

**Ragam Hias Motif Itiak Pulang Patang pada Rumah Gadang
Sebagai Pembuatan Koleksi Busana *Ready to Wear***



TUGAS AKHIR

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

Disusun Oleh
Fathia Khairani Rosyad
NIM: 17910053

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS KONSENTRASI DESAIN
MODE
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA, 2020
Laporan Pengantar Karya Tugas Akhir**

PERNYATAAN ORISINALITAS DAN BEBAS PLAGIAT

 POLITEKNIK NEGERI Media Kreatif	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JURUSAN DESAIN	Form: 13TA Tgl: 30 Juli 20 Validasi: Ttd:
--	---	--

PERNYATAAN ORISINALITAS DAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : Jathia Eka Putri Dostad

NIM : 17910053

Program Studi : Desain Mode

telah menghasilkan karya tugas akhir dengan judul:

Ragam Hias Motif Ukiran Ilak Puaq Parang pada Rumah gadang Sebagai
Pemilihan Koleksi Busana Ready to Wear

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.

Jatara, 1 Agustus 2020

Yang menyatakan,



NIM. 17910053



PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA

 POLITEKNIK NEGERI Media Kreatif	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JURUSAN DESAIN	Form: 137A Tgl: 30/08/20 Validasi: Tm:
--	---	---

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA

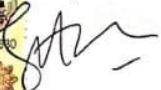
Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fathia Khairani Porsad
NIM : 17910053
Program Studi : Desain Mode

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya beserta perangkat/properti yang ada, yang berjudul: *Ragam Hias Motif Ukiran batik Peking Berlang pada Rumah Gadang sebagai pembuatan karya busana kado to wear*

Dengan hak ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/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.

Jakarta 6 Agustus 2020
Atakan,

NIM. 17910053



LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR

Ragam Hias Motif Itiak Pulang Patang pada Rumah Gadang Sebagai Pembuatan Koleksi Busana *Ready to Wear*

Oleh:

Fathia Khairani Rosyad
NIM: 17910053

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 11 Agustus 2020.

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Pingki Indrianti, M.Sn.
NIP. 198603232015042003

Ingrid Veronica K, S.S., M.Pd.
NIDN. 022027006

Mengetahui

Ketua Jurusan Desain,

Koord. Prodi Desain Mode,

Hafid Setyo Hadi, M.T.
NIP. 198305292014041001

Pingki Indrianti, M.Ds.
NIP. 198603232015042003

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini telah dipertahankan di sidang penguji Tugas Akhir Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif pada tanggal 11 Agustus 2020 dan telah dinyatakan:

LULUS

Tim Penguji:

Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
Maria Ulfah Catur A., S.Pd., M.M.	Ketua Penguji	
Fetrina, S.Pd.	Penguji I	
Ingrid Veronica K., S.S., M.Pd.	Dosen Pembimbing (Moderator)	

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Alloh SWT yang telah melimpahkan nikmat iman, islam, kesehatan serta rizki kepada kita semua sehingga penulis dapat merampungkan laporan Tugas Akhir dengan judul, "Ragam Hias Motif Itiak Pulang Patang pada Rumah Gadang Sebagai Pembuatan Koleksi Busana *Ready to Wear*" Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan Tugas Akhir pada program diploma III (D3) Jurusan Desain Grafis Konsentrasi Desain Mode, Program Studi Desain Mode, Politeknik Negeri Media Kreatif, Jakarta.

Penulis menyadari dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Pingki Indrianti M.Ds., selaku Koordinator Program Studi Desain Mode dan Dosen Pembimbing Materi, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Ingrid Veronica K., S.S., M.Pd.. selaku Dosen Pembimbing Penulisan, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
3. Hafid Setyo Hadi, M.T., selaku Ketua Jurusan Desain, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
4. Agusnirwan, S.Pd. selaku Dosen Pembimbing Pembuatan Pola, Program Studi Desain Mode, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
5. Fetrina S.Pd, selaku Dosen Pembimbing Pembuatan Pola, Program Studi Desain Mode, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
6. Segenap Dosen Program Studi Desain Mode, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

7. Ummi dan Abi serta adik-adik atas dukungan moril, materi motivasi terhadap penulis. Semoga Alloh memudahkan urusan kalian semua.
8. Keluarga besar penulis atas doa, bimbingan, serta kasih sayang yang selalu tercurah selama ini.
9. Eka Oktaviani, Mutiara Fania Salsabilla serta Nur Asma Azkiya atas doa, dukungan, dan kasih sayang yang telah diberikan kepada penulis.
10. Keluarga besar Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, khususnya teman-teman seperjuangan kami di Program Studi Desain Mode, atas semua dukungan, semangat, serta kerjasamanya.
11. Seluruh civitas akademika Program Studi Desain Mode yang telah memberikan dukungan moril kepada penulis.

Penulis menyadari Laporan Tugas Akhir ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya Laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan di lapangan serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut.

Jakarta, 14 Agustus 2020

Penulis

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
PERNYATAAN PUBLIKASI.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR	iv
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Batasan Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	4
1.4.1 Tujuan	4
1.4.2 Manfaat	4
1.5 Metode Pengumpulan Data	5
1.5.1 Studi Literatur	5
1.5.2 Observasi.....	5
1.5.3 Wawancara	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II KAJIAN TEORI	9
2.1 Tinjauan Umum.....	9
2.1.1 Desain mode (busana/ <i>fashion</i>)	9
2.1.2 Koleksi Busana	9

2.1.3	Warna	12
2.1.4	Unsur dan Prinsip Desain.....	15
2.1.5	Moodboard	16
2.2	Tinjauan Khusus.....	17
2.2.1	<i>Style</i> (gaya).....	20
2.2.2	<i>Look</i> (Tampilan).....	21
2.3	Target Market	22
2.3.1	Geografis	22
2.3.2	Demografis	22
2.3.3	Psikologis	22
2.4	Kerangka Berpikir	24
BAB III	PROSES PERANCANGAN KARYA.....	25
3.1	Konsep Pembuatan	25
3.1.1	Ide Perancangan	25
3.1.2	Moodboard	26
3.2	Material	27
3.2.1	Material Utama.....	27
3.2.2	Material Pendukung	28
3.3	Ilustrasi dan Penjelasan Desain Terpilih	29
3.3.1	Tiga Desain Terpilih	29
3.3.2	Desain Alternatif	35
BAB IV	PENJELASAN DETAIL	44
4.1	Bagan Langkah Kerja	44
4.2	Penjelasan Desain I	45
4.2.1	Gambar Teknik.....	45

4.2.2	Analisa Desain I	46
4.2.3	Pola Dasar dan Daftar Ukuran	48
4.2.4	Mengubah Pola Sesuai Model.....	52
4.2.5	Pecah Pola	59
4.2.6	Rancangan Bahan.....	63
4.2.7	Langkah Kerja Menjahit	65
4.2.8	Rancangan Harga	68
4.3	Penjelasan Desain II	71
4.3.1	Gambar Teknik.....	71
4.3.2	Analisa Desain II.....	72
4.3.3	Pola Dasar dan Daftar Ukuran	74
4.3.4	Mengubah Pola Sesuai Model.....	79
4.3.5	Pecah Pola	83
4.3.6	Rancangan Bahan.....	87
4.3.7	Langkah Kerja Menjahit	89
4.3.8	Rancangan Harga	90
4.4	Penjelasan Desain III.....	94
4.4.1	Gambar Teknik.....	94
4.4.2	Analisa Desain III	95
4.4.3	Pola Dasar dan Daftar Ukuran	98
4.4.4	Mengubah Pola Sesuai Model.....	101
4.4.4.1	<i>Mengubah Pola Dress</i>	101
4.4.4.2	<i>Mengubah Pola Dasar Lengan</i>	102
4.4.5	Pecah Pola	103
4.4.6	Rancangan Bahan.....	105

4.4.7	Langkah Kerja Menjahit	107
4.4.8	Rancangan Harga	108
BAB V	PENUTUP.....	110
5.1	SIMPULAN.....	110
5.2	SARAN	112
DAFTAR PUSTAKA.....		114

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Material utama	27
Tabel 3.2 Material Pendukung	28
Tabel 4.1 Daftar Ukuran: Sera (M)	51
Tabel 4.2 Langkah Kerja Blus	65
Tabel 4.3 Langkah Kerja Cape.....	66
Tabel 4.4 Langkah Kerja Celana.....	67
Tabel 4.5 Rancangan Harga Blus.....	68
Tabel 4.6 Rancangan Harga Cape	69
Tabel 4.7 Rancangan Harga Celana	70
Tabel 4.8 Daftar Ukuran: Sera (M)	78
Tabel 4.9 Langkah Kerja Blus	89
Tabel 4.10 Langkah Kerja Celemek (Outer).....	90
Tabel 4.11 Rancangan Harga Blus.....	90
Tabel 4.12 Rancangan Harga Celana	92
Tabel 4.13 Rancangan Harga Cape (Outer).....	93
Tabel 4.14 Daftar Ukuran: Sera (M)	100
Tabel 4.15 Langkah Kerja Dress.....	107
Tabel 4.16 Rancangan Harga Dress	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lingkaran Warna Primer	14
Gambar 2.2 Ukiran Itiak Pulang Patang	17
Gambar 3.1 Ide Perancangan	25
Gambar 3.2 Moodboard Mangoguh	26
Gambar 3.3 Desain Terpilih Pertama	29
Gambar 3.4 Desain Terpilih Kedua	31
Gambar 3.5 Desain Terpilih Ketiga	33
Gambar 3.6 Desain Alat Pelindung Diri (APD).....	34
Gambar 3.7 Desain Alternatif	36
Gambar 3.8 Desain Alternatif	37
Gambar 3.9 Desain Alternatif	38
Gambar 3.10 Desain Alternatif	39
Gambar 3.11 Desain Alternatif	40
Gambar 3.12 Desain Alternatif	41
Gambar 3.13 Desain Alternatif	42
Gambar 4.1 Bagan Langkah Kerja.....	44
Gambar 4.2 Gambar Teknik Desain I	45
Gambar 4.3 Analisa Desain I	46
Gambar 4.4 Pola Dasar Badan Skala 1:4 Sistem Porrie.....	48
Gambar 4.5 Pola Dasar Lengan Skala 1:4 Sistem Porrie.....	49
Gambar 4.6 Pola Dasar Celana Skala 1:6 Sistem Porrie.....	50
Gambar 4.7 Mengubah Pola Dasar Badan Skala 1:4 Sistem Porrie	52
Gambar 4.8 Mengubah Pola Dasar Lengan Skala 1:4 Sistem Porrie.....	53
Gambar 4.9 Mengubah Pola Dasar Celana Skala 1:4 Sistem Porrie.....	54
Gambar 4.10 Mengubah Pola Cape Skala 1:4 Sistem Porrie.....	55
Gambar 4.11 Mengubah Pola Cape Skala 1:4 Sistem Porrie.....	56
Gambar 4.12 Mengubah Pola Cape Skala 1:4 Sistem Porrie.....	57
Gambar 4.13 Mengubah Pola Cape Skala 1:4 Sistem Porrie.....	58
Gambar 4.14 Pecah Pola Dasar Badan Skala 1:4 Sistem Porrie	59

Gambar 4.15 Pecah Pola Dasar Lengan Skala 1:4 Sistem Porrie	60
Gambar 4.16 Pecah Pola Dasar Celana Skala 1:4 Sistem Porrie	61
Gambar 4.17 Pecah Pola Dasar Cape Skala 1:4 Sistem Porrie	62
Gambar 4.18 Rancangan Bahan Printing Skala 1:12 Sistem Porrie	63
Gambar 4.19 Rancangan Bahan Semi Linen Skala 1:6 Sistem Porrie.....	64
Gambar 4.20 Gambar Teknik Desain II.....	71
Gambar 4.21 Analisa Desain II.....	73
Gambar 4.22 Pola Dasar Badan Skala 1:4 Sistem Porrie.....	74
Gambar 4.23 Pola Dasar Lengan Skala 1:4 Sistem Porrie.....	75
Gambar 4.24 Pola Dasar Celana Skala 1:6 Sistem Porrie.....	76
Gambar 4.25 Pola Dasar Rok Skala 1:6 Sistem Porrie	77
Gambar 4.26 Pola Tali Celemek Skala 1:8 Sistem Porrie	77
Gambar 4.27 Mengubah Pola Dasar Badan Skala 1:4 Sistem Porrie	79
Gambar 4.28 Mengubah Pola Dasar Lengan Skala 1:4 Sistem Porrie.....	80
Gambar 4.29 Mengubah Pola Dasar Celana Skala 1:4 Sistem Porrie.....	81
Gambar 4.30 Mengubah Pola Rok Menjadi Celemek (Outer) Skala 1:6 Sistem Porrie	82
Gambar 4.31 Pecah Pola Dasar Badan Skala 1:4 Sistem Porrie	83
Gambar 4.32 Pecah Pola Dasar Lengan Skala 1:4 Sistem Porrie	84
Gambar 4.33 Pecah Pola Dasar Celana Skala 1:4 Sistem Porrie	85
Gambar 4.34 Pecah Pola Celemek (Outer) Skala 1:6 Sistem Porrie.....	86
Gambar 4.35 Pola Tali Celemek (Outer) Skala 1:8 Sistem Porrie.....	86
Gambar 4.36 Rancangan Bahan Printing Skala 1:10 Sistem Porrie	87
Gambar 4.37 Rancangan Bahan Semi Linen Skala 1:10 Sistem Porrie.....	88
Gambar 4.38 Gambar Teknik Desain III.....	94
Gambar 4.39 Analisa Desain III.....	96
Gambar 4.40 Pola Dasar Dress Skala 1:6 Sistem Porrie.....	98
Gambar 4.41 Pola Dasar Lengan Skala 1:4 Sistem Porrie.....	99
Gambar 4.42 Mengubah Pola Dress Skala 1:6 Sistem Porrie.....	101
Gambar 4.43 Mengubah Pola Dasar Lengan Skala 1:4 Sistem Porrie.....	102
Gambar 4.44 Pecah Pola Dress Skala 1:6 Sistem Porrie	103

Gambar 4.45 Pecah Pola Dasar Lengan Skala 1:4 Sistem Porrie	104
Gambar 4.46 Rancangan Bahan Printing Skala 1:10 Sistem Porrie	105
Gambar 4.47 Rancangan Bahan Semi Linen Skala 1:10 Sistem Porrie.....	106

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Suku Minangkabau atau yang lebih dikenal dengan suku Minang merupakan suku asli yang berasal dari Provinsi Sumatera Barat. Suku Minangkabau merupakan salah satu suku yang menggunakan adat matrilineal atau garis keturunan ibu. Kebudayaan umumnya merupakan kebanggaan setiap bangsa di dunia, dan merupakan cerminan kepribadian atau identitas suatu bangsa. Salah satu bentuk kebudayaan yang terkait dengan unsur rasa, salah satunya adalah kesenian. Kesenian merupakan bahasa komunikasi yang universal dan sangat ampuh dalam menyampaikan pesan dan aspirasi, karena hampir setiap lapisan masyarakat tanpa mengenal usia semua juga dapat menikmatinya. Kebudayaan sebagai keseluruhan hasil pelaksanaan budaya yang di dalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, moral, hukum, cara-cara atau kebiasaan, kesenian dan yang lainnya. Ragam kebudayaan juga menyandang ragam kesenian daerah yang berbeda-beda. Kesenian-kesenian daerah ini banyak yang berhubungan dengan benda-benda budaya, diantaranya adalah rumah adat. Salah satu rumah adat yang menarik perhatian penulis adalah Rumah Gadang, Rumah Gadang adalah nama untuk rumah adat Minangkabau yang merupakan rumah tradisional dan banyak di jumpai di provinsi Sumatra Barat, Indonesia. Rumah ini juga disebut dengan nama Rumah Bagonjong atau ada juga yang menyebut dengan nama Rumah Baanjuang. Rumah Gadang, di samping sebagai tempat tinggal, juga dapat

berfungsi sebagai tempat musyawarah keluarga, tempat mengadakan upacara-upacara, pewarisan nilai-nilai adat, dan merupakan representasi dari budaya matrilineal. Rumah Gadang sangat dimuliakan dan bahkan dipandang sebagai tempat suci oleh masyarakat Minangkabau. Status rumah Gadang yang begitu tinggi ini juga melahirkan berbagai macam tata krama. Setiap orang yang ingin naik ke rumah Gadang harus terlebih dahulu mencuci kakinya.

Rumah adat Ranah Minang atau Rumah adat Sumatera Barat memiliki keunikan tersendiri. Terbuat dari kayu seperti halnya kebanyakan rumah adat yang ada di Indonesia. Dari bentuk dan ukiran-ukirannya, sepiintas kita bisa merasakan bahwa rumah adat ini lebih mengutamakan keindahan pembangunannya. Setelah lama merenungi, baru kita akan dapat memahami arti dari bentuk setiap bagian bangunan yang satu sama lain memiliki peran untuk membuatnya kuat. Kekuatan yang juga selaras dengan keindahan ini akan membuat kita lebih terpesona lagi. Bentuk atapnya mirip tanduk kerbau, dinding berbentuk trapezium tetapi agak melengkung dan mengembang ke atas yang konon juga mirip badan perahu atau kapal. Bangunannya merupakan bangunan warni. Pola atau motif ukirannya biasanya menggunakan pola geometri dengan motif tumbuhan, hewan, dan kehidupan sehari-hari. Terdapat banyak jendela di dinding bagian depan. Sementara di bagian belakang berupa anyaman bambu. Pondasi rumah gadang hanya berupa batu yang diletakkan begitu saja di atas permukaan tanah. Tanpa di tanam ataupun dilekatkan dengan semen. Setiap bagian dari bangunan ini memiliki makna filosofis tersendiri. Akan tetapi, kita hanya akan belajar mengkaji arsitekturnya dari segi keindahan dan kekuatannya saja. Rumah gadang termasuk

rumah yang didesain oleh arsitek tradisional ratusan tahun yang lalu. Ternyata arsitekturnya termasuk arsitektur yang unik yang sukar dicariandingannya meskipun oleh arsitek pada zaman sekarang. Panggung yang tidak langsung dipancangkan ke dalam tanah, melainkan agak tinggi dengan banyak tiang penopang. Atapnya menggunakan susunan ijuk dari pohon aren. Dinding-dinding dihiasi dengan ukiran-ukiran khas daerah Minang yang sangat indah dan berwarna.

Pada rumah gadang terdapat berbagai macam ukiran. Salah satunya adalah ukiran Itiak Pulang Patang. Itiak Pulang Patang yang berarti itik pulang pada petang hari adalah salah satu ukiran yang terdapat pada rumah gadang di bagian bawah jendela rumah gadang. Nilai yang terkandung pada ukiran Itiak Pulang Patang menggambarkan tentang kebudayaan, kemasyarakatan, dan adat istiadat. Pengamatan pada nilai-nilai tersebut menjadi landasan utama penulis terhadap ukiran Itiak Pulang Patang pada Rumah Gadang sebagai inspirasi utama dalam karya Tugas Akhir ini.

1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas penulis membatasi permasalahan pada pembuatan koleksi busana siap pakai yang terinspirasi dari ukiran itik pulang patang pada rumah gadang dengan *feminine classic's dan folklore's look*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang muncul ialah: “Bagaimana membuat koleksi busana siap pakai yang terinspirasi dari ukiran itik pulang patang pada Rumah Gadang sebagai busana siap pakai?”

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai untuk membuat koleksi busana siap pakai dengan cara mengaplikasikan bentuk dari Ukiran Itiak Pulang Patang yang terdapat pada Rumah Gadang mulai dari bentuk, sifat, warna, tekstur yang dimiliki menjadi satu kesatuan yang menarik dan unik.

1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat dari penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Menambah wawasan dan pengetahuan penulis mengenai ukiran Itiak Pulang Patang yang terdapat pada Rumah Gadang.
2. Penambahan wawasan mengenai ukiran Itiak Pulang Patang yang terdapat pada Rumah Gadang.
3. Sebagai upaya pengaplikasian warna dari Ukiran Itiak Pulang Patang dalam perwujudan suatu koleksi pakaian *ready to wear*.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dibutuhkan untuk memperoleh informasi yang valid serta dapat dipertanggungjawabkan demi mewujudkan tujuan penulisan. Pada penulisan Tugas Akhir ini, penulis menggunakan beberapa metode dalam pengumpulan data, di antaranya:

1.5.1 Studi Literatur

Pengertian dari studi literatur adalah kajian teoritis, referensi, literature, catatan, serta berbagai laporan yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan (Nazir,1988).

Mengenai studi pustaka yang digunakan penulis pada penulisan laporan karya Tugas Akhir adalah buku digital (*e-book*) serta media online seperti artikel, blog serta *paper* yang bertujuan untuk membentuk sebuah asas teori yang berhubungan dengan materi atau topik yang dibahas serta mendapatkan bahan utama dalam proses penyusunan penulisan laporan karya Tugas Akhir.

1.5.2 Observasi

Pengertian dari observasi merupakan teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Riduwan, 2004 : 104).

Observasi yang dilakukan penulis adalah, dengan melakukan kunjungan ke anjungan Sumatera Barat di Taman Mini Indonesia Indah, Jakarta Timur pada tanggal 17 Oktober 2019. Tujuan penulis dalam melakukan

kunjungan adalah untuk melihat secara langsung ukiran Itiak pulang Patang pada Rumah Gadang dalam segi detail ukiran,peletakan,warna,serta factor penunjang ukiran Itiak Pulang Patang pada Rumah Gadang secara langsung.

1.5.3 Wawancara

Menurut Sutrisno Hadi (1989:192) wawancara adalah proses pembekalan verbal, di mana dua orang atau lebih untuk menangani secara fisik, orang bisa melihat muka orang lain dan mendengarkan suara telinganya sendiri,

Wawancara yang penulis lakukan berlokasi di Wesnina,M.Sn. yang merupakan seorang pemerhati budaya Minangkabau. Saat melakukan wawancara, penulis melakukan wawancara dengan salah satu pengamat budaya Minangkabau dan pemerhati adat suku Minangkabau. Penulis mengajukan berbagai macam jenis pertanyaan yang berkaitan tentang kebudayaan suku Minangkabau, hubungan kemasyarakatan, kebudayaan, dll.

1.6 Sistematika Penulisan

Pada karya penulisan Tugas Akhir ini,terdapat materi-materi yang tertera pada karya penulisan Tugas Akhr ini yang dikelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penyampaian yang bertujuan untuk memahami lebih jelas karya penulisan Tugas Akhir ini, diantaranya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, serta metode pengumpulan data dan

sistematika penulisan. Bab ini menjadi dasar penulis untuk memilih dalam membuat karya.

BAB II KAJIAN TEORI

Dalam bab ini, dijelaskan tentang teori-teori yang berkaitan dengan desain mode meliputi unsur dan prinsip desain, isi dalam moodboard yang akan diwujudkan dalam suatu koleksi pakaian *ready to wear*, *style* dan *look*, dan koleksi busana serta target market dalam segi geografis, demografis, psikologis. Selain itu, terdapat penjelasan teoritis mengenai rumah gadang sebagai acuan utama dan penjelasan mengenai ukiran Itiak Pulang Patang. Sedangkan kerangka berpikir adalah ringkasan dari keseluruhan konsep yang dibuat dalam bentuk rangka/peta pikiran (*mindmapping*), yang bertujuan memberi kemudahan bagi penulis dan pembaca dalam memahami konsep yang dipilih penulis, serta sebagai bimbingan penulis dalam membuat karya agar tidak membias dari konsep yang sudah ditentukan.

BAB III PROSES PERANCANGAN KARYA

Pada bab ini diulas mengenai konsep pembuatan karya Tugas Akhir yang meliputi ide perancangan, penjelasan moodboard dan material plan yang menjadi patokan penulis dalam pemilihan bahan yang akan digunakan sebagai bahan utama dalam pembuatan koleksi pakaian *ready to wear*, desain alternatif serta sketsa dan penjelasan desain yang terpilih.

BAB IV PROSES PEMBUATAN KARYA

Dalam bab ini dikemukakan proses pengerjaan Tugas Akhir. Mulai dari analisa desain, gambar teknik, membuat pola skala kecil selaras dengan desain

terpilih, rancangan bahan, langkah menjahit, rancangan harga, hingga foto hasil jadi produk.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari proses perancangan konsep hingga hasil jadi produk karya Tugas Akhir yang dapat diperlihatkan kepada masyarakat. Dalam bab ini terdapat saran dari penulis untuk pihak-pihak terkait selama proses penyusunan karya Tugas Akhir.

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Tinjauan Umum

2.1.1 Desain mode (busana/*fashion*)

Desain secara umum adalah kerangka bentuk atau rancangan yang akan diwujudkan. Sedangkan mode adalah busana atau pakaian yang dikenakan sesuai dengan kesempatannya. Desain mode merupakan cabang ilmu yang mempelajari tentang lingkup busana secara luas. Dimulai dari pemilihan konsep, pembuatan desain, pemilihan bahan yang akan dijadikan sebagai pakaian, pembuatan pola badan, proses menjahit serta penyelesaian akhir.

Dari penjelasan mengenai desain dan mode, penulis dapat menyimpulkan bahwa desain mode adalah suatu konsep, atau skema sebuah konsep kegiatan yang mengadaptasi dari gaya hidup dan menciptakan suatu karya dengan cara mengekspresikan diri hingga terwujudnya suatu kreativitas yang memiliki daya jual.

2.1.2 Koleksi Busana

Berdasarkan gender, busana dibagi yaitu busana wanita dan pria, Busana merupakan hal yang penting dalam kehidupan oleh karena itu busana dapat digolongkan berdasarkan kegunaan si pemakai yang disesuaikan dengan keadaan, dan karakter penampilan yaitu :

1. Ready To Wear atau Prêt-à-Porter

Ready To Wear atau Prêt-à-Porter adalah Istilah yang digunakan para desainer untuk menamakan busana mereka yang sudah siap dipakai, atau seperti yang dikenal sebagai *ready to wear*. *Ready to wear* adalah busana yang bisa langsung dipakai dengan mudah tanpa harus melakukan pengukuran badan dan memesan desainnya terlebih dulu seperti saat membuat busana couture atau memesan baju ke penjahit. Busana siap pakai juga tidak membutuhkan *fitting* berkali-kali untuk menyesuaikan dengan tubuh si pemakai.

Busana dalam category *ready to wear* bisa didapatkan dengan mudah di berbagai toko dan pakaian *department store* dan saat dibeli bisa langsung dipakai. Dengan demikian, baju yang kita pakai sehari-hari juga termasuk busana siap pakai/ *ready to wear*.

2. Art Wear

Art Wear adalah busana yang dibuat dengan lebih menitikberatkan pada aspek estetika sebagai fokus penilaian tanpa melupakan fungsi utamanya. Pembuatan Art Wear tidak sekadar terbatas pada satu macam model busana saja tetapi bisa berupa pengembangan dari berbagai macam model busana. Dalam hal ini dikhususkan pada pembuatan *art wear* dengan menggunakan teknik *cones* dan untuk mempertinggi kualitas serta keindahan busana tersebut, maka diberikan sentuhan handmade, antara lain ; bordir, manik-manik dan payet (*finishing*). Karya ini merupakan salah satu usaha untuk memicu kreatifitas, memacu produktifitas, serta mampu mendorong terbukanya peluang usaha dan memperluas

ranah eksplorasi seni busana sebagai salah satu media ekspresi dalam bahasa rupa. Adanya penggunaan tema futuristik sebagai perluasan imajinasi dalam berbusana dimasa yang akan datang. Hasil karya ini dapat menjadi referensi (sekaligus intervensi) dalam upaya membangun citra individu dan art wear menjadi pilihan pada titik dimana busana tidak lagi hanya sekadar untuk memenuhi aspek fungsional semata namun lebih dari itu, busana menjadi “satu manifestasi dari gaya hidup tertentu”.

3. Haute Couture

Haute Couture ialah teknik menjahit tingkat tinggi. Berawal dari Paris pada abad 19 akhir, suatu zaman saat industri mode pada waktu terbaik dan juga rumit yang dibuat khusus untuk pemesannya, menggunakan bahan-bahan berkualitas terbaik, biasanya dihiasi detail, dikerjakan dengan tangan, dan pembuatannya memakan waktu lama.

4. Unsur Desain

Unsur desain pada busana merupakan, ilmu yang mencakup tentang hal-hal yang sangat diperlukan dalam merancang atau mewujudkan karya busana. Diantaranya:

5. Siluet

Siluet atau *silhouette* merupakan garis luar yang membentuk suatu pakaian sehingga memberikan perbedaan satu busana dengan busana lainnya. Hal-hal yang menjadi faktor utama pada penentuan siluet terhadap satu busana diantaranya target pasar, model, bahan, dll. Siluet dapat ditemukan di berbagai busana. Baik busana formal, semi formal, maupun informal. Memasuki

variasinya, siluet memiliki berbagai macam jenisnya. Siluet dikelompokkan menjadi beberapa poin. Siluet bila dikelompokkan berdasarkan poinnya memiliki siluet dasar yaitu siluet lurus, siluet lonceng, serta siluet *bustie*. Siluet berdasarkan huruf di antaranya siluet A-line/fit flare, siluet T, siluet S, siluet I, siluet Y, siluet H, dan siluet L, siluet, siluet O. Siluet berdasarkan bentuk alam yaitu, siluet *pegged skirt/venus*, siluet *natural*, siluet *natural flare*, siluet *wide bodice*, dan *pants*.

2.1.3 Warna

Warna adalah salah satu unsur design yang memberikan sensasi pada mata bagi penglihatnya. Warna adalah sensasi yang dirasakan oleh otak manusia apabila ada cahaya yang mengenai mata. Para ahli memiliki pendapatnya masing-masing tentang warna. Pandangan-pandangan terhadap warna adalah sebagai berikut:

1. Teori warna Prang
2. Teori warna Brewster

1. Teori Warna Prang

Menurut Prang, warna dapat dibagi dalam beberapa bagian yang sering dinamakan dengan sistem warna *Prang System* yang ditemukan oleh Louis Prang pada 1876 meliputi.

- a. *Hue* adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna, seperti merah, biru, hijau dsb.

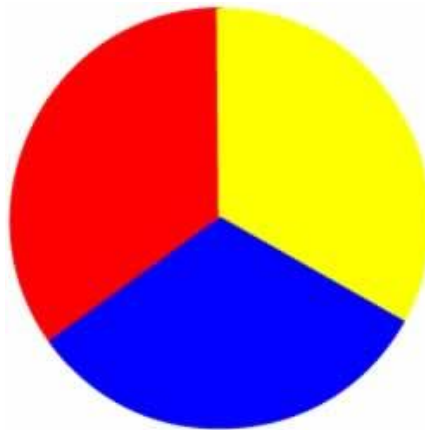
- b. *Value* adalah dimensi kedua atau mengenai terang gelapnya warna. Contohnya adalah tingkatan warna dari putih hingga hitam.
- c. *Intensity* seringkali disebut dengan *chroma*, adalah dimensi yang berhubungan dengan cerah atau suramnya warna.

Prang juga berpendapat bahwa tiap warna memiliki sifatnya masing-masing. Di antaranya :

- a. Hitam, sebagai warna yang tertua (gelap) menjadi lambang untuk sifat gulita dan kegelapan (termasuk hal emosi).
- b. Putih, sebagai warna yang paling terang, melambangkan cahaya dan kesucian.
- c. Abu-abu merupakan warna yang paling netral dengan tidak adanya sifat atau kehidupan spesifik.
- d. Merah bersifat menaklukkan, ekspansif (meluas), dominan (berkuasa), aktif dan vital (hidup).
- e. Kuning dengan sinarnya yang bersifat kurang dalam, merupakan wakil dari hal-hal atau benda yang bersifat cahaya, momentum dan mengesankan sesuatu.
- f. Biru sebagai warna yang menimbulkan kesan dalamnya sesuatu (*dediepte*), sifat yang tak terhingga dan transenden, di samping itu memiliki sifat tantangan.
- g. Hijau mempunyai sifat keseimbangan dan selaras, membangkitkan ketenangan dan tempat mengumpulkan daya-daya baru.

Teori warna Prang merupakan teori yang paling sering dipakai oleh praktisi yang bekerja di bidang busana, garmen, bordir dsb. Teori warna Prang menggolongkan warna menjadi beberapa tingkatan,yaitu

- a. Warna Primer terdiri dari warna merah,kuning dan biru.



Gambar 2.1 Lingkaran Warna Primer

Sumber: Dokumentasi Pribadi

- b. Warna Sekunder, campuran 2 warna primer terdiri dari :
- Merah + Kuning = Orange/jingga
 - Kuning + Biru = Hijau
 - Biru + Merah = Ungu
- c. Warna Antara, campuran warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan dalam lingkaran warna, terdiri dari:
- Kuning + Hijau = Kuning Hijau
 - Hijau + Biru = Biru Hijau
 - Biru + Ungu = Biru Ungu
 - Ungu + Merah = Merah Ungu
 - Merah + Orange = Merah Orange

- Orange + Kuning = Kuning Orange

Terdapat beberapa peristilahan dalam pemberian nama pada warna sebagai berikut:

- a. Warna dingin/sejuk adalah semua warna yang mengandung gugus biru dan hijau. Contoh: biru muda, biru hijau, hijau dsb.
- b. Warna panas/hangat adalah semua warna yang mengandung gugus merah, orange dan kuning. Contoh: kuning, orange, pink, merah dsb.
- a. Warna Netral adalah warna hitam, putih dan abu-abu. Penambahan warna netral pada suatu warna menghasilkan warna yg berbeda. Contoh warna merah ditambah sedikit warna hitam menjadi warna merah tua.

2. Teori Warna Brewster

Brewster sebagai ahli warna memiliki gagasan sendiri tentang warna. Ia menghadirkan lingkaran warna atau seperti yang dikenal dengan lingkaran warna Brewster.

2.1.4 Unsur dan Prinsip Desain

Prinsip desain adalah, hal penting yang tidak dapat dilepaskan antara desain dan satu karya yang diwujudkan. Desain memiliki lima bagian. Yaitu :

1 Keseimbangan (*balance*)

Keseluruhan komponen-komponen desain harus tampil seimbang. Tidak berat sebelah. Tidak ada yang menjadi dominan desainer harus pandai menyelaraskan antara tulisan, warna, atau gambar sehingga tidak memberikan kesan dominan.

2 Kesatuan (*unity*)

Kesatuan dalam prinsip desain grafis adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan yang merupakan isi pokok dari komposisi.

3 Ritme (*rhythm*)

Ritme adalah pembuatan desain dengan prinsip yang menyatukan irama. Bisa juga berarti pengulangan atau variasi dari komponen-komponen desain grafis.

4 Penekanan (*emphasis*)

Setiap bentuk desain ada hal yang perlu ditonjolkan lebih dari yang lain. Tujuan dari penekanan ini adalah untuk mewujudkan hal itu sehingga dapat mengarahkan pandangan khalayak sehingga apa yang mau disampaikan tersalur.

5 Proporsi

Proporsi merupakan perubahan ukuran/size tanpa perubahan ukuran panjang, lebar, atau tinggi, sehingga gambar dengan perubahan proporsi sering terlihat distorsi.

2.1.5 Moodboard

Moodboard terdiri atas rangkuman/teori tentang konsep, look, style, sifat 1, sifat 2 yang dijabarkan berdasarkan pendapat sendiri dari sang desainer.

2.2 Tinjauan Khusus

Tema yang diangkat dalam penulisan Tugas Akhir ini mengenai ukiran Itiak Pulang Patang pada rumah gadang. Dari segi bahasa, Itiak Pulang Patang memiliki arti “ itiak” itik, “ pulang ” pulang atau kembali dan “ patang ” senja/sore. Secara harfiah, itiak Pulang Patang berarti itik yang baru kembali dari perjalanannya di waktu senja. (Syayid Sandi Sukandi, 2007).

Pada rumah gadang terdapat berbagai macam ukiran. Itiak pulang patang atau itik pulang pada petang hari adalah ukiran yang memiliki pola yang ringkas namun terkandung banyak nilai di dalamnya. Letak ukiran Itiak Pulang Patang pada rumah gadang ini bervariasi. Nilai yang terkandung pada ukiran Itiak Pulang Patang meliputi tentang kebudayaan, kemasyarakatan, serta adat istiadat.



Gambar 2.2 Ukiran Itiak Pulang Patang

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Menggunakan unggas itik sebagai objek ukiran hadir bukan tanpa alasan. Melainkan, merujuk pada sifat itik. Tidak terlihat perubahan yang signifikan pada tubuh itik. Tubuhnya tetap bersih dan seimbang sehingga tetap lihai dalam bergerak. Karakteristik itiak ini merujuk pada sifat masyarakat suku Minangkabau

yang stabil serta tidak berubah dalam kondisi apapun. Selain itu, ukiran ini memiliki arah itik yang berlawanan dan terpisah oleh satu titik. Satu baris itik mengarah ke kiri, satu baris itik mengarah ke kanan. Titik pisah ini merupakan lambang dari kampung halaman suku Minangkabau yang merupakan pusat. Pusat yang dimaksud adalah di mana setiap orang Minang yang merantau akan kembali ke kampung halaman. Arah yang berlawanan pada arah itik memiliki filosofi yaitu sifat orang Minang yang suka merantau demi mencapai tujuan hidupnya.

Ukiran Itiak Pulang Patang memiliki nilai yang terkandung didalamnya.

Diantaranya:

1. Hubungan masyarakat suku Minangkabau dengan alam.

Masyarakat suku Minangkabau menjadikan alam sebagai sumber pembelajaran. Pengambilan itik sebagai objek utama ukiran Itiak Pulang Patang merupakan hasil dari implementasi suku Minang dengan alam.

2. Peraturan bergaul untuk gadis Minangkabau.

Bagi masyarakat Minangkabau, perempuan memiliki posisi yang tinggi karena akan menjadi seseorang *bundo kanduang*. Seorang gadis Minang akan kembali ke rumah pada sore hari sebelum larut malam seperti itik yang pulang ke kandang pada sore hari. Namun, apabila tidak kembali sebelum senja maka akan menjadi aib bagi keluarganya.

3. Tataan sistem pemerintahan.

Masyarakat Minangkabau memiliki dua sistem yang tertata sesuai dengan peraturan adat yang ditetapkan. Masyarakat Minangkabau memiliki dua pola pemerintahan atau laras. Dua di antaranya adalah laras *Bodi Caniago*,

dipimpin oleh Datuak Parpatiah nan Sabatang dan laras *Koto Piliang*, dipimpin oleh Datuak Ketumanggungan. Kedua laras ini memiliki perbedaan dalam sistemnya. Laras *Bodi Caniago* bersistem '*mambasuik dari bumi*' yaitu, segala keputusan menurut kehendak rakyat. Sedangkan laras *Koto Piliang* bersistem '*titiak dari ateh*' yaitu, segala keputusan menurut pola pikir pimpinan. Walaupun kedua laras tersebut memiliki perbedaan sistem, namun dalam pelaksanaannya dijalankan dalam keteraturan tanpa perselisihan.

4. Hubungan yang erat pada sistem kekerabatan antara *mamak* dan keponakan.

Mamak adalah saudara laki-laki dari garis keturunan ibu. Seorang keponakan akan selalu mengikuti kebijakan *mamak*nya selama tidak bertentangan dengan peraturan agama dan hukum adat. Hal ini memiliki kesamaan dari sifat itik yang selalu mengikuti itik yang berada di depannya. Itik yang didepan diumpamakan sebagai *mamak* dan itik dibelakangnya adalah keponakan.

5. Keteguhan dalam menjalankan prinsip-prinsip hidup.

Sikap hidup masyarakat suku Minagkabau yang selalu teguh pada pendirian dan konsekuen dalam menjalani prinsip-prinsip hidup yang telah dijalankan sejak dulu. Barisan itik yang teratur dan terarah menggambarkan keteguhan pendirian serta prinsip masyarakat Minang dalam menjalani kegiatan sehari-hari. Baik dengan ilmu agama maupun ilmu pengetahuan.

6. Kebersamaan dan kekompakan dalam bermasyarakat.

Saat masyarakat Minangkabau dihadapi oleh masalah, mereka mengutamakan musyawarah mufakat. Apabila telah didapatkan kata mufakat, apapun keputusannya akan dijalankan secara bersama-sama. Hal ini sesuai dengan gambaran yang terdapat pada ukiran Itiak Pulang Patang yang tetap rapat satu sama lain dan tidak memisahkan diri dari rombongan atau barisan.

2.2.1 *Style (gaya)*

Style adalah, karakteristik yang mencerminkan kepribadian yang melingkupi *fashion* & konsep. *Style* memiliki berbagai macam varian, diantaranya:

1. *Classic Elegant*

Bentukan wanita pekerja, celana pipi, blouse.

2. *Feminine Romantic*

Style yang memiliki karakter yang menonjolkan sisi perempuan, yaitu kelembutan. Dari kata romantik, dapat disimpulkan warnanya yang meliputi warna lembut, pupus, dove, detail, pita, lipit serta corak bunga.

3. *Exotic Dramatic:*

Pakaian dengan kombinasi tradisional yang mendramatisasi.

4. *Art of Beat*

Bentukan seni dan segmentasi khusus.

5. *Sexy Alluring*

Memperlihatkan lekuk tubuh yang terbuka.

6. *Sporty Casual*

Pakaian olahraga yang bisa dipakai sehari-hari.

Di sini penulis menerapkan style Feminine Classic dalam karya yang akan diwujudkan dalam pakaian *Ready to Wear*.

2.2.2 **Look (Tampilan)**

Look adalah konsep gaya yang mengadaptasi suatu gaya. *Look* memiliki berbagai macam varian. Di antaranya:

1. *Bohemian look:*

Hippy, gipsy dengan aksesoris kalung etnic, kain yang melangsai, dll.

2. *Army look:*

Konsep gaya dengan hijau army, loreng abu-abu serta memiliki sifat yang dikuatkan oleh motif.

3. *Flamboyant look:*

Konsep gaya yang berani menggunakan warna. Memiliki sifat yang supel, contrast, ingin menjadi perhatian, full color, *asimetric*, dramatic.

4. *Glamor look:*

Konsep berpakaian yang berkaitan dengan perhiasan mahal.

5. *Arty :*

Tampilan dengan craft/kesenian, pattern/pola, *asymmetric*.

6. *Androgyny* :

Gaya laki-laki yang di perempuankan.

7. *Folklore look*:

Sekelompok yang memiliki kebudayaan sebagai ciri fisik yang membedakan dengan kelompok lain sehingga dihasilkan dari kebudayaan turun temurun dan tidak dibukukan atau tidak tertulis.

Disini penulis menerapkan *Folklore Look* dalam karya yang akan diwujudkan dalam pakaian *Ready to Wear*.

2.3 Target Market

2.3.1 Geografis

Domisili :Jabodetabek

Pulau :Jawa

2.3.2 Demografis

Gender : Perempuan

Usia : 21-30 tahun

Ekonomi: menengah-keatas

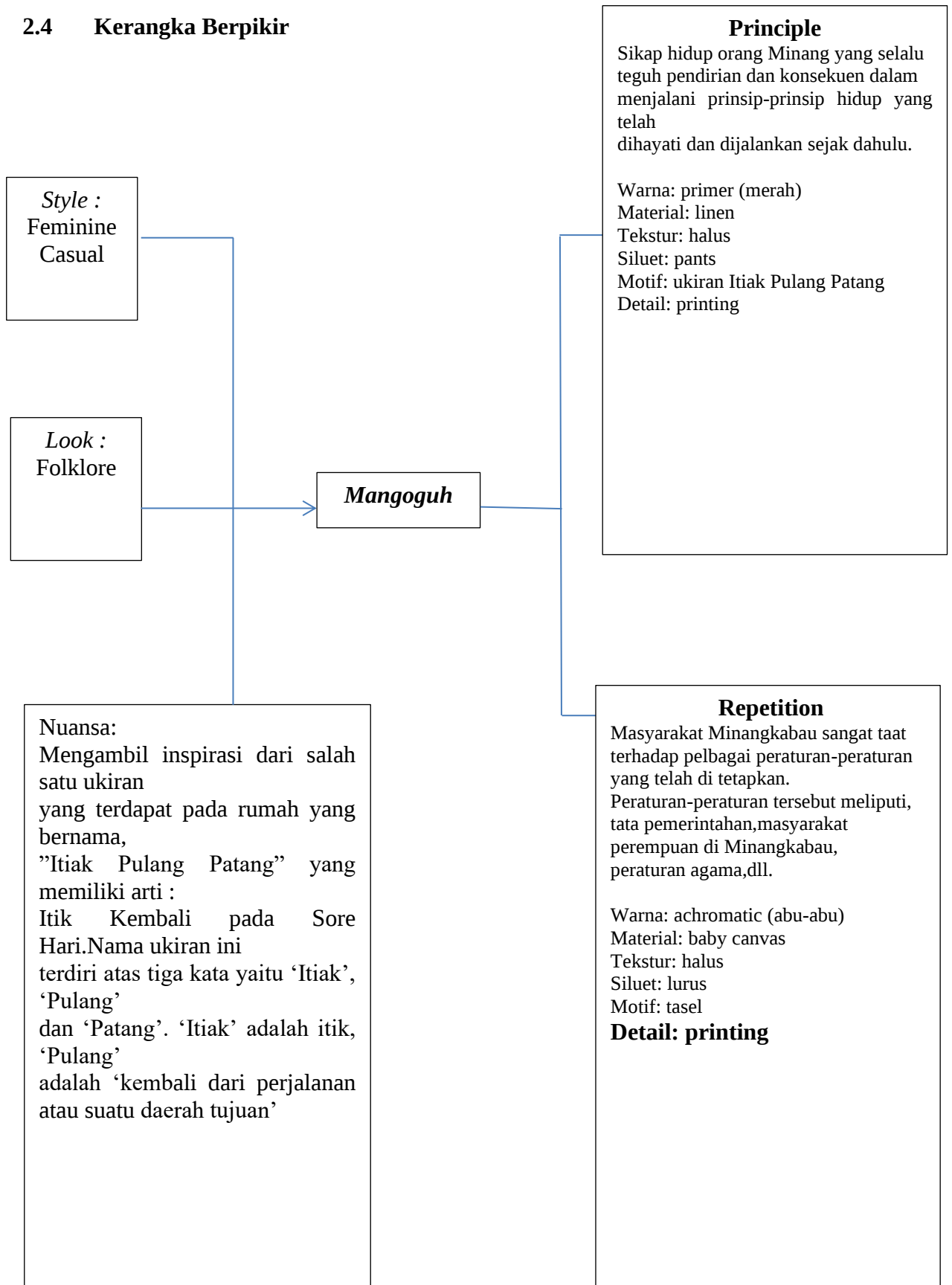
Profesi : pekerja dan mahasiswa

2.3.3 Psikologis

Wanita yang berprofesi sebagai mahasiswa dan pekerja. Mahasiswa dan pekerja yang menyukai sesuatu yang berhubungan dengan kebudayaan yang komplementer, akulturasi dan menghadirkan kesan *feminine*

casual. Dipersembahkan untuk para pekerja dibidang *fashion* serta sesuai dengan acara formal dan semi formal.

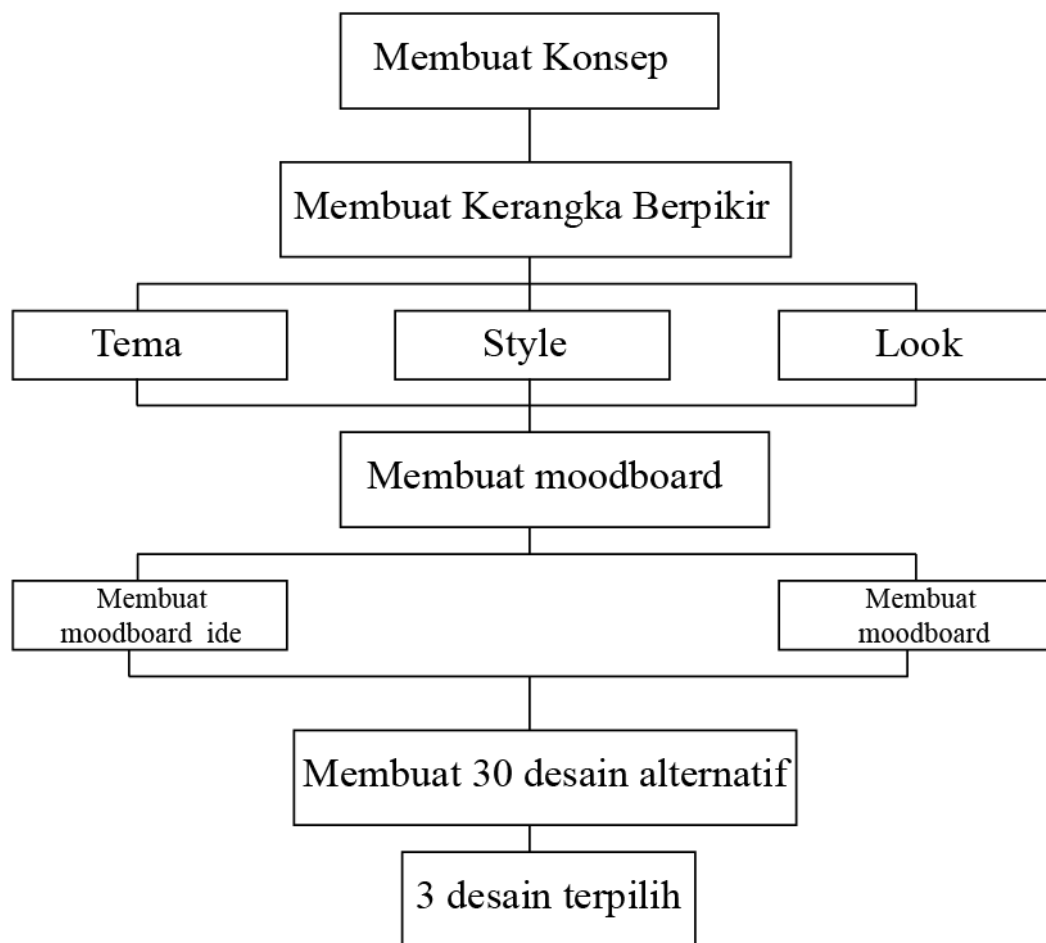
2.4 Kerangka Berpikir



BA III
PROSES PERANCANGAN KARYA

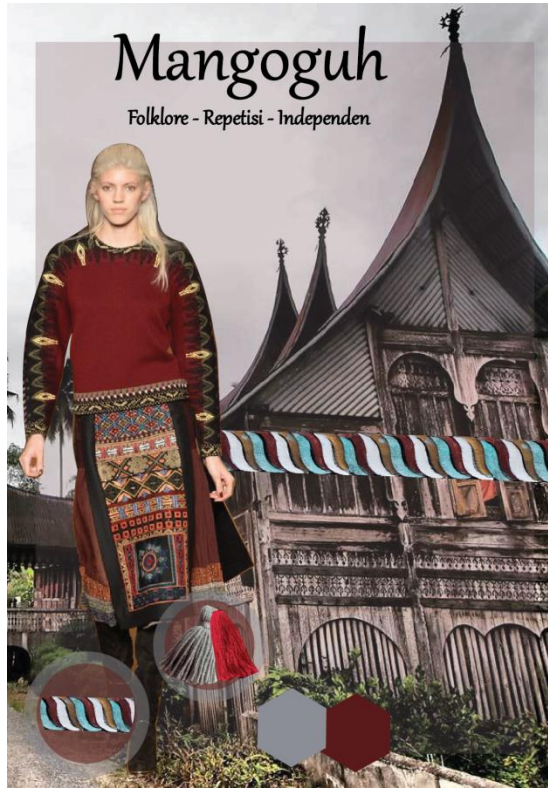
3.1 Konsep Pembuatan

3.1.1 Ide Perancangan



Gambar 3.1 Ide Perancangan

3.1.2 Moodboard



Gambar 3.2 Moodboard Mangoguh

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Mangoguh merupakan kata yang dihasilkan dari kesatuan dua kata yaitu ‘Mangikuik laih Toguh’ . ‘Mangikuik’ memiliki arti mengikuti atau taat dan ‘toguh’ yaitu teguh. Bila disatukan dalam satu kalimat memiliki makna taat lagi teguh pada pendirian atau berprinsip. Mengambil inspirasi ukiran Itiak Pulang Patang yang merupakan salah satu ukiran yang terdapat pada rumah gadang. Menggunakan warna merah maroon yang merupakan warna kebesaran ukiran Itiak Pulang Patang yang terdapat pada rumah gadang serta warna abu-abu yang memiliki makna tenang. Hal ini sesuai dengan karakteristik masyarakat suku Minangkabau yang tenang dalam

berkehidupan. Penulis mengambil *feminine casual's style* yang merupakan pakaian perempuan yang ringkas dan nyaman dipakai dan *folklore's look* untuk menghidupkan nuansa ukiran Itiak Pulang Patang dalam bentuk pakaian siap pakai untuk perempuan. Target market untuk koleksi pakaian ready to wear ini diperuntukkan untuk perempuan dengan umur 21-25 dengan ekonomi menengah keatas. Koleksi pakaian ini dapat dikenakan untuk kesempatan formal maupun semi formal. Siluet yang digunakan penulis adalah *pants's silhouette* agar penggunanya dapat tetap merasa nyaman serta bebas bergerak saat melakukan aktifitas dengan koleksi Mangoguh ini. Untuk material yang digunakan dalam koleksi ini adalah semi-linen dengan kilau pada kain yang memberikan kesan cantik dan rapi serta untuk bahan printingnya sendiri menggunakan bahan drill gabardine yang memiliki sifat bahan yang hampir menyerupai bahan semi linen yaitu kilau pada kedua bahan tersebut. Penulis menggunakan detail tassel berwarna merah dan abu-abu yang menyesuaikan dengan warna kebesaran dari koleksi Mangoguh. Tassel yang dibuat secara manual dengan bahan benang rajut dari katun yang disatukan tiap helai benangnya hingga membentuk satu tassel.

3.2 Material

3.2.1 Material Utama

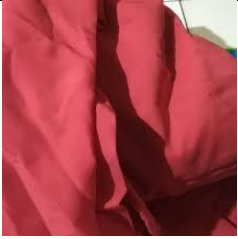
Tabel 3.1 Material utama

No	Nama Bahan	Gambar	Penjelasan
----	------------	--------	------------

1	Semi Linen		Semi linen merupakan jenis bahan yang masih termasuk bahan linen namun kandungan sintesis yang terdapat pada kain ini lebih tinggi bila dibandingkan dengan linen katun. Hal ini didapatkan dengan tekstur kain yang kasar serta kain ini memiliki tekstur kain yang kasar sehingga harus diberi furing didalamnya.
2	Drill Gabardine		Drill gabardine merupakan kain drill yang memiliki kilauan pada kainnya. Teksturnya yang lembut serta dingin bila dipakai. Drill gabardine dapat digunakan dengan maupun tanpa furing saat proses penjahitan.

3.2.2 Material Pendukung

Tabel 3.2 Material Pendukung

No	Nama Bahan	Gambar	Penjelasan
1	Furing		Furing merupakan bahan yang digunakan penulis sebagai lapisan pada koleksi Mangoguh. Furing diterapkan pada blus koleksi yang menggunakan

			bahan semi linen. Tujuan dari penggunaan furing pada blus koleksi Mangoguh ini adalah, agar memberikan kesan tegas dan membuat pemakainya nyaman mengingat sifat bahan dari semi linen yang kasar apabila langsung menyentuh kulit penggunanya.
--	--	--	--

3.3 Ilustrasi dan Penjelasan Desain Terpilih

3.3.1 Tiga Desain Terpilih

a. Desain Terpilih Pertama



Gambar 3.3 Desain Terpilih Pertama
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Desain terpilih pertama yang diwujudkan ini adalah pakaian yang terdiri menjadi 3 bagian. Mengadaptasi *feminine casual's style* yang merupakan pakaian nyaman untuk perempuan yang cantik dan *simple* serta *folklore's look* yang mengadaptasi ukiran Itiak Pulang Patang yang terdapat pada Rumah Gadang. Untuk desain terpilih pertama yang diwujudkan ini terdiri dari tiga pasang pakaian. Terdapat blus, celana panjang, serta outer dalam bentuk *cape*. Mengadaptasi ukiran Itiak Pulang Patang yang diwujudkan dalam bentuk *full printing* motif Itiak Pulang Patang yang telah di stilasi serta diaplikasikan pada *cape* dan celana. Untuk *outer*, penulis menggunakan *cape* dengan bukaan bagian muka yang bukaannya sendiri menggunakan tali. Detailnya, terdapat tassel yang mengelilingi bagian muka hingga belakang secara penuh tanpa jarak. *Cape* nya menggunakan pola setengah lingkaran serta bagian belakang yang menyatu dengan bagian muka dengan jahitan di sisinya. Jatuhan *cape* dibuat ukuran sepinggang model untuk memperlihatkan blus yang dipakai. Untuk blusnya, mengadaptasi gaya baju kurung yang merupakan salah satu koleksi pakaian adat Minangkabau dengan detail bukaan belakang dengan *zipper*. Menggunakann bahan semi linen yang berwarna merah marun sebagai representasi warna ukiran Itiak Pulang Patang yang mayoritas digunakan pada ukiran tersebut serta sifat bahan semi linen yang kasar dan kaku namun nyaman digunakan. Hal ini merupakan representasi sifat dari ukiran Itiak Pulang Patang yang tegas namun tetap memegang teguh azas kekeluargaan. Diikuti dengan garis leher yang dibuat melengkung mengikuti ukuran leher model. Lengan yang digunakan ialah lengan licin serta terdapat belahan di kedua sisi bawah baju blusnya agar memperlihatkan

printing yang terdapat pada celana. Celana panjang menggunakan *full printing* motif Itiak Pulang Patang yang telah di stilasi sebagai bahan utama celana. Untuk bukaan celananya, menggunakan bukaan bagian samping kiri dengan *zipper*.

b. Desain Terpilih Kedua



Gambar 3.4 Desain Terpilih Kedua
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Desain terpilih kedua ini adalah pakaian yang terdiri menjadi 3 bagian. Mengadaptasi *feminine casual's style* yang merupakan pakaian nyaman untuk

perempuan yang cantik dan *simple* serta *folklore's look* yang mengadaptasi ukiran Itiak Pulang Patang yang terdapat pada Rumah Gadang. Untuk desain terpilih pertama yang diwujudkan ini terdiri dari tiga pasang pakaian. Terdapat blus, celana panjang, serta outer yang merupakan luaran pada celana atau luaran pendamping celana yang mengadaptasi bentukan seperti sarung yang merupakan salah satu pakaian tambahan adat Minangkabau. Mengadaptasi ukiran Itiak Pulang Patang yang diwujudkan dalam bentuk printing serta diaplikasikan pada luaran pendamping celana yang menyerupai sarung. Untuk blusnya, mengadaptasi gaya baju kurung yang merupakan salah satu koleksi pakaian adat Minangkabau dengan detail bukaan belakang dengan *zipper*. Detailnya, terdapat tassel yang disematkan di sisi kiri dan kanan lengan atas serta bagian bekakang. Diikuti dengan garis leher yang dibuat melengkung mengikuti ukuran leher model. Lengan yang digunakan ialah lengan licin yang menggunakan bahan drill gabardine dengan *full printing* motif Itiak Pulang Patang yang telah di stilasi. Celana panjangnya menggunakan bahan semi linen sebagai bahan utama celana. Untuk bukaan celananya, menggunakan bukaan bagian muka dengan *zipper*. Penulis menggunakan bahan kain semi linen yang kasar serta kaku namun nyaman digunakan untuk mewujudkan representasi sifat dari ukiran Itiak Pulang Patang yang tegas namun tetap memegang teguh azas kekeluargaan dalam bentuk pakaian. Luaran pendamping celananya menggunakan bahan drill gabardine dengan *full printing* motif Itiak Pulang Patang yang telah di stilasi dengan bukaan di sisi kanan dengan tali yang disematkan tassel pada talinya.

c. Desain Terpilih Ketiga

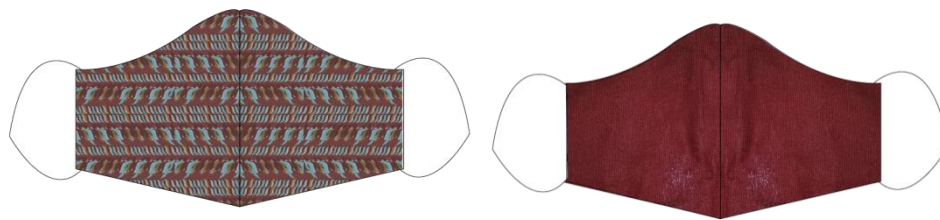


Gambar 3.5 Desain Terpilih Ketiga
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Desain terpilih ketiga yang diwujudkan ini adalah pakaian yang terdiri menjadi satu bagian. Mengadaptasi *feminine casual's style* yang merupakan pakaian nyaman untuk perempuan yang cantik dan *simple* serta *folklore's look* yang mengadaptasi ukiran Itiak Pulang Patang yang terdapat pada Rumah Gadang. Untuk desain terpilih kedua ini terdiri dari satu pakaian. Terdapat *dress* dengan panjang sebetis yang menggunakan garis *princess* untuk merepresentasikan sisi perempuan Minangkabau. Mengadaptasi ukiran Itiak Pulang Patang yang diwujudkan dalam bentuk *full printing* motif Itiak Pulang Patang yang telah di stilasi dengan bahan drill gabardine yang digunakan sebagai bahan utama serta disatukan dengan bahan kain semi linen yang dipotong dengan garis *princess*. Sifat dari kain semi linen yang kasar

serta kaku namun nyaman digunakan. merupakan representasi sifat dari ukiran Itiak Pulang Patang yang tegas namun tetap memegang teguh azas kekeluargaan. Untuk detail koleksi, penulis menggunakan tassel berwarna merah marun dan abu-abu yang mengelilingi bagian muka sampai ke belakang yang dibuat *handmade* oleh penulis yang berasal dari bahan katun. Untuk bukaannya, penulis menggunakan bukaan belakang dengan *zipper*.

d. Alat Pelindung Diri (APD)



Gambar 3.6 Desain Alat Pelindung Diri (APD)
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Desain untuk alat pelindung diri yang penulis hasilkan adalah masker dengan prinsip *bolak-balik*. Dimana, terdapat dua bagian masker yang berbeda yaitu *full printing* Itiak Pulang Patang dengan bahan drill garbadine serta bahan semi-linen yang berwarna merah. Dengan dua desain pada satu masker, pengguna dapat menggunakan dua variasi pada satu masker yang sama. Digunakan garis belahan yang terdapat pada bagian muka untuk memberikan ruang bernafas saat digunakan. Untuk pengaitnya, penulis menggunakan prinsip *earloop* dan *headloop* yaitu, penggunaan dengan cara mengaitkan karet pada kedua telinga serta mengikatkan kedua tali pada kepala. Untuk detail *earloop*, penulis menggunakan karet masker

polos dan karet masker yang telah dibalut bahan kain semi line yang berwarna merah. Diikuti dengan detail *headloop*, penulis menggunakan kain semi linen berwarna merah.

3.3.2 Desain Alternatif





Gambar 3.7 Desain Alternatif



Gambar 3.8 Desain Alternatif
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.9 Desain Alternatif
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.10 Desain Alternatif
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.11 Desain Alternatif
Sumber: Dokumentasi Pribadi



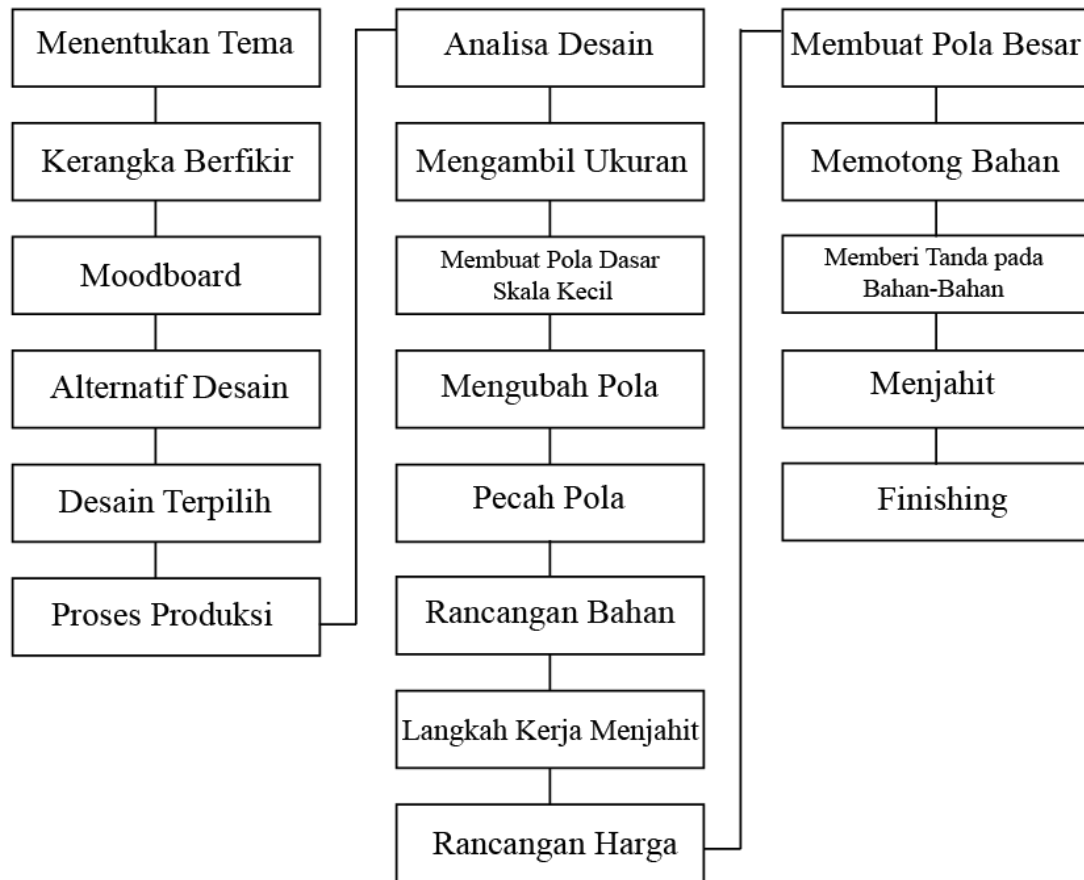
Gambar 3.12 Desain Alternatif
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.13 Desain Alternatif
Sumber: Dokumentasi Pribadi

BAB IV
PENJELASAN DETAIL

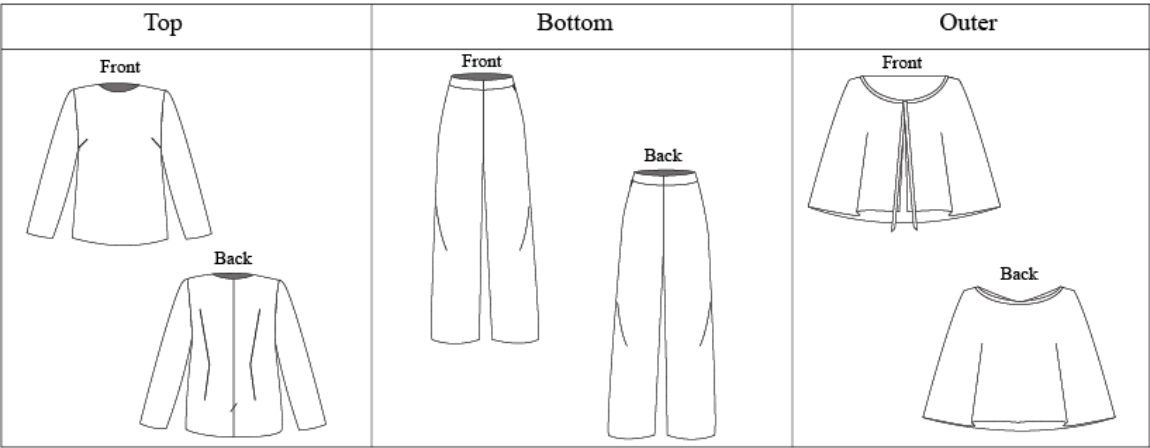
4.1 Bagan Langkah Kerja



Gambar 4.1 Bagan Langkah Kerja

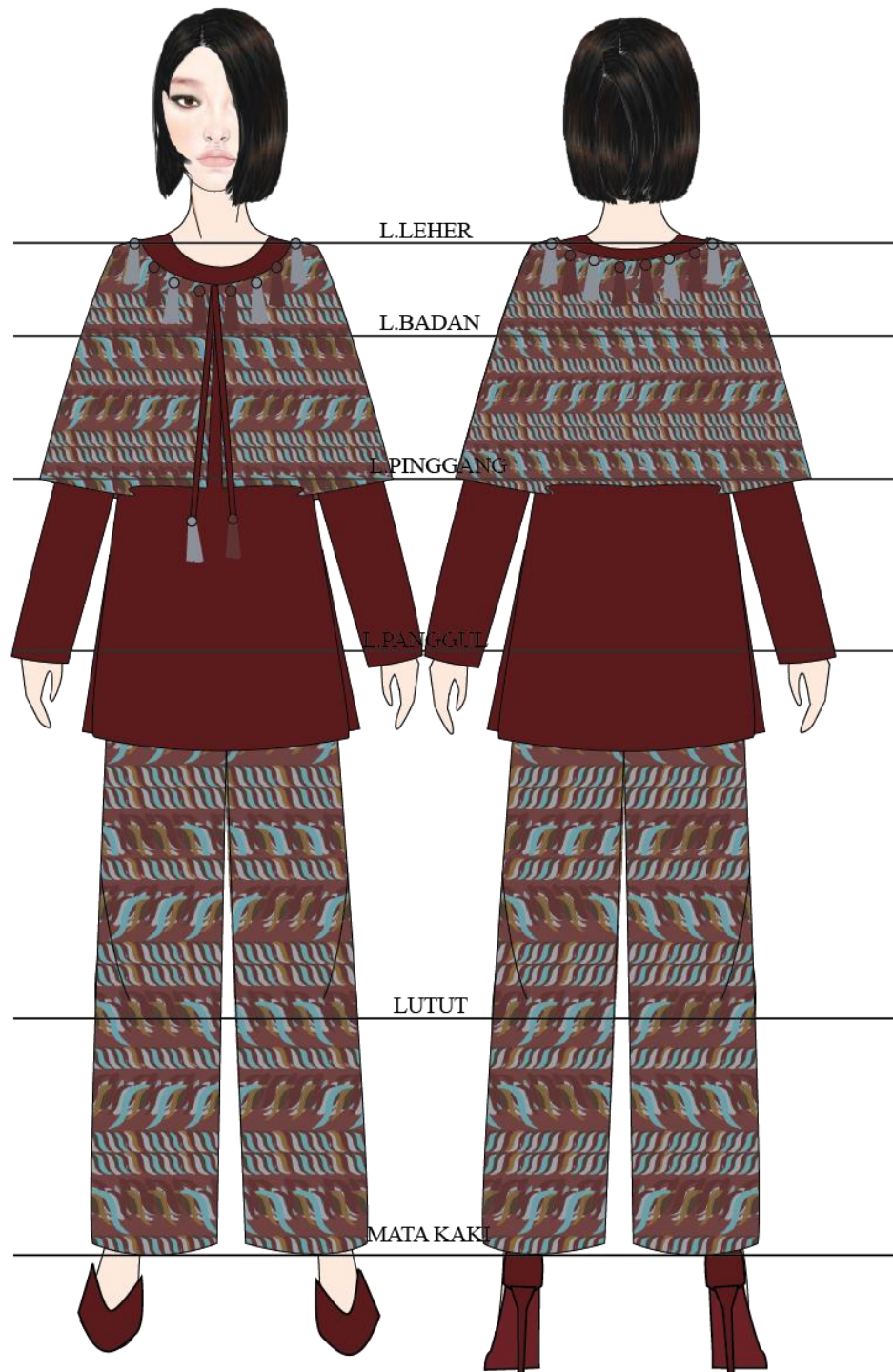
4.2 Penjelasan Desain I

4.2.1 Gambar Teknik



Gambar 4.2 Gambar Teknik Desain I
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.2.2 Analisa Desain I



Gambar 4.3 Analisa Desain I

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Analisa Desain

Top (blouse)

1. Menggunakan garis leher U
2. Menggunakan lengan licin
3. Bukaan belakang dengan zipper
4. Kupnat kecil pada bagian dada
5. Kupnat pada bagian belakang
6. Belahan di kedua sisi bagian bawah

Outer

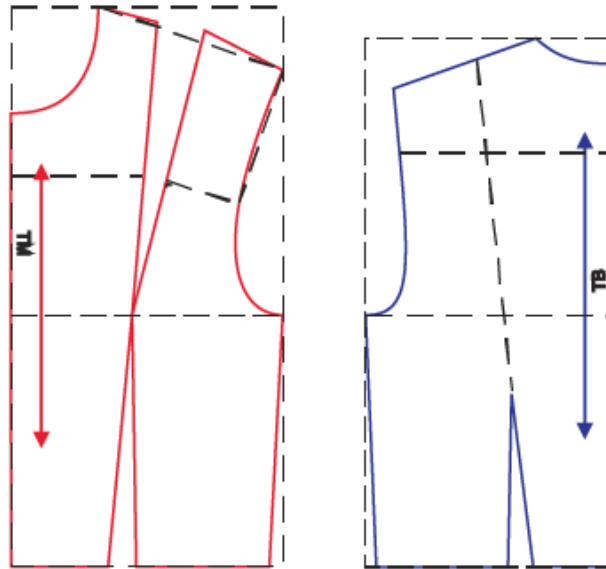
1. Menggunakan pola setengah lingkaran
2. Menggunakan bukaan bagian muka dengan pita
3. Menggunakan garis leher U

Bottom (Long Pants)

1. Menggunakan zipper pada bagian samping kiri
2. Menggunakan ban pinggang
3. Menggunakan kupnat pada bagian muka dan belakang

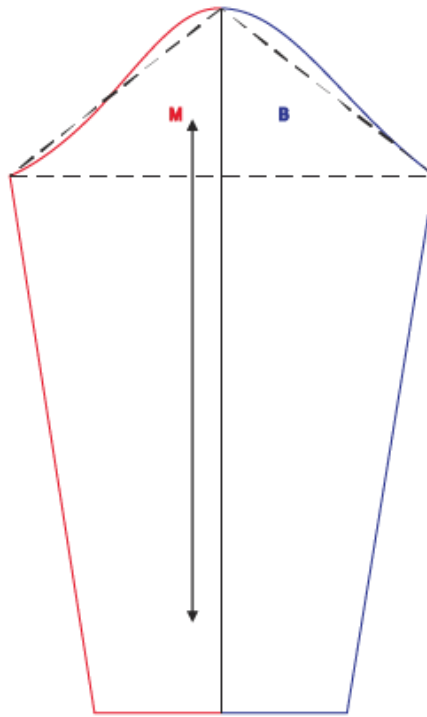
4.2.3 Pola Dasar dan Daftar Ukuran

4.2.3.1 Pola Dasar Badan



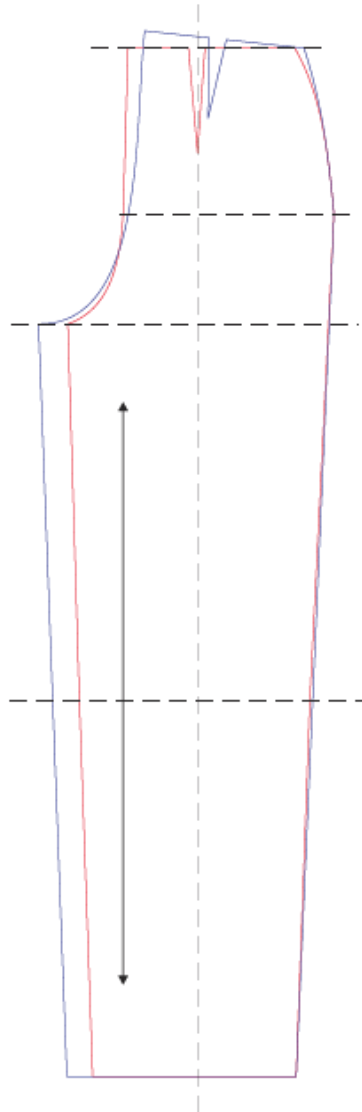
Gambar 4.4 Pola Dasar Badan Skala 1:4 Sistem Porrie
Sumber: Dokumentasi Penerbit

4.2.3.2 Pola Dasar Lengan



Gambar 4.5 Pola Dasar Lengan Skala 1:4 Sistem Porrie
Sumber: Dokumentasi Penerbit

4.2.3.3 Pola Dasar Celana



Gambar 4.6 Pola Dasar Celana Skala 1:6 Sistem Porrie

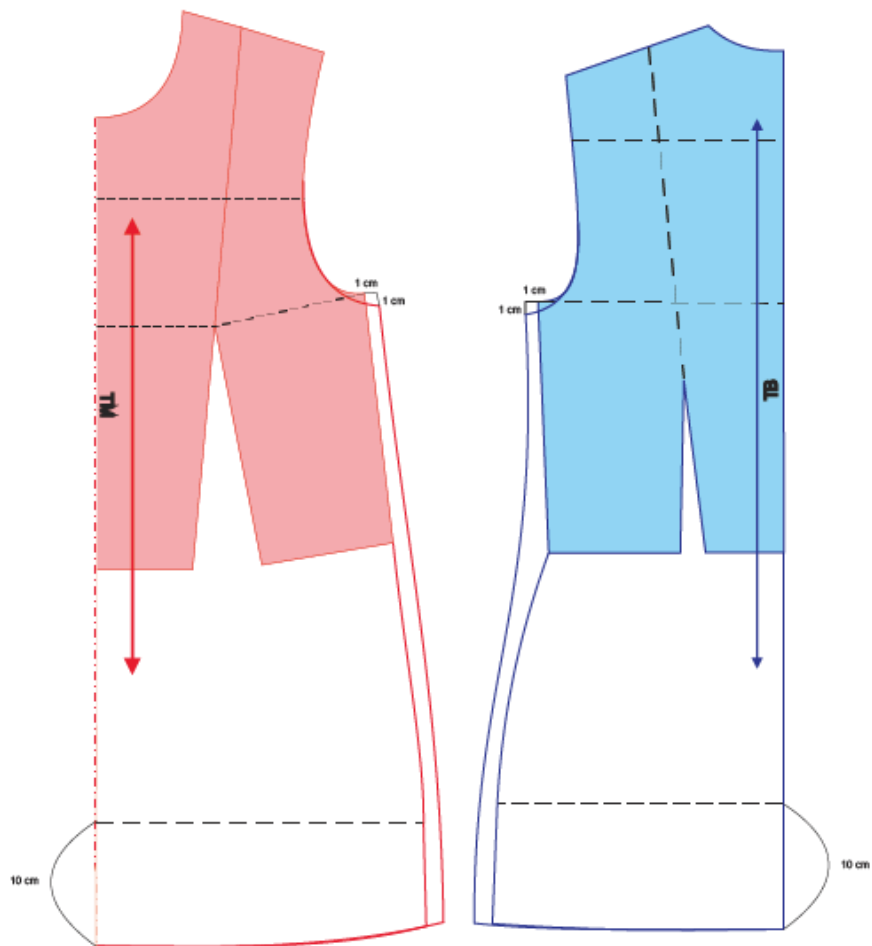
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.2.3.4 *Daftar Ukuran Model*

Tabel 4.1 Daftar Ukuran: Sera (M)		
No	Bagian	Ukuran
1	Lingkar leher	58 cm
2	Lingkar badan	82 cm
3	Lingkar pinggang	68 cm
4	Lingkar panggul	95 cm
5	Panjang muka	32 cm
6	Lebar muka	33.5 cm
7	Panjang punggung	36 cm
8	Lebar punggung	36 cm
9	Panjang sisi	17 cm
10	Panjang bahu	12 cm
11	Tinggi panggul	19 cm
12	Panjang lengan	61 cm
13	Lingkar pergelangan tangan	26 cm
14	Tinggi dada	16.5 cm
15	Lingkar kerung lengan	45 cm
11	Panjangn atasan	106 cm
12	Pesak	69 cm
13	Tinggi duduk	29 cm
14	Ukuran sepatu	40

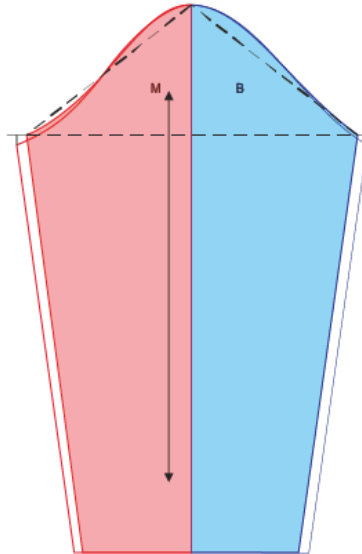
4.2.4 Mengubah Pola Sesuai Model

4.2.4.1 Mengubah Pola Dasar Badan



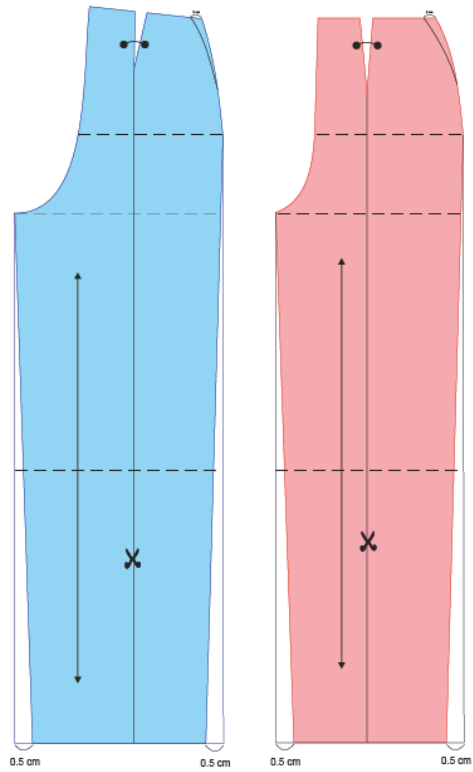
Gambar 4.7 Mengubah Pola Dasar Badan Skala 1:4 Sistem Porrie
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.2.4.2 Mengubah Pola Dasar Lengan



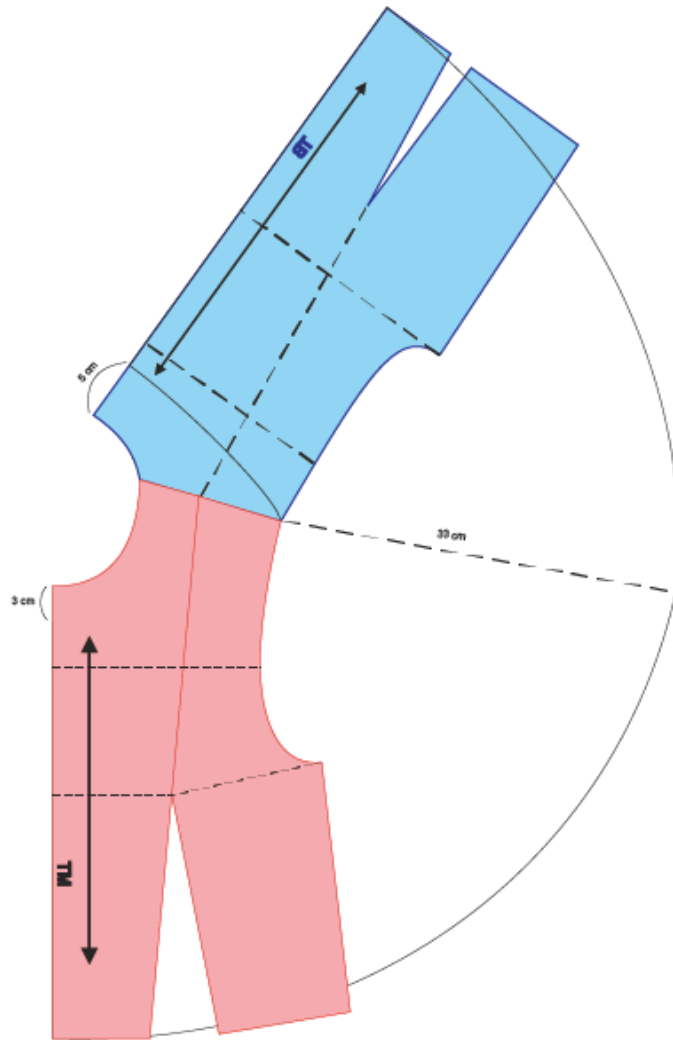
Gambar 4.8 Mengubah Pola Dasar Lengan Skala 1:4 Sistem Porrie
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.2.4.3 Mengubah Pola Dasar Celana



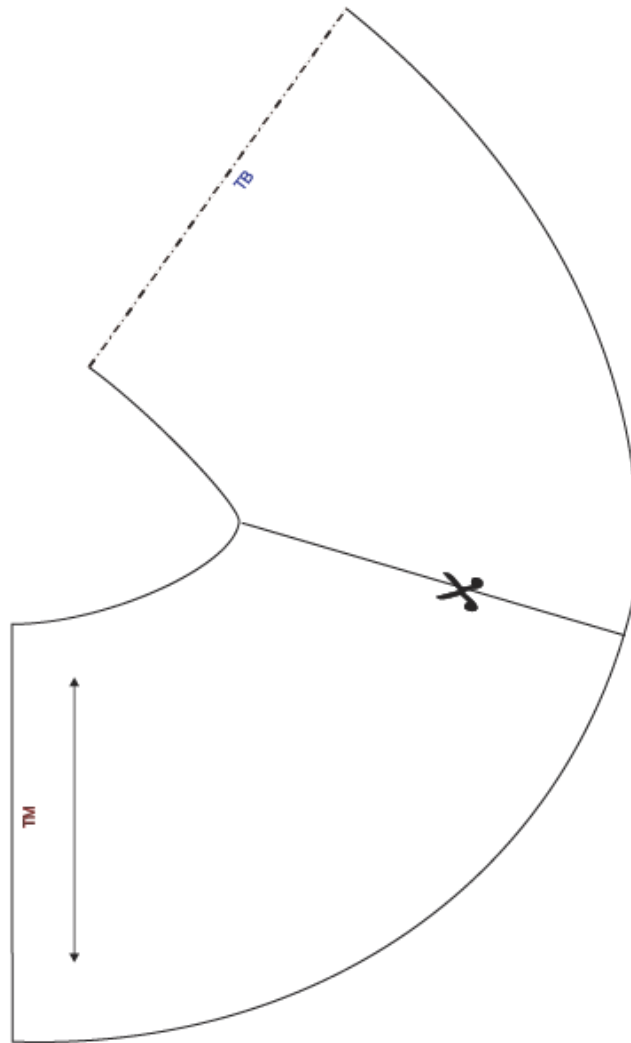
Gambar 4.9 Mengubah Pola Dasar Celana Skala 1:4 Sistem Porrie
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.2.4.4 Mengubah Pola Cape



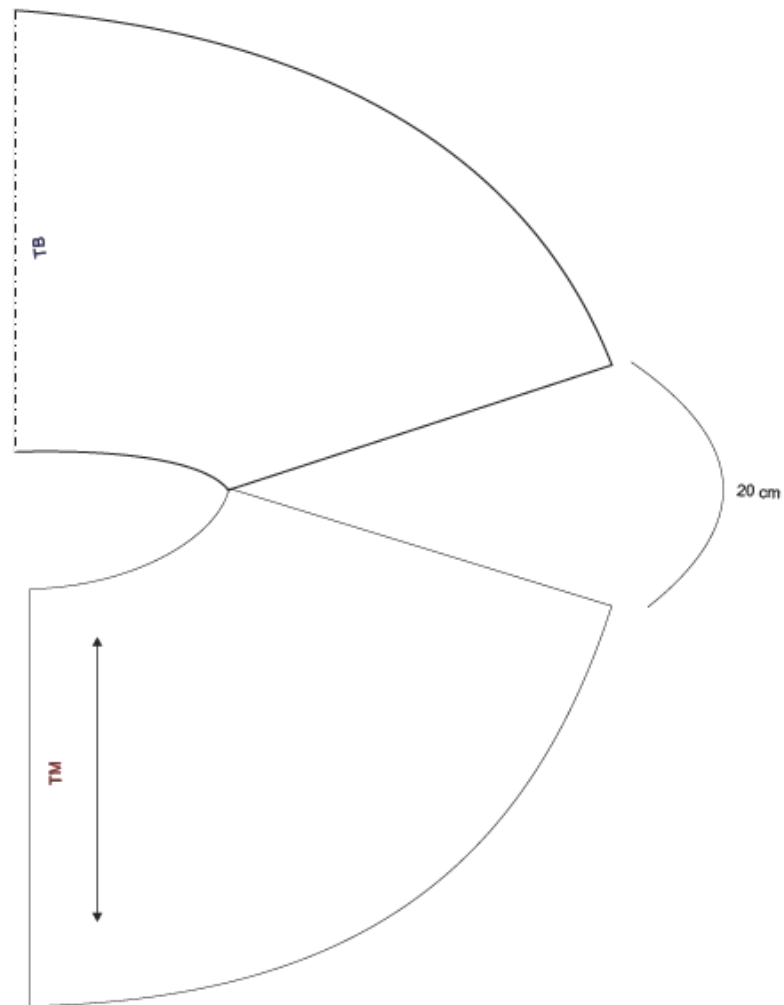
Gambar 4.10 Mengubah Pola Cape Skala 1:4 Sistem Porrie
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.2.4.5 Mengubah Pola Cape



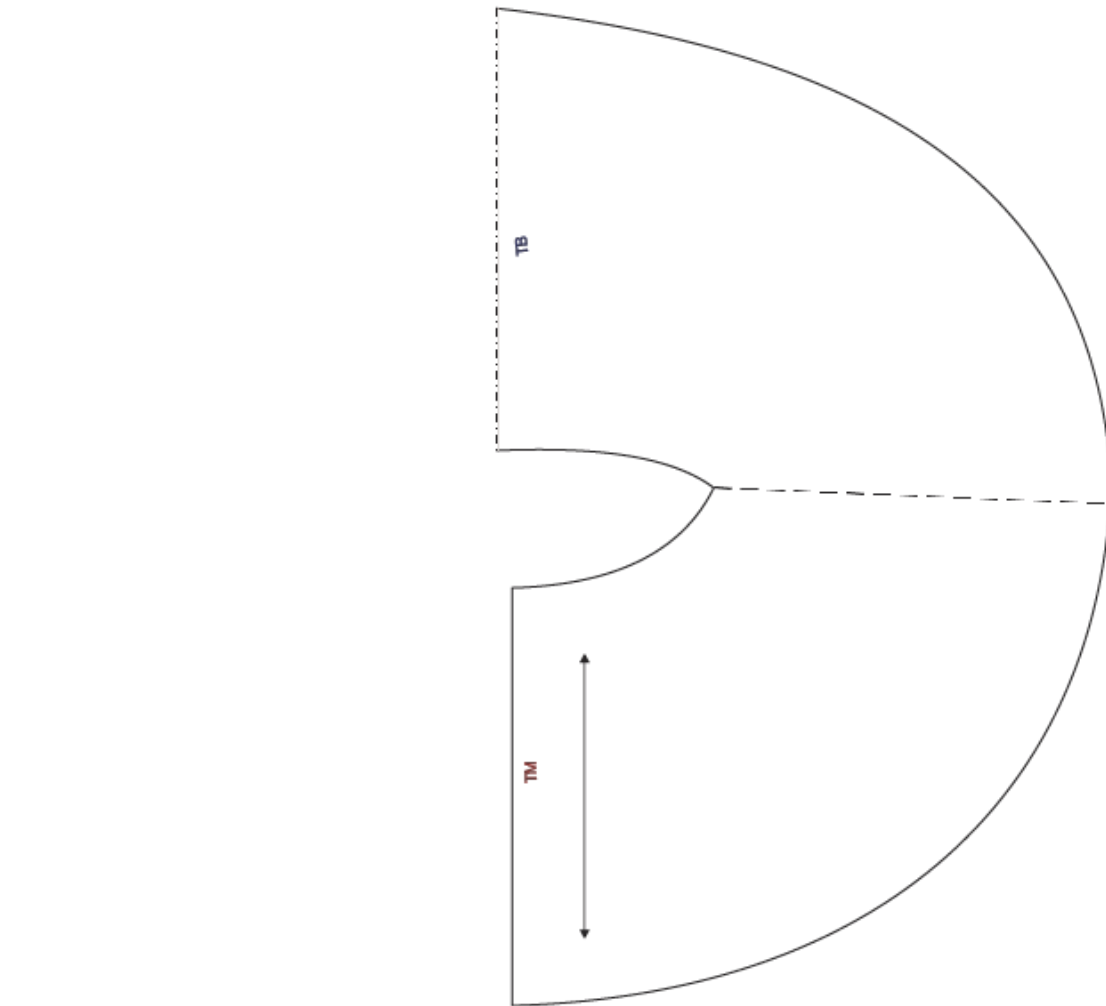
Gambar 4.11 Mengubah Pola Cape Skala 1:4 Sistem Porrie
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.2.4.6 Mengubah Pola Cape



Gambar 4.12 Mengubah Pola Cape Skala 1:4 Sistem Porrie
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.2.4.7 Mengubah Pola Cape

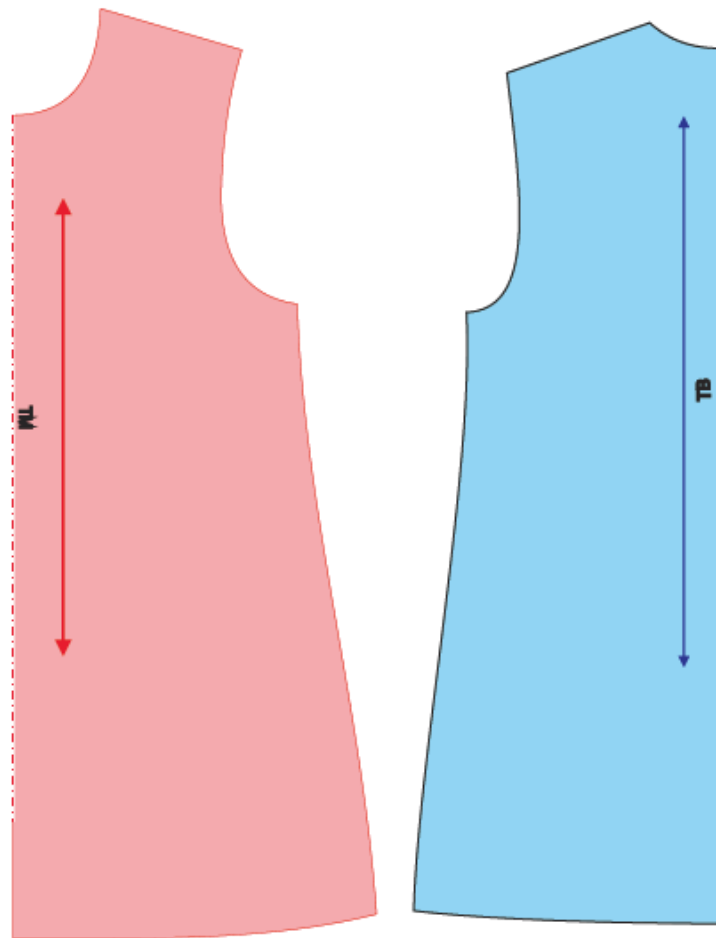


Gambar 4.13 Mengubah Pola Cape Skala 1:4 Sistem Porrie

Sumber: Dokumentasi Pribadi

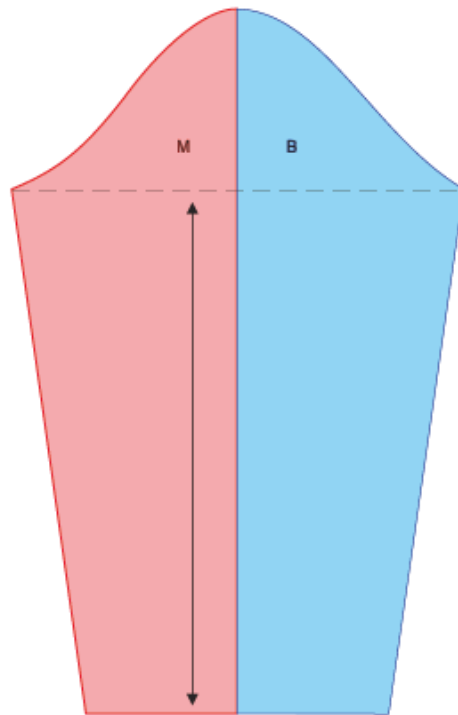
4.2.5 Pecah Pola

4.2.5.1 Pecah Pola Badan



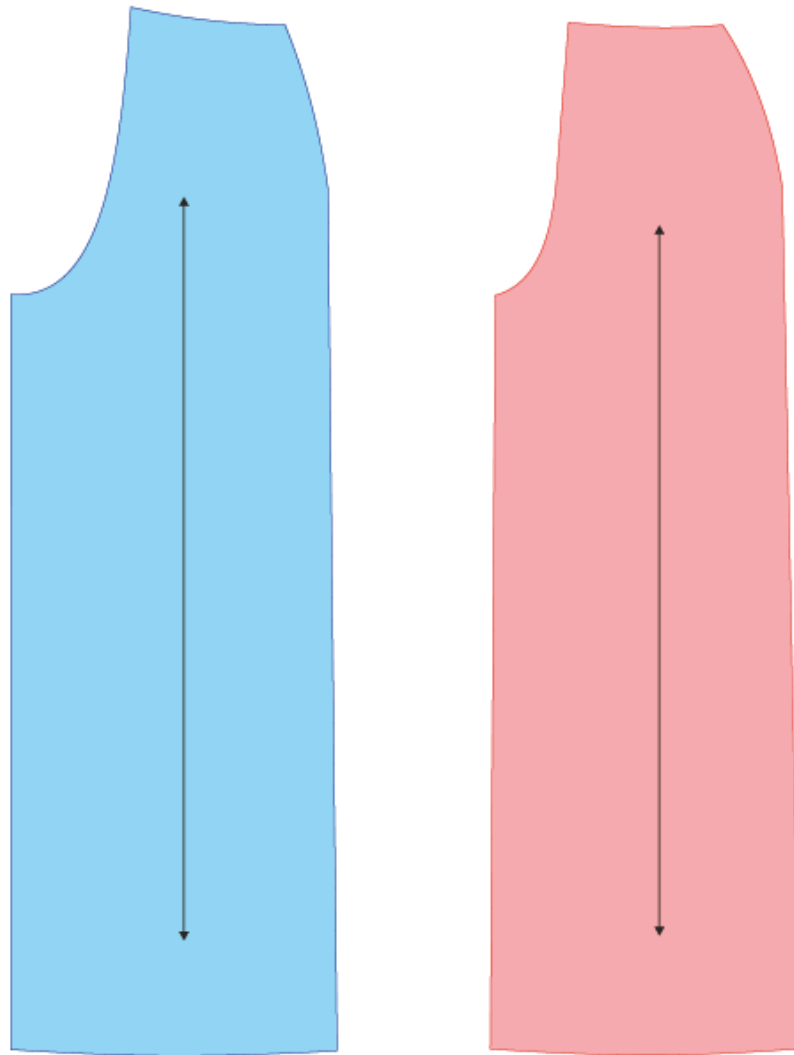
Gambar 4.14 Pecah Pola Dasar Badan Skala 1:4 Sistem Porrie
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.2.5.2 Pecah Pola Lengan



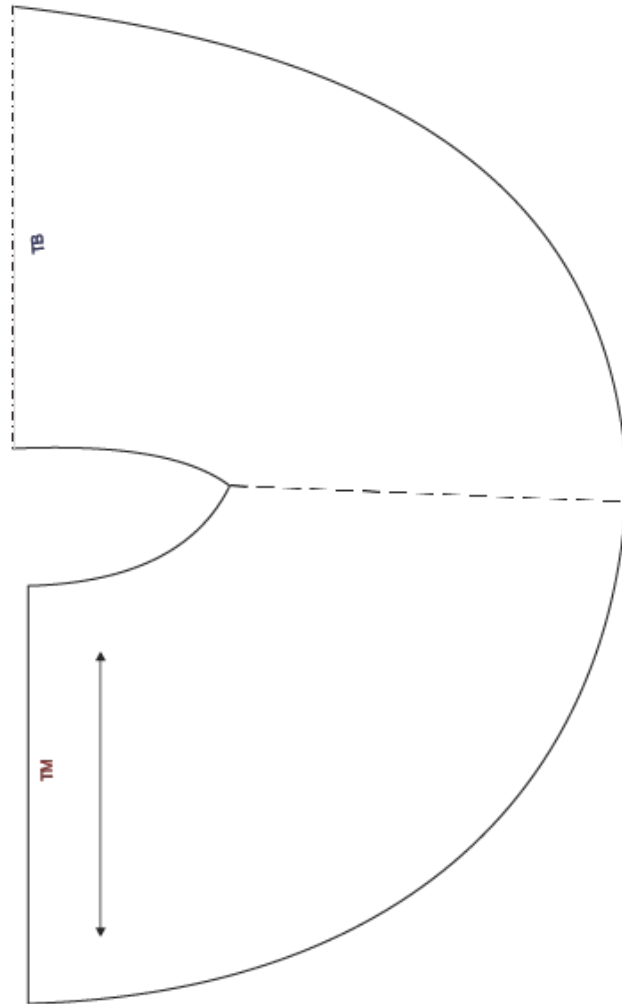
Gambar 4.15 Pecah Pola Dasar Lengan Skala 1:4 Sistem Porrie
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.2.5.3 Pecah Pola Celana



Gambar 4.16 Pecah Pola Dasar Celana Skala 1:4 Sistem Porrie
Sumber: Dokumentasi Pribadi

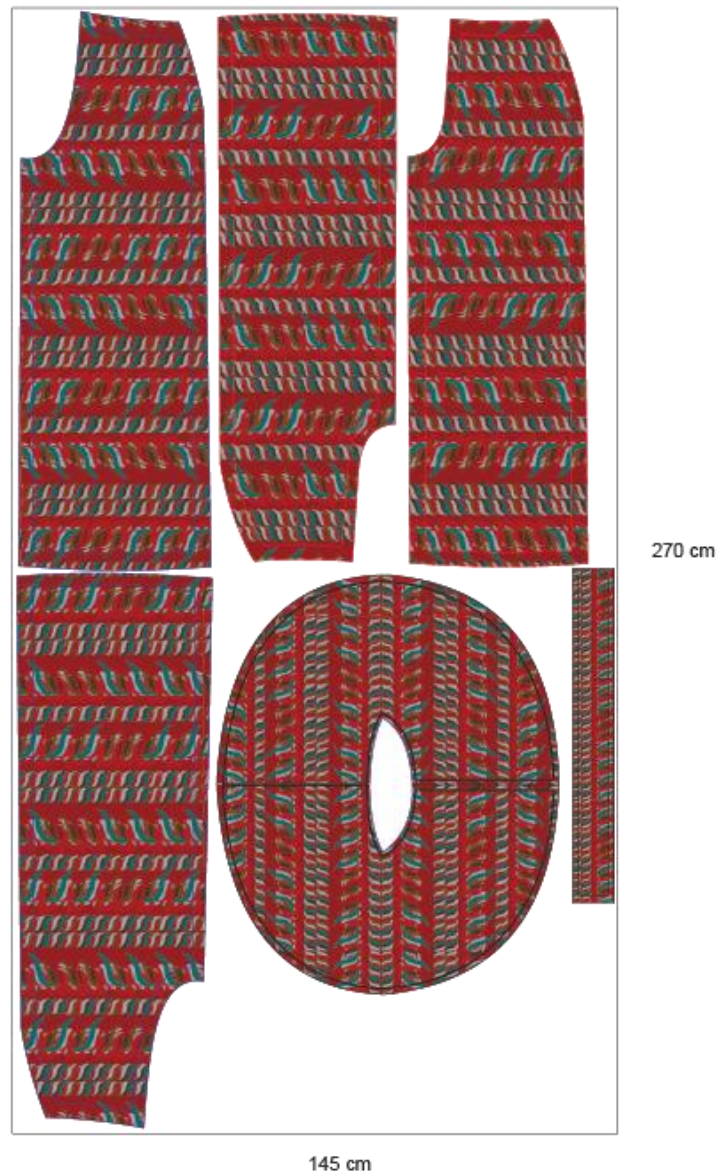
4.2.5.4 *Pecah Pola Cape*



Gambar 4.17 Pecah Pola Dasar Cape Skala 1:4 Sistem Porrie
Sumber: Dokumentasi Pribadi

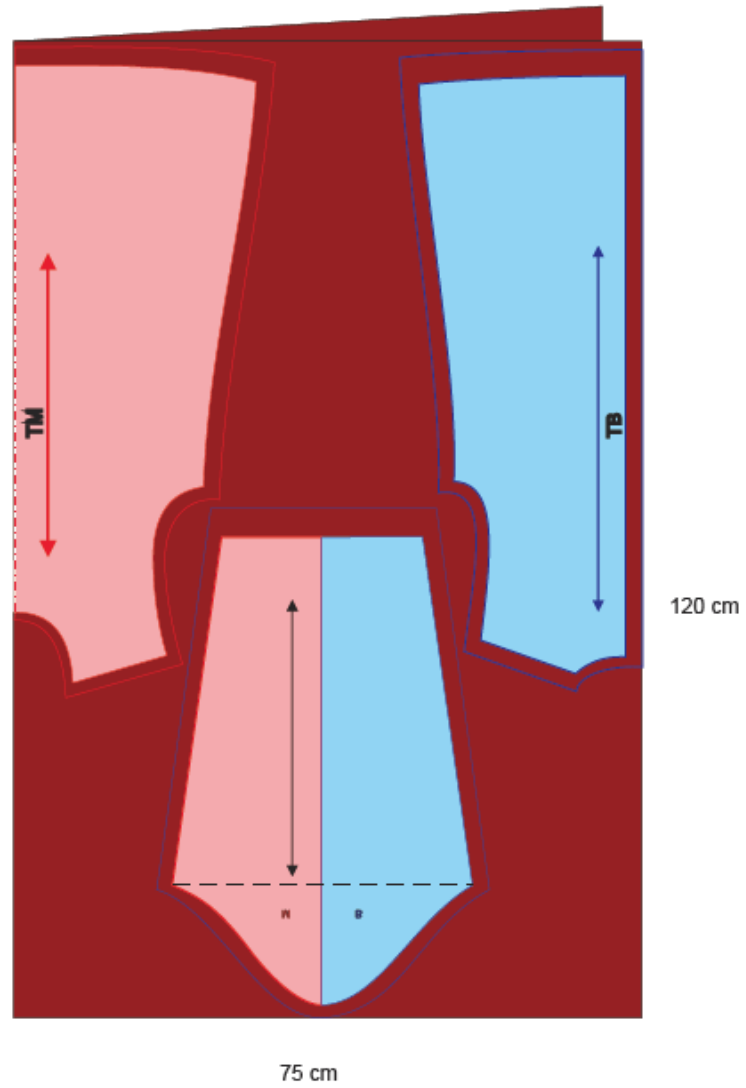
4.2.6 Rancangan Bahan

4.2.6.1 Rancangan Bahan Printing



Gambar 4.18 Rancangan Bahan Printing Skala 1:12 Sistem Porrie
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.2.6.2 Rancangan Bahan Semi Linen



Gambar 4.19Rancangan Bahan Semi Linen Skala 1:6 Sistem Porrie
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.2.7 Langkah Kerja Menjahit

4.2.7.1 Langkah Kerja Blus

Tabel 4.2 Langkah Kerja Blus

No	Pekerjaan	Waktu	Keterangan
1	Menjahit kupnat blus	30 menit	
2	Menjahit bagian bahu	30 menit	
3	Menjahit sisi blus	35 menit	
4	Menjahit zipper pada bagian belakang sebagai bukaan belakang	20 menit	
5	Menjahit lengan blus	30 menit	
6	Menjahit furing serta lapisan blus	40 menit	
7	Penyelesaian akhir blus dengan sum	60 menit	

4.2.7.2 *Langkah Kerja Cape*

Tabel 4.3 Langkah Kerja Cape

No	Pekerjaan	Waktu	Keterangan
1	Menjahit sisi cape	40 menit	
2	Menjahit furing	30 menit	
3	Satukan furing dengan bahan utama	35 menit	
4	Selesaikan dengan penyelesaian rompok dan tali sebagai bukaan pada bagian muka	50 menit	

4.2.7.3 Langkah Kerja Celana

Tabel 4.4 Langkah Kerja Celana

No	Pekerjaan	Waktu	Keterangan
1	Menjahit kupnat	10 menit	
2	Menyelesaikan belahan golbi	30 menit	
3	Menjahit sisi bagian dalam (pipa kaki)	50 menit	
4	Menjahit sisi bagian luar (pipa kaki)	50 menit	
5	Menjahit pesak	45 menit	
6	Memasang ban pinggang	45 menit	
7	Mengelim bagian bawah	45 menit	

4.2.8 Rancangan Harga

4.2.8.1 Rancangan Harga Blus

Tabel 4.5 Rancangan Harga Blus

No	Alat dan Bahan	Kebutuhan	Harga	Jumlah
1	Semi linen	1.5 m	Rp. 50.000	Rp. 50.000
2	Furing	1.5 m	Rp. 15.000	Rp. 15.000
3	Zipper	1 pc	Rp. 9.000	Rp. 9.000
4	Benang	1 pc	Rp. 4.000	Rp. 4.000
TOTAL MODAL				Rp. 78.000

Biaya Produksi

1. Biaya Tetap (Alat dan Bahan) = Rp. 78.000

2. Biaya Menjahit = Rp. 250.000

3. Biaya Tidak Tetap = Rp. 50.000

TOTAL = Rp. 378.000

Keuntungan 40% dari Total Biaya Produksi = Rp 378.000 x 40%

= Rp. 151.200

Harga Jual = Rp. 529.200

Harga Jual Dibulatkan Menjadi = Rp. 530.000

4.2.8.2 *Rancangan Harga Cape*

Tabel 4.6 Rancangan Harga Cape

No	Alat dan Bahan	Kebutuhan	Harga	Jumlah
1	Bahan Printing Drill Gabardine	1 m	Rp. 109.100	Rp. 120.000
2	Furing	1 m	Rp. 10.000	Rp. 10.000
3	Benang	1 pc	Rp. 6.000	Rp. 6.000
TOTAL MODAL				Rp. 136.000

Biaya Produksi

1. Biaya Tetap (Alat dan Bahan) = Rp. Rp. 136.000

2. Biaya Menjahit = Rp. 200.000

3. Biaya Tidak Tetap = Rp. Rp. 50.000

TOTAL = Rp. Rp. 386.000

Keuntungan 40% dari Total Biaya Produksi = Rp. 386.000 x 40%

= Rp. 154.400

Harga Jual = Rp. 386.000 + Rp. 154.400

= Rp. 540.400

Harga Jual Dibulatkan Menjadi = Rp. 540.000

4.2.8.3 Rancangan Harga Celana

Tabel 4.7 Rancangan Harga Celana

No	Alat dan Bahan	Kebutuhan	Harga	Jumlah
1	Bahan Printing Drill Gabardine	2.3 m	Rp.280.000	Rp.280.000
2	Benang	1 pc	Rp. 2000	Rp. 2000
3	Zipper	1 pc	Rp. 6000	Rp. 6000
TOTAL MODAL				Rp.288.000

Biaya Produksi

1. Biaya Tetap (Alat dan Bahan) = Rp.288.000

2. Biaya Menjahit = Rp. 300.000

3. Biaya Tidak Tetap = Rp.50.000

TOTAL = Rp.638.000

Keuntungan 40% dari Total Biaya Produksi = Rp.638.000 x 40%

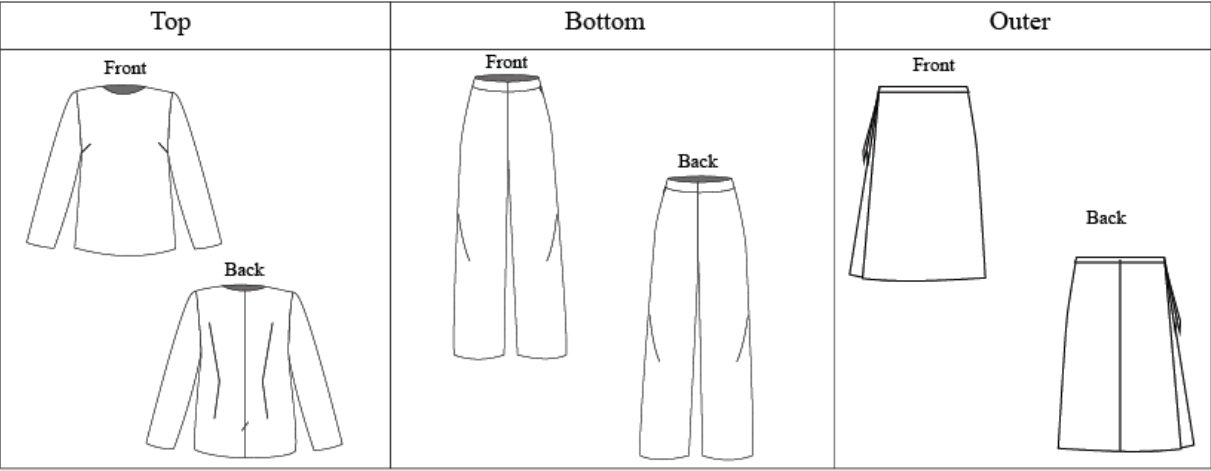
= Rp. 255.200

Harga Jual = Rp. 893.200

Harga Jual Dibulatkan Menjadi = Rp. 893.000

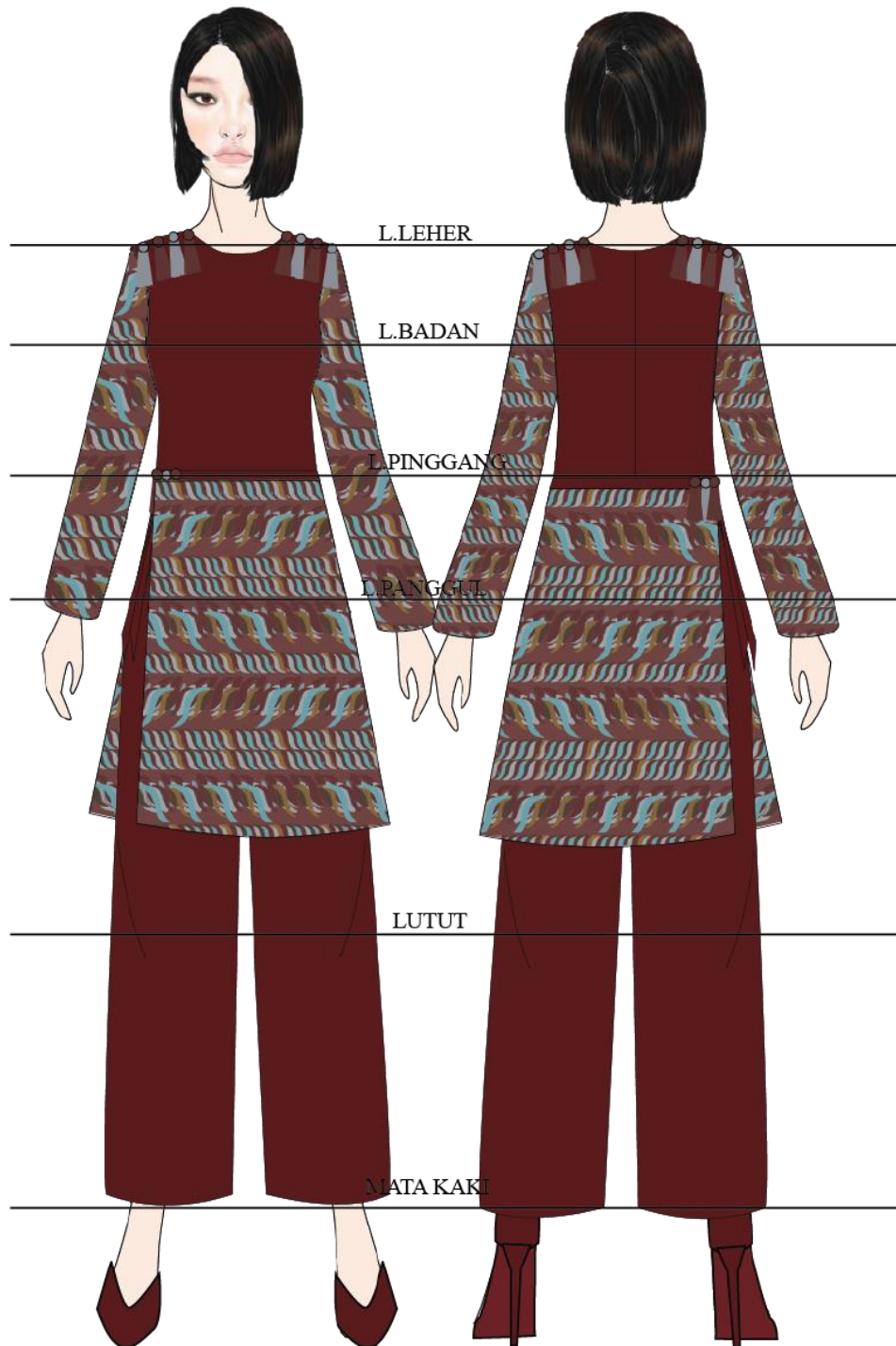
4.3 Penjelasan Desain II

4.3.1 Gambar Teknik



Gambar 4.20 Gambar Teknik Desain II
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.3.2 Analisa Desain II



Gambar 4.21 Analisa Desain II
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Analisa Desain

Top (blouse)

1. Menggunakan garis leher U
2. Menggunakan lengan licin
3. Bukaan belakang dengan zipper
4. Kupnat kecil pada bagian dada
5. Kupnat pada bagian belakang
6. Belahan di kedua sisi bagian bawah

Bottom (Long Pants)

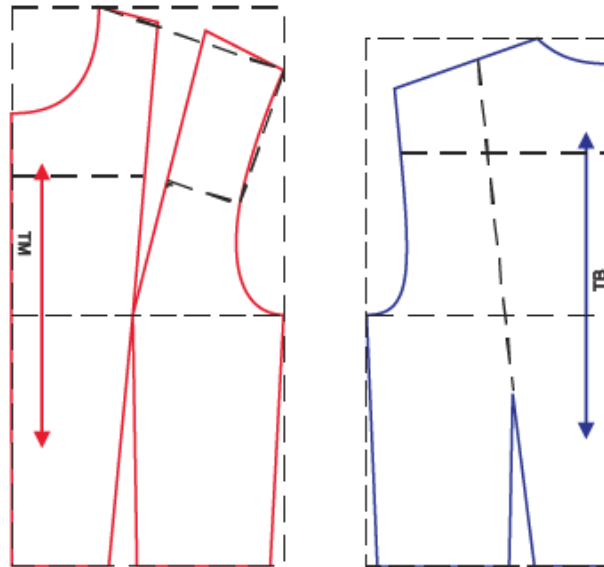
1. Menggunakan zipper pada bagian samping kiri
2. Menggunakan ban pinggang
3. Menggunakan kupnat pada bagian muka dan belakang

Outer (for pants)

1. Menggunakan pola rok
2. Menggunakan bukaan pada samping kanan dengan tali

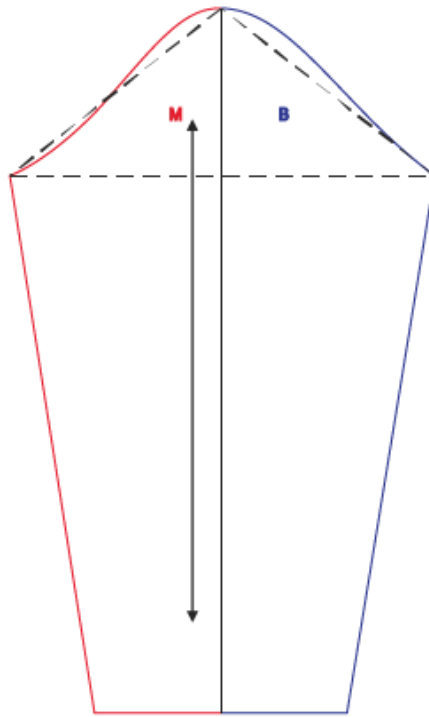
4.3.3 Pola Dasar dan Daftar Ukuran

4.3.3.1 *Pola Dasar Badan*



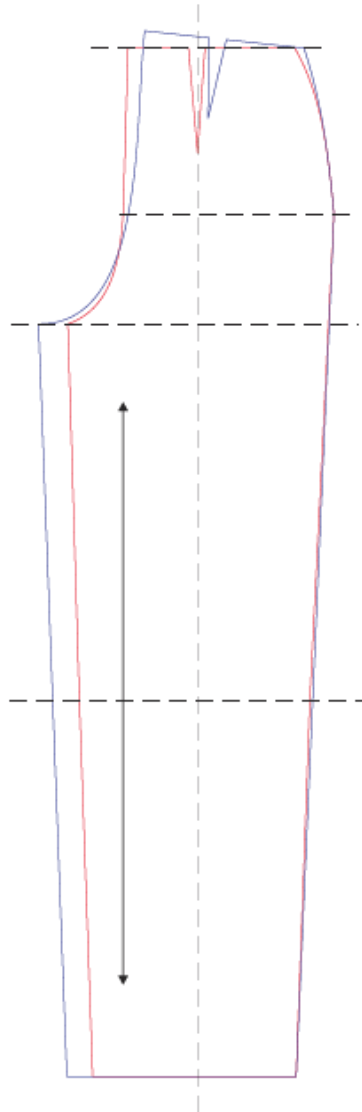
Gambar 4.22 Pola Dasar Badan Skala 1:4 Sistem Porrie
Sumber: Dokumentasi Penerbit

4.3.3.2 Pola Dasar Lengan



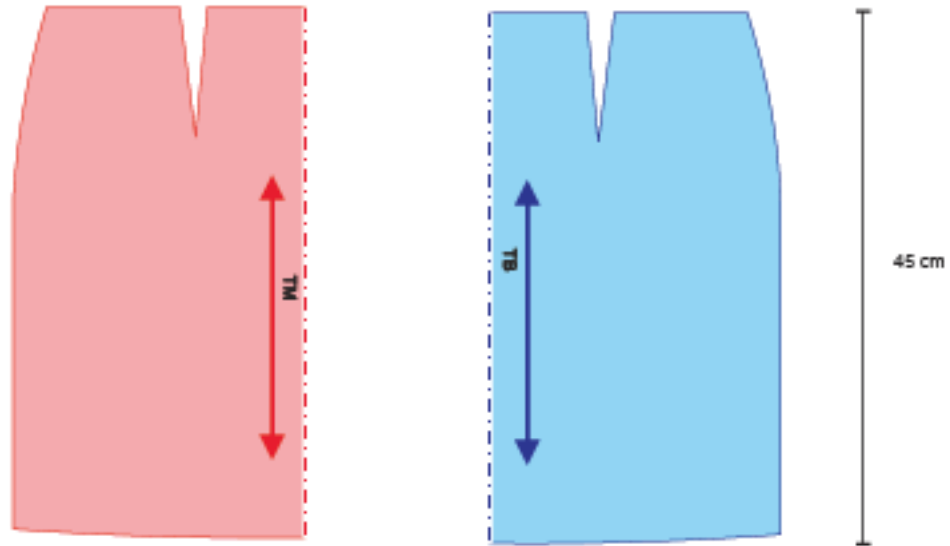
Gambar 4.23 Pola Dasar Lengan Skala 1:4 Sistem Porrie
Sumber: Dokumentasi Penerbit

4.3.3.3 Pola Dasar Celana



Gambar 4.24 Pola Dasar Celana Skala 1:6 Sistem Porrie
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.3.3.4 Pola Dasar Rok



Gambar 4.25 Pola Dasar Rok Skala 1:6 Sistem Porrie
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 4.26 Pola Tali Celemek Skala 1:8 Sistem Porrie
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.3.3.5 Daftar Ukuran Model

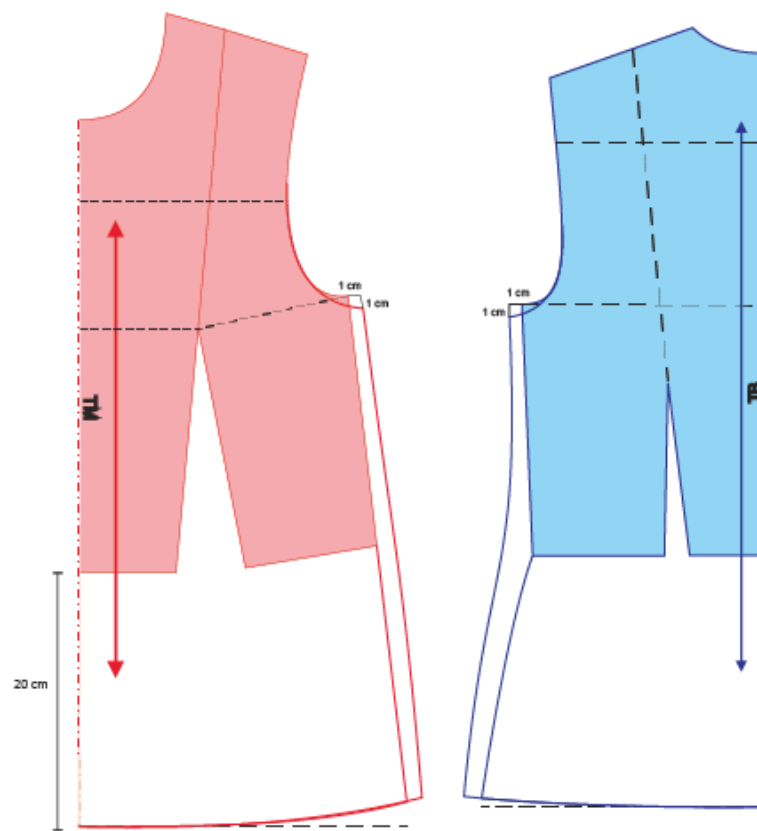
Tabel 4.8 Daftar Ukuran: Sera (M)

No	Bagian	Ukuran
1	Lingkar leher	58 cm
2	Lingkar badan	82 cm
3	Lingkar pinggang	68 cm
4	Lingkar panggul	95 cm
5	Panjang muka	32 cm
6	Lebar muka	33.5 cm
7	Panjang punggung	36 cm
8	Lebar punggung	36 cm
9	Panjang sisi	17 cm
10	Panjang bahu	12 cm
11	Tinggi panggul	19 cm
12	Panjang lengan	61 cm
13	Lingkar pergelangan tangan	26 cm
14	Tinggi dada	16.5 cm
15	Lingkar kerung lengan	45 cm
11	Panjangn atasan	106 cm
12	Pesak	69 cm
13	Tinggi duduk	29 cm

14	Ukuran sepatu	40
----	---------------	----

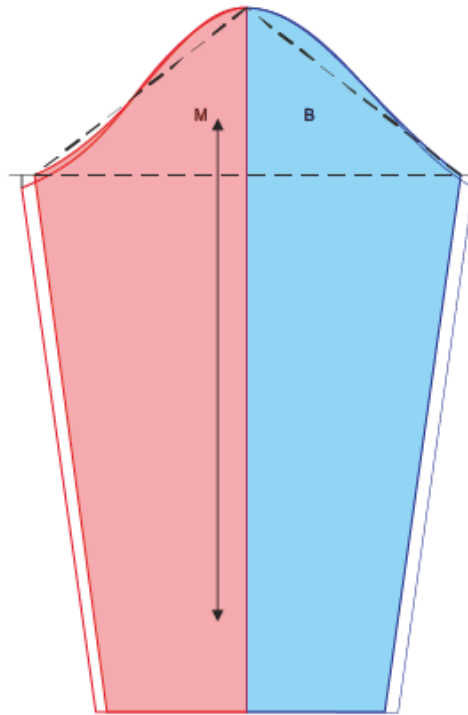
4.3.4 Mengubah Pola Sesuai Model

4.3.4.1 Mengubah Pola Dasar Badan



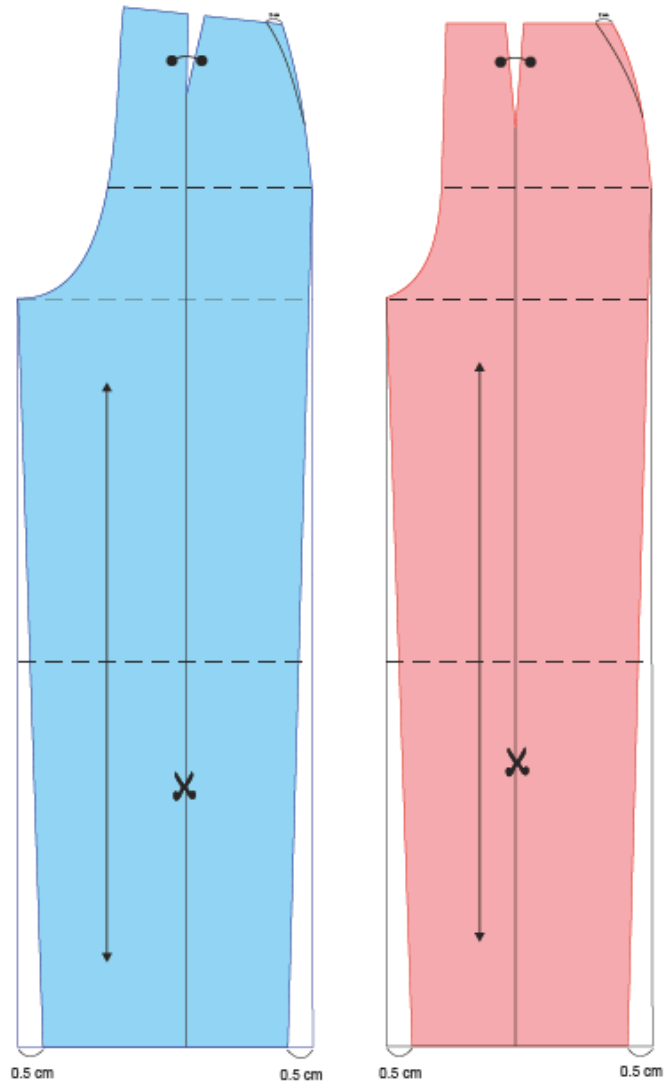
Gambar 4.27 Mengubah Pola Dasar Badan Skala 1:4 Sistem Porrie
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.3.4.2 Mengubah Pola Dasar Lengan



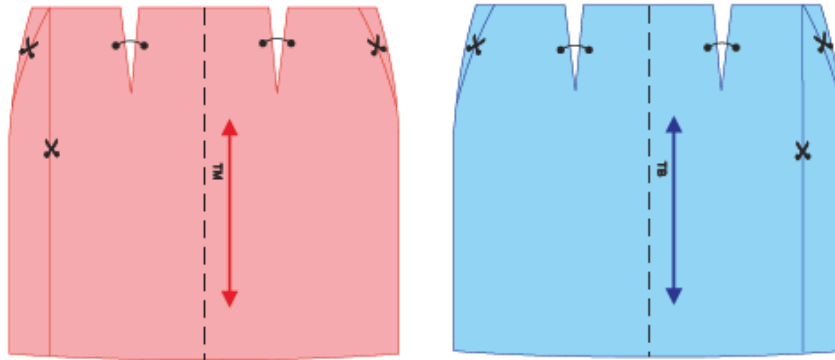
Gambar 4.28 Mengubah Pola Dasar Lengan Skala 1:4 Sistem Porrie
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.3.4.3 Mengubah Pola Dasar Celana



Gambar 4.29 Mengubah Pola Dasar Celana Skala 1:4 Sistem Porrie
Sumber: Dokumentasi Pribadi

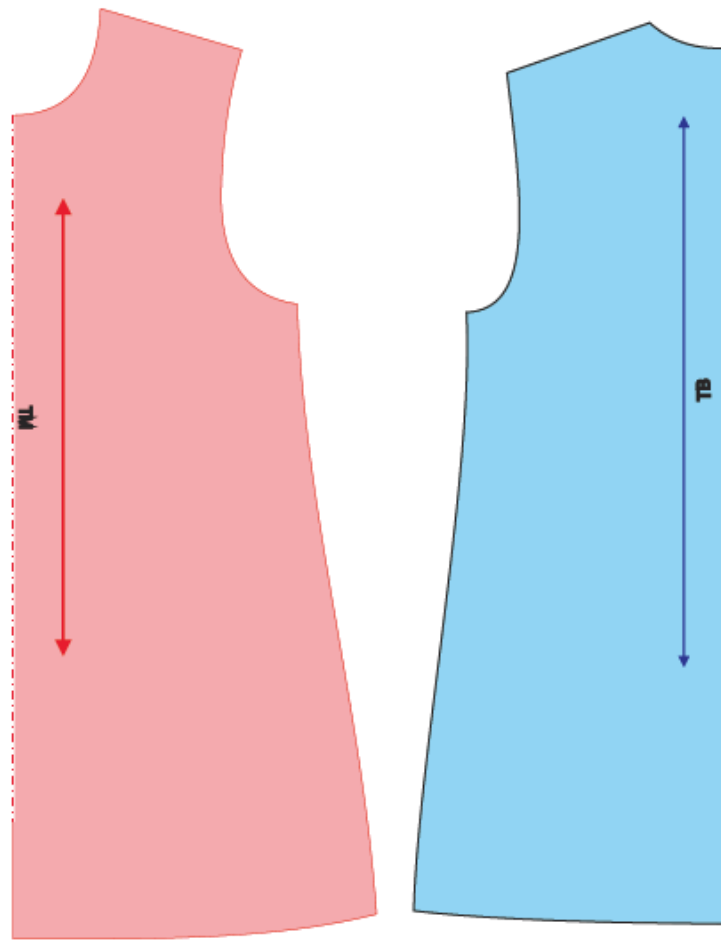
4.3.4.4 Mengubah Pola Rok Menjadi Celemek (Outer)



Gambar 4.30 Mengubah Pola Rok Menjadi Celemek (Outer) Skala 1:6 Sistem Porrie
Sumber: Dokumentasi Pribadi

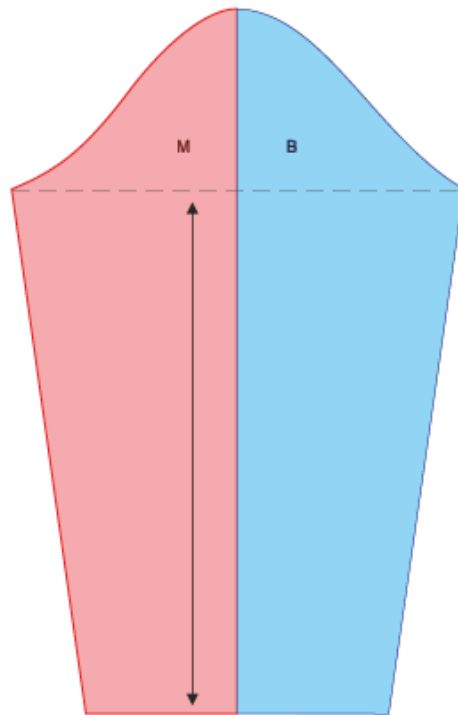
4.3.5 Pecah Pola

4.3.5.1 Pecah Pola Badan



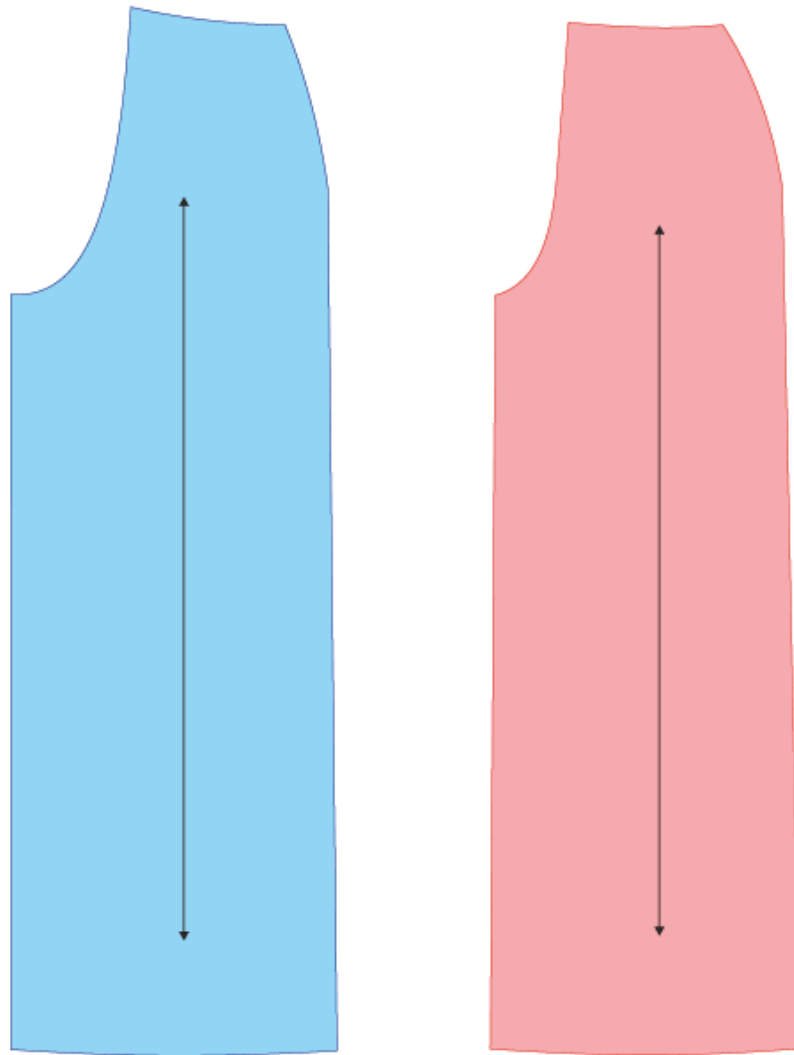
Gambar 4.31 Pecah Pola Dasar Badan Skala 1:4 Sistem Porrie
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.3.5.2 Pecah Pola Lengan



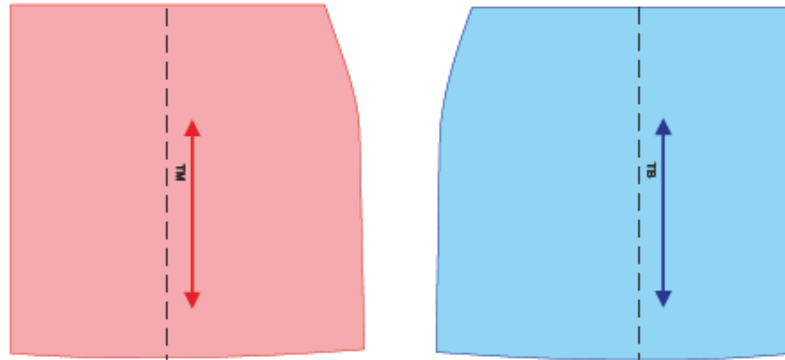
Gambar 4.32 Pecah Pola Dasar Lengan Skala 1:4 Sistem Porrie
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.3.5.3 Pecah Pola Celana



Gambar 4.33 Pecah Pola Dasar Celana Skala 1:4 Sistem Porrie
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.3.5.4 Pecah Pola Celemek (Outer)



Gambar 4.34 Pecah Pola Celemek (Outer) Skala 1:6 Sistem Porrie

Sumber: Dokumentasi Pribadi

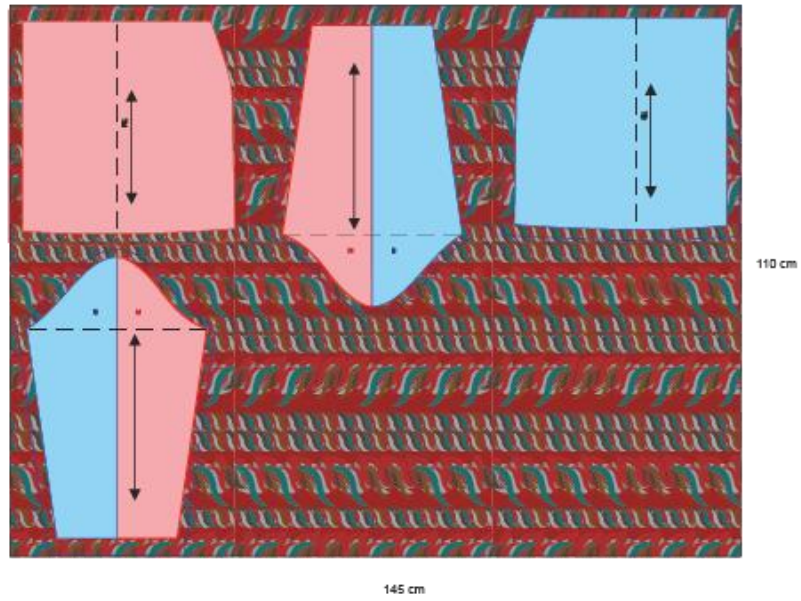


Gambar 4.35 Pola Tali Celemek (Outer) Skala 1:8 Sistem Porrie

Sumber: Dokumentasi Pribadi

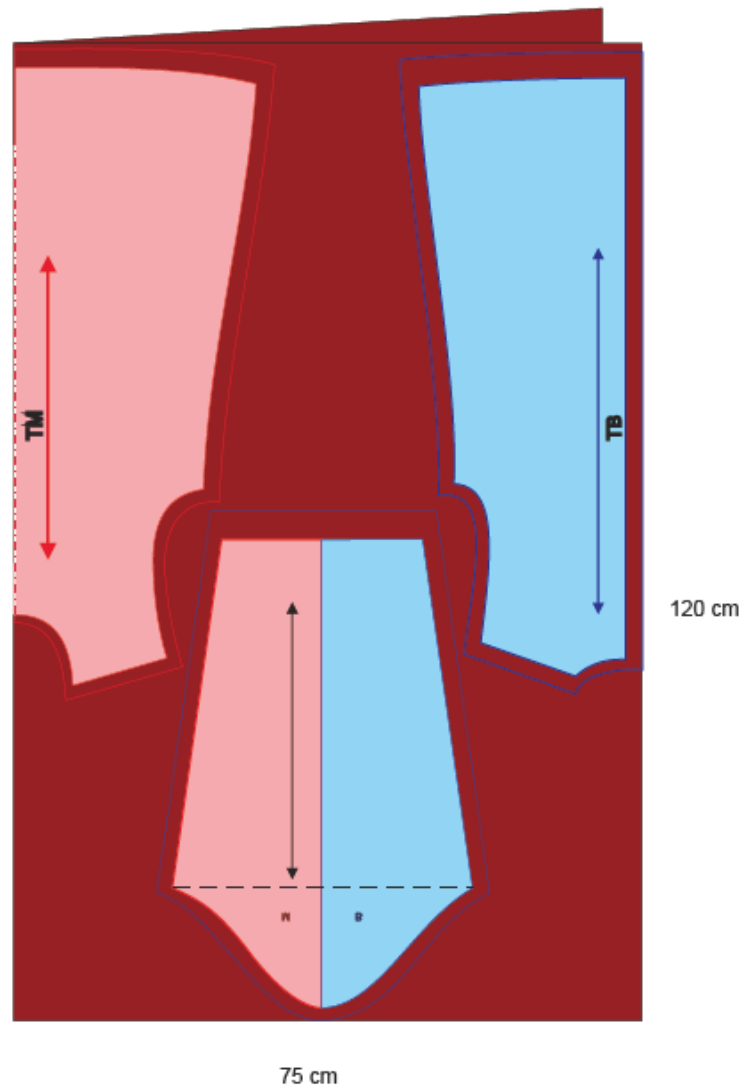
4.3.6 Rancangan Bahan

4.3.6.1 Rancangan Bahan Printing



Gambar 4.36 Rancangan Bahan Printing Skala 1:10 Sistem Porrie
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.3.6.2 Rancangan Bahan Semi Linen



Gambar 4.37 Rancangan Bahan Semi Linen Skala 1:10 Sistem Porrie
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.3.7 Langkah Kerja Menjahit

4.3.7.1 *Langkah Kerja Blus*

Tabel 4.9 Langkah Kerja Blus

No	Pekerjaan	Waktu	Keterangan
1	Menjahit kupnat blus	30 menit	
2	Menjahit bagian bahu	30 menit	
3	Menjahit sisi blus	35 menit	
4	Menjahit zipper pada bagian belakang sebagai bukaan belakang	20 menit	
5	Menjahit lengan blus	30 menit	
6	Menjahit furing serta lapisan blus	40 menit	
7	Penyelesaian akhir blus dengan sum	60 menit	

4.3.7.2 *Langkah Kerja Celana*

No	Pekerjaan	Waktu	Keterangan
1	Menjahit kupnat	10 menit	
2	Menyelesaikan belahan golbi	30 menit	
3	Menjahit sisi bagian dalam (pipa kaki)	50 menit	

4	Menjahit sisi bagian luar (pipa kaki)	50 menit	
5	Menjahit pesak	45 menit	
6	Memasang ban pinggang	45 menit	
7	Mengelim bagian bawah	45 menit	

4.3.7.3 Langkah Kerja Celemek (Outer)

Tabel 4.10 Langkah Kerja Celemek (Outer)

No	Pekerjaan	Waktu	Keterangan
1	Menjahit sisi celemek	40 menit	
2	Menjahit furing	30 menit	
3	Satukan furing dengan bahan utama	35 menit	
4	Selesaikan dengan penyelesaian rompok dan tali sebagai bukaan pada bagian sisi muka	50 menit	

4.3.8 Rancangan Harga

4.3.8.1 Rancangan Harga Blus

Tabel 4.11 Rancangan Harga Blus

No	Alat dan Bahan	Kebutuhan	Harga	Jumlah
1	Semi linen	1.5 m	Rp. 50.000	Rp. 50.000
2	Furing	1.5 m	Rp. 15.000	Rp. 15.000

3	Zipper	1 pc	Rp. 9.000	Rp. 9.000
45	Benang	1 pc	Rp. 4.000	Rp. 4.000
TOTAL MODAL				Rp. 78.000

Biaya Produksi

1. Biaya Tetap (Alat dan Bahan) = Rp. 78.000
2. Biaya Menjahit = Rp. 250.000
3. Biaya Tidak Tetap = Rp. 50.000
- TOTAL = Rp. 378.000**

Keuntungan 40% dari Total Biaya Produksi = Rp 378.000 x 40%

= Rp. 151.200

Harga Jual = Rp. 529.200

Harga Jual Dibulatkan Menjadi = Rp. 530.000

4.3.8.2 *Rancangan Harga Celana*

Tabel 4.12 Rancangan Harga Celana

No	Alat dan Bahan	Kebutuhan	Harga	Jumlah
1	Bahan Printing Drill Gabardine	2.3 m	Rp.280.000	Rp.280.000
2	Benang	1 pc	Rp. 2000	Rp. 2000
3	Zipper	1 pc	Rp. 6000	Rp. 6000
TOTAL MODAL				Rp.288.000

Biaya Produksi

1. Biaya Tetap (Alat dan Bahan) = Rp.288.000

2. Biaya Menjahit = Rp. 300.000

3. Biaya Tidak Tetap = Rp.50.000

TOTAL = Rp.638.000

Keuntungan 40% dari Total Biaya Produksi = Rp.638.000 x 40%

= Rp. 255.200

Harga Jual = Rp. 893.200

Harga Jual Dibulatkan Menjadi = Rp. 893.000

4.3.8.3 Rancangan Harga Celemek (Outer)

Tabel 4.13 Rancangan Harga Celemek (Outer)

No	Alat dan Bahan	Kebutuhan	Harga	Jumlah
1	Bahan Printing Drill Gabardine	1 m	Rp. 109.100	Rp. 120.000
2	Furing	1 m	Rp. 10.000	Rp. 10.000
3	Benang	1 pc	Rp. 6.000	Rp. 6.000
TOTAL MODAL				Rp. 136.000

Biaya Produksi

1. Biaya Tetap (Alat dan Bahan) = Rp. 136.000

2. Biaya Menjahit = Rp. 200.000

3. Biaya Tidak Tetap = Rp. 50.000

TOTAL = Rp. 386.000

Keuntungan 40% dari Total Biaya Produksi = Rp. 386.000 x 40%

= Rp. 154.400

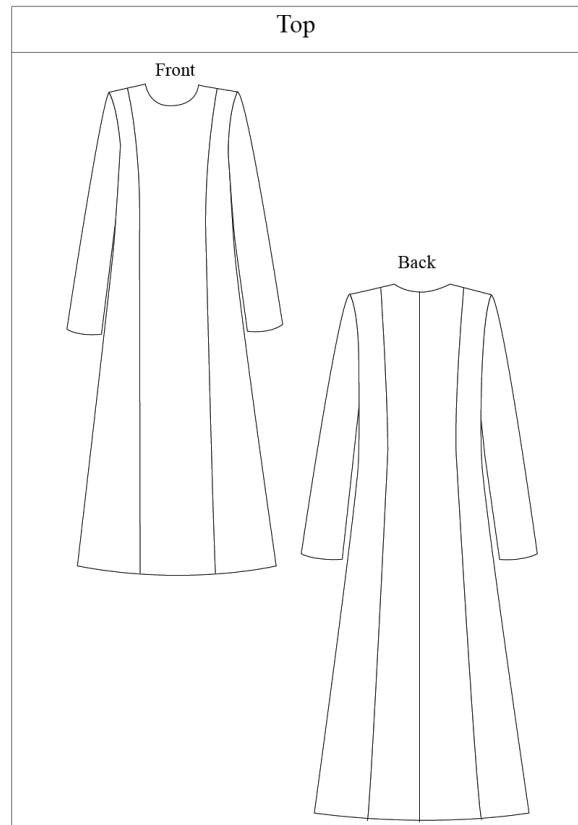
Harga Jual = Rp. 386.000 + Rp. 154.400

= Rp. 540.400

Harga Jual Dibulatkan Menjadi = Rp. 540.000

4.4 Penjelasan Desain III

4.4.1 Gambar Teknik



Gambar 4.38 Gambar Teknik Desain III
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.4.2 Analisa Desain III



Gambar 4.39 Analisa Desain III

Sumber: Dokumentasi Pribadi

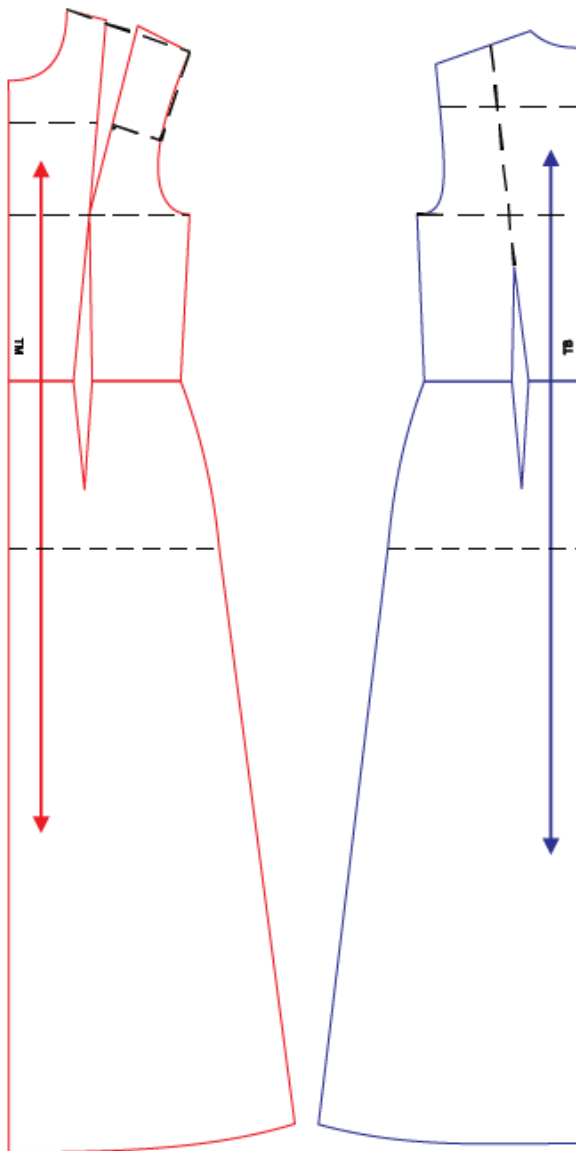
Analisa Desain

Top (dress)

1. Menggunakan garis leher U
2. Menggunakan lengan licin
3. Menggunakan garis hias princess
4. Siluet A-line

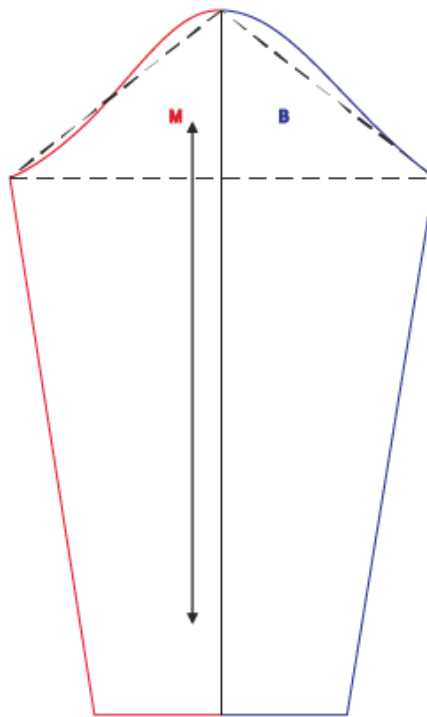
4.4.3 Pola Dasar dan Daftar Ukuran

4.4.3.1 Pola Dasar Badan



Gambar 4.40 Pola DasarDress Skala 1:6 Sistem Porrie
Sumber: Dokumentasi Penerbit

4.4.3.2 Pola Dasar Lengan



Gambar 4.41 Pola Dasar Lengan Skala 1:4 Sistem Porrie
Sumber: Dokumentasi Penerbit

4.4.3.3 Daftar Ukuran

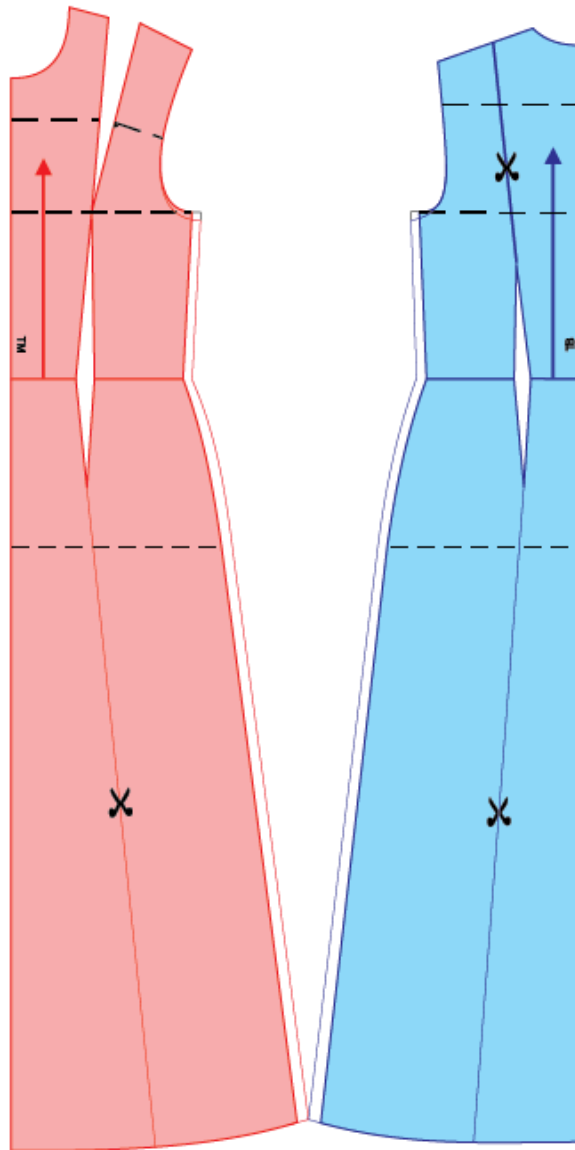
Tabel 4.14 Daftar Ukuran: Sera (M)

No	Bagian	Ukuran
1	Lingkar leher	58 cm
2	Lingkar badan	82 cm
3	Lingkar pinggang	68 cm
4	Lingkar panggul	95 cm
5	Panjang muka	32 cm
6	Lebar muka	33.5 cm
7	Panjang punggung	36 cm
8	Lebar punggung	36 cm
9	Panjang sisi	17 cm
10	Panjang bahu	12 cm
11	Tinggi panggul	19 cm
12	Panjang lengan	61 cm
13	Lingkar pergelangan tangan	26 cm
14	Tinggi dada	16.5 cm
15	Lingkar kerung lengan	45 cm
11	Panjangn atasan	106 cm
12	Pesak	69 cm
13	Tinggi duduk	29 cm

14	Ukuran sepatu	40
----	---------------	----

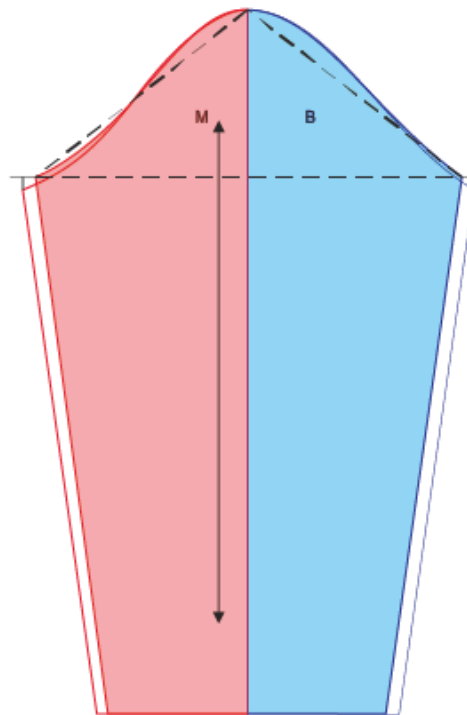
4.4.4 Mengubah Pola Sesuai Model

4.4.4.1 Mengubah Pola Dress



Gambar 4.42 Mengubah Pola Dress Skala 1:6 Sistem Porrie
Sumber: Dokumentasi Pribadi

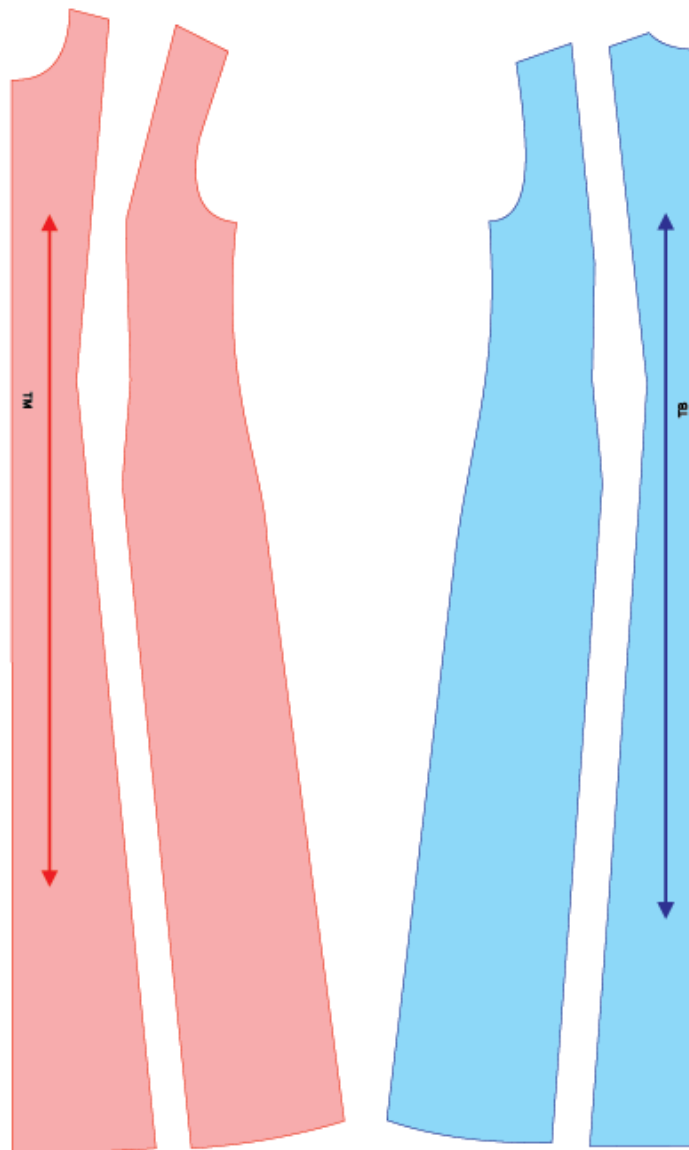
4.4.4.2 Mengubah Pola Dasar Lengan



Gambar 4.43 Mengubah Pola Dasar Lengan Skala 1:4 Sistem Porrie
Sumber: Dokumentasi Pribadi

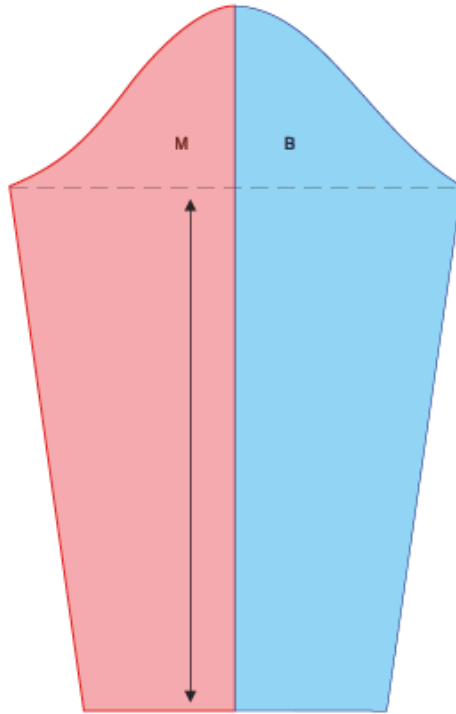
4.4.5 Pecah Pola

4.4.5.1 *Pecah Pola Dress*



Gambar 4.44 Pecah Pola Dress Skala 1:6 Sistem Porrie
: *Sumber Dokumentasi Pribadi*

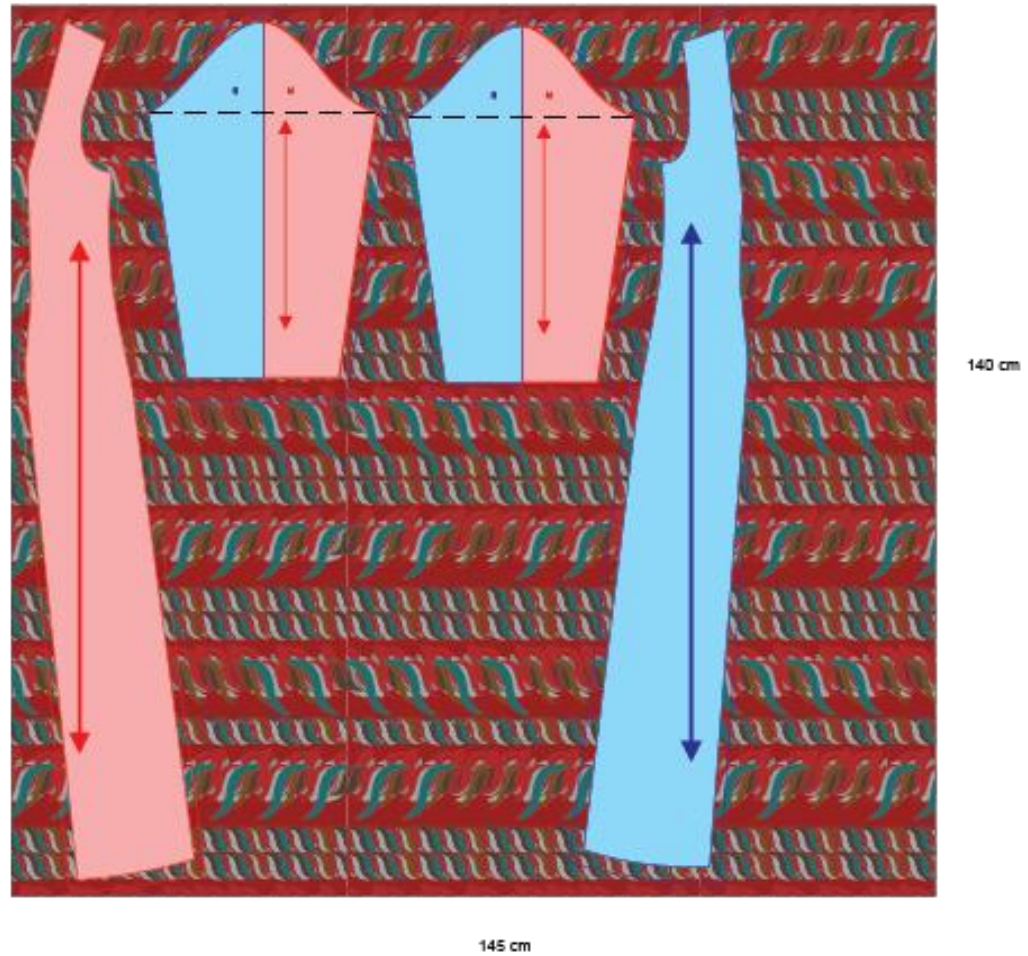
4.4.5.2 Pecah Pola Lengan



Gambar 4.45 Pecah Pola Dasar Lengan Skala 1:4 Sistem Porrie
Sumber: Dokumentasi Pribadi

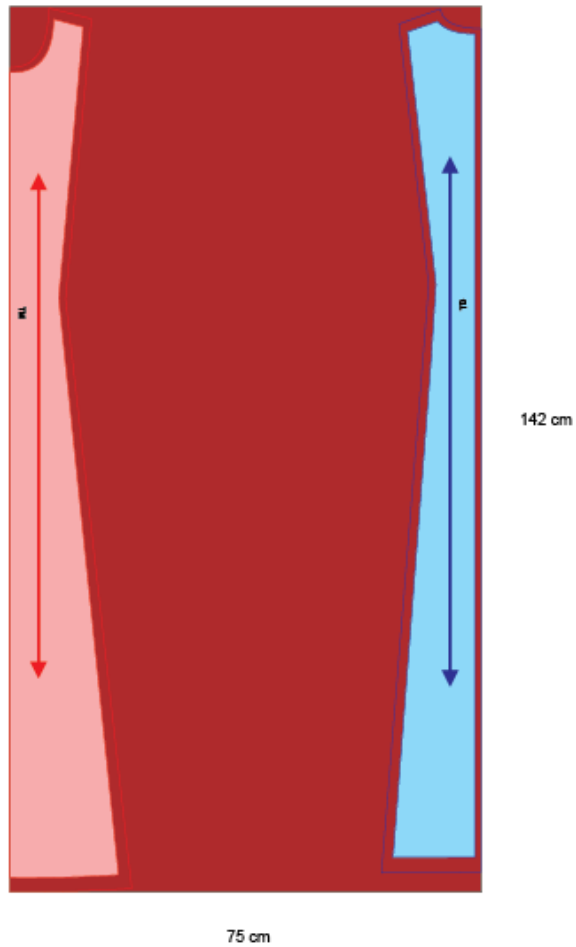
4.4.6 Rancangan Bahan

4.4.6.1 Rancangan Bahan Printing



Gambar 4.46 Rancangan Bahan Printing Skala 1:10 Sistem Porrie
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.4.6.2 Rancangan Bahan Semi Linen



Gambar 4.47 Rancangan Bahan Semi Linen Skala 1:10 Sistem Porrie
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.4.7 Langkah Kerja Menjahit

4.4.7.1 Langkah Kerja Dress

Tabel 4.15 Langkah Kerja Dress

No	Pekerjaan	Waktu	Keterangan
1	Jahit bagian badan	5 menit	
2	Jahit bagian bahu	5 menit	
3	Jahit sisi rok bahan furing	5 menit	
4	Jahit kerut pada rok bahan utama	15 menit	
5	Menyatukan rok furing dengan rok bahan utama	25 menit	
6	Jahit kerut bagian pinggang pada badan	20 menit	
7	Menyatukan bagian badan dengan rok	30 menit	
8	Jahit zipper	15 menit	
9	Jahit kerutan pada lengan	30 menit	
10	Jahit rompok pada bukaan lengan	20 menit	
11	Menyatukan lengan dengan bagian badan	40 menit	

12	Jahit penyelesaian tepi dengan teknik depun pada garis leher	20 menit	
13	Stik kecil pada bagian bawah rok	20 menit	

4.4.8 Rancangan Harga

4.4.8.1 Rancangan Harga Dress

Tabel 4.16 Rancangan Harga Dress

No	Alat dan Bahan	Kebutuhan	Harga	Jumlah
1	Semi linen	2 m	Rp. 85.000	Rp. 85.000
2	Benang	1 pc	Rp. 4.000	Rp. 4.000
3	Zipper	1 pc	Rp. 6.000	Rp. 6.000
4	Printing drill gabardine	2 m	Rp. 240.000	Rp. 240.000
TOTAL MODAL				Rp. 335.000

Biaya Produksi

1. Biaya Tetap (Alat dan Bahan) = Rp. 335.000

2. Biaya Menjahit = Rp. 700.000

3. Biaya Tidak Tetap = Rp. 50.000

TOTAL = Rp. 1.085.000

Keuntungan 40% dari Total Biaya Produksi = Rp. 1.085.000 x 40%

= Rp. 434.000

Harga Jual = Rp. 434.000 + Rp. 1.085.000

= Rp. 1.519.000

Harga Jual Dibulatkan Menjadi = Rp. 1.519.000

BAB V

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penulisan laporan karya Tugas Akhir ini, penulis dapat menyimpulkan bahwa pembuatan karya koleksi busana siap pakai dapat terinspirasi dari berbagai macam aspek. Aspek-aspek yang dapat dijadikan inspirasi tidak hanya dari aspek besar, bahkan aspek kecil pun dapat dijadikan inspirasi utama. Hakikatnya, seorang perancang busana dapat mengambil inspirasi untuk pembuatan koleksinya dari segala hal. Saat perancang busana akan membuat suatu koleksi busana siap pakai dan telah menginspirasinya maka perancang tersebut harus memiliki ilmu serta pengetahuan yang terkandung dari objek yang dijadikan sebagai inspirasinya demi menambah referensi serta ide yang akan diwujudkan dalam koleksi busana siap pakai. Hal tersebut merupakan poin penting yang penulis lakukan dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir yang akan diwujudkan dalam bentuk koleksi pakaian siap pakai.

Dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini, penulis mengambil salah satu inspirasi dari ragam hias dalam bentuk ukiran yang terdapat pada Rumah Gadang yaitu ukiran Itiak Pulang Patang yang berasal dari Sumatera Barat. Ukiran Itiak Pulang Patang memiliki nilai dan sarat makna yang kuat. Sehingga, penulis diwajibkan menerapkan nilai-nilai yang terkandung dalam ukiran Itiak Pulang Patang dalam bentuk koleksi pakaian *ready to wear*. Cara penulis dalam mewujudkan tema yang penulis angkat dalam koleksi busana siap pakai yaitu dengan

menampilkan ukiran Itiak Pulang Patang dalam bentuk *printing*, salah satu nilai yang terkandung pada ukiran Itiak Pulang Patang yaitu dengan menjunjung tinggi serta melindungi perempuan Minangkabau dalam bentuk blus yang terinspirasi dari baju kurung yang senantiasa dikenakan oleh perempuan minang dalam pakaian formal, semi formal maupun informal, penggunaan siluet *pants* pada koleksi pakaian perempuan siap pakai (*ready to wear*), penggunaan garis *princess* sebagai implementasi sisi perempuan, jatuhnya Itiak Pulang patang dalam bentuk *cape* sebagai luaran pakaian (*outer*) serta penggunaan warna merah yang merupakan salah satu warna kebesaran suku Minangkabau. Penulis juga mewujudkan sifat yang dimiliki ukiran Itiak Pulang Patang dalam bentuk penggunaan bahan. Untuk bahan *printing* ukiran Itiak Pulang Patang nya sendiri, penulis menggunakan bahan drill gabardine yang memiliki sifat kokoh namun nyaman dipakai serta memiliki kilau pada bahannya. Penulis juga menggunakan bahan semi linen yang memiliki sifat kasar serta terdapat kilauan pada kainnya.

Penulis mengkombinasi antara *feminine casual's style* serta *folklore's look* dalam satu koleksi pakaian. Untuk mempercantik koleksi, penulis menambahkan detail *tassel* yang dirangkai sendiri oleh penulis. Dengan penambahan *tassel* pada koleksi Mangoguh yang mengambil ragam hias dalam bentuk ukiran yang terdapat pada Rumah Gadang yaitu Itiak Pulang Patang, penulis berharap, masyarakat dapat mengetahui ukiran Itiak Pulang Patang yang terdapat pada Rumah Gadang serta nilai-nilai yang terkandung dalam balutan koleksi pakaian siap pakai untuk perempuan. Penulis berhasil membuat karya busana siap pakai serta laporan dengan judul, "Ragam

Hias Motif Itiak Pulang Patang pada Rumah Gadang Sebagai Pembuatan Koleksi Busana *Ready to Wear*” dengan judul koleksi,”**Mangoguh**” yang merupakan singkatan dari dua kalimat yaitu ,”*Mangikuik laih Toguh*” yaitu taat lagi teguh pada pendirian dengan kendala pada proses produksi pembuatan siap pakai. Kendala tersebut berupa:

- 1 Pada produksi pakaian, penulis menggunakan bahan drill gabardine sebagai media untuk *printing* motif ukiran Itiak Pulang Patang yang telah distilasi. Warna yang nampak sangat kontras bila dibandingkan dengan warna pada digital atau dalam proses pengeditan serta warna yang dihasilkan setelah *printing*. Sehingga, penulis harus melakukan beberapa kali *test print*.
- 2 Penulis menggunakan *tussel* sebagai detail koleksi Mangoguh yang dibuat sendiri sehingga dibutuhkan proses yang panjang dan ketelitian pada proses pembuatannya. Menyatukan sehelai benang katun dengan yang lain hingga memasuki tahap penyelesaian terakhir merupakan langkah yang cukup menguras waktu. Mengingat kuantitas yang dihasilkan cukuplah banyak.

Namun kendala tersebut dapat penulis lalui dengan baik. Dengan hadirnya kendala pada proses produksi koleksi pakaian Mangoguh merupakan pengalaman yang berharga serta menjadikan motivasi tersendiri untuk penulis. Penulis juga dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir dengan baik.

5.2 SARAN

Demikian laporan karya Tugas Akhir ini penulis buat sebagai acuan teori mengenai karya busana siap pakai yang terinspirasi dari ukiran Itiak Pulang Patang yang dapat

dijadikan sebagai referensi dalam pembelajaran serta manfaat bagi para pembaca. Penulis menyarankan kepada para perancang, mahasiswa, maupun pelajar, hakikatnya koleksi pakaian yang dihasilkan dapat dijadikan salah satu media untuk menampilkan hingga menyampaikan suatu pesan yang terkandung di dalamnya. Selain nilai yang terkandung dalam koleksi, perancang harus memperhatikan beberapa hal. Diantaranya, apakah koleksi yang dihasilkan perancang dapat dikembangkan dalam *mass product*. Setelah itu, sebelum memproduksi koleksi pakaian lebih baik melakukan percobaan dalam bentukan yang kecil. Sebagai contoh, apabila ingin menggunakan teknik *printing* pada bahan yang akan digunakan sebelum melakukan produksi besar. Warna yang dihasilkan atau digunakan saat melalui proses editing dan warna yang dihasilkan setelah *printing* memiliki warna yang sangat kontras. Hal ini bertujuan untuk penghematan waktu, biaya, serta tenaga dalam proses produksi. Selain melakukan percobaan kecil, sebelum membeli bahan perancang dapat meminta contoh bahan yang akan digunakan.

Dengan adanya karya busana Tugas Akhir yang mengambil inspirasi dari ukiran Itiak Pulang Patang yang terdapat pada Rumah Gadang ini, penulis berharap bahwa busana dapat diterima dan dimanfaatkan dengan baik oleh masyarakat sekitar. Selain itu, penulis berharap masyarakat dapat mengenal dan mengetahui lebih dalam tentang budayanya yang sarat akan nilai dan makna kehidupan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. (2018). POLA DASAR DAN MAKNA UKIRAN MOTIF RUMAH GADANG KOTO SANI KECAMATAN X KOTO SINGKARAK SUMATERA BARAT. *JURNAL DESAIN & SENI NARADA*, 401-416.
- Azrial, Y. (1995). Keterampilan Tradisional Minangkabau. Angkasa.
- Damayanti, R.
- A. (2017). PENGARUH ISLAM PADA BENTUK ORNAMEN UKIRAN 'ITIAK PULANG PATANG' SUMATERA BARAT. *Dimensi*, Vol.13-No.2, 141-152.
- Fitriz, R. (2019). Ethnomathematics Pada Ornamen Rumah Gadang Minangkabau. *Math Educa Journal*.
- Joansa, Y. (2015). Nama, Penempatan dan Makna Ukiran Tradisional Minangkabau Rumah Gadang Sicamin Kabupaten Agam. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Navis, A. (1984). Alam Takambang Jadi Guru. Jakarta: PT Grafiti Pers.
- Syayid Sandi Sukandi, A. A. (2007). MAKNA FILOSOFIS PADA UKIRAN ITIAK PULAN PATANG DALAM ADAT MINANGKBAU. *Linguistika Kultura*, 185-192.
- Garang, A. M. Y. (1983). Pengetahuan ragam hias Minangkabau. Padang: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hoed, B.H. (2011). Semiotik dan dinamika sosial budaya. Jakarta: Komunitas Bambu.
- Hamka. (1984). Islam dan Adat Minangkabau. Jakarta: PT Pustaka Panji Mas.
- Martmin, M. & Amir, B. (1976). Ragam ukiran rumah gadang Minangkabau. Padang: Jurusan Sejarah, FKPS IKIP.
- Zainuddin, M. (2010). Pelestarian dan Eksistensi Dinamis Adat Minangkabau. Yogyakarta: Ombak.
- Khairi Asra Ilal. (2011). Komparasi Motif Ukiran Rumah Gadang Bukik Surungan Kelarasan Koto Piliang Kota Padang Panjang dengan Rumah Gadang Sicamin Biaro Kelarasan Koto Piliang Kabupaten Agam Sumatera Barat. Bandung: UPI.
- Usman, Ibenzani. (1985). Seni ukir tradisional pada rumah adat Minangkabau, teknik, pola dan fungsinya. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- <http://epnri.indonesiaheritage.org/uploads/ebook/124/files/mobile/index.html#28>

- Hakimy, Dt. Rajo Panghulu, Idrus. 1994. Rangkaian Mustika Adat Basandi Syarak di Minangkabau. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Samad, Duski dan Salmadanis. 2003. Adat Basandi Syarak; Nilai dan Aplikasinya Menuju Kembali ke Nagari. Jakarta: PT. Kartika Insan Lestari Press.
- Siat, Hasni, Rusmita dan Riza Mutia. 1998/1999. Ukiran Tradisional di Minangkabau. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan: Direktorat Jenderal Kebudayaan.

LAMPIRAN

Lampiran 1: Dokumentasi Observasi





Lampiran 2: Kartu Bimbingan

