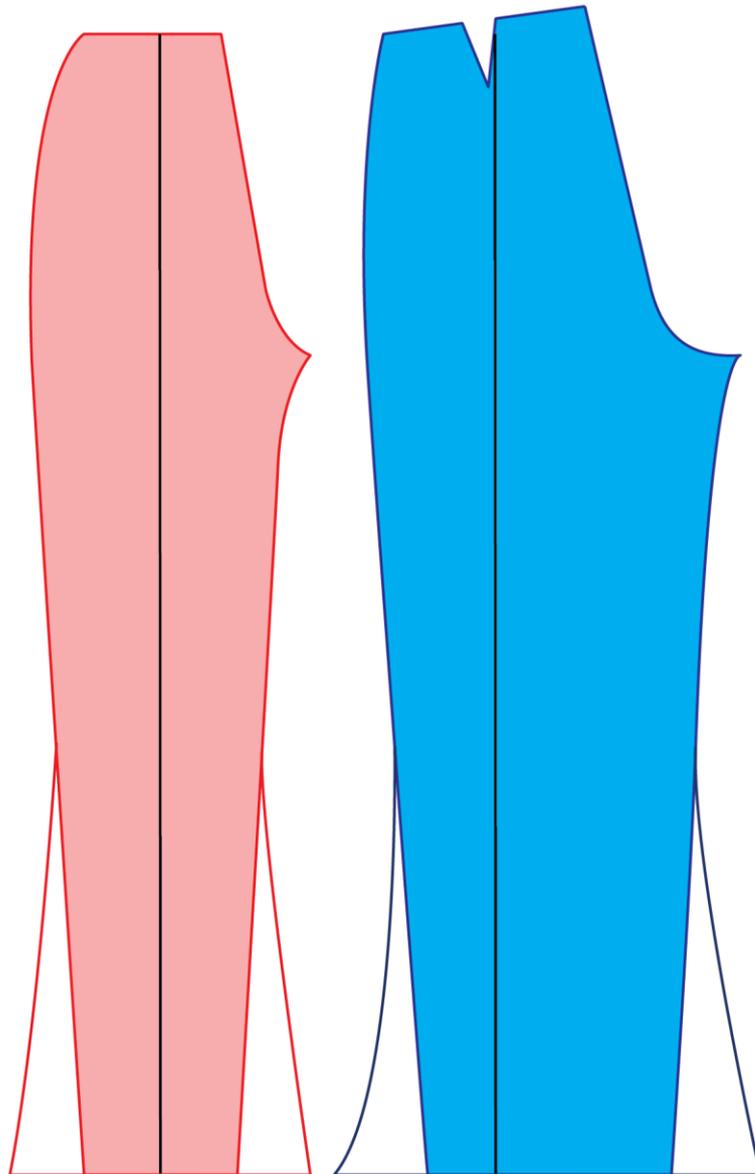


Gambar 4.15 Gambar Pecah Pola Kerah

Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.2.17 Merubah Pola Celana

Merubah Pola Celana
skala 1:6

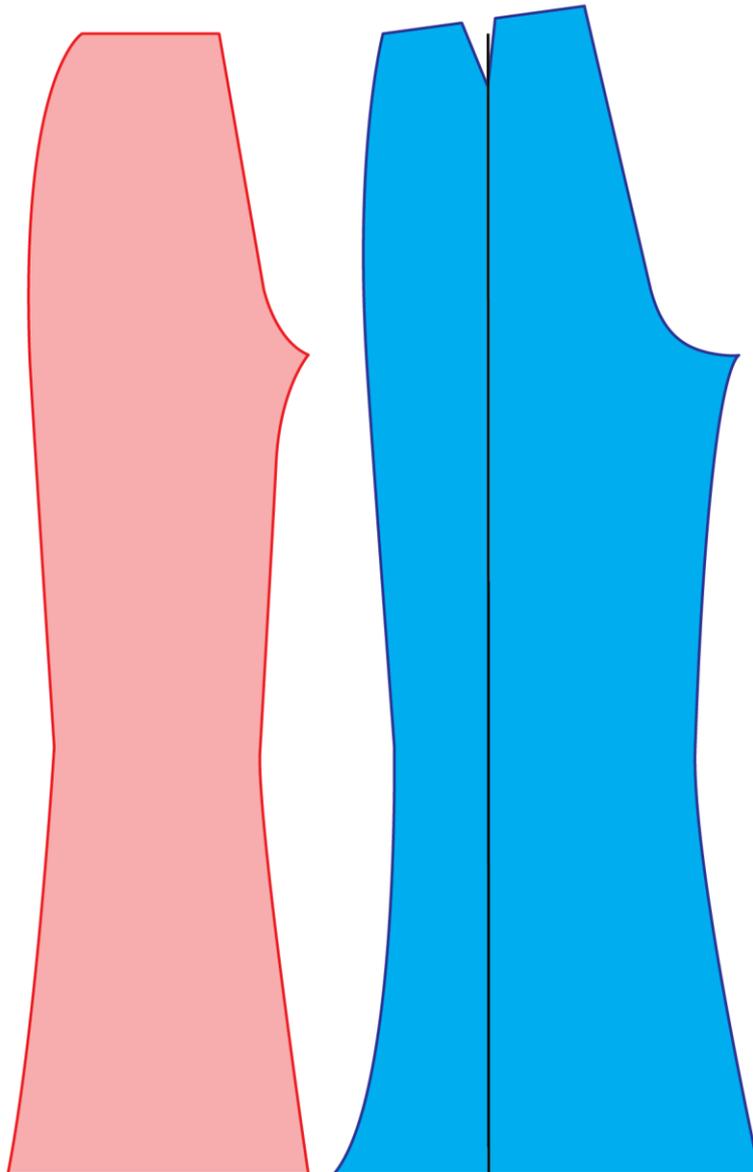


Gambar 4.16 Gambar Merubah Model Celana

Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.2.18 Pecah Pola Celana

Pecah Pola Celana
skala 1:6

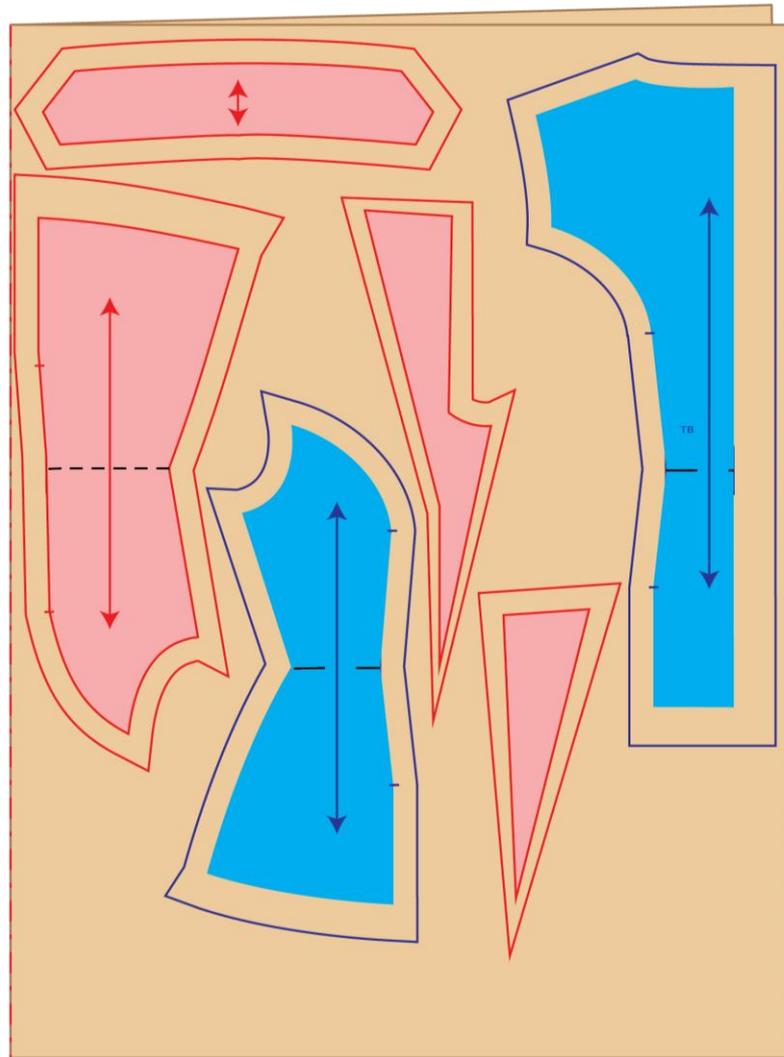


Gambar 4.17 Gambar Pecah Pola Celana

Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.2.19 Rancang Bahan Gabardine Coklat

Rancangan Bahan
Ukuran: 75 x 100 cm
(skala 1:6)

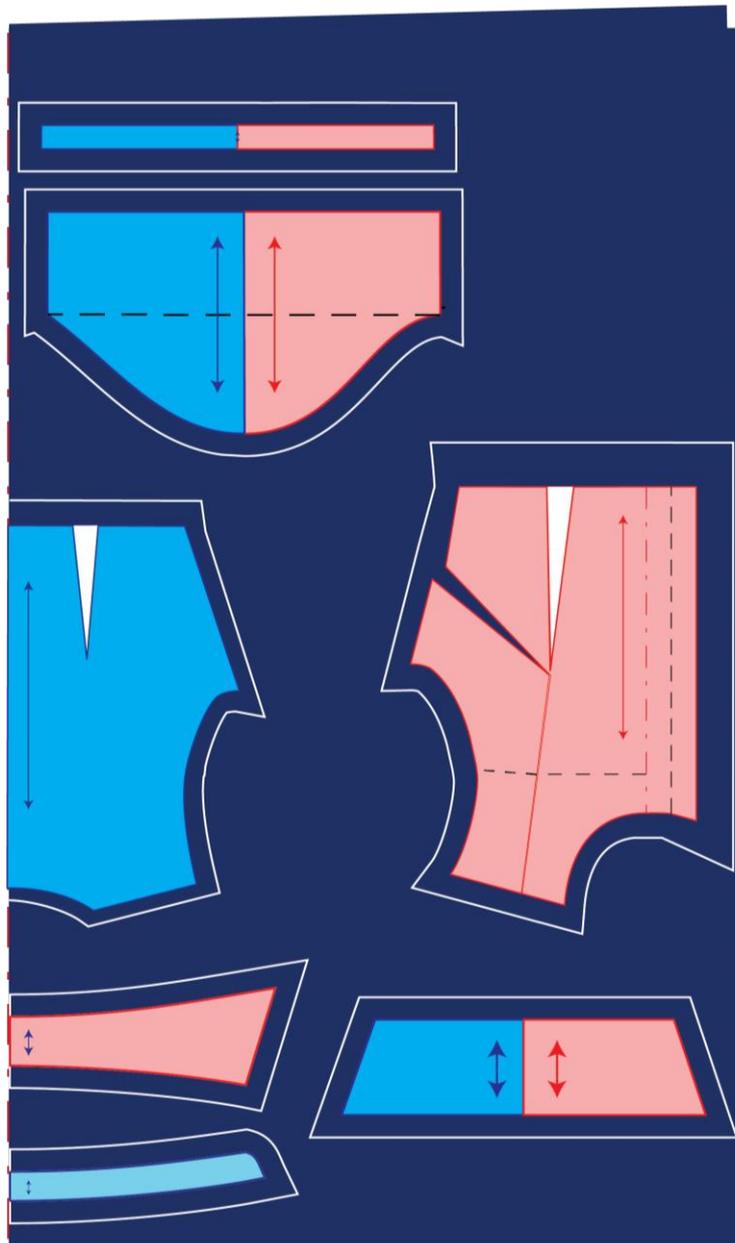


Gambar 4.18 Gambar Rancang Bahan

Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.2.20 Rancang Bahan Katun Biru

Rancangan Bahan
Ukuran: 75 x 125cm
(skala 1:6)

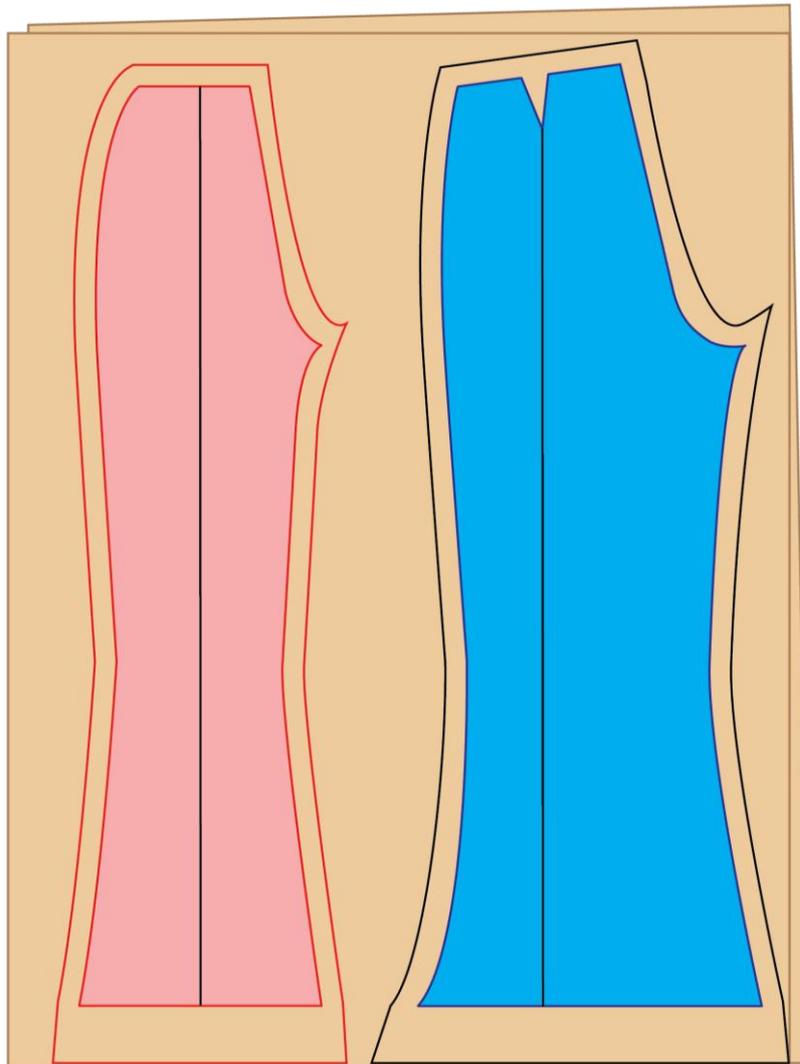


Gambar 4.19 Gambar Rancang Bahan

Sumber: Dokumen Pribadi

4.2.21 Rancang Bahan Celana

Rancangan Bahan Celana
Ukuran: 75 x 100 cm
(skala 1:6)

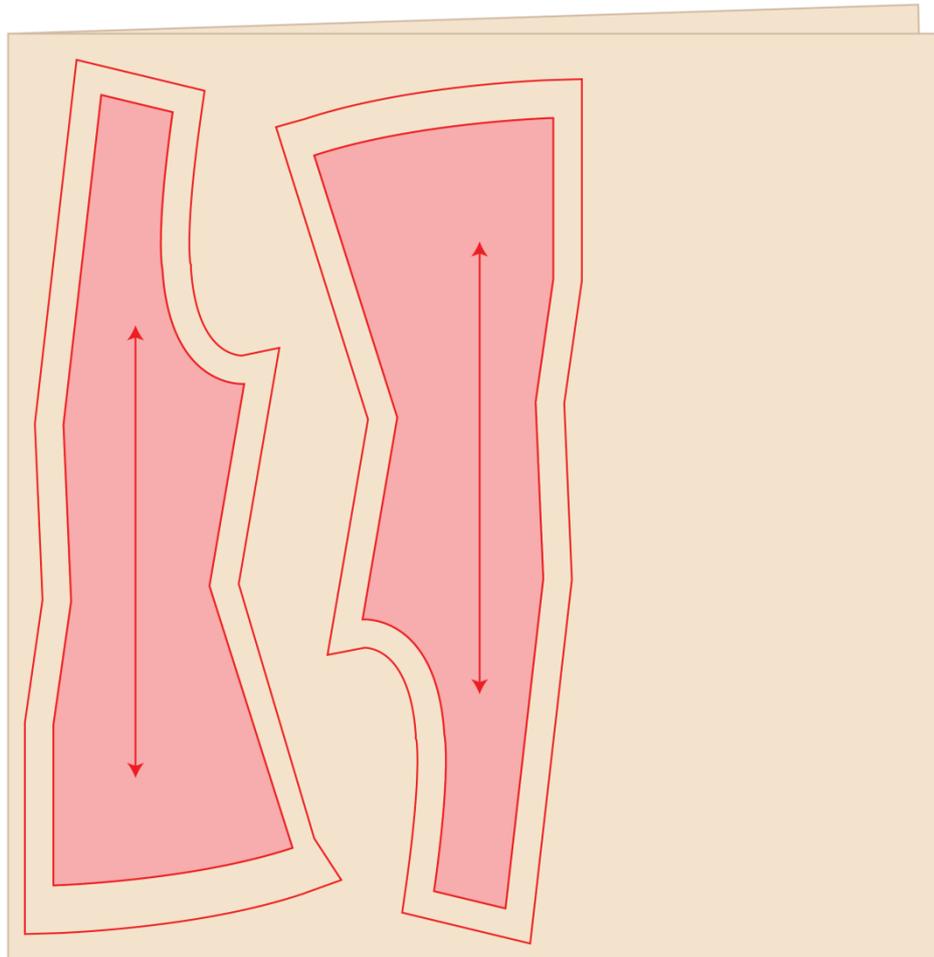


Gambar 4.20 Gambar Rancang Bahan

Sumber: Dokumen Pribadi

4.2.22 Rancang Bahan Furing

Rancangan Bahan Furing Jas
Ukuran: 75 x 75 cm
(skala 1:4)

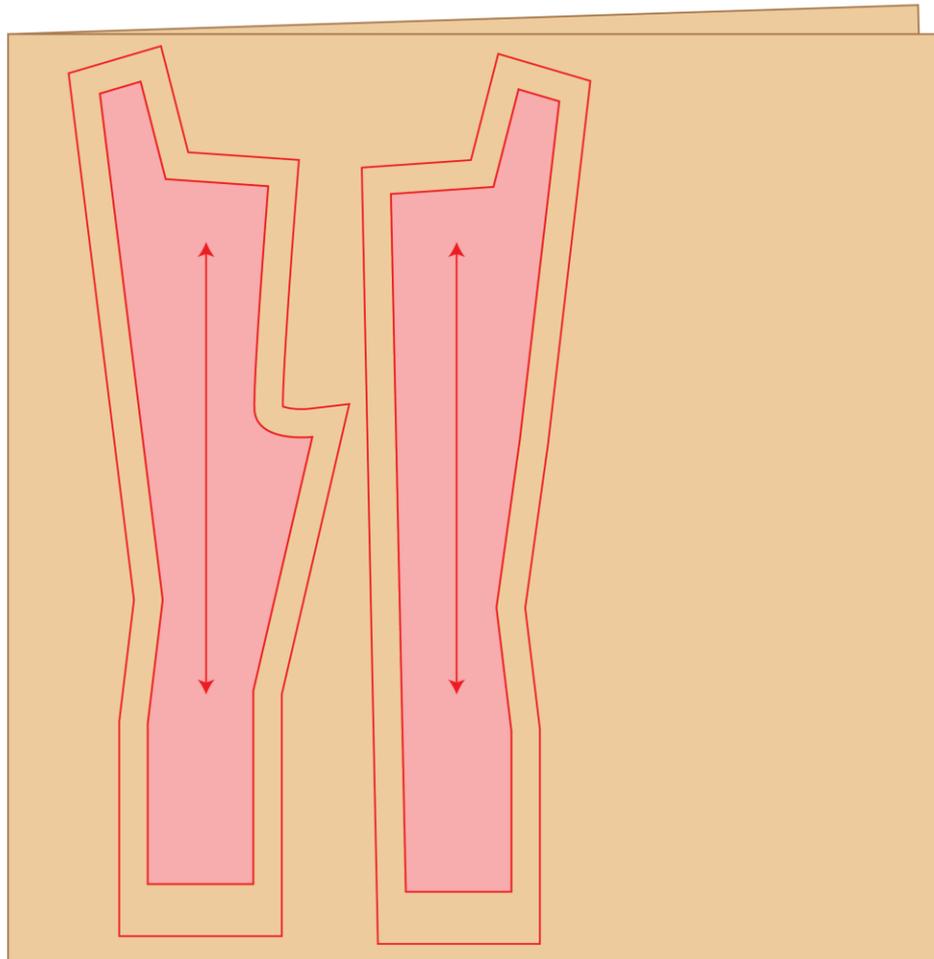


Gambar 4.20 Gambar Rancang Bahan Furing

Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.2.23 Rancang Bahan Lapisan

Rancangan Bahan Lapisan Jas
Ukuran: 75 x 75 cm
(skala 1:4)

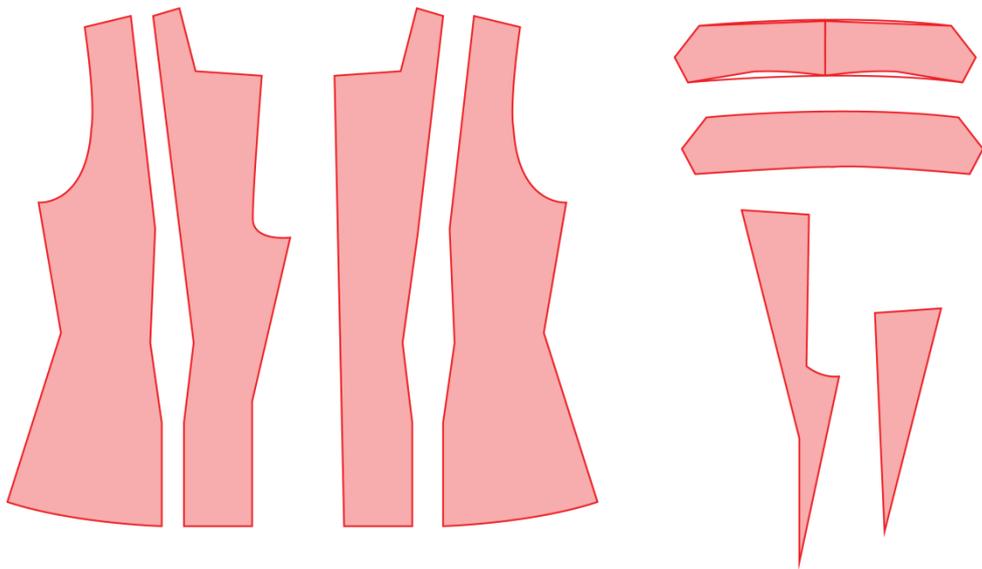


Gambar 4.22 Rancang Bahan Lapisan

Sumber: Dokumen Pribadi

4.2.24 Lapisan

Lapisan
skala 1:6



Gambar 4.23 Lapisan

Sumber: Dokumen Pribadi

4.2.25 Rancangan Harga Desain 1

No.	Alat & Bahan	Jumlah	Harga Satuan	Total
1	Bahan <i>Gabardine</i>	3,5 meter	Rp. 55.000	Rp. 187.500
2	Bahan Katun	1 meter	Rp. 22.000	Rp. 22.000
3	Bahan Linen	1/2 meter	Rp. 20.000	Rp. 10.000
4	Tricot	2 meter	Rp. 12.000	Rp. 24.000
5	Furing	2 meter	Rp. 11.000	Rp. 22.000
6	Zipper Jepang	1 buah	Rp. 5000	Rp. 5000
7	Benang Biru	2 buah	Rp. 3000	Rp. 6000
8	Kancing Jepret	3 buah	Rp. 2000	Rp. 2000
	Total			Rp. 274.500,-

Tabel 4.2 Daftar Rancang Harga

Upah Listrik :Rp 50.000,-

Upah Tenaga : Rp 400. 000,- +

Total : Rp 450.000,-

Jika ingin mendapatkan keuntungan 50% (ongkos desain pembuatan baju) dalam hitungan satu stel baju yaitu :

Total Pengeluaran : Rp 274.500,- + 450.000,-

= Rp 724.500,-

Keuntungan yang diperoleh 50% : 50% x Rp 724.500,-

= Rp 362.250,-

Total Keseluruhan : Rp 724.500,- + Rp 362.250,-

= Rp 1.086.750,-

Dibulatkan : Rp 1.100.000,-

4.2.26 Langkah Kerja Menjahit Jas

No.	Pekerjaan	Waktu	Keterangan
1.	Menjahit garis hias, sisi, bahu bagian badan.	90 Menit	
2.	Menjahit bagian bahu	30 Menit	
3.	Menjahit bagian muka	60 Menit	
4.	Menjahit bagian lengan	30 Menit	
5.	Menjahit bagian kerah	60 Menit	
6.	Menjahit bagian furing	60 Menit	
7.	Menjahit Kerut Lengan	30 Menit	
8.	Menjahit bagian lengan ke badan (kerung lengan)	60 Menit	
9.	Penyelesaian	20 menit	
	TOTAL	6 Jam 38 Menit	

Tabel 4.3 Langkah Kerja Menjahit Jas

4.2.27 Langkah Kerja Menjahit Kemeja

No.	Pekerjaan	Waktu	Keterangan
1.	Menjahit bagian kupnat	30 Menit	
2.	Menjahit bagian sisi	20 Menit	
3.	Menjahit bagian bahu	60 Menit	
4.	Menjahit bagian lengan	60 Menit	
5.	Menjahit bagian kerah	15 Menit	
6.	Penyelesaian	20 menit	
	TOTAL	3 Jam 41 Menit	

Tabel 4.4 Langkah Kerja Menjahit Kemeja

4.2.28 Langkah Kerja Menjahit Celana

No.	Pekerjaan	Waktu	Keterangan
1.	Menjahit sisi celana kanan dan kiri	30 Menit	
2.	Menjahit sisi dalam	20 Menit	
3.	Menjahit pesak	30 Menit	
4.	Menjahit kupnat depan dan belakang	15 Menit	
5.	Memasang resleting bagian depan	15 Menit	
6.	Memasang bagian ban pinggang	60 Menit	
7.	Penyelesaian	30 Menit	
	TOTAL	3 Jam	

Tabel 4.5 Langkah Kerja Menjahit Celana

4.2.29 Foto Produk Desain 1



Gambar 4.24 Gambar Produk

Sumber : Dokumen Pribadi

4.3 Desain 2

4.3.1 Analisa Desain 2



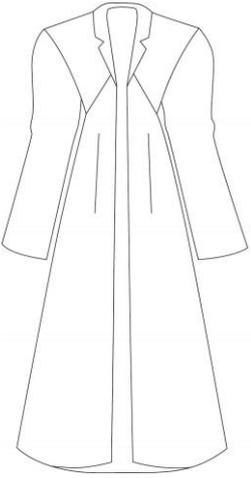
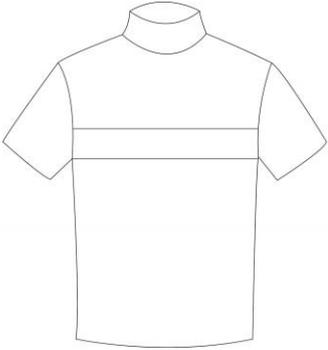
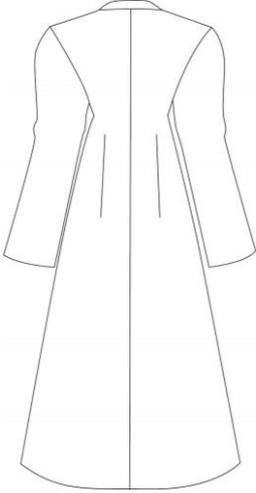
Gambar 4.25 Analisis Desain 2

Sumber : Dokumen Pribadi

OUTER	TOP	BOTTOM
<ol style="list-style-type: none"> 1. Kerah setengah berdiri. 2. Kupnat pada pinggang. 3. Variasi garis empire. 4. Lengan licin. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kerah tegak <i>turtleneck</i>. 2. Variasi garis dada. 3. Bukaan sleting bagian belakang. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan ban pinggang. 2. Bukaan resleting pada sisi celana. 3. Celana pantalon.

Tabel 4.6 Analisis Desain 2

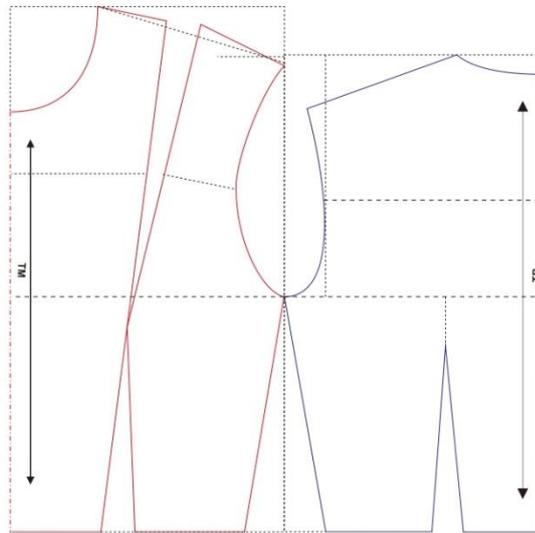
4.3.2 Gambar Teknik Desain 2

OUTER	TOP	BOTTOM
<p data-bbox="316 450 421 479">FRONT</p> 	<p data-bbox="667 450 772 479">FRONT</p> 	<p data-bbox="1061 450 1166 479">FRONT</p> 
<p data-bbox="316 1155 405 1184">BACK</p> 	<p data-bbox="667 1162 756 1191">BACK</p> 	<p data-bbox="1061 1126 1150 1155">BACK</p> 

Tabel 4.7 Gambar Teknik Desain 2

4.3.3 Pola Dasar Badan

POLA DASAR BADAN
SISTEM MEYNEKE
SKALA 1 : 4



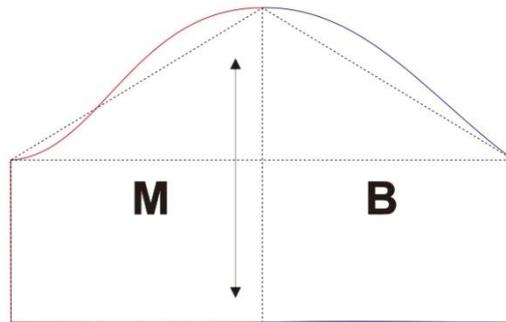
Gambar 4.26 Gambar Pola Dasar Badan

Sumber: Dokumen Pribadi

4.3.4 Pola Dasar Lengan

POLA DASAR LENGAN

SKALA 1 : 4

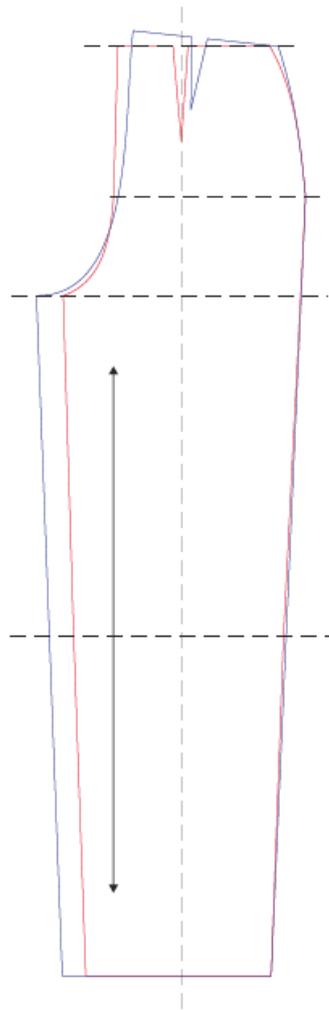


Gambar 4.27 Gambar Pola Dasar Lengan

Sumber: Dokumen Pribadi

4.3.5 Pola Dasar Celana

pola dasar celana
skala 1:6

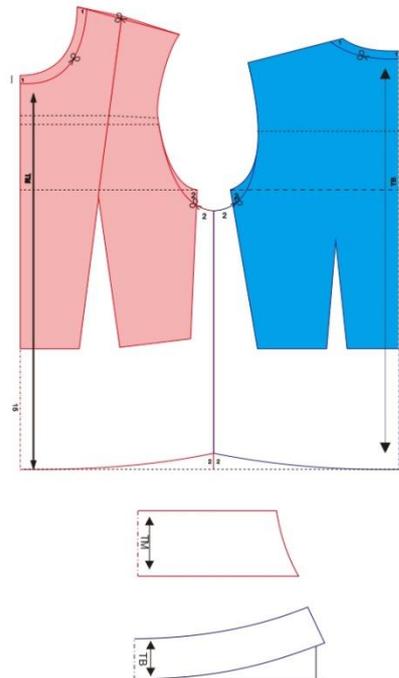


Gambar 4.28 Gambar Pola Dasar Celana

Sumber: Dokumen Pribadi

4.3.6 Mengubah Model Blus

MERUBAH MODEL BLUS
SKALA 1 : 6

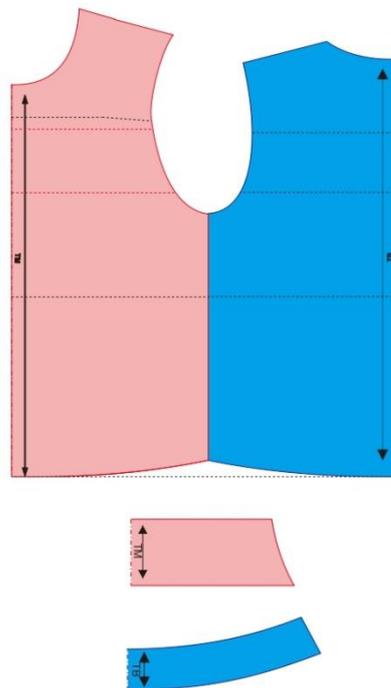


Gambar 4.29 Gambar Rubah Pola Blus

Sumber: Dokumen Pribadi

4.3.7 Pecah Pola *Turtleneck*

PECAH POLA BLUS
SKALA 1 : 6

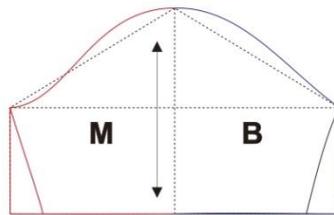


Gambar 4.30 Gambar Pecah Pola *Turtleneck*

Sumber: Dokumen Pribadi

4.3.8 Mengubah Model Lengan

MERUBAH MODEL LENGAN
SKALA 1 : 6

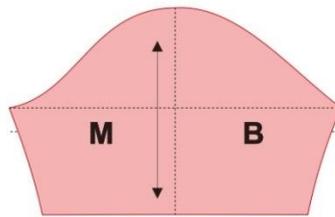


Gambar 4.31 Gambar Merubah Model Lengan

Sumber: Dokumen Pribadi

4.3.9 Pecah Pola Lengan

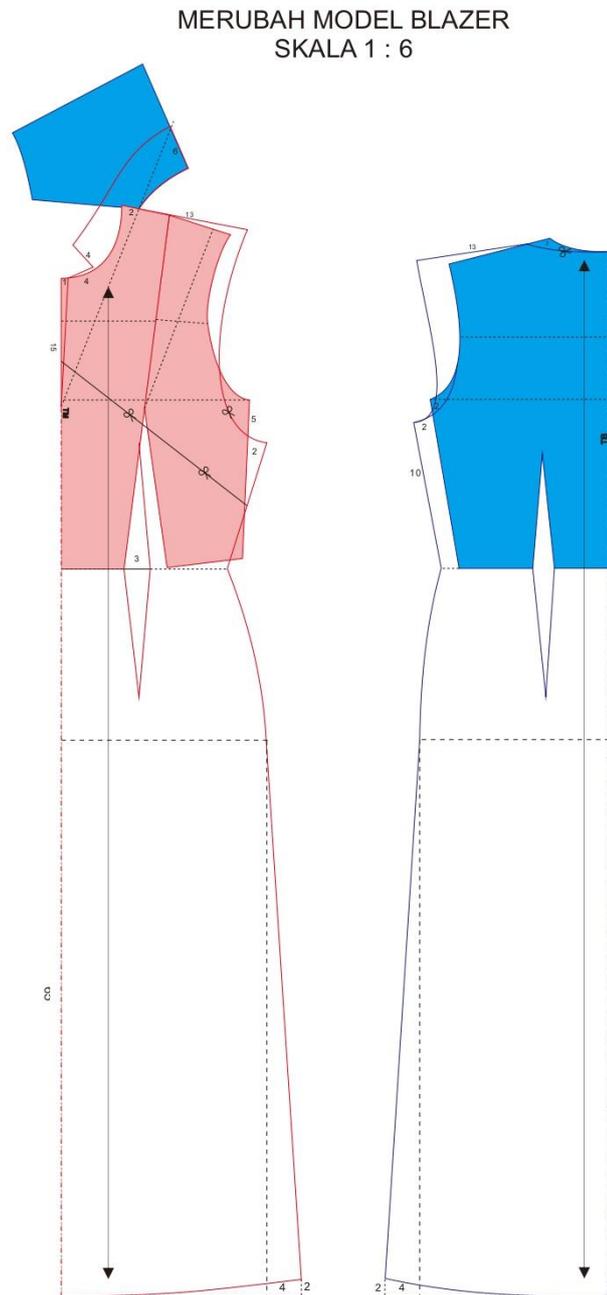
PECAH POLA LENGAN
SKALA 1 : 6



Gambar 4.32 Gambar Pecah Pola Lengan

Sumber: Dokumen Pribadi

4.3.10 Mengubah Model Blazer

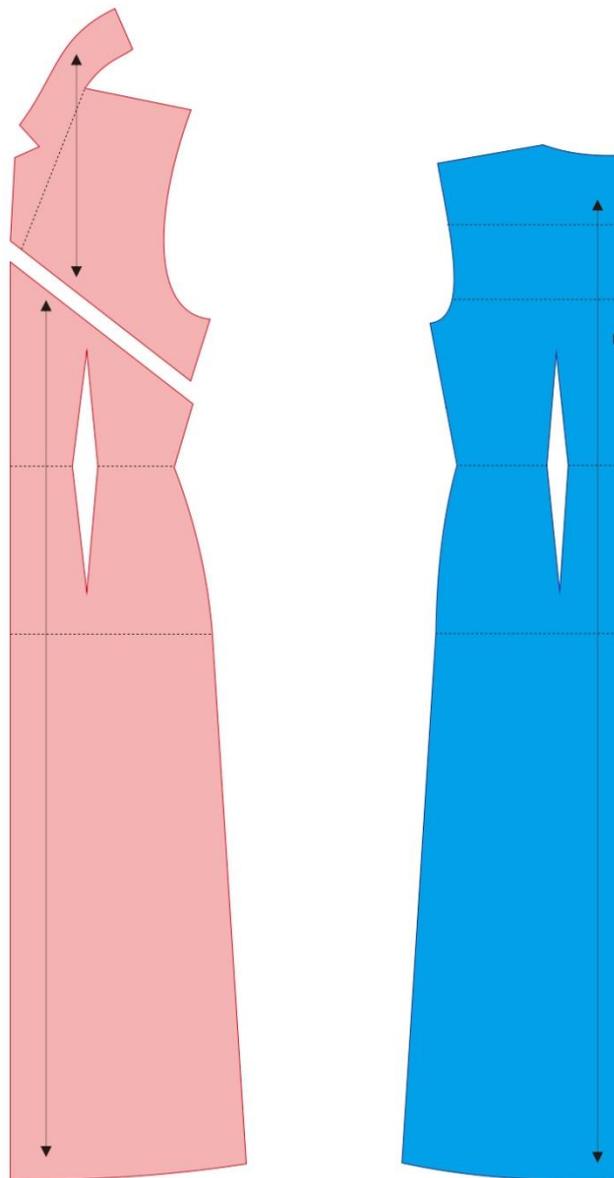


Gambar 4.33 Gambar Rubah Model Blazer

Sumber: Dokumen Pribadi

4.3.11 Pecah Pola Blazer

PECAH POLA BLAZER
SKALA 1 : 6

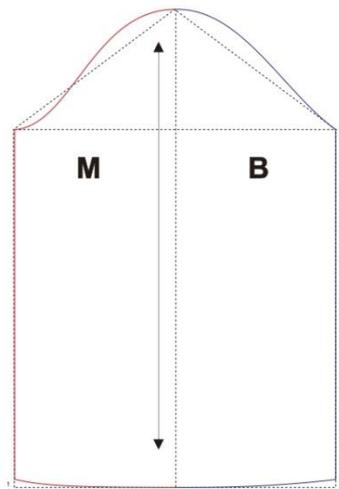


Gambar 4.34 Gambar Pecah Pola Blazer

Sumber: Dokumen Pribadi

4.3.12 Merubah Model Lengan Blazer

MERUBAH MODEL LENGAN BLAZER
SKALA 1 : 6

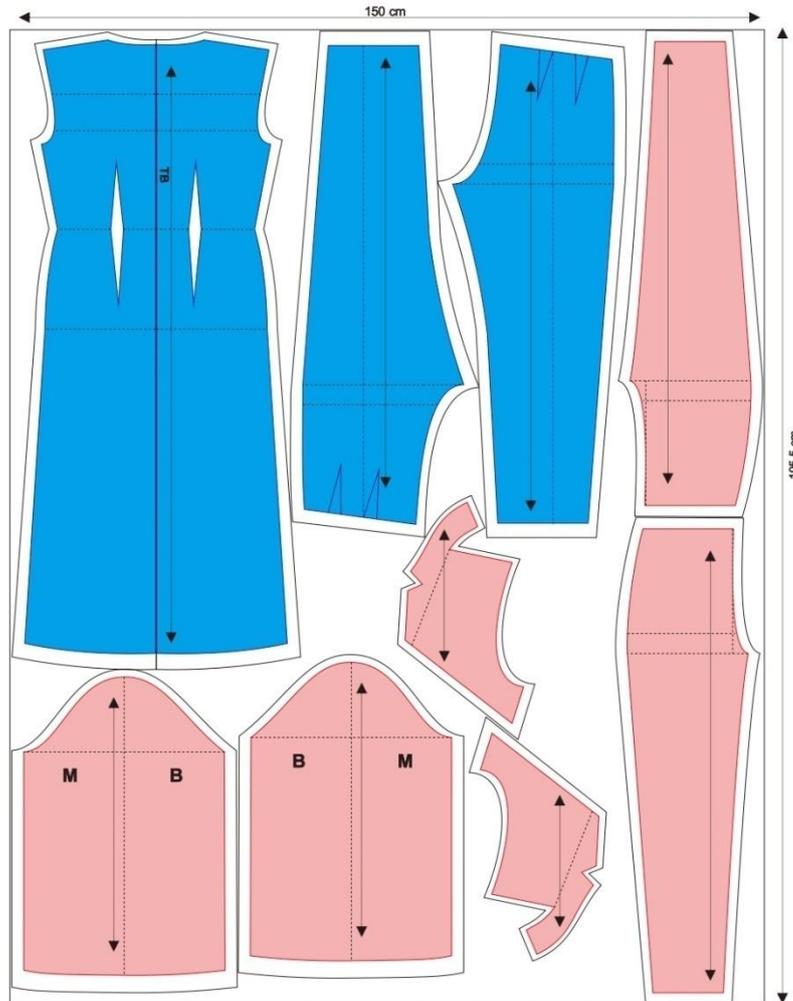


Gambar 4.35 Gambar Rubah Model Lengan

Sumber: Dokumen Pribadi

4.3.13 Rancangan Bahan Gabardine Cokelat

RANCANGAN BAHAN GABARDIN COKELAT SKALA 1 : 10



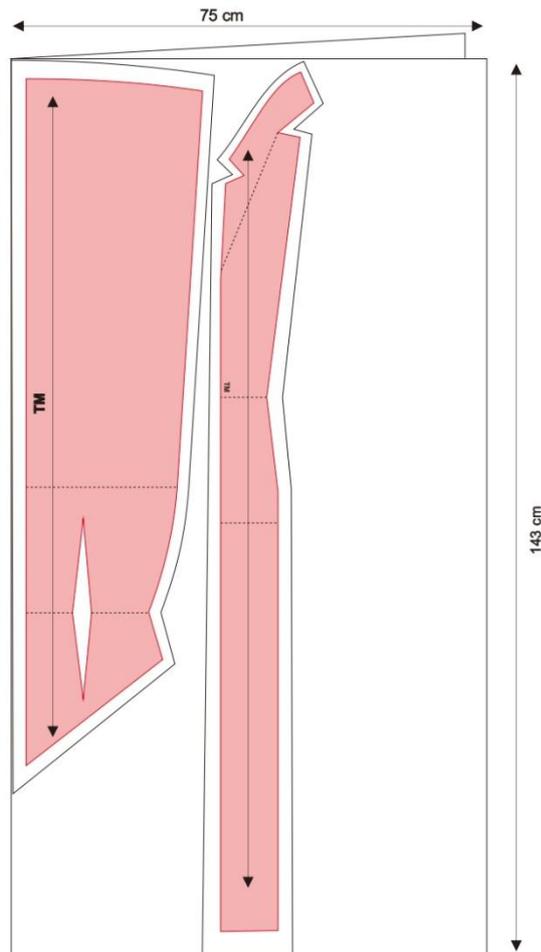
Lebar Bahan yang diperlukan = 150 cm
Panjang Bahan yang diperlukan = 196,5 cm
Panjang Bahan yang dibeli = 200 cm

Gambar 4.36 Gambar Rancang Bahan

Sumber: Dokumen Pribadi

4.3.14 Rancang Bahan Gabardine Biru

RANCANGAN BAHAN GABARDIN BIRU SKALA 1 : 8



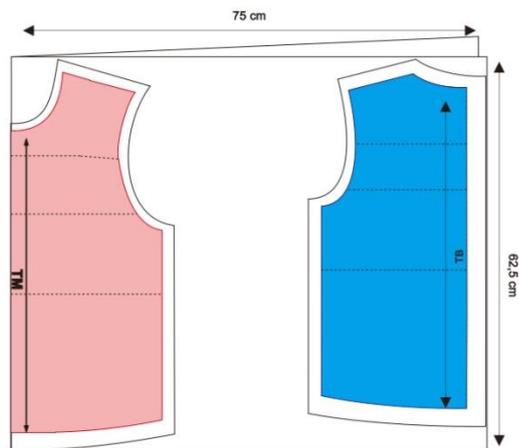
Lebar Bahan yang diperlukan = 150 cm
Panjang Bahan yang diperlukan = 143 cm
Panjang Bahan yang dibeli = 150 cm

Gambar 4.37 Gambar Rancang Bahan

Sumber: Dokumen Pribadi

4.3.15 Rancang Bahan Katun Biru

RANCANGAN BAHAN KATUN BIRU SKALA 1 : 8



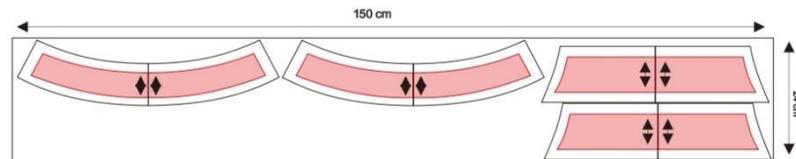
Lebar Bahan yang diperlukan = 150 cm
Panjang Bahan yang diperlukan = 62,5 cm
Panjang Bahan yang dibeli = 75 cm

Gambar 4.38 Gambar Rancang Bahan

Sumber: Dokumen Pribadi

4.3.16 Rancang Bahan Katun Putih

RANCANGAN BAHAN KATUN PUTIH SKALA 1 : 10



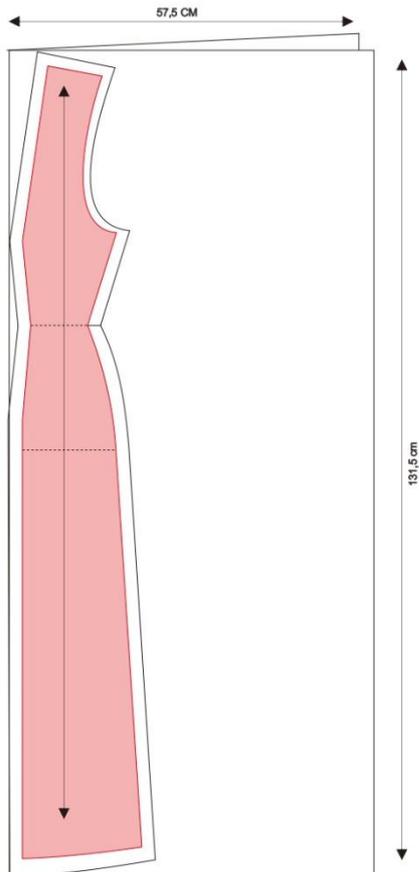
Lebar Bahan yang diperlukan = 150 cm
Panjang Bahan yang diperlukan = 24 cm
Panjang Bahan yang dibeli = 50 cm

Gambar 4.39 Gambar Rancang Bahan

Sumber: Dokumen Pribadi

4.3.17 Rancang Bahan Furing

RANCANGAN BAHAN FURING SKALA 1 : 8



Lebar Bahan yang diperlukan = 115 cm
Panjang Bahan yang diperlukan = 131,5 cm
Panjang Bahan yang dibeli = 150 cm

Gambar 4.40 Gambar Rancang Bahan

Sumber: Dokumen Pribadi

4.3.18 Rancangan Harga Desain 2

No	Alat & Bahan	Jumlah	Harga Satuan	Total
1	Bahan <i>Gabardine</i> Coklat	2 meter	Rp. 55.000	Rp. 110.000,-
2	Bahan <i>Gabardine</i> Biru	2 meter	Rp. 55.000	Rp. 110.000,-
3	Bahan Katun	1 meter	Rp. 22.000	Rp. 22.000,-
4	Bahan Linen	1/2 meter	Rp. 20.000	Rp. 10.000,-
5	Tricot	2 meter	Rp. 12.000	Rp. 24.000,-
6	Furing	2 meter	Rp. 11.000	Rp. 22.000,-
7	Zipper Jepang	1 buah	Rp. 5000	Rp. 5000,-
8	Benang Biru	2 buah	Rp. 2000	Rp. 4000,-
	Total			Rp. 307.000,-

Tabel 4.8 Tabel Rancang Harga

Upah Listrik :Rp 50.000,-

Upah Tenaga : Rp 400.000,- +

Total : Rp 450.000,-

Jika ingin mendapatkan keuntungan 50% (ongkos desain pembuatan baju) dalam hitungan satu stel baju yaitu :

Total Pengeluaran : Rp 307.000,- + 400.000,-

= Rp 707.000,-

Keuntungan yang diperoleh 50% : 50% x Rp 707.000,-

= Rp 353.500,-

Total Keseluruhan : Rp 707.000,- + Rp 353.500,-

= Rp 1.060.500,-

Dibulatkan : Rp 1.070.000,-

4.3.19 Langkah menjahit *Blazer*

No.	Langkah Kerja	Waktu	Keterangan
1.	Menjahit bagian kupnat	15 Menit	
2.	Menjahit sisi	10 Menit	
3.	Menjahit bagian bahu	30 Menit	
4.	Menjahit bagian lengan	30 Menit	
5.	Menjahit bagian kerah	45 Menit	
6.	Merekatkan furing	15 Menit	
7.	Menyatukan bagian lengan	30 Menit	
8.	Penyelesaian	20 Menit	
	TOTAL	3 Jam 25 Menit	

Tabel 4.9 Langkah Kerja Menjahit Blazer

4.3.20 Langkah menjahit *Turtleneck*

No.	Langkah Kerja	Waktu	Keterangan
1.	Menjahit bagian sisi	15 Menit	
2.	Menjahit bagian bahu	20 Menit	
3.	Menjahit kerah	30 Menit	
4.	Menjahit bagian lengan	30 Menit	
5.	Memasang bukaan resleting	20 Menit	
10.	Penyelesaian	20 Menit	
	TOTAL	2 Jam 25 Menit	

Tabel 4.10 Langkah Kerja Menjahit *Turtleneck*

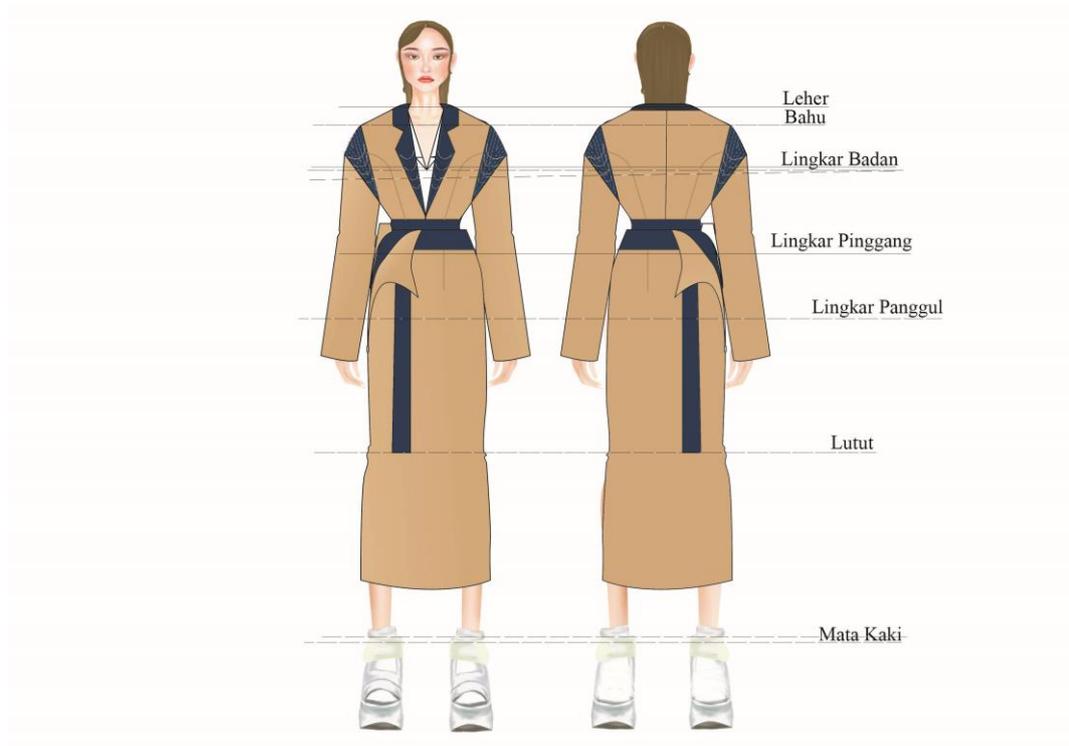
4.3.21 Langkah menjahit Celana

No.	Langkah Kerja	Waktu	Keterangan
1.	Menjahit sisi celana bagian kiri dan kanan	30 Menit	
2.	Menjahit sisi dalam	45 Menit	
3.	Menjahit pesak	15 Menit	
4.	Memasang resleting samping	10 Menit	
5.	Memasang ban pinggang	60 Menit	
6.	Penyelesaian	30 Menit	
	TOTAL	3 Jam	

Tabel 4.11 Langkah Kerja Menjahit Celana

4.4 Desain 3

4.4.1 Analisa Desain 3

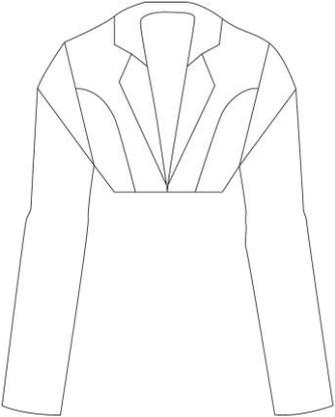
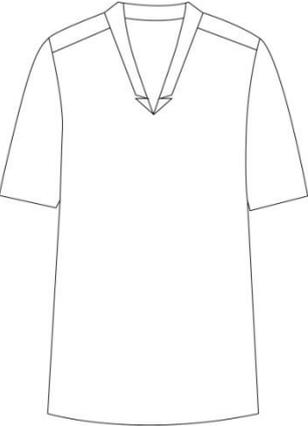
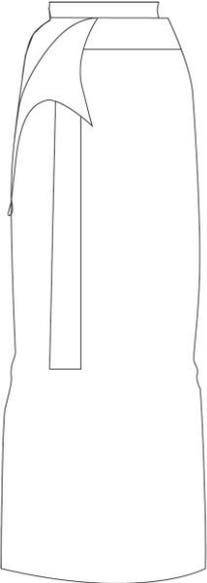
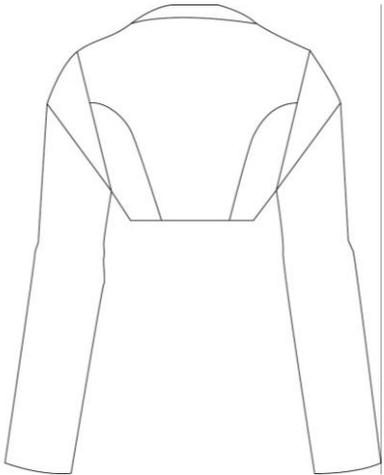
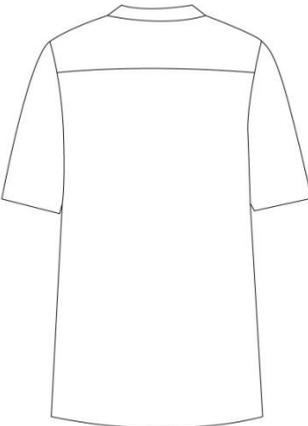
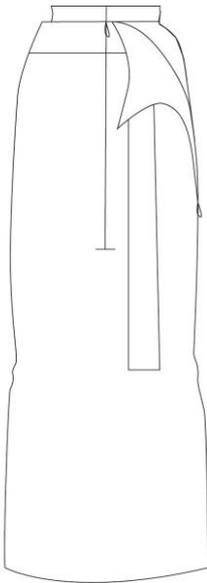


Gambar 4.41 Gambar Analisis Desain 3

OUTER	TOP	BOTTOM
<ol style="list-style-type: none"> 1. Garis hias princess depan belakang 2. Lengan biasa 3. Kerah rebah 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kerah setengah rebah 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bukaan sleting samping 2. Ban pinggang 3. Kupnat depan belakang

Tabel 4.12 Analisa Desain 3

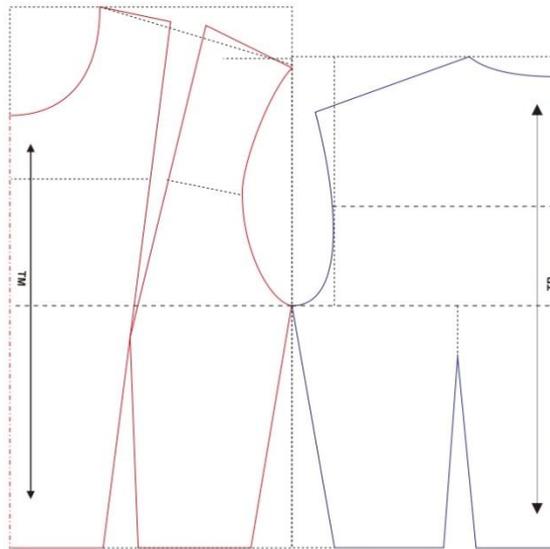
4.4.2 Gambar Teknik Desain 3

OUTER	TOP	BOTTOM
<p data-bbox="316 450 422 479">FRONT</p> 	<p data-bbox="742 450 849 479">FRONT</p> 	<p data-bbox="1104 450 1211 479">FRONT</p> 
<p data-bbox="316 1196 406 1225">BACK</p> 	<p data-bbox="742 1205 833 1234">BACK</p> 	<p data-bbox="1104 1196 1195 1225">BACK</p> 

Tabel 4.13 Gambar Teknik Desain 3

4.4.3 Pola Dasar Badan

POLA DASAR BADAN
SISTEM MEYNEKE
SKALA 1 : 4



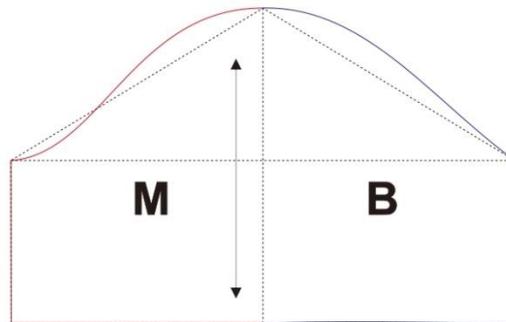
Gambar 4.42 Gambar Pola Dasar Badan

Sumber: Dokumen Pribadi

4.4.4 Pola Dasar Lengan

POLA DASAR LENGAN

SKALA 1 : 4



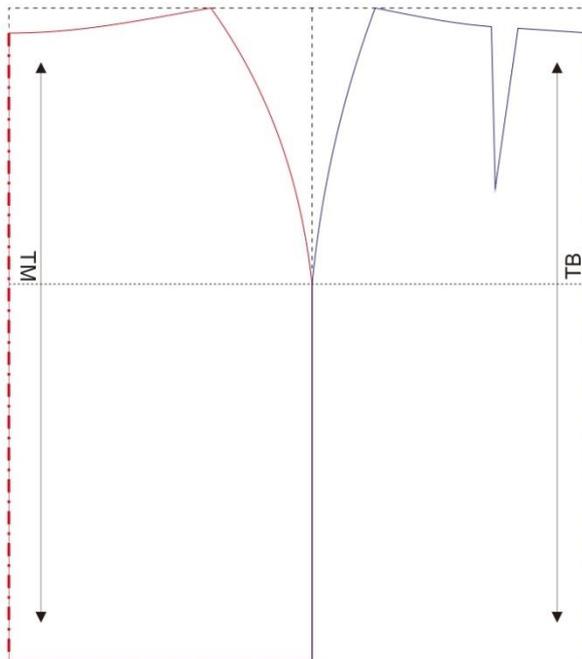
Gambar 4.43 Gambar Pola Dasar Lengan

Sumber: Dokumen Pribadi

4.4.5 Pola Dasar Rok

POLA DASAR ROK

SKALA 1 : 4

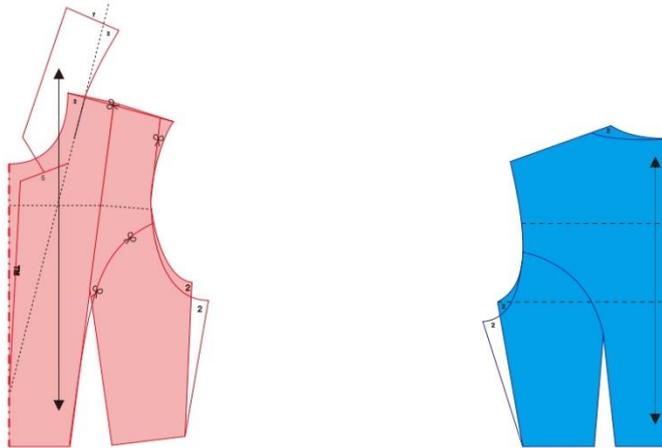


Gambar 4.44 Gambar Pola Dasar Rok

Sumber: Dokumen Pribadi

4.4.6 Mengubah Model Blazer

MERUBAH MODEL BLAZER
SKALA 1 : 6



Gambar 4.45 Gambar Rubah Model Blazer

Sumber: Dokumen Pribadi

4.4.7 Pecah Pola Blazer

PECAH POLA BLAZER
SKALA 1 : 6

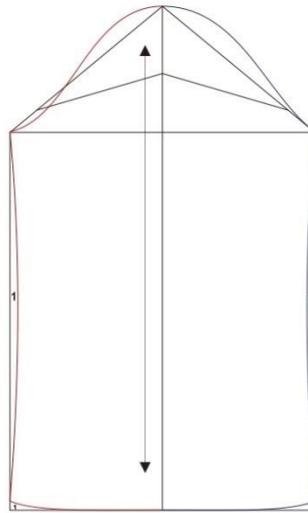


Gambar 4.46 Gambar Pecah Pola Blazer

Sumber: Dokumen Pribadi

4.4.8 Mengubah Model Lengan Blazer

MERUBAH MODEL LENGAN BLAZER
SKALA 1 : 6

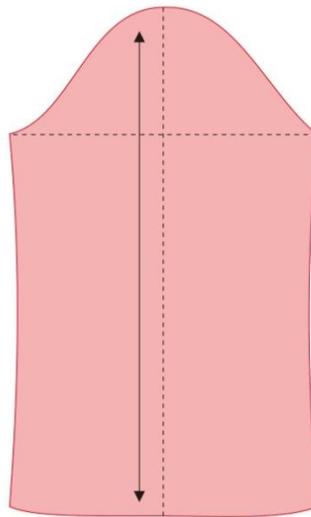


Gambar 4.47 Gambar Model Lengan Blazer

Sumber: Dokumen Pribadi

4.4.9 Pecah Pola Lengan Blazer

PECAH POLA LENGAN BLAZER
SKALA 1 : 6

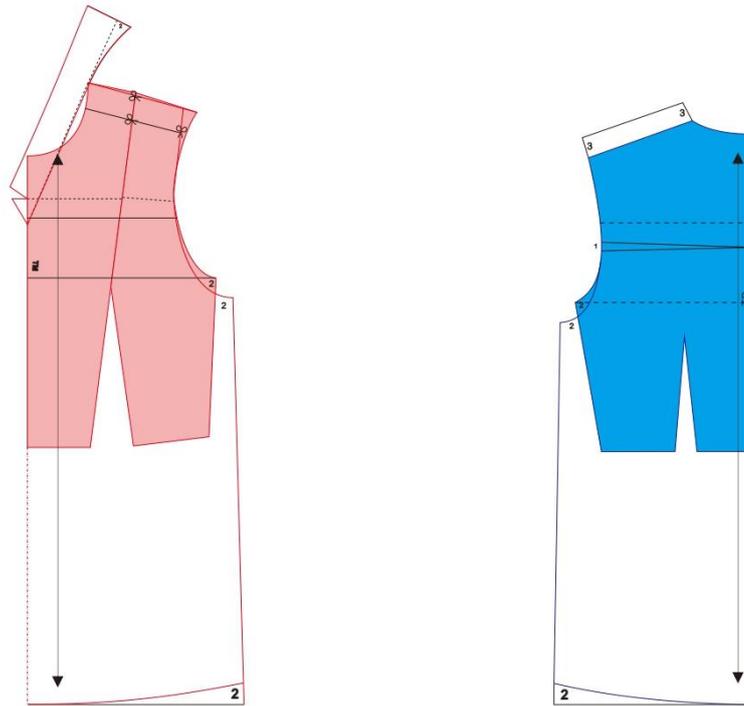


Gambar 4.48 Gambar Pecah Pola Lengan Blazer

Sumber: Dokumen Pribadi

4.4.10 Mengubah Model Blus

MERUBAH MODEL BLUS
SKALA 1 : 6

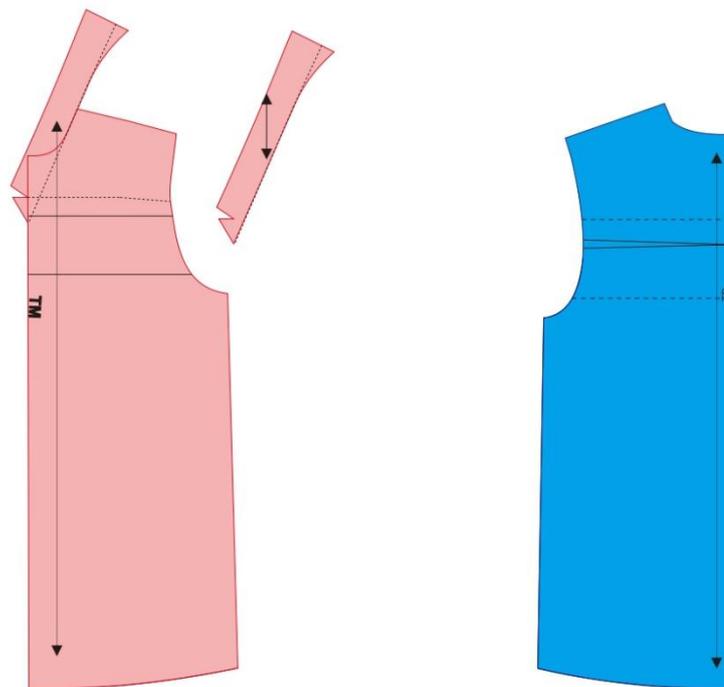


Gambar 4.49 Gambar Merubah Model Blus

Sumber: Dokumen Pribadi

4.4.11 Pecah Pola Blus

PECAH POLA BLUS
SKALA 1 : 6

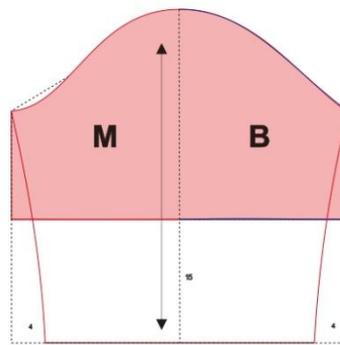


Gambar 4.50 Gambar Pecah Pola Blus

Sumber: Dokumen Pribadi

4.4.12 Mengubah Model Lengan Blus

MERUBAH MODEL LENGAN INNER BLUS
SKALA 1 : 6

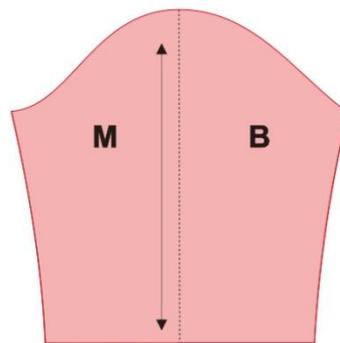


Gambar 4.51 Gambar Rubah Model Lengan Blus

Sumber: Dokumen Pribadi

4.4.13 Pecah Pola Lengan Blus

PECAH POLA LENGAN INNER BLUS
SKALA 1 : 6

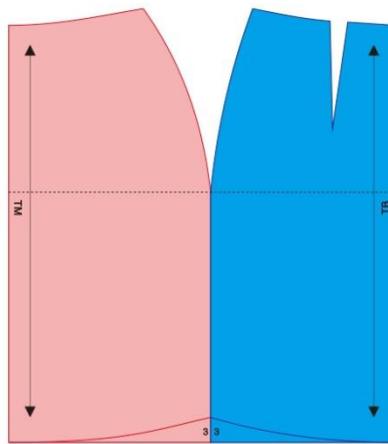


Gambar 4.52 Gambar Pecah Pola Lengan Blus

Sumber: Dokumen Pribadi

4.4.14 Mengubah Model Rok

MERUBAH MODEL INNER ROK
SKALA 1 : 6

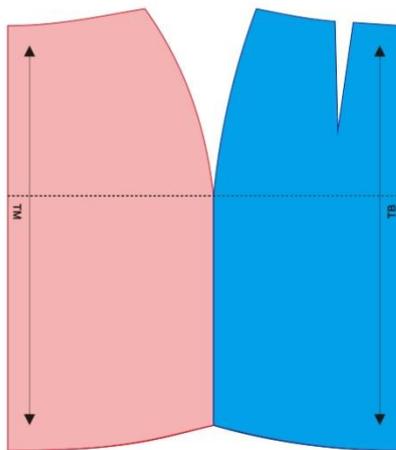


Gambar 4.53 Gambar Merubah Model Rok

Sumber: Dokumen Pribadi

4.4.15 Pecah Pola Inner Rok

PECAH POLA INNER ROK
SKALA 1 : 6

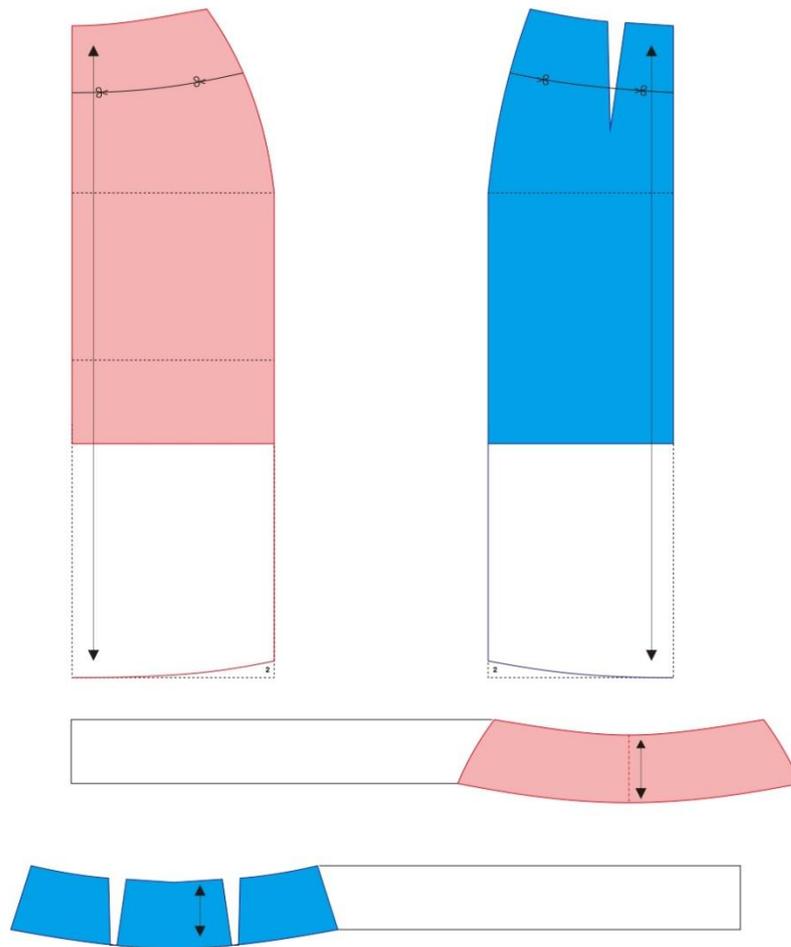


Gambar 4.54 Gambar Pecah Pola Inner rok

Sumber: Dokumen Pribadi

4.4.16 Mengubah Model Rok

MERUBAH MODEL ROK
SKALA 1 : 6

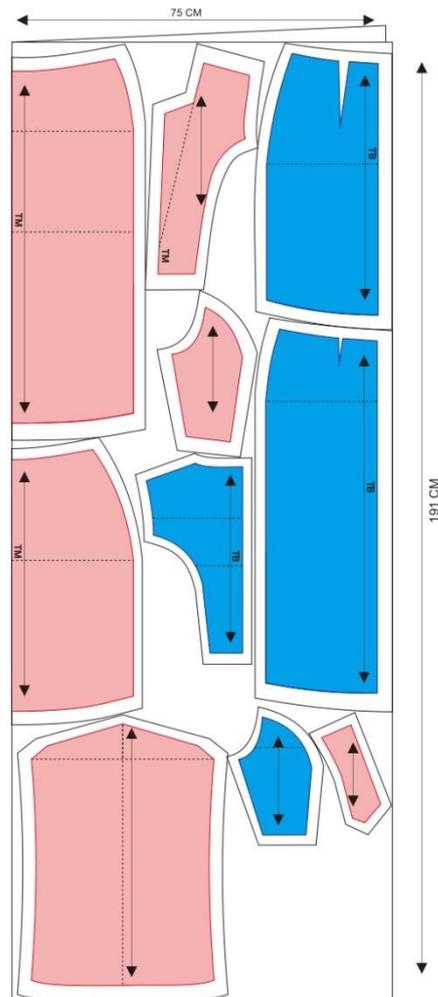


Gambar 4.55 Gambar Mengubah Model Rok

Sumber: Dokumen Pribadi

4.4.17 Rancang Bahan Gabardine Coklat

RANCANGAN BAHAN GABARDIN COKELAT SKALA 1 : 10



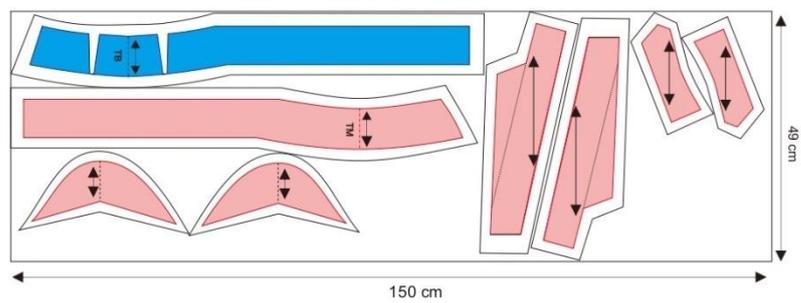
Lebar Bahan yang diperlukan = 150 cm
Panjang Bahan yang diperlukan = 191 cm
Panjang Bahan yang dibeli = 200 cm

Gambar 4.56 Gambar Rancang Bahan

Sumber: Dokumen Pribadi

4.4.18 Rancang Bahan Gabardine Biru

RANCANGAN BAHAN GABARDIN BIRU SKALA 1 : 10



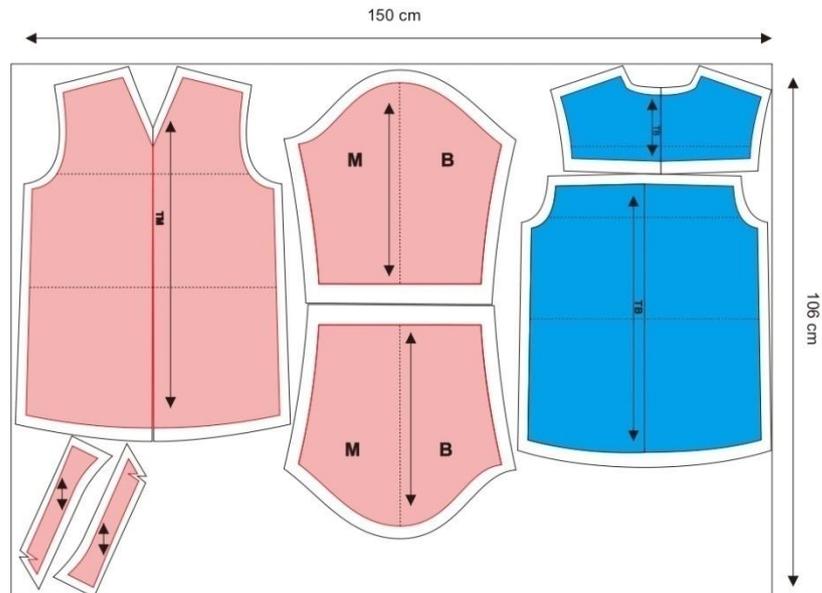
Lebar Bahan yang diperlukan = 150 cm
Panjang Bahan yang diperlukan = 49 cm
Panjang Bahan yang dibeli = 50 cm

Gambar 4.57 Rancang Bahan Gabardine

Sumber: Dokumen Pribadi

4.4.19 Rancang Bahan Katun Putih

RANCANGAN BAHAN KATUN PUTIH SKALA 1 : 10



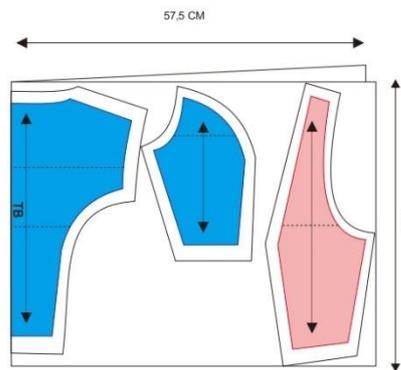
Lebar Bahan yang diperlukan = 150 cm
Panjang Bahan yang diperlukan = 106 cm
Panjang Bahan yang dibeli = 125 cm

Gambar 4.58 Gambar Rancang Bahan Kemeja

Sumber: Dokumen Pribadi

4.4.20 Rancang Bahan Furing

RANCANGAN BAHAN FURING PUTIH SKALA 1 : 10



Lebar Bahan yang diperlukan = 115 cm
Panjang Bahan yang diperlukan = 45 cm
Panjang Bahan yang dibeli = 50 cm

Gambar 4.59 Rancang Bahan Furing Putih

Sumber: Dokumen Pribadi

4.4.21 Rancangan Harga Desain

No.	Alat & Bahan	Jumlah	Satuan	Total
1	Bahan <i>Gabardine</i> Coklat	3 meter	Rp. 55.000	Rp. 165.000,-
2	Bahan <i>Gabardine</i> Biru	2 meter	Rp. 55.000	Rp. 110.000,-
3	Bahan Katun	1 meter	Rp. 22.000	Rp. 22.000,-
4	Bahan Linen	1/2 meter	Rp. 20.000	Rp. 10.000,-
5	Tricot	2 meter	Rp. 12.000	Rp. 24.000,-
6	Furing	2 meter	Rp. 11.000	Rp. 22.000,-
7	Zipper Jepang	2 buah	Rp. 5000	Rp. 10.000,-
8	Benang Biru	2 buah	Rp. 2000	Rp. 4000,-
	Total	Rp. 367.000,-		

Tabel 4.14 Daftar Rancang Harga

Upah Listrik :Rp 50.000,-

Upah Tenaga : Rp 400.000,- +

Total : Rp 450.000,-

Jika ingin mendapatkan keuntungan 50% (ongkos desain pembuatan baju) dalam hitungan satu stel baju yaitu :

Total Pengeluaran : Rp 367.000,- + 450.000,-

= Rp 817.000,-

Keuntungan yang diperoleh 50% : 50% x Rp 817.000,-

= Rp 408.500,-

Total Keseluruhan : Rp 817.000,- + Rp 408.500,-

= Rp 1.225.500,-

Dibulatkan : Rp 1.230.000,-

4.4.22 Langkah Kerja Menjahit *Blazer*

No.	Pekerjaan	Waktu	Keterangan
1.	Menjahit bagian sisi dan garis hias	45 Menit	
2.	Menjahit potongan bahu dengan lengan	20 Menit	Merekatkan dengan Mesin Uap
3.	Menjahit bagian bahu	60 Menit	
4.	Menjahit bagian lengan	60 Menit	
5.	Menjahit bagian kerah	15 Menit	
6.	Menjahit bagian furing	30 Menit	
7.	Menggabungkan lengan dengan muka	40 Menit	
8.	Penyelesaian	50 menit	
	TOTAL	5 Jam	

Gambar Tabel 4.15 Langkah Kerja Menjahit *Blazer*

4.4.23 Langkah Kerja Menjahit Blus

No.	Pekerjaan	Waktu	Keterangan
1.	Menjahit bagian sisi	30 Menit	
2.	Menjahit bagian bahu	20 Menit	Merekatkan dengan Mesin Uap
3.	Menjahit bagian kerah	30 Menit	
4.	Menjahit bagian lengan	30 Menit	
5.	Menyatukan tangan dengan muka	15 Menit	
6.	Penyelesaian	30 menit	
	TOTAL	2 Jam 5 Menit	

Tabel 4.16 Langkah Kerja Menjahit *Blazer*

4.4.24 Langkah Kerja Menjahit Rok

No.	Pekerjaan	Waktu	Keterangan
1.	Menjahit kupnat depan dan belakang	20 Menit	
2.	Menjahit bagian sisi kanan dan kiri	20 Menit	Merekatkan dengan Mesin Uap
3.	Menggabungkan rok dalam dan luar	30 Menit	
4.	Menjahit ban pinggang	30 Menit	
5.	Menjahit resleting samping	25 Menit	
6.	Menjahit bagian furing	45 Menit	
7.	Penyelesaian	50 menit	
	TOTAL	3 Jam 15 menit	

Tabel 4.17 Langkah Kerja Menjahit Rok

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Penulisan karya Tugas Akhir ini memberikan berbagai ilmu yang didapatkan untuk kebutuhan jangka panjang oleh penulis. Bangunan megah dan berbeda dari lainnya yakni Pondok Pesantren Bi Ba'a Fadlrah yang jarang diketahui oleh khalayak ramai di Indonesia, dapat menjadi salah satu objek yang menjadi salah satu pengetahuan dan pengalaman bagi penulis. Pondok Pesantren Bi Ba'a Fadlrah sangat populer dengan struktur bangunan megah, unik dan warna yang mempesona serta memiliki banyak cerita dibalik bangunan tersebut.

Penulis ingin memperkenalkan keunikan dibalik bangunan Pondok Pesantren Bi Ba'a Fadlrah yang megah dan beragam menjadi sesuatu yang lebih simpel. Cara penulis mewujudkan pakaian siap pakai dengan konsep bangunan Pondok Pesantren Bi Ba'a Fadlrah ialah menggunakan unsur struktur bangunannya yang memiliki banyak pilar atau kubah yang runcing, dan memiliki warna emas yang sangat mendominasi dalam pemilihan warna untuk *interior* pada Pondok Pesantren Bi Ba'a Fadlrah, disertai dengan sentuhan dibalik cerita Pondok Pesantren Bi Ba'a Fadlrah kedalam bentuk dan sentuhan detail ke dalam pakaian siap pakai atau karya tugas akhir ini. Penulis menggunakan teknik sulam atau *stitching* untuk memasukan unsur bangunan tersebut serta bermain pada bentuk lengan dan pada pakaian.

Karya tugas akhir ini didesain dengan *style classic casual* dan *look preppy* karena target market dari busana ini adalah wanita berumur 18-25 tahun dengan target status sosial menengah ke atas. Penulis menciptakan desain yang klasik agar masuk ke kalangan remaja hingga dewasa dan agar dapat terus ikut berevolusi sesuai perkembangan jaman.

Penulis berharap karya Tugas Akhir yang secara khusus terinspirasi dari salah satu bangunan bersejarah islam di Turen, Malang dapat menjadi sumber inspirasi bagi yang membaca.

5.2 Saran

Sesuai dengan perkembangan zaman, *fashion* sudah menjadi hal yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Dalam berkehidupan di dunia *fashion* salah satu hal yang sangat penting dan terkadang sering diabaikan dalam mengembangkan karya desain serta penjualan produk adalah koneksi, manajemen hingga pemasaran. Koneksi dapat menjadi hal utama yang diperlukan, karna dapat menjadi tolak ukur target market hingga mempermudah seorang penggelut bidang *fashion design* dalam memperkenalkan karya-karyanya. Koneksi pada bidang yang sama juga dapat menjadi pengaruh besar. Manajemen dan pemasaran merupakan hal penting yang sering terlupakan, bagaimana seorang desainer menggunakan ide pemasaran untuk menarik minat konsumen, contohnya dengan melakukan kolaborasi dengan desainer terkenal lainnya.

Tugas Akhir yang telah penulis buat ini diharapkan dapat menjadi sumber inspirasi bagi pembaca terutama bagi orang-orang yang menggeluti bidang

fashion di Indonesia agar terus berkarya menggunakan eksplorasi tempat wisata, hingga budaya di Indonesia sekaligus menjadikan *fashion* sebagai wadah bagi kita penerus di industri *fashion* dalam melestarikan dan mempromosikan budaya bangsa Indonesia kepada penjuru dunia.

Saran bagi institusi, untuk meningkatkan kualitas mahasiswa secara akademik maupun praktikum agar fasilitas praktik desain mode lebih dikembangkan lagi sehingga mahasiswa dapat lebih berekspresi dalam banyak hal.

Kampus diharapkan dapat mempromosikan atau menjadi wadah bagi mahasiswa Desain Mode Politeknik Negeri Media Kreatif untuk mempromosikan karya-karyanya melalui media-media yang dimiliki kampus.

DAFTAR PUSTAKA

- Harison, Charles, et al, ed. (1996). *Art in Theory 1900-1990, An Anthology of Changing Ideas*. Cambridge: Blackell Publishing.
- Dr. Kisyanto SM., SE, MM. (2019). *Pendidikan Karakter Orang Dewasa*. Jl. Raya Sarirogo Sidoarjo: Puma Publishing.
- Stone,E. (2004). *The Dynamics Of Fashion*. Fairchild Publication.
- Hadisurya, Irma. (2011). *Kamus Mode Indonesia*. Gramedia Pustaka Utama.
- Hopkins, John. (2012). *Fashion Design: The Complete Guide*. Ava Publishing.
- Sanyoto, Sadjiman. (2009) *Nirmana: Elemen-Element Seni Dan Desain*. Jalasutra.
- <https://www.encyclopedia.com/fashion/encyclopedias-almanacs-transcripts-and-maps/preppy-look> (diakses pada Selasa, 28 April 2020, pukul 14:52)
- <https://www.scribd.com/doc/124005618/Pengertian-Bangunan> (diakses pada Jumat, 10 Mei 2020, pukul 21:29)
- <https://www.asdar.id/pengertian-konstruksi-dan-struktur-pada-bangunan/> (diakses pada Selasa, 28 April 2020, pukul 14:52)
- <http://www.ponpesbibaafadlrah.or.id/info-pondok/> (diakses pada Kamis, 30 April 2020, pukul 15.32)

<http://www.ponpesbibaafadlrah.or.id/gallery-foto/> (diakses pada Kamis, 30 April 2020, pukul 17.28)

<http://fashionartsandbeauty.blogspot.com/2018/05/pengertian-tailoring-dalam-dunia-fashion.html> (diakses pada Senin, 11 May 2020, 10.28)

<https://serupa.id/prinsip-prinsip-seni-rupa-dan-desain/> (diakses pada Minggu, 16 Agustus 2020, 12.38)

Lembar Wawancara

Pondok Pesantren Bi Ba'a Fadlrah merupakan Pondok Pesantren yang didirikan oleh Almarhum Romo Kyai Ahmad, sekarang Pondok Pesantren ini dipegang alih oleh Bapak Kisyanto selaku tangan kanan Almarhum Romo Kyai Ahmad. Pada kesempatan kali ini penulis belum dapat bertemu langsung dengan Bapak Kisyanto dan diwakilkan oleh Bapak Yasir selaku pengurus Pondok Pesantren Bi Ba'a Fadlrah.

Pertanyaan yang penulis lontarkan selaku pewawancara berkaitan dengan hal-hal mengenai arsitektur, penulis bertanya mengenai bagaimana konsep dari arsitektur bangunan Pondok Pesantren Bi Ba'a Fadlrah, beliau menjawab “Pondok Pesantren ini tidak dibuat sama sekali dengan hasil seseorang yang memiliki ilmu teori arsitektur, namun murni hanya dengan hasil sholat istikharah begitupun dengan bentukan-bentukan, motif, hingga warna yang dipilih. Jadi tidak ada yang memiliki bentukan meniru atau bahkan sama dengan tempat lain.”. Bapak Yasir selaku pengurus Pondok Pesantren mengemukakan bahwa banyak hal yang dapat dirasakan jika berkunjung ke Pondok Pesantren tersebut salah satunya ialah keharmonisan dan rasa tenang yang akan didapat oleh pengunjung.



Gambar Pondok Pesantren Bi Ba'a Fadlrah

LEMBAR ASISTENSI KARYA TUGAS AKHIR
JURUSAN DESAIN GRAFIS, PROGRAM STUDI DESAIN MODE, TA 2019/2020



Nama Mahasiswa : FARADILLA ARMYKO KALNASH
NIM : 17010020
Program Studi : **DESAIN MODE**
Angkatan/Semester : / VI
Judul Tugas Akhir : PREC SATEM
Dosen Pembimbing Materi (1) : SRI SULISTROWATI, S.Sn., M.Des.

MINGGU PERTAMA, BULAN <i>Maret</i>2020				
NO	TANGGAL	POKOK BAHASAN	SARAN PERBAIKAN	TTD PEMBIMBING TA
1	5 Maret 2020	Pengajuan tema /konsep	-	<i>Sulisti</i>
2	9 Maret 2020	Revisi, Pemilihan desain, Rubah detail.	Motif yang dipilih kurang menarik	<i>Sulisti</i>
3				
4				
MINGGU KEDUA, BULAN <i>April</i>2020				
NO	TANGGAL	POKOK BAHASAN	SARAN PERBAIKAN	TTD PEMBIMBING TA
1	9 April 2020	Via zoom (Perubahan warna)	Ubah Warna	<i>Sulisti</i>
2	23 April 2020	Bimbingan warna Colors of the year	Warna ubah menjadi camel & basic blue.	<i>Sulisti</i>
3				
4				



MINGGU KETIGA, BULAN <i>MAY</i>2020				
NO	TANGGAL	POKOK BAHASAN	SARAN PERBAIKAN	TTD PEMBIMBING TA
1	20, May 2020	Revisi Penggunaan Bahan	Memilih bahan yang lebih ringan	<i>Gulst</i>
2	29, May 2020	ACC Bahan gabardine dan aksistensi Gaji final		<i>Gulst</i>
3				
4				
MINGGU KEEMPAT, BULAN <i>JUNI</i>2020				
NO	TANGGAL	POKOK BAHASAN	SARAN PERBAIKAN	TTD PEMBIMBING TA
1	10 Juni, 2020	Bimbingan Aksesoris menggunakan masker	menggunakan masker dengan aksren	<i>Gulst</i>
2	28 Juni, 2020	Bimbingan Aksesoris anting dll.		<i>Gulst</i>
3				
MINGGU KELIMA, BULAN2019				
NO	TANGGAL	POKOK BAHASAN	SARAN PERBAIKAN	TTD PEMBIMBING TA
1	22, Juli 2020	Revisi technical Drawing		<i>Gulst</i>
2	27. July 2020	Ace technical drawing		<i>Gulst</i>
3				

LEMBAR ASISTENSI KARYA TUGAS AKHIR
JURUSAN DESAIN GRAFIS, PROGRAM STUDI DESAIN MODE, TA 2019/2020



Nama Mahasiswa : FARADILLA AFMYKO FALNASH
 NIM : 17010029
 Program Studi : DESAIN MODE
 Angkatan/Semester : / VI
 Judul Tugas Akhir : PECSATEN
 Dosen Pembimbing Teknis (2) : Dr. Benget Simamora, M.M

MINGGU PERTAMA, BULAN APRIL 2020

NO	TANGGAL	POKOK BAHASAN	SARAN PERBAIKAN	TTD PEMBIMBING TA
1	25, April 2020	Bimbingan penulisan/pengajuan Bab I & BAB II berikut dengan proposal.		<i>KS</i>
2	30, April	Perbaikan bab I & II	Kata pengantar, Getar dosen akademis.	<i>KS</i>
3				
4				

MINGGU KEDUA, BULAN MEI 2020

NO	TANGGAL	POKOK BAHASAN	SARAN PERBAIKAN	TTD PEMBIMBING TA
1	15, Mei 2020	Pengajuan revisi bab I & 2	Perbaikan Manfaat Praktis	<i>KS</i>
2	16, Mei 2020	Pengajuan bimbingan BAB III	Perbaikan	<i>KS</i>
3	26, Mei 2020	Bimbingan Perbaikan BAB III	Perbaikan target Market dan E4D	<i>KS</i>
4	29, Mei 2020	Pengajuan revisi BAB III		<i>KS</i>

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 SISTEM BANGUNAN DAN DESAIN
 POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
Benget Simamora

MINGGU KETIGA, BULAN ^{JUNI}2020				
NO	TANGGAL	POKOK BAHASAN	SARAN PERBAIKAN	TTD PEMBIMBING TA
1	1, Juni 2020	Perbaiki hasil koreksi BAB I - III	Kerangka bergizi lebih di singkatkan / diperdebatkan.	
2	5, Juni 2020	ACC BAB I - III		
3				
4				
MINGGU KEEMPAT, BULAN ^{JULI}2020				
NO	TANGGAL	POKOK BAHASAN	SARAN PERBAIKAN	TTD PEMBIMBING TA
1	10 Juli 2020	Pengajaran BAB IV - V		
2	22 Juli 2020	Bimbingan BAB IV -	Penjelasan teknik mengalut.	
3				
MINGGU KELIMA, BULAN ^{AUGUSTUS}2020				
NO	TANGGAL	POKOK BAHASAN	SARAN PERBAIKAN	TTD PEMBIMBING TA
1	1 Agustus	Pengajaran Bimbingan BAB V		
2	3 Agustus	Perbaikan Bab V	Simpulan & Saran	
3				