

## BAB III PEMECAHAN MASALAH

### 3.1 Moodboard

Pembuatan *moodboard* dilakukan dengan menggabungkan komponen-komponen yang harus ada di dalamnya. Dalam pembuatan busana tugas akhir ini, *moodboard* dibuat dengan menampilkan kesan *vintage* sesuai dengan konsep busana yang ingin diwujudkan. Komponen-komponen yang menyusun *moodboard* pada pembuatan busana tugas akhir ini terdiri dari siluet/*figure*, *color palette*, konstruksi, *lifestyle*, serta bahan atau material yang akan digunakan dalam pembuatan busana. *Moodboard* yang telah dibuat untuk inspirasi pembuatan desain busana tugas akhir dapat dilihat pada Gambar 3.1 di bawah ini:



Gambar 3. 1 *Moodboard*

Berikut merupakan penjelasan dari komponen-komponen yang terkandung di dalam moodboard pada Gambar 3.1 di atas:

#### 1. Siluet/*figure*

Siluet atau *figure* dalam *moodboard* ini bertujuan untuk menampilkan serta memberikan inspirasi siluet atau struktur tampilan busana yang akan dibuat. Pada *moodboard* ini, *figure* pada bagian tengah mengenakan busana *bridal*

dengan siluet *ballgown floor-length style*. Pada bagian kiri, Audrey Hepburn dalam busana *bridal* yang dikenakan pada *scene* pernikahan di film *The Funny Face* (1957) dengan panjang *tea-length-style* juga menjadi salah satu inspirasi dalam pembuatan desain busana. Selain itu, terdapat juga *figure* bagian kiri yang mengenakan busana *bridal* dengan panjang *ballerina-length style*.

## 2. Color Palette

*Color palette* yang terdapat dalam *moodboard* pembuatan busana tugas akhir ini terdiri dari warna putih serta 3 gradasi dari warna Ungu. Warna putih pada *color palette* mewakili warna kain/material yang akan digunakan pada pembuatan busana tugas akhir. Di samping itu, 3 gradasi dari warna ungu pada *moodboard* mewakili warna yang akan digunakan dalam pengaplikasian teknik *airbrush* pada busana.

## 3. Konstruksi

Pada *moodboard* ini, konstruksi yang digunakan merupakan gazebo yang ditujukan untuk acara pernikahan yang dihias dengan juntaian bunga mawar. Juntaian bunga mawar yang terletak pada gazebo dalam *moodboard* akan digunakan sebagai inspirasi penempatan *3D applique* pada busana *vintage bridal*.

## 4. Lifestyle

*Veil* serta perhiasan dan *makeup* yang berperan sebagai *lifestyle* dalam *moodboard* ini memiliki tujuan untuk memberikan inspirasi pelengkap busana dalam pembuatan desain busana. Terdapat juga lampu meja dengan desain *vintage* yang dapat terlihat jelas dalam tampilannya. Selain memperkuat kesan *vintage* pada *moodboard*, lampu meja yang ada di dalam *moodboard* bertujuan untuk memberikan inspirasi desain busana *vintage bridal* dalam penempatan *3D applique* dan penempatan material di luar material utama dalam busana.

Selain hal-hal yang sudah disebutkan di atas, *3D applique* berbentuk bunga mawar juga terlihat dalam *moodboard*. *3D applique* berbentuk bunga mawar ini akan digunakan sebagai inspirasi dan acuan dalam pembuatan *3D applique* yang akan digunakan pada busana *vintage bridal*.

## 5. Bahan/Material

Terdapat 3 macam material yang terdapat dalam *moodboard* yaitu kain taffeta, kain tulle, serta kain brokat. Kain taffeta serta kain tulle merupakan kain utama yang akan digunakan dalam pembuatan desain dan produksi busana *vintage bridal*. Selain itu, kain brokat yang dapat dilihat pada *background moodboard* merupakan kain tambahan yang akan digunakan pada pembuatan desain busana dengan tujuan memperkuat kesan *vintage* yang ingin dihadirkan pada tampilan busana.

## 6. Warna-warna yang digunakan dalam pembuatan rancangan desain yaitu:



Gambar 3. 2 Warna Yang Digunakan Pada Rancangan Desain

Warna putih pada *moodboard* digunakan dalam kain utama pada proses produksi busana *vintage bridal*, sedangkan pemilihan warna ungu dilakukan berdasarkan teori warna *tint* dan *shades*. Warna ungu dengan kode #A2789C merupakan warna asli. Warna ungu dengan kode #EAD3E2 merupakan hasil penambahan warna putih atau *tint* dari warna asli. Terakhir merupakan warna ungu dengan kode #6A2A5B merupakan hasil penambahan warna hitam atau *shades* dari warna asli.

### 3.1.1 Narasi *Moodboard*

Berjudul “Audrey”, *modboard* ini terinspirasi oleh ikon film dan mode Audrey Hepburn serta busana *bridal* yang sedang populer pada tahun 1950-an. Berangkat dari inspirasi tersebut, *moodboard* ini mengacu pada keindahan busana yang digunakan oleh Audrey Hepburn salah satunya dalam film berjudul *Funny Face*.

Memanfaatkan kesan indah dan cantik pada busana *vintage*, penggunaan 3D *applique* berbentuk bunga mawar akan melengkapi tampilan rancangan busana yang akan dibuat mengacu pada *moodboard* ini. Pemilihan siluet *ballgown* dengan

*tea-length*, *ballerina-length*, serta *floor-length* sebagai representasi gaya yang populer pada tahun 1950 pada karya ini.

Penggunaan material yang juga digunakan pada busana *bridal* pada tahun 1950-an yaitu kain taffeta, kain brokat, kain tulle, serta penggunaan *lace* (renda) mendukung kesan *vintage* yang kuat pada tampilan desain koleksi busana yang akan dibuat. Warna ungu yang ditampilkan di antara warna putih pada *moodboard* akan diwujudkan menggunakan pengaplikasian *airbrush* pada busana yang akan dibuat sehingga menghasilkan perpaduan “lama” dan sesuatu yang “baru” pada busana.

### **3.2 Eksperimen Pengaplikasian *Airbrush* dan Pembuatan 3D *Applique***

Eksperimen pengaplikasian *airbrush* dan pembuatan 3D *applique* tentu saja harus dilakukan dengan tujuan menemukan cara serta langkah-langkah yang tepat sehingga mendapatkan hasil yang sesuai dengan konsep yang telah dibuat. Berikut merupakan proses yang telah dilakukan serta hasil yang didapatkan selama proses eksperimen berlangsung:

#### **3.2.1 Eksperimen Pengaplikasian *Airbrush***

Eksperimen pengaplikasian *airbrush* dimulai dengan mempersiapkan alat dan bahan yang akan dijelaskan di bawah ini:

##### **1. Alat**

Berikut merupakan alat-alat yang diperlukan dalam melakukan eksperimen pengaplikasian *airbrush*:

##### **a. Kompresor**

Kompresor merupakan salah satu alat terpenting yang harus disiapkan dalam eksperimen pengaplikasian *airbrush*. Kompresor yang digunakan merupakan kompresor *portable* bertekanan 25 PSI dengan *air output* 10 liter/menit. Berikut merupakan kompresor yang digunakan dapat dilihat pada Gambar 3.3 di halaman 50:



Sumber: Shopee.com/J&K aksesoris elektronik

Gambar 3. 3 Kompresor *Portable*

b. *Spray Gun*

*Spray gun* merupakan alat penting lainnya yang harus tersedia dalam eksperimen pengaplikasian *airbrush*. *Spray gun* akan disambungkan pada kompresor dengan selang yang akan menyalurkan tekanan angin kepada *spray gun*. *Spray gun* dapat dilihat pada Gambar 3.4 di bawah ini:



Sumber: Shopee.com/Sumber Teknik

Gambar 3. 4 *Spray Gun*

c. Timbangan

Timbangan dibutuhkan untuk menimbang berat bahan-bahan yang akan digunakan dalam kegiatan eksperimen pengaplikasian *airbrush*. Timbangan dapat dilihat pada Gambar 3.5 di halaman 51:



Sumber: pusatalatlaboratorium.com

Gambar 3. 5 Timbangan

d. Gelas Ukur

Gelas ukur digunakan sebagai wadah bagi campuran bahan-bahan yang akan digunakan selama kegiatan eksperimen pengaplikasian airbrush berlangsung. Gelas ukur seperti yang digunakan dapat dilihat pada Gambar 3.6 di bawah ini:



Sumber: padiumkm.id

Gambar 3. 6 Gelas Ukur

e. Batang Pengaduk

Batang pengaduk dibutuhkan untuk mengaduk dan meratakan campuran bahan yang sebelumnya telah dituang ke dalam gelas ukur. Berikut merupakan batang pengaduk pada Gambar 3.7 di halaman 52:



Sumber: lemariasam.id

Gambar 3. 7 Batang Pengaduk

f. Spatula Laboratorium

Spatula laboratorium digunakan untuk mengambil cat dari jar dan memindahkannya ke gelas ukur sesuai dengan perbandingan yang telah ditentukan. Spatula dapat dilihat pada Gambar 3.8 di bawah ini:



Sumber: shopee.com/mitra\_lab

Gambar 3. 8 Spatula

g. Setrika

Setrika digunakan untuk merapikan kain sebelum proses penyemprotan dilakukan agar cairan cat dapat menyebar dengan rata pada permukaan kain. Berikut merupakan setrika yang digunakan dapat dilihat pada Gambar 3.9 di halaman 53:



Sumber: tokopedia.com/Kencana205

Gambar 3. 9 Setrika

#### h. Mesin *Curing*

Mesin *curing* digunakan setelah proses pengaplikasian *airbrush* selesai dengan tujuan mengikat cat pada permukaan kain dengan memanfaatkan suhu panas untuk mengaktifkan reaksi *binder* sablon. Gambar mesin *curing* dapat dilihat pada Gambar 3.10 di bawah ini:



Sumber: Tokopedia.com/produsenalatsablonjogja

Gambar 3. 10 Mesin *Curing*

## 2. Bahan

Berikut merupakan bahan-bahan yang akan menghasilkan campuran cat warna yang dibutuhkan dalam kegiatan eksperimen pengaplikasian *airbrush*:

a. Kain Taffeta

Kain taffeta yang juga digunakan sebagai bahan utama dalam desain produk busana *vintage bridal* merupakan kain yang akan digunakan dalam eksperimen pengaplikasian teknik *airbrush* yang dapat dilihat pada Gambar 3.11 di bawah ini:



Sumber: [pinterest.com/Camila](https://www.pinterest.com/Camila)

Gambar 3. 11 Kain Taffeta

b. Cat Tekstil

Cat Tekstil dengan jenis *pigment* digunakan sebagai bahan utama dalam pembuatan cairan cat yang akan digunakan dalam eksperimen pengaplikasian *airbrush*. Berikut adalah cat tekstil yang digunakan dalam eksperimen dan produksi dapat dilihat pada Gambar 3.12 di bawah ini:



Sumber: [shopee.com/TokoKokMurah](https://www.shopee.com/TokoKokMurah)

Gambar 3. 12 Cat Tekstil

c. *Binder* Sablon

*Binder* sablon digunakan sebagai cairan pengencer serta pengikat agar campuran cat yang akan disemprotkan ke permukaan kain dapat

menempel dengan baik. Di bawah ini merupakan *binder* yang digunakan pada Gambar 3.13:



Sumber: SablonNW

Gambar 3. 13 *Binder* Sablon

d. Air

Air digunakan sebagai pengencer agar cat tekstil dapat disemprotkan dengan baik ke atas permukaan kain.

Setelah menyiapkan seluruh alat dan bahan yang diperlukan, kegiatan eksperimen pengaplikasian *airbrush* dapat dilakukan dengan mencampurkan cat tekstil, *binder* sablon, serta air dengan rumus perbandingan yang telah dihitung sebelumnya untuk menghasilkan cairan warna (sebanyak 80 ml). Berikut merupakan rumus perbandingan yang digunakan dalam eksperimen pengaplikasian *airbrush*:

$$\text{Zat Warna} = \frac{60}{1000} \times 80 = 4,8 \text{ gram}$$

$$\text{Binder} = \frac{150}{1000} \times 80 = 12 \text{ ml}$$

$$\text{Air} = (4,8 + 12) - 80 = 63,2 \text{ ml}$$

Langkah pertama dapat dilakukan dengan mencampur cat tekstil berwarna merah dan biru ke dalam gelas ukur pertama menggunakan spatula untuk mendapatkan warna ungu. Pencampuran dilakukan dengan perbandingan komposisi 5 merah :

3 biru. Dikarenakan warna ungu yang dihasilkan akan dijadikan sebagai 3 bagian gradasi warna yang berbeda, maka perbandingan komposisi dinaikkan menjadi 18 merah : 16 biru.

Setelah didapatkan warna ungu yang sesuai, maka warna ungu tersebut akan dijadikan warna asli atau warna *layer* kedua pada saat penyemprotan cat berlangsung. Warna ungu ini juga akan dibagi lagi ke gelas ukur kedua dengan perbandingan komposisi 6 ungu : 2 putih untuk mendapatkan warna *tint* (warna *layer* pertama) dan 6 ungu : 2 hitam ke dalam gelas ukur ketiga untuk mendapatkan warna *shades* (warna *layer* terakhir).

Setelah dipastikan bahwa ketiga cat yang telah dibuat masing masing memiliki berat 4,8 gram, maka tahap selanjutnya adalah mencampurkan cat tekstil, *binder* sablon sebanyak 12 ml, dan air sebanyak 63,2 ml menjadi satu di dalam gelas ukur. Setelah itu, cairan warna diaduk dengan batang pengaduk sampai semua bahan tercampur rata.



Gambar 3. 14 Cairan Warna Airbrush

Setelah cairan warna dibuat, maka cat warna *tint* (*layer* pertama) dituangkan ke dalam tabung/*fluid cup* pada bagian atas *spray gun*. Dengan memastikan bahwa *spray gun* telah tersambung dengan baik kepada selang kompresor, maka pengaplikasian *airbrush* pada kain dapat dilakukan.

Pengaplikasian *airbrush* dapat dilakukan dengan menekan *trigger* untuk mengeluarkan angin dan dilanjutkan dengan melakukan tarikan ke arah belakang untuk menyemprotkan cat keluar dari *spray gun*. Dengan ini, pengaplikasian dapat dilakukan pada permukaan kain yang telah dipasang pada manekin.

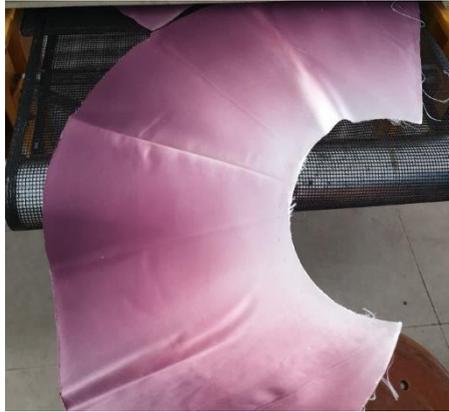
Penyemprotan cat dilakukan dengan mengarahkan *spray gun* dengan gerakan vertikal. Penyemprotan cat dilakukan dengan jarak 25-35 cm dari kain. *Layer* pertama dengan warna paling muda disemprotkan dengan warna lebih tebal pada bagian bawah dan semakin memudar ke atas hingga membentuk gradasi warna dari warna *tint*. Setelah warna dari semprotan *layer* pertama dirasa sudah cukup dan sesuai, maka proses penyemprotan cat untuk *layer* kedua dengan warna asli dan *layer* ketiga dengan warna *shades* dilakukan dengan langkah dan cara yang sama.

Dalam setiap pergantian *layer* atau warna, kain akan diletakkan di tempat terbuka selama 30 menit agar cat menempel dengan sempurna pada permukaan kain. Begitu juga saat proses penyemprotan selesai, kain akan diletakkan di tempat terbuka agar cat dapat menempel dengan baik. Hasil penyemprotan cairan warna dalam kegiatan eksperimen pengaplikasian *airbrush* dapat dilihat pada Gambar 3.15 di bawah ini:



Gambar 3. 15 Hasil Eksperimen Pengaplikasian *Airbrush*

Langkah terakhir adalah memasukkan kain yang telah melalui proses penyemprotan cat ke dalam mesin *curing* pada suhu 160 derajat *celcius*. Langkah ini bertujuan untuk mendapatkan reaksi *binder* sablon yang disebabkan oleh suhu panas agar dapat mengikat cat dengan baik pada permukaan kain. Terdapat perubahan warna setelah proses pemanasan dengan mesin *curing* dilakukan yang dapat dilihat pada Gambar 3.16 di halaman 58:



Gambar 3. 16 Perubahan Warna Pada Hasil Eksperimen Pengaplikasian *Airbrush*

Pengaturan mesin curing dapat dilihat pada Gambar 3.17 di bawah ini:



Gambar 3. 17 Pengaturan Mesin *Curing*

### 3.2.2 Eksperimen Pembuatan 3D *Applique*

Selain eksperimen pengaplikasian *airbrush*, akan dilakukan juga eksperimen pembuatan 3D *applique* dengan alat dan bahan yang akan dijelaskan di bawah ini:

#### 1. Alat

Berikut merupakan alat-alat yang dibutuhkan dalam kegiatan eksperimen pembuatan 3D *Applique*:

##### a. Cetakan Pola Lingkaran

Cetakan pola lingkaran yang digunakan dalam kegiatan eksperimen pembuatan 3D *applique* ini adalah stoples, mangkuk, dan cangkir dengan diameter yang bervariasi. Berikut merupakan salah satu alat bantu pembuatan pola lingkaran pada Gambar 3.18 di halaman 59:



Sumber: tokopedia.com/mitraaren

Gambar 3. 18 Mangkuk Sebagai Alat Bantu Pembuatan Pola Lingkaran

b. Alat *Glue Gun* (Lem Tembak)

Berfungsi untuk memanaskan isi lem tembak serta digunakan untuk menyatukan komponen-komponen dalam eksperimen pembuatan 3D *applique*. Alat lem tembak yang digunakan merupakan alat dengan ukuran kecil yang dapat dilihat pada Gambar 3.19 di bawah ini:



Sumber: shopee.com/MTE.id

Gambar 3. 19 Alat Lem Tembak

c. Pemantik Api

Pemantik api digunakan untuk menyalakan api pada lilin yang akan dibutuhkan dalam proses eksperimen pembuatan 3D *applique*. Berikut merupakan pemantik api yang digunakan dapat dilihat pada Gambar 3.20 di halaman 60:



Sumber: smartstore.isellershop.com

Gambar 3. 20 Pemantik Api

d. Kompresor

Kompresor juga akan digunakan pada eksperimen pembuatan 3D *applique* sehubungan dengan dilakukannya penyemprotan cairan warna pada kain yang akan digunakan. Gambar dari kompresor dapat dilihat pada bagian alat dari eksperimen pengaplikasian *airbrush*.

e. *Spray Gun*

*Spray gun* juga akan digunakan sebagai alat untuk menyemprotkan cairan cat pada kain yang akan digunakan. Gambar *spray gun* dapat dilihat pada bagian alat dari eksperimen pengaplikasian *airbrush*.

f. Setrika

Setrika digunakan untuk merapikan dan memberikan suhu panas agar cairan cat dapat menempel dengan sempurna pada permukaan kain. Gambar setrika dapat dilihat pada bagian alat dari eksperimen pengaplikasian *airbrush*.

g. Gunting Kain

Gunting kain digunakan untuk memotong pola lingkaran yang telah dibuat pada kain. Berikut merupakan gunting jahit pada Gambar 3.21 di halaman 61:



Sumber: blibli.com/Toko Gunung Sibayak

Gambar 3. 21 Gunting Kain

h. Pensil

Pensil digunakan untuk menggambar pola lingkaran secara manual di atas kain. Penggunaan jenis pensil adalah pensil grafit agar terlihat dengan jelas pada kain organza. Berikut merupakan pensil pada Gambar 3.22:



Sumber: krayond.com

Gambar 3. 22 Pensil Grafit

## 2. Bahan

Berikut merupakan bahan-bahan yang dibutuhkan selama proses eksperimen pembuatan 3D *applique* berlangsung:

a. Kain Organza

Kain organza berwarna putih merupakan kain yang akan digunakan dalam eksperimen pembuatan 3D *applique*. Berikut merupakan kain organza yang digunakan dalam eksperimen pembuatan 3D *applique* pada Gambar 3.23 di halaman 62:



Sumber: etsy.com

Gambar 3. 23 Kain Organza

b. Cairan warna *airbrush*

Cairan warna *airbrush* yang telah dibuat pada eksperimen pengaplikasian *airbrush* juga akan digunakan pada eksperimen pembuatan 3D *applique*. Gambar dari cairan warna *airbrush* dapat dilihat pada bagian eksperimen pengaplikasian *airbrush*.

c. *Glue Gun*/Lem Tembak

Lem tembak digunakan untuk menyatukan komponen-komponen kain yang telah dipotong menjadi satu untuk membuat bentuk yang diinginkan. Berikut merupakan contoh lem tembak pada Gambar 3.24:



Sumber: shopee.com/gudangmarkettangerang

Gambar 3. 24 Lem Tembak

Dalam eksperimen pembuatan 3D *applique* ini, akan dibuat 3D *applique* berbentuk mawar dengan mengambil tampilan kelopak bunga yang berlapis dan saling bertumpuk pada kelopaknya. 3D *applique* ini akan dibuat dengan dua ukuran yang berbeda.

Langkah pertama dari eksperimen pembuatan 3D *applique* adalah dengan menyemprotkan cairan cat pada kain organza yang dibentangkan. Penyemprotan dilakukan secara merata pada permukaan kain dengan 3 gradasi warna ungu (*tint*, *shades*, dan warna asli) yang sebelumnya telah disiapkan saat eksperimen

pengaplikasian *airbrush* dilakukan. Setelah selesai melewati proses penyemprotan *airbrush*, maka kain akan dijemur di ruangan terbuka dengan tujuan untuk mempercepat pengeringan. Perlu diingat bahwa terdapat juga kain yang tidak melewati proses pengaplikasian teknik *airbrush* dengan tujuan menciptakan visual bunga mawar asli pada 3D *applique* yang akan dibuat.

Setelah cairan cat pada permukaan kain mengering, kain akan disetrika dengan tujuan merapikan permukaan kain dan memanfaatkan suhu panas dari setrika dengan tujuan mengaktifkan reaksi *binder* sablon untuk mengikat cat agar menempel dengan baik pada permukaan kain.

Proses selanjutnya adalah menggambar pola lingkaran pada kain dengan bantuan stoples, cangkir, dan mangkuk sebagai cetakan pola lingkaran untuk membuat kelopak bunga pada 3D *applique*. Proses penggambaran pola ini dilakukan secara berulang pada kain yang telah melewati proses pengaplikasian *airbrush* dan juga kain yang tidak melewati proses pengaplikasian *airbrush*. Pola lingkaran pertama dibuat dengan menggunakan pensil serta bagian atas mangkuk dengan diameter 9 cm.

Setelah dibuat dalam jumlah banyak pada kain, maka dimulailah proses pengguntingan komponen mengikuti pola lingkaran pertama berdiameter 9 cm yang telah dibuat. Proses pengguntingan dilakukan secara manual dengan gunting kain. Hasil komponen-komponen lingkaran yang telah digunting dapat dilihat pada Gambar 3.25 di bawah ini:



Gambar 3. 25 Komponen 3D *Applique* Setelah Melalui Proses Pengguntingan

Setelah selesai digunting sesuai dengan pola, maka akan dilakukan pembakaran pada sisi terluar komponen. Hal ini bertujuan untuk mencegah dan menghilangkan benang tiras pada komponen yang akan digunakan untuk membuat 3D *applique*. Pembakaran sisi terluar dari komponen ini dilakukan dengan memanfaatkan lilin sebagai media pembakaran. Komponen didekatkan pada bagian api paling atas dari lilin yang menyala sampai sisi terluar dari kain sedikit terbakar (sampai benang yang bertiras pada kain menghilang).

Selanjutnya proses penggabungan komponen akan dilakukan. Penggabungan ini dilakukan dengan cara menumpuk kain-kain dengan arah melingkar dengan bantuan stoples dengan diameter yang lebih kecil (6 cm) dari mangkuk yang digunakan untuk menggambar pola lingkaran pertama.

Selain stoples, alat *glue gun* beserta *glue gun* juga diperlukan untuk menempelkan tumpukan yang akan membentuk bunga mawar. Setiap komponen akan diberikan lem pada bagian atas agar komponen yang akan ditumpuk selanjutnya dapat menempel dengan baik sesuai dengan kelopak pada bunga mawar asli. Proses penggabungan komponen membentuk bunga mawar dengan stoples dan *glue gun* dapat dilihat pada Gambar 3.26 di bawah ini:



Gambar 3. 26 Proses Penggabungan  
Komponen Membentuk Bunga Mawar

3D *applique* juga akan dibuat dengan ukuran yang lebih kecil. Pola lingkaran kedua ini dibuat dengan langkah-langkah yang sama seperti yang sudah dilakukan sebelumnya. Perbedaan yang terdapat pada pembuatan 3D *applique* kali ini

adalah pola lingkaran dengan diameter yang lebih kecil dari pola lingkaran pertama. Pola lingkaran kedua ini dibuat dengan diameter 6 cm dan cangkir kecil yang digunakan untuk menumpuk komponen berdiameter 4,5 cm.

Komponen yang telah digabungkan dengan cara ditumpuk secara melingkar akan menyerupai bunga mawar dengan warna ungu dan putih yang disesuaikan dengan warna bahan utama dari keseluruhan tampilan busana *vintage bridal*. Hasil 3D *applique* pada kegiatan eksperimen dapat dilihat pada Gambar 3.27 di bawah ini:



Gambar 3. 27 Hasil Eksperimen Pembuatan 3D *Applique*

Penggunaan langkah-langkah di atas digunakan karena gagalnya langkah lain yang dilakukan sebelumnya yaitu pemotongan pola lingkaran menggunakan solder yang menghasilkan komponen dengan pinggiran terbakar (gosong).

Adapun penggunaan alat bantu dengan satu ukuran yang sama antara langkah pembuatan pola lingkaran untuk membuat kelopak bunga dengan langkah penggabungan komponen akan menghasilkan bentuk yang kurang menyerupai bunga mawar asli.

### **3.3 Pembuatan Desain**

Pembuatan desain busana *vintage bridal* dilakukan dengan menggunakan dua teknik yaitu teknik desain manual pada kertas dan teknik desain digital dengan memanfaatkan perangkat lunak/aplikasi Ibis Paint X. Pembuatan desain dimulai dengan menggambar sketsa desain pada selembar kertas secara manual sesuai dengan *moodboard* yang telah dibuat.

Penggambaran sketsa desain menggunakan satu lembar kertas untuk setiap sketsa desain agar detail pada sketsa busana dapat digambarkan dengan baik dan jelas. Penggambaran sketsa desain secara manual dimulai dengan menggambar *croquis (figure)* terlebih dahulu. Hal ini dilakukan untuk memudahkan perhitungan ukuran dan letak dari setiap bagian busana saat akan dikenakan oleh model. Selanjutnya adalah penggambaran sketsa busana di atas sketsa *figure* yang telah dibuat. Sketsa desain akan dibuat sebanyak 10 desain dengan langkah yang sama seperti langkah yang telah dijelaskan sebelumnya.



Gambar 3. 28 Sketsa Manual Busana *Vintage Bridal*

Setelah sketsa desain manual telah selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah menjadikan sketsa-sketsa tersebut menjadi desain digital. Langkah pertama dalam proses ini adalah mengambil foto sketsa desain manual yang kemudian akan dipindahkan ke dalam aplikasi Ibis Paint X. Selanjutnya adalah proses *tracing* atau penggambaran ulang secara digital dengan mengikuti garis sketsa desain manual dalam bentuk foto yang kemudian juga akan diberi warna (*coloring*) sehingga menghasilkan desain digital.

### 3.3.1 Desain Alternatif

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, desain alternatif dibuat sebanyak 10 desain dengan *moodboard* sebagai acuannya. Berikut merupakan 10 alternatif desain busana *vintage bridal* yang dapat dilihat pada Gambar 3.29 di halaman 67:



Gambar 3. 29 Desain Alternatif Busana *Vintage Bridal* (1)

Ketiga desain busana *vintage bridal* di atas memiliki kesamaan pada desainnya yaitu panjang gaun yang menggunakan *ballerina-length style*. Pada desain nomor 01, *boat neckline* diterapkan untuk siluet garis leher. Kain taffeta serta kain tulle digunakan sebagai bahan utama dalam desain dan diletakkan secara bertumpuk dengan kain tulle berada di *layer* paling atas menutupi kain taffeta. Selain itu, kain brokat juga digunakan pada bagian badan atas (*bustier*) untuk memperkuat kesan *vintage* yang ingin ditampilkan dalam desain. 3D *applique* berbentuk mawar dengan aksesoris kain tulle yang menjuntai terinspirasi dari bentuk 3D *applique* yang terdapat pada gaun *figure* bagian tengah yang ada di dalam *moodboard*. Selain itu, penempatan 3D *applique* pada *bustier* terinspirasi dari busana yang dikenakan oleh *figure* dalam *moodboard* bagian kiri. Pengaplikasian *airbrush* akan dilakukan pada kain taffeta (dilakukan dari bawah ke atas pada bagian bawah gaun), pada kain tulle (dilakukan dari atas ke bawah), serta dilakukan pada 3D *applique* yang akan dipasangkan pada busana *vintage bridal*.

Pada desain busana nomor 02 yang berada di antara dua desain busana lainnya, *sweetheart neckline* digunakan sebagai siluet garis leher dengan 3D *applique* menghiasi bagian tersebut. Bagian *bustier* dibuat mengerut membentuk lipitan kecil pada pinggang. Pada bagian bawah gaun, pengaplikasian *airbrush* akan

dilakukan pada kain tulle yang dilakukan dari bawah dan semakin pudar ke atas. Selain kain tulle, kain taffeta juga akan digunakan di atas kain tulle dengan 3D *applique* pada bagian tersebut. Akan dilakukan juga pengaplikasian *airbrush* pada aksan menjuntai yang melengkapi 3D *applique* pada desain busana.

Sama seperti desain sebelumnya, desain busana nomor 03 pada bagian kanan memiliki *sweetheart neckline* dengan 3D *applique* yang menghiasi sebagai siluet garis leher. Penggunaan kain brokat yang ditempatkan di atas kain taffeta sebagai layer pertama dilakukan untuk memperkuat kesan *vintage* yang ingin ditampilkan pada busana. Selain ditempatkan pada *neckline*, 3D *applique* juga akan menghiasi busana pada bagian pinggang dan bagian bawah gaun yang terinspirasi dari *figure* dalam *moodboard* bagian tengah. Pengaplikasian *airbrush* akan dilakukan pada bagian pinggang, bagian bawah gaun, serta 3D *applique* yang akan melengkapi busana *vintage bridal*.

Tiga desain busana *vintage bridal* selanjutnya tentu saja masih memiliki konsep dan benang merah yang saling terkait seperti desain yang telah dijelaskan sebelumnya. Tiga desain busana *vintage bridal* selanjutnya dapat dilihat pada Gambar 3.30 di bawah ini:



Gambar 3. 30 Desain Alternatif Busana *Vintage Bridal* (2)

Selanjutnya merupakan desain busana *vintage bridal* dengan panjang gaun yang menggunakan *tea-length style*. Masih dengan konsep yang sama, *sweetheart neckline* digunakan sebagai siluet garis leher pada desain busana nomor 04. Penggunaan kain brokat pada *bustier* dan gaun pada bagian bawah dilakukan dengan tujuan memperkuat kesan *vintage* yang ingin ditampilkan pada busana *vintage bridal*. Selain digunakan di garis leher, 3D *applique* juga digunakan pada gaun bagian bawah serta bagian pinggang. Penempatan 3D *applique* yang berada di tengah pinggang terinspirasi dari tampilan *vintage* pada lampu meja yang dilengkapi dengan 3D *applique* yang ada di dalam *moodboard*. Pengaplikasian *airbrush* dilakukan pada kain *tulle* yang digunakan sebagai layer pertama dan layer ketiga (dengan kain *taffeta* sebagai layer kedua). Pengaplikasian *airbrush* dilakukan dari bawah membentuk gradasi yang semakin pudar ke atas.

Masih dengan konsep yang sama, *sweetheart neckline* sebagai siluet garis leher yang dilengkapi dengan 3D *applique* diterapkan pada desain busana kedua bagian tengah nomor 05. Selain terletak pada garis leher, 3D *applique* juga ditempatkan pada bagian pinggang yang juga terinspirasi dari lampu meja dengan tampilan *vintage* yang terdapat dalam *moodboard*. 3D *applique* yang terdapat pada lengan dilengkapi dengan pita atau aksesoris kain yang menjuntai yang terinspirasi dari *figure* dalam *moodboard* bagian tengah. Penggunaan kain brokat pada gaun sebagai layer pertama juga ditujukan untuk memperkuat kesan *vintage* pada tampilan busana. Pengaplikasian *airbrush* pada desain busana ini dilakukan pada gaun bagian bawah yang dilakukan dengan membentuk gradasi yang semakin pudar ke atas.

Desain busana nomor 06 selanjutnya mengenakan *boat neckline* dengan 3D *applique* di sepanjang garis lehernya. Selain ditempatkan di sepanjang garis leher, 3D *applique* juga akan ditempatkan pada bagian bawah gaun. Penempatan 3D *applique* ini terinspirasi dari konstruksi gazebo yang dihiasi bunga mawar yang terdapat dalam *moodboard*. Kain brokat digunakan sebagai tampilan utama pada *bustier*. Penggunaan kain *tulle* yang sudah melalui proses pengaplikasian *airbrush* dengan gradasi memudar ke atas pada permukaannya akan ditempatkan pada bagian pinggang dan gaun bagian bawah sebagai *layer* dengan posisi paling atas. Selain kain brokat, kain *taffeta* juga akan digunakan sebagai kain utama yang akan digunakan di bawah kain brokat dan kain *tulle*.



Gambar 3. 31 Desain Alternatif Busana *Vintage Bridal* (3)

Masih dengan panjang gaun yang sama yang dapat dilihat pada Gambar 3.30 di halaman 68, gaun pertama nomor 07 didesain dengan *tea-length style*, *sweetheart neckline* serta *3D applique* dan renda (*lace*) yang menghiasi di sekitar garis leher. *3D applique* juga akan digunakan untuk menghiasi bagian bawah gaun. Kain taffeta digunakan sebagai bahan utama dari *bustier*. Kain utama untuk bagian bawah gaun didesain menggunakan kain tulle. Selain itu, kain brokat digunakan pada bagian pinggang yang dikombinasikan dengan *3D applique* pada bagian tengah. Sama seperti desain-desain yang telah dijelaskan sebelumnya, kombinasi ini terinspirasi dari tampilan *vintage* pada lampu meja yang dilengkapi dengan *3D applique* yang ada di dalam *moodboard*. Pengaplikasian *airbrush* dilakukan pada bagian bawah gaun dengan kain tulle sebagai bahan utama, serta dilakukan pada aksesoris kain yang menjuntai di bagian bawah gaun dan aksesoris kain menjuntai pada bagian lengan. Pengaplikasian *airbrush* pada bagian bawah gaun dilakukan dari bawah membentuk gradasi yang semakin memudar ke arah atas.

Desain busana *vintage bridal* nomor 08 merupakan desain busana terakhir yang memiliki *tea-length style* pada tampilannya. Menggunakan *boat neckline* sebagai garis leher, desain busana ini juga dilengkapi *3D applique* dengan aksesoris kain

menjuntai yang terinspirasi dari 3D *applique* yang dapat dilihat pada *figure* bagian tengah yang terdapat pada *moodboard*. Pengaplikasian *airbrush* dilakukan pada kain tulle yang dibuat menumpuk (*layering*) yang juga terinspirasi dari *figure* bagian tengah yang terdapat pada *moodboard*. Selain itu, sama seperti desain sebelumnya, pengaplikasian *airbrush* juga dilakukan pada aksesoris kain yang menjuntai di bagian bawah gaun serta aksesoris kain menjuntai pada bagian lengan. Pengaplikasian *airbrush* pada kain tulle ini dilakukan dari bawah membentuk gradasi yang memudar ke bagian atas pada setiap *layer*. Untuk *airbrush* pada aksesoris kain menjuntai dilakukan dari atas dan memudar ke bagian bawah membentuk gradasi.

Dua desain busana *vintage bridal* terakhir juga merupakan gaya yang digunakan oleh pengantin pada tahun 1950-an. Desain busana ini tentu saja masih memiliki konsep yang sama dengan benang merah yang saling terhubung namun dengan *floor length-style* sebagai panjang roknya. Dua desain terakhir ini dapat dilihat pada Gambar 3.32 di bawah ini:



Gambar 3. 32 Desain Alternatif Busana *Vintage Bridal* (4)

Desain alternatif busana *vintage bridal* terakhir merupakan desain busana dengan *floor-length style* yang dikombinasikan dengan pengaplikasian *airbrush* serta 3D *applique* seperti desain busana yang telah dijelaskan sebelumnya. Pada desain busana bernomor 09, *sweetheart neckline* diterapkan dengan 3D *applique* pada bagian tengah garis leher yang terinspirasi dari penempatan 3D *applique* pada busana yang dikenakan oleh *figure* bagian kiri yang terdapat dalam *moodboard*. Kain brokat digunakan pada *bustier* di atas kain utama (kain taffeta) untuk memperkuat kesan *vintage* yang ingin ditampilkan pada busana. Pengaplikasian *airbrush* dilakukan pada kain tulle yang ditempatkan di bagian bawah gaun. *Airbrush* diaplikasikan di bagian bawah gaun, dari bawah membentuk gradasi yang memudar ke atas. Pengaplikasian *airbrush* juga dilakukan pada aksesoris kain menjuntai yang dilakukan dari atas dan memudar ke bawah. Kain tulle ditumpuk (*layering*) yang terinspirasi dari busana yang dikenakan oleh *figure* bagian tengah yang ada di dalam *moodboard*.

Terakhir merupakan desain busana nomor 10. masih dengan panjang gaun *floor-length style*, desain busana ini menggunakan *sweetheart neckline*, serta penggunaan 3D *applique* pada bagian tengah garis leher dan di sepanjang bagian lengannya. Tidak hanya itu, penempatan 3D *applique* juga dilakukan di sekeliling pinggang serta bagian bawah gaun. Pengaplikasian *airbrush* dilakukan dari bawah membentuk gradasi yang semakin memudar ke atas pada kain tulle yang bertumpuk sebagai layer pertama dari gaun, serta pada kain taffeta yang merupakan bahan utama pada desain busana tersebut. Aksesoris kain menjuntai pada 3D *applique* juga akan dilengkapi dengan pengaplikasian *airbrush* dari atas membentuk gradasi yang semakin memudar ke arah bawah kain.

### **3.3.2 Desain Terpilih**

Berikut merupakan tampak depan dan belakang dari desain terpilih yang akan diwujudkan menjadi produk akhir yang dapat dilihat pada Gambar 3.33 di halaman 73:



Gambar 3. 33 Tampak Depan dan Belakang Desain Terpilih

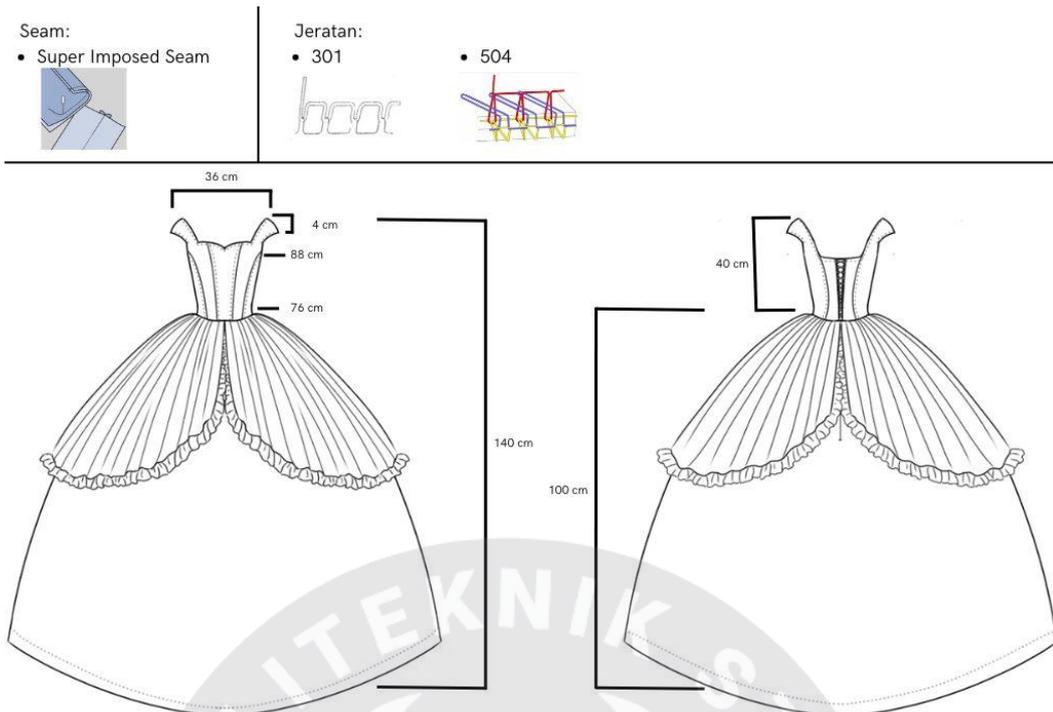
### 3.3.3 *Technical Drawing*

Seluruh komponen (*item*) terpisah yang terdapat pada busana akan dibuatkan gambar berbentuk *technical drawing*. *Technical drawing* sendiri dibuat untuk menyediakan informasi dan memberikan keterangan pada keseluruhan busana.

Technical drawing dapat dibuat secara manual atau juga digital. Pada busana *vintage bridal*, *technical drawing* dibuat secara digital menggunakan aplikasi Ibis Paint X. *Technical drawing* dari busana *vintage bridal* akan dibuat sesuai dengan *item* yang terdapat pada desain busana yang telah dipilih yaitu gaun, obi (*belt*), *petticoat*, serta *crinoline*.

#### 1. *Technical Drawing* Gaun

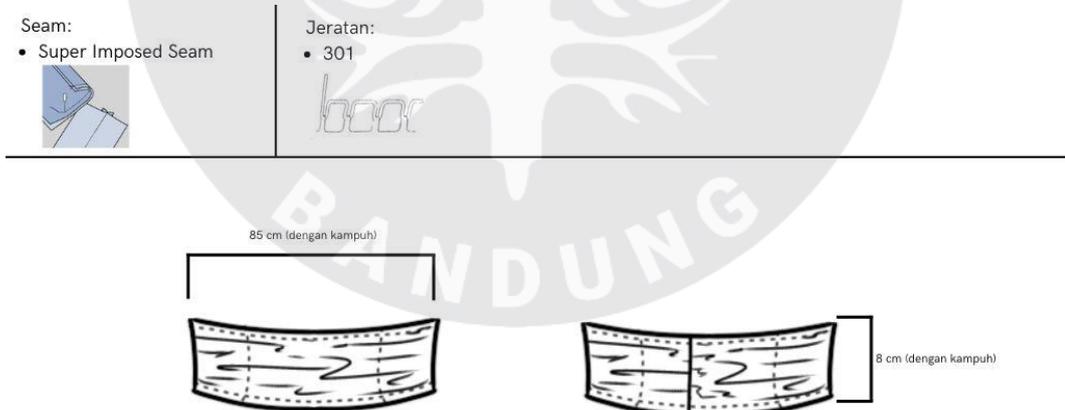
*Technical drawing* tampak depan dan belakang gaun dari busana *vintage bridal* dapat dilihat pada Gambar 3.34 di di halaman 74:



Gambar 3. 34 *Technical Drawing Gaun*

### 2. *Technical Drawing Belt*

*Technical drawing* tampak depan dan belakang *belt* dari busana *vintage bridal* dapat dilihat pada Gambar 3.35 di bawah ini:



Gambar 3. 35 *Technical Drawing Obi (Belt)*

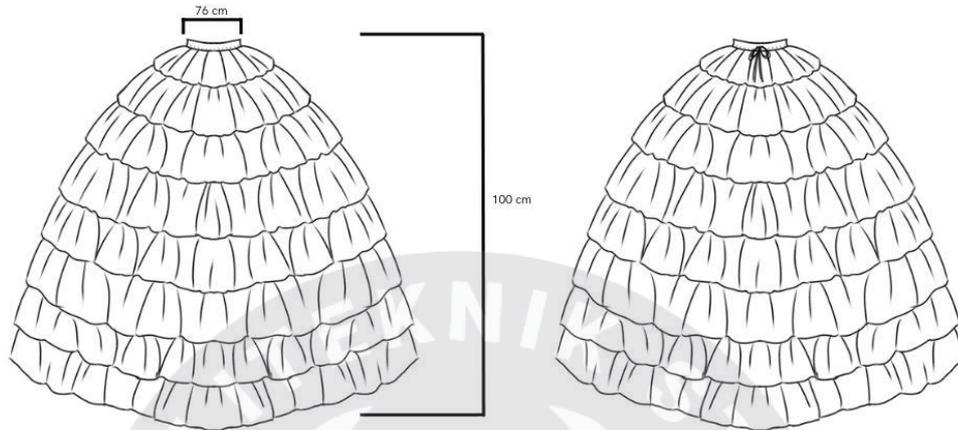
### 3. *Technical Drawing Petticoat*

*Technical drawing petticoat* dapat dilihat pada Gambar 3.36 di halaman 75 berikut ini:

Seam:  
• Super Imposed Seam



Jeratan:  
• 301



Gambar 3. 36 *Technical Drawing Petticoat*

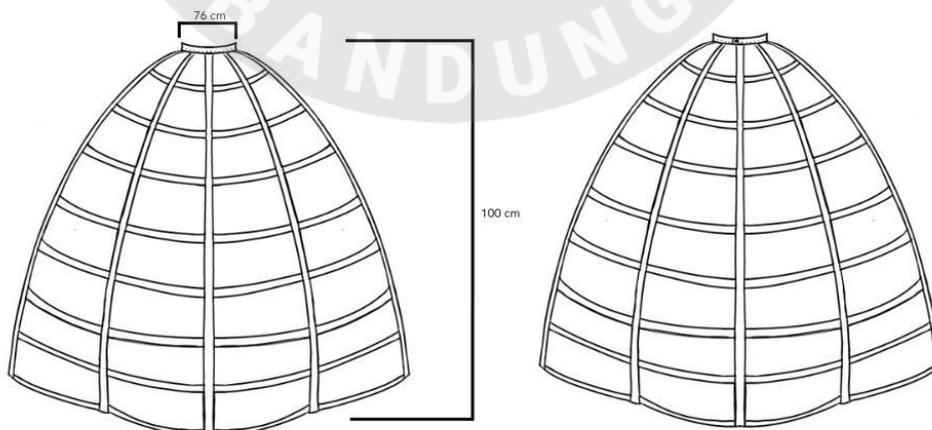
#### 4. *Technical Drawing Crinoline*

*Technical Drawing Crinoline* dapat dilihat pada Gambar 3.37 di bawah ini:

Seam:  
• Super Imposed Seam



Jeratan:  
• 301



Gambar 3. 37 *Technical Drawing Crinoline*

### 3.4 Pembuatan *Sample* Busana

Pembuatan *sample* busana dilakukan dengan membuat *mock up* pada bagian *bustier* dari desain busana *vintage bridal* yang sudah dipilih sebelumnya. Langkah pertama dari pembuatan *sample* busana adalah dengan membuat pola bagian *bustier*. Setelah itu, kain blacu akan akan digunting sesuai dengan pola *bustier* yang telah dibuat. Proses pengguntingan kain blacu sesuai dengan pola *bustier* dapat dilihat pada Gambar 3.38 di bawah ini:



Gambar 3. 38 Proses Pengguntingan *Sample Bustier* Pada Busana

Setelah didapatkan komponen *sample bustier*, akan dilakukan penggabungan terhadap kain blacu untuk membentuk satu *sample bustier* utuh dalam kegiatan pembuatan *sample* busana. Penggabungan komponen *sample bustier* ini dilakukan dengan cara dijahit menggunakan mesin jahit jenis *single needle heavy duty* dengan *seam* kelas 1 *super imposed seam*. Berikut merupakan proses penggabungan komponen yang dapat dilihat pada Gambar 3.39 di bawah ini:



Gambar 3. 39 Proses Penjahitan *Sample Bustier* Pada Busana

Setelah selesai melalui proses penjahitan, maka sample busana bagian *bustier* akan didapatkan. Langkah selanjutnya adalah memasang *bustier* pada manekin. Langkah ini bertujuan untuk melihat apakah tampilan *sample* busana bagian *bustier* yang telah dibuat sudah sesuai dengan sketsa desain busana. Gambar 3.40 merupakan hasil dari pembuatan *sample* busana bagian *bustier*.



Gambar 3. 40 Hasil *Sample* Busana Bagian *Bustier*

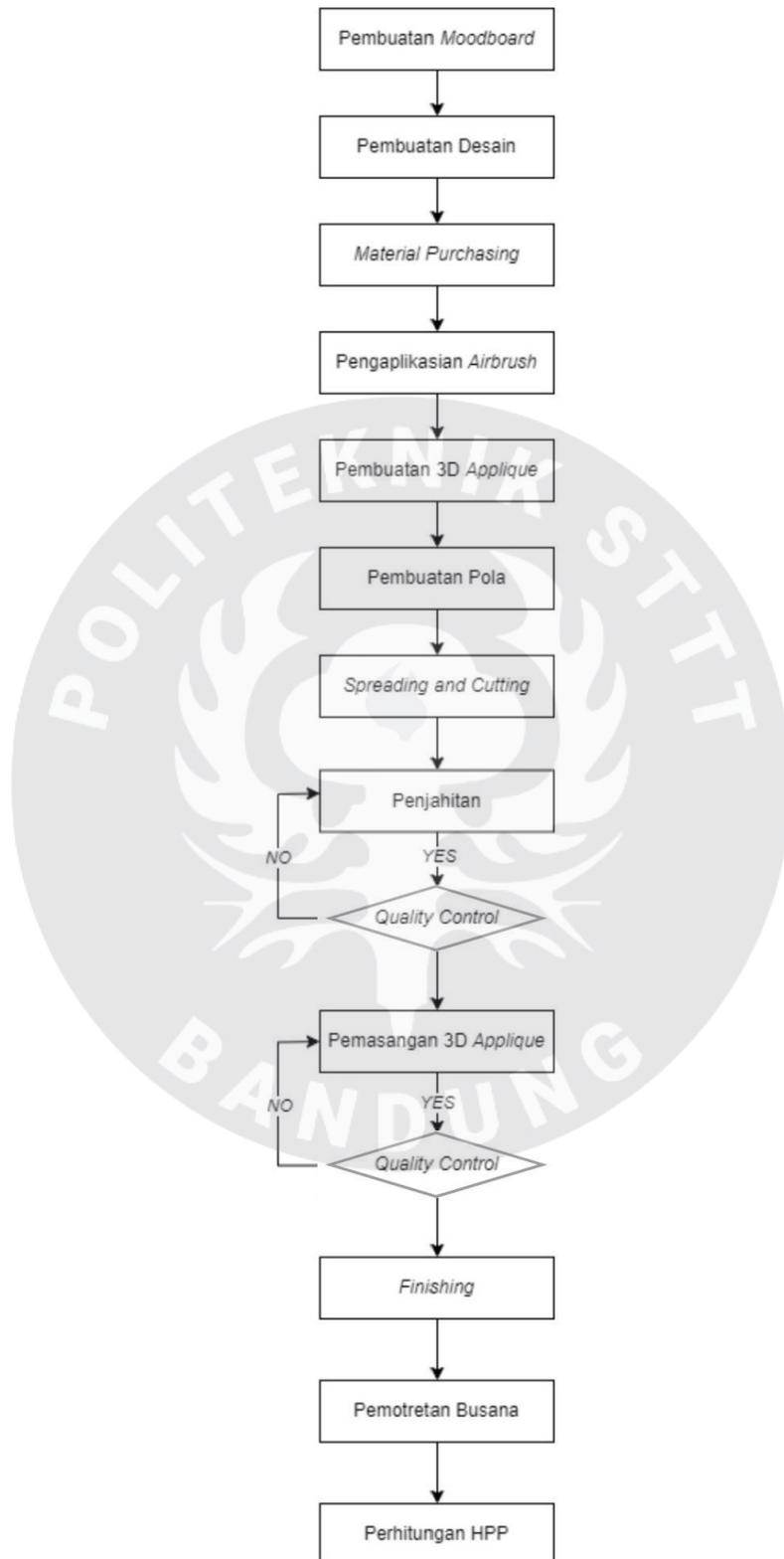
Terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan terhadap hasil *sample* busana yang telah dibuat. Hal yang pertama adalah kesesuaian *neckline* terhadap desain busana yang telah dibuat sebelumnya. Hal lain yang harus diperhatikan pada hasil *sample* busana ini adalah kesesuaian bagian lengan pada *sample* busana terhadap desain yang telah dibuat sebelumnya.

### **3.5 Proses Produksi Busana**

Untuk mencapai hasil yang diharapkan dalam hasil akhir produk busana *vintage bridal*, maka setiap langkah harus diperhatikan dan dikerjakan dengan baik. Langkah-langkah ini termasuk pembuatan *moodboard*, pembuatan desain, *material purchasing*, pengaplikasian *airbrush*, pembuatan 3D *applique*, pembuatan pola, *spreading and cutting*, penjahitan, pemasangan 3D *applique*, *finishing*, pemotretan busana, dan perhitungan HPP.

Langkah-langkah yang terdapat dalam proses produksi busana *vintage bridal* yang telah disebutkan tentu saja memiliki hal-hal yang harus diperhatikan dalam proses pengerjaannya. Hal ini tentu saja harus dilakukan agar masalah yang tidak

diinginkan dapat dihindari sebaik mungkin. Berikut merupakan diagram alir proses pembuatan busana *vintage bridal* dapat dilihat pada Gambar 3.41 di bawah ini:



Gambar 3. 41 Diagram Alir Proses Produksi Busana *Vintage Bridal*

### 3.5.1 Pembuatan *Moodboard*

Pembuatan *moodboard* dilakukan secara digital dengan bantuan *platform* digital bernama Pinterest serta aplikasi desain grafis yaitu Canva. Langkah pertama dalam pembuatan *moodboard* ini adalah mencari dan mengumpulkan komponen dalam bentuk gambar yang sesuai dengan kesan yang ingin dihadirkan. Setelah semua komponen berhasil dikumpulkan, maka proses pembuatan *moodboard* akan dilanjutkan ke tahap penyusunan gambar yang dikombinasikan menjadi satu untuk menciptakan *mood* yang harmoni dalam satu gambar. Berikut merupakan proses pembuatan *moodboard* yang dapat dilihat pada Gambar 3.42 di bawah ini:



Gambar 3. 42 Proses Pembuatan Moodboard Busana Vintage Bridal

### 3.5.2 Pembuatan Desain

Pembuatan desain dilakukan dengan membuat 10 sketsa desain secara manual yang kemudian akan dilakukan *tracing* dan *coloring* menggunakan aplikasi Ibis Paint X sehingga menghasilkan desain digital. Dari 10 desain yang telah dibuat, akan dipilih 1 desain untuk diwujudkan menjadi produk akhir. Proses pembuatan desain secara digital dapat dilihat pada Gambar 3.43 di di halaman 80:



Gambar 3. 43 Proses Pembuatan Desain Busana *Vintage Bridal*

### 3.5.3 *Material Purchasing*

*Material purchasing* dilakukan setelah pemilihan desain dalam langkah pembuatan desain telah dilakukan. Dalam proses produksi busana *vintage bridal*, bahan/material yang dibeli adalah kain taffeta sebagai bahan utama, kain brokat, kain organza sebagai bahan dari 3D *applique*, serta kain poplin dan kain abutai sebagai furing.

### 3.5.4 *Pengaplikasian Airbrush*

Pengaplikasian *airbrush* dilakukan pada kain taffeta yang akan digunakan pada bagian bawah gaun serta obi (*belt*) yang akan dikenakan pada bagian pinggang.

Selain kain taffeta, pengaplikasian *airbrush* juga akan dilakukan pada kain organza yang akan digunakan dalam pembuatan 3D *applique*.

#### 3.5.4.1 Pengaplikasian *Airbrush* Pada Kain Taffeta

Pengaplikasian *airbrush* pada kain taffeta dilakukan dengan mempersiapkan alat dan bahan seperti yang dilakukan pada kegiatan eksperimen pengaplikasian *airbrush* yang telah dilakukan sebelumnya. Alat-alat yang dibutuhkan pada kegiatan *airbrush* pada kain taffeta yaitu kompresor, *spray gun*, timbangan, gelas ukur, batang pengaduk, spatula, dan setrika (mesin *curing* tidak digunakan karena dikhawatirkan mengubah warna). Terdapat juga bahan-bahan yang dibutuhkan yaitu kain taffeta, cat tekstil, *binder* sablon, dan air.

Perlu diingat, kain taffeta yang akan melalui proses pengaplikasian *airbrush* akan melalui proses *cutting* terlebih dahulu yaitu pola rok setengah lingkaran sebanyak dua buah yang nantinya akan membentuk satu pola lingkaran. Ketika dilakukan proses jahit dan juga pola *belt* berbentuk persegi panjang dengan ukuran 8 cm x 85 cm.

Setelah semua alat dan bahan tersedia, proses pengaplikasian *airbrush* pada kain taffeta yang akan digunakan pada bagian bawah gaun dapat dilanjutkan ke proses pencampuran cat tekstil, *binder*, dan juga air untuk mendapatkan cairan warna menggunakan rumus perbandingan yang dihitung untuk mencampur semua komposisi tersebut. Berikut merupakan perhitungan rumus yang digunakan dalam proses pengaplikasian *airbrush* pada kain taffeta:

$$\text{Zat Warna} = \frac{60}{1000} \times 1000 = 60 \text{ gram}$$

$$\text{Binder} = \frac{150}{1000} \times 1000 = 150 \text{ ml}$$

$$\text{Air} = (60 + 150) - 1000 = 790 \text{ ml}$$

Sama seperti langkah pada eksperimen, akan dibuat cairan cat masing-masing sebanyak 1000 ml yang terdiri dari warna ungu asli dari hasil pencampuran warna, warna *tint* (warna yang paling muda), serta warna *shades* (warna yang paling gelap).

Tidak seperti proses eksperimen pengaplikasian *airbrush* sebelumnya, terdapat sedikit perbedaan cara dalam melakukan pencampuran cat tekstil pada kegiatan pengaplikasian *airbrush* pada kain taffeta untuk proses produksi busana.

Pada kegiatan eksperimen pengaplikasian *airbrush*, pemindahan cat tekstil ke dalam gelas ukur dilakukan dengan spatula sebagai alat pembantu untuk mengambil cat sesuai dengan jumlah perbandingan yang telah ditentukan. Dalam kegiatan pengaplikasian *airbrush* pada kain taffeta, pemindahan cat tekstil dilakukan langsung dari kemasan berbentuk jar ke dalam gelas ukur. Penggunaan spatula dalam proses ini hanya diperuntukkan untuk membantu mengambil sisa cat yang masih menempel di dalam jar untuk dipindahkan ke dalam gelas ukur. Dalam setiap kemasan berbentuk jar ini, berisi 50 ml cat tekstil.

Pencampuran warna dalam kegiatan pengaplikasian *airbrush* pada kain taffeta menggunakan perbandingan 4 merah : 2 biru yang berarti 4 jar cat tekstil berwarna merah dan 2 jar cat tekstil berwarna biru. Jika dijumlahkan, maka cat tekstil berwarna merah memiliki jumlah total 200 ml sedangkan cat tekstil berwarna biru berjumlah 100 ml. Karena dilakukan pencampuran, maka berat total menjadi 300 ml.

Setelah didapatkan cat tekstil dengan warna ungu asli dari pencampuran yang dilakukan, maka pembuatan warna *tint* dan *shades* dilakukan dengan langkah yang sama seperti yang dilakukan pada eksperimen pengaplikasian *airbrush* namun, dengan jumlah perbandingan yang berbeda. Warna ungu asli diambil sebanyak 50 ml (1 jar kemasan cat tekstil) dengan perbandingan 2 ungu : 1 putih yang berarti 2 jar cat tekstil berwarna ungu dan 1 jar cat tekstil berwarna putih. Setelah didapatkan warna *tint*, maka cat tekstil akan ditimbang sebanyak yang diperlukan yaitu 60 ml. Pembuatan warna *shades* juga dilakukan menggunakan langkah yang sama dengan perbandingan 2 ungu : 1 hitam.

Setelah ketiga gradasi berwarna ungu dipastikan memiliki berat 60 ml, maka cat tekstil, *binder* sablon sebanyak 150 ml, dan air sebanyak 790 ml akan dicampur menjadi satu. Pencampuran ini dilakukan dengan mengaduk cairan dengan batang pengaduk sampai ketiga komposisi menjadi satu menjadi cairan warna yang akan diaplikasikan dengan *airbrush* pada kain taffeta. Hasil cairan warna dapat dilihat pada Gambar 3.44 di halaman 83:



Gambar 3. 44 Cairan Warna Dalam Pengaplikasian *Airbrush*

Hal yang selanjutnya dilakukan adalah menuangkan cairan warna ke dalam tabung/*fluid cup* yang terletak pada bagian atas *spray gun*. Langkah selanjutnya adalah mengaktifkan kompresor dengan menekan tombol *on/off* pada badan kompresor untuk mengalirkan tekanan angin ke *spray gun*.

Pengaplikasian *airbrush* pada kain taffeta memiliki langkah-langkah yang sama dengan yang telah dilakukan pada proses eksperimen pengaplikasian *airbrush*. Hasil pengaplikasian *airbrush layer* pertama dengan warna paling *tint* dapat dilihat pada Gambar 3.45 di bawah ini:



Gambar 3. 45 Hasil Pengaplikasian *Airbrush Layer* Pertama

Setelah *layer* pertama dengan warna *tint* selesai dilakukan, maka kain akan didiamkan selama 30 menit untuk menghindari kain taffeta yang terlalu basah. Kegiatan ini akan dilanjutkan dengan menyemprotkan *layer* kedua menggunakan warna ungu asli dengan langkah yang sama. Penyemprotan dilakukan dengan tidak menjangkau bagian warna yang paling pudar dari *layer* pertama yang bertujuan untuk membuat gradasi warna dari yang paling muda sampai ke warna yang paling tua yang akan terlihat saat proses pengaplikasian *airbrush* pada kain taffeta selesai dilakukan. Hasil pengaplikasian *airbrush layer* kedua dapat dilihat pada Gambar 3.46 di bawah ini:



Gambar 3. 46 Hasil Pengaplikasian  
*Airbrush Layer* Kedua

Terakhir merupakan pengaplikasian *airbrush* menggunakan warna *shades* dengan langka-langkah yang sama namun, jarak penyemprotan dikurangi agar warna yang dihasilkan pada permukaan kain memiliki hasil yang lebih pekat sehingga warna gradasi akan lebih terlihat dengan jarak 15-25 cm dari permukaan kain. Hasil pengaplikasian *airbrush layer* ketiga dapat dilihat pada Gambar 3.47 di halaman 85:



Gambar 3. 47 Hasil Pengaplikasian *Airbrush Layer* Terakhir

Setelah dibiarkan selama 30 menit, maka proses dilanjutkan ke tahap penyetricaan yang dilakukan dengan membalik dan menyetrica kain di sisi belakang. Hal ini dilakukan untuk mencegah kerusakan terhadap permukaan kain yang telah diaplikasikan dengan *airbrush*. Penyetricaan juga bertujuan untuk memberikan suhu panas pada kain agar *binder* sablon pada cairan warna yang dibuat sebelumnya dapat bereaksi dan mengikat serta melapisi cat di permukaan kain.

Selanjutnya merupakan pengaplikasian *airbrush* terhadap kain taffeta yang akan digunakan untuk *belt*. Kain taffeta yang telah melalui proses *cutting* sesuai dengan pola *belt* akan dibentangkan dan disemprotkan dari sisi kiri yang akan terus dilanjutkan sampai ke sisi kanan menggunakan cairan warna *layer* pertama. Langkah yang sama akan dilakukan saat pengaplikasian *airbrush layer* kedua dan *layer* ketiga tanpa gradasi dengan jeda 30 menit pada setiap *layer*. Setelah itu, kain taffeta yang akan digunakan untuk membuat *belt* akan disetrica dengan tujuan yang sama pada penyetricaan kain taffeta yang akan digunakan untuk gaun bagian bawah.

Dengan semua langkah yang telah dilakukan di atas, maka pengaplikasian *airbrush* terhadap kain taffeta telah selesai dilakukan. Kain taffeta yang telah selesai melalui proses pengaplikasian *airbrush* ini akan digunakan proses penjahitan menjadi produk akhir busana *vintage bridal*.

#### **3.5.4.2 Pengaplikasian *Airbrush* Pada Kain Organza**

Berbeda pada kain taffeta yang dipasangkan pada manekin, pengaplikasian *airbrush* pada kain organza dilakukan dengan cara dibentangkan. Permukaan kain yang akan disemprotkan dibiarkan menggantung dan tidak menyentuh permukaan meja yang digunakan untuk membentangkan kain. Hal ini dilakukan karena jika bagian kain yang menyentuh permukaan meja disemprotkan, maka cairan cat akan menggenang di antara meja dan kain sehingga dapat menimbulkan bercak pada permukaan kain.

Pengaplikasian *airbrush* pada kain organza dilakukan dari sisi kiri kain yang akan terus berlanjut sampai ke sisi kanan kain. Penyemprotan cairan warna *layer* pertama, kedua, dan terakhir akan dilakukan secara bergantian tanpa menimpa cairan cat yang sudah disemprotkan sebelumnya. Hal ini dilakukan agar saat dilakukan proses pembuatan 3D *applique*, kain organza ini akan menghasilkan 3D *applique* dalam beberapa *shades* warna yang semakin mirip dengan tampilan bunga mawar yang asli.

Setelah selesai disemprotkan dengan cairan warna, kain organza akan dibiarkan mengering selama 30 menit dan disetrika pada sisi sebaliknya. Proses ini memiliki tujuan yang sama dengan proses penyetricaan pada kain taffeta yaitu memberikan suhu panas pada kain agar *binder* sablon pada cairan warna yang dibuat sebelumnya dapat bereaksi dan mengikat serta melapisi cat di permukaan kain.

Setelah semua langkah telah selesai dilakukan, maka kain organza siap digunakan untuk tahap proses produksi selanjutnya yaitu pembuatan 3D *applique* yang akan dipasangkan pada busana *vintage bridal*.

#### **3.5.5 Pembuatan 3D *Applique***

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, pembuatan 3D *applique* dilakukan tidak hanya dengan menggunakan kain organza yang telah melalui proses pengaplikasian *airbrush*, namun juga menggunakan kain organza yang tidak melalui proses pengaplikasian *airbrush*. Terdapat sedikit perbedaan pada langkah

pembuatan pola dan pengguntingan kain organza yang dilakukan pada kegiatan eksperimen pembuatan 3D *applique* dengan pembuatan 3D *applique* yang dilakukan pada proses produksi busana.

Pada kegiatan eksperimen, proses penggambaran pola lingkaran dilakukan secara berulang pada kain atau digambar secara satu persatu. Pada proses produksi busana, kain akan dilipat beberapa kali dan setelah itu pola lingkaran akan digambar dan ditahan dengan jarum pentul. Hal ini dilakukan dengan tujuan mempercepat proses pengguntingan dengan hasil yang lebih rapih. Proses pembuatan pola lingkaran pertama, seperti yang dilakukan pada eksperimen, dibuat dengan bantuan bagian atas mangkuk berdiameter 9 cm serta pensil. Berikut merupakan proses pengguntingan pola lingkaran pada proses produksi busana *vintage bridal* yang dapat dilihat pada Gambar 3.48:



Gambar 3. 48 Proses Pengguntingan Pola Lingkaran Pada Proses Pembuatan 3D *Applique*

Setelah komponen berupa pola lingkaran yang akan menjadi kelopak didapatkan, maka langkah selanjutnya adalah melakukan pembakaran pada sisi terluar dari komponen 3D *applique*. Langkah ini dilakukan menggunakan lilin dan mendekatkan sisi terluar komponen pada api yang menyala dan terus memutar komponen 3D *applique* sampai semua sisinya mengeras. Hal ini harus dilakukan dengan hati-hati dan cepat agar tidak merusak dan membuat sisi terluar dari kain organza menjadi hitam. Pembakaran ini dilakukan agar tiras dapat dihilangkan dan

dicegah agar tidak terjadi lagi pada saat 3D *applique* selesai dibuat. Proses pembakaran komponen 3D *applique* dapat dilihat pada Gambar 3.49 di bawah ini:



Gambar 3. 49 Proses Pembakaran  
Komponen 3D *Applique*

Setelah seluruh komponen berbentuk pola lingkaran selesai melalui proses pembakaran, maka tahap penggabungan untuk menghasilkan 3D *applique* dapat dilakukan. Sama seperti yang telah dilakukan pada kegiatan eksperimen, penggabungan 3D *applique* dilakukan dengan bantuan stoples dengan diameter yang lebih kecil dengan diameter 6 cm. Proses penggabungan komponen dapat dilihat pada Gambar 3.50 di bawah ini:



Gambar 3. 50 Proses Penggabungan Komponen 3D *Applique*  
Pada Proses Produksi Busana

Penggabungan dilakukan dengan menempatkan bagian tengah komponen pada bagian atas (mulut stoples) lalu diberikan lem tembak dimulai dari bagian atas tengah sampai ke pinggir komponen. Setelah diberikan lem, komponen selanjutnya dapat ditempelkan di atas komponen sebelumnya. Kegiatan penggabungan dengan menumpuk komponen ini dilakukan secara berulang sampai membentuk 3D *applique* bunga mawar. Setelah dirasa cukup, lem tembak diberikan di sekeliling tumpukan kain yang telah membentuk bunga mawar dan ditutup dengan komponen pola lingkaran yang sama dengan yang digunakan dalam membuat 3D *applique* ini.

Proses pembuatan pola lingkaran yang akan menjadi 3D *applique* dengan ukuran yang lebih kecil dilakukan dengan langkah-langkah yang sama seperti yang telah dilakukan sebelumnya. Perbedaan yang terdapat pada proses pembuatan 3D *applique* yang lebih kecil ini tentu saja terdapat pada diameter cetakan pola bulat yang digunakan serta hasilnya terhadap diameter pola lingkaran yang akan dibuat. Pola lingkaran yang dibuat pada pembuatan 3D *applique* yang lebih kecil ini memiliki diameter 6 cm dengan gelas berdiameter 4,5 cm sebagai alat yang digunakan dalam tahap penggabungan komponen.

Dalam penyusunannya, 3–4 komponen berwarna ungu yang didapatkan dari kain organza yang melewati proses pengaplikasian *airbrush* ditempatkan pada baris tumpukan pertama. Setelahnya, komponen berwarna putih dapat digunakan secara bergantian dengan komponen berwarna ungu dalam proses penggabungan. Hal ini dilakukan dengan tujuan menciptakan tampilan warna yang menyerupai bunga mawar asli pada hasil akhir 3D *applique* yang akan digunakan pada busana *vintage bridal*.

3D *applique* yang telah selesai dibuat dan dikumpulkan ini nantinya akan dipasangkan pada busana *vintage bridal* di sepanjang garis leher, pada sekujur pinggang, serta pada bagian bawah gaun.

### **3.5.6 Pembuatan Pola**

Tahap selanjutnya dalam proses produksi busana *vintage bridal* adalah pembuatan pola. Pembuatan pola dilakukan hanya untuk bagian *bustier* dari busana *vintage bridal*. Hal ini dikarenakan bagian rok (bagian bawah gaun) dan

bagian *belt* telah dipotong tanpa menggunakan pola kertas sebelum kegiatan pengaplikasian *airbrush* dilakukan.

Pola digambar secara manual di atas kertas pola menggunakan pensil. Berikut merupakan pengukuran yang sudah diambil (sesuai dengan ukuran model) untuk membuat pola bustier pada pembuatan busana *vintage bridal*:

Tabel 3. 1 Data Pengukuran Busana

No.	Bagian Pengukuran	Ukuran (cm)
1.	Panjang Lengan	4 cm
2.	Panjang Bahu	36 cm
3.	Lingkar Dada	88 cm
4.	Lingkar Pinggang	76 cm
5.	Lingkar Panggul	96 cm
6.	Panjang Punggung	40 cm
7.	Panjang Gaun	140 cm
8.	Panjang Rok (bagian bawah gaun)	100 cm

Pola *bustier* ini akan dikembangkan lagi menjadi pola yang dibutuhkan sesuai desain dengan menggunakan *sweetheart neckline* sebagai siluet garis leher. Pada bagian bagian bawah gaun, seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, dilakukan pemotongan (*cutting*) dengan tidak menggunakan pola kertas melainkan langsung digunting pada kain taffeta yang akan dilakukan pengaplikasian *airbrush* dengan ukuran lingkar pinggang 152 cm dan panjang bagian bawah gaun 100 cm.

Ukuran lingkar pinggang pada bagian bawah gaun dibuat lebih panjang karena akan dilakukan pengerutan untuk menciptakan efek *drapping* pada tampilannya. Sama seperti bagian bawah rok, pembuatan *belt* juga dilakukan tanpa menggunakan pola kertas melainkan dengan langsung memotong kain taffeta dengan ukuran 8 cm x 85 cm sebanyak dua buah (bagian depan dan belakang).

Selain itu, terdapat juga pemotongan kain brokat yang juga tidak dilakukan dengan menggunakan pola kertas. Kain brokat digunting dengan titik terpanjang 50 cm dari pinggang sebanyak 2 buah (bagian kanan dan kiri). Selanjutnya kain brokat akan digunting dengan arah melengkung pada bagian tengah depan dan bagian tengah belakang. Hal ini dilakukan untuk menciptakan siluet yang sudah digambar pada sketsa desain terpilih.

### 3.5.7 *Spreading* dan *Cutting*

Setelah pola dibuat, tahap selanjutnya adalah *spreading* atau penggelaran kain dan *cutting* atau pemotongan kain. Tahap ini dilakukan dengan cara menggelar kain pada meja potong dan meletakkan pola yang sudah dibuat di atasnya. Proses pemotongan kain dapat dilihat pada Gambar 3.51 di bawah ini:



Gambar 3. 51 Proses Pemotongan Kain

Selanjutnya, kain taffeta sebagai kain utama dan kain poplin sebagai kain furing bisa dipotong mengikuti pola *bustier* pada busana *vintage bridal*. Komponen-komponen ini nantinya akan dijahit menjadi satu pada saat proses penjahitan dilakukan.

### 3.5.8 Penjahitan

Proses produksi busana *vintage bridal* dapat dilanjutkan ke proses penjahitan dengan tujuan menggabungkan semua komponen yang telah melalui proses *cutting*. Di bawah ini merupakan penjahitan yang dilakukan pada bagian-bagian yang akan menjadikan busana *vintage bridal* menjadi kesatuan busana yang utuh:

#### 3.5.8.1 Penjahitan *Bustier*

Komponen *bustier* yang telah dipotong sebelumnya akan dijahit bersama dengan kain poplin yang terletak di bawah kain taffeta. Setelah semua komponen menyatu, balen atau tulang akan dimasukkan. Dengan ini, maka penjahitan *bustier* pada busana *vintage bridal* telah selesai dilakukan. Penjahitan *bustier* terbentuk dengan seam kelas 1: *super imposed seam* serta kelas jeratan 301 dan 504. Pada

3.52 di halaman 92 dapat dilihat pemasangan tulang pada bagian *bustier* busana busana *vintage bridal*:



Gambar 3. 52 Proses Pemasangan Tulang Balen

#### **3.5.8.2 Pembuatan dan Penjahitan *Crinoline***

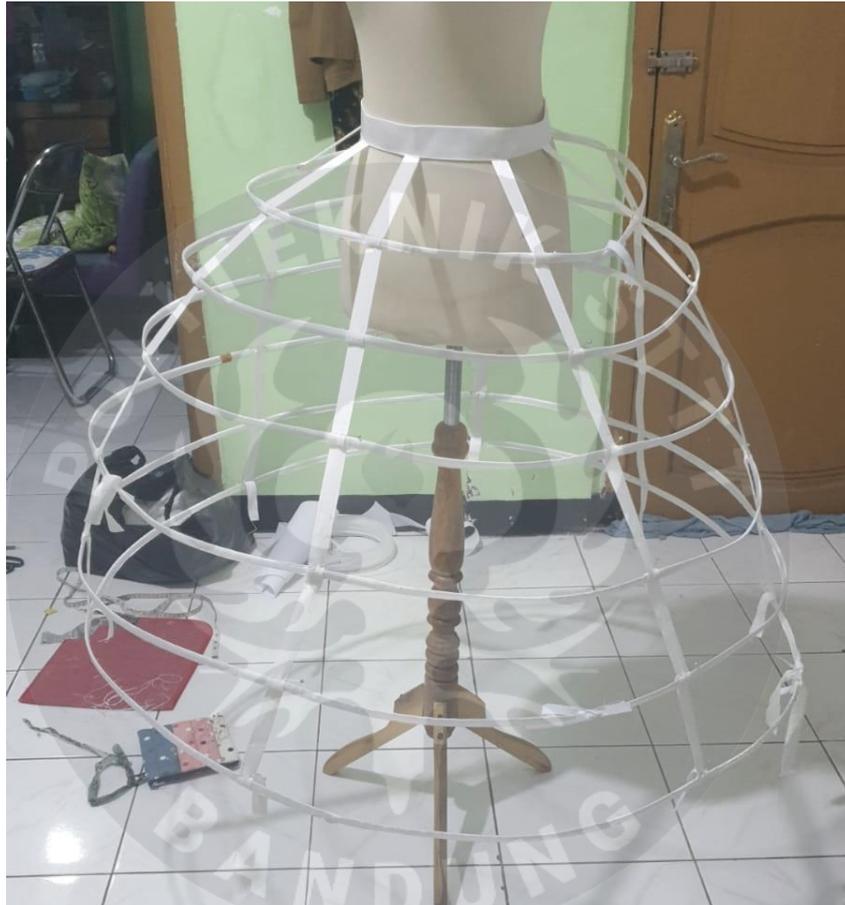
Pembuatan dan penjahitan *crinoline* dilakukan dengan menggunakan kain abutai, veterban, tulang balen, dan kawat *stainless steel*. *Seam* yang digunakan adalah seam kelas 1: *super imposed seam* dan kelas jeratan 301. Langkah pertama dalam pembuatan *crinoline* dengan ukuran lingkaran pinggang yang telah didapatkan dari pengukuran sebelumnya.

Selanjutnya akan dilakukan jahit sambung pada veterban ke ban pinggang. Veterban ini akan ditebuk dan dijahit pada jarak yang telah ditentukan. Bagian ini berfungsi untuk menyangga tulang balen dan kawat *stainless steel* sebagai rangka yang nantinya akan membentuk gaun menjadi mengembang sesuai sketsa desain.

Terakhir merupakan pembuatan komponen yang terbuat dari kain abutai yang akan menjadi pelapis atau *cover* tulang balen dan kawat *stainless steel*. Setelah dijahit dan dimasukkan ke dalam *cover*, komponen berisi tulang balen dan kawat

*stainless steel* yang membentuk rangka ini akan diselipkan pada bagian veterban yang dijahit melengkung.

Pada pembuatan *crinoline* ini, penggunaan tulang balen tanpa kawat *stainless steel* digunakan pertama kali. Setelah diamati, ternyata penggunaan tulang balen saja menghasilkan *crinoline* yang tidak stabil. Berikut dapat dilihat hasil *crinoline* sebelum penambahan *stainless steel* pada Gambar 3.53 di bawah ini:



Gambar 3. 53 Hasil *Crinoline* Tanpa Kawat *Stainless Steel*

Pada hasil *crinoline* sebelum diberikan kawat *stainless steel*, rangka tidak stabil dan tidak akan kuat menahan beban yang akan diterima dari *petticoat* dan juga beban dari busana *vintage bridal* itu sendiri. Setelah diberikan kawat *stainless steel*, *crinoline* menjadi lebih tegas, stabil, dan akan kuat dalam menahan beban dari *petticoat* serta beban dari busana *vintage bridal*. Gambar dari *crinoline* setelah diberikan kawat *stainless steel* dapat dilihat pada Gambar 3.54 di halaman 94:



Gambar 3. 54 Hasil *Crinoline* Setelah Penambahan Kawat *Stainless Steel*

### 3.5.8.3 Penjahitan *Petticoat*

*Petticoat* akan digunakan diantara *crinoline* dan busana *vintage bridal*. *Petticoat* berfungsi sebagai penyempurna bentuk busana *vintage bridal* saat digunakan serta mencegah *crinoline* menimbulkan siluet garis pada permukaan busana *vintage bridal* yang dapat merusak tampilan busana saat dikenakan.

Kain abutai digunakan dalam pembuatan *petticoat* ini. Pemotongan untuk membuat komponen utama dilakukan dengan cara dan ukuran yang sama seperti yang sudah dilakukan pada bagian rok (bagian bawah gaun) pada busana *vintage bridal*, dengan menggunakan *seam* kelas 1: *super imposed seam* dan kelas jeratan 301.

Setelah didapatkan komponen utama dari *petticoat*, maka kain abutai akan dipotong menjadi komponen persegi panjang dengan ukuran yang sama.

Komponen persegi panjang ini akan dijahit menjadi ruffles pada komponen utama dari petticoat. Hasil akhir petticoat yang dikenakan dengan *crinoline* di bawahnya dapat dilihat pada Gambar 3.55 di bawah ini:



Gambar 3. 55 Hasil Akhir *Petticoat*

#### **3.5.8.4 Penjahitan Brokat**

Penjahitan brokat yang sudah dipotong sesuai dengan desain akan dijahit kerut dengan *seam* kelas 1: *super imposed seam*. Penjahitan kerut Hal ini dilakukan untuk memberikan efek *drapping* ketika digabungkan dengan komponen lainnya.

#### **3.5.8.5 Penjahitan Obi (*Belt*)**

Penjahitan pada *belt* dilakukan dengan menyatukan komponen depan dan belakang akan dijahit menjadi satu menggunakan *seam* kelas 1: *super imposed*

*seam* dan kelas jeratan 301. Perlu diingat bahwa sisi kain *belt* yang sudah melewati proses pengaplikasian *airbrush* di letakkan di bagian depan.

Selanjutnya adalah memberikan efek kerut yang tidak beraturan pada *belt* dengan melipat-lipat bagian depan *belt* secara tidak beraturan. Lipatan ini kemudian akan digosok dengan posisi kain taffeta yang melewati proses pengaplikasian *airbrush* berada di bawah. Hal ini dilakukan agar sisi kain yang telah melewati proses pengaplikasian *airbrush* tidak mengalami kerusakan. Proses pembuatan *belt* dapat dilihat pada Gambar 3.56 di bawah ini:



Gambar 3. 56 Proses Pembuatan Obi (*Belt*)

Setelah efek kerut pada *belt* berhasil didapatkan, maka *belt* akan dijahit secara vertikal melewati lipatan-lipatan kerut pada bagian tengah depan, serta pada sisi-sisi kanan dan kiri. Hal ini dilakukan untuk mempertahankan efek kerut yang telah dicapai sebelumnya.

#### **3.5.8.6 Penjahitan Gaun**

Penjahitan gaun pada busana *vintage bridal* dilakukan dengan menggabungkan seluruh bagian yang telah dibuat sebelumnya yaitu *bustier*, brokat, serta rok (bagian bawah gaun) yang dapat dilihat pada Gambar 3.57 di halaman 97:



Gambar 3. 57 Proses Penjahitan Busana *Vintage Bridal*

Proses penjahitan gaun dengan menggabungkan ketiga komponen tersebut akhirnya selesai namun, perlu dilakukan pemotongan lagi terhadap kain brokat yang telah terpasang yang dapat dilihat pada Gambar 3.58 di bawah ini:



Gambar 3. 58 Proses Pemotongan Kain Brokat Pada Busana

Pemotongan ini bertujuan untuk menyesuaikan bentuk kain brokat dengan desain yang telah dibuat. Pemotongan terus dilakukan secara berulang sampai kain brokat pada busana sudah sesuai dengan desain.

Selanjutnya akan dilakukan jahit gabung kain brokat dengan renda pada sisi terluar kain. Hal ini dilakukan sebagai finishing dari tampilan kain brokat agar kesan *vintage* yang ingin ditampilkan pada busana dapat semakin terlihat. Berikut Gambar 3.59 di halaman 98 yang menampilkan proses pemasangan renda pada kain brokat:



Gambar 3. 59 Proses Pemasangan Renda Pada Kain Brokat

Proses penjahitan gaun dan pemasangan renda menggunakan *seam* kelas 1: *super imposed seam* dan kelas jeratan 301 serta kelas jeratan 504.

### **3.5.9 Pemasangan 3D Applique Pada Busana**

Pemasangan 3D *applique* pada busana *vintage bridal* dilakukan dengan menyusunnya pada busana dengan jarum pentul terlebih dahulu. Penyusunan ini tentu saja berpacu pada desain yang telah sehingga penggunaan jarum pentul dalam penyusunan dapat membantu mencegah ketidaksesuaian atau ketidakseimbangan letak 3D *applique* pada busana *vintage bridal* saat telah dipasangkan secara permanen. Setelah susunan dirasa telah sesuai, maka pemasangan 3D *applique* pada busana akan dilakukan dengan menggunakan lem tembak secara satu persatu. Pemasangan 3D *applique* pada busana dapat dilihat pada Gambar 3.60 di halaman 99:



Gambar 3. 60 Proses Pemasangan 3D *Applique* Pada Busana

### **3.5.10 Quality Control**

#### 1. *Quality Control* Penjahitan

*Quality control* penjahitan dilakukan untuk memastikan bahwa jahitan pada busana sudah rapi dan tidak ada kesalahan dalam penjahitan.

#### 2. *Quality Control* 3D *Applique*

*Quality Control* dilakukan pada tampilan 3D *applique* yang terpasang pada busana. 3D *applique* akan diperiksa apakah masih terdapat tiras yang terlewat atau sisa-sisa lem tembak yang tertinggal. *Quality control* 3D *applique* juga dilakukan untuk memastikan penempatan 3D *applique* sudah sesuai dengan desain yang telah dibuat sebelumnya.

### **3.5.11 Pengendalian Mutu Raw Material**

Pada busana *vintage bridal* dipilih bahan atau *material* yang sesuai yang dapat mendukung tampilan dan kesan yang ingin dihadirkan pada busana. Pengendalian mutu dengan melakukan pengujian evaluasi dapat membantu untuk mengetahui kesesuaian material yang dipilih untuk mewujudkan busana *vintage bridal*. Pengujian evaluasi material dilakukan dengan mengacu pada standar SNI dan ISO yang ada diantaranya:

1. Pengujian Tahan Luntur Warna Terhadap Pencucian (SNI 08-0285-1998)
2. Pengujian Tahan Luntur Warna Terhadap Gosokan (SNI 08-0288-1996)
3. *Gray Scale* (SNI 08-0265-1989)

Berikut merupakan hasil pengujian pada busana *vintage bridal*:

1. Kain Taffeta (setelah melalui proses *airbrush*)

Hasil pengujian pada kain taffeta antara lain:

- a. Gramasi: 448,5 g/m<sup>2</sup>
- b. Komposisi serat 100% Poliester
- c. Tahan luntur warna terhadap gosokan: 3 (kering, cukup), 1/2 (basah, jelek)
- d. Kelangkaian (*drape*) setelah *airbrush*: 85,95% (depan), 93% (belakang)
- e. Kelangkaian (*drape*) sebelum *airbrush*: 73,51% (depan), 69,75% (belakang)

2. Kain Brokat

Hasil Pengujian pada kain brokat antara lain:

- a. Gramasi: 436,3 g/m<sup>2</sup>
- b. Komposisi serat 100% Poliester

3. Kain Organza (setelah melalui proses *airbrush*)

Hasil pengujian pada kain organza antara lain:

- a. Gramasi: 40,7 g/m<sup>2</sup>
- b. Komposisi serat 100% Poliester

4. Kain Poplin

Hasil Pengujian pada kain poplin antara lain:

- a. Gramasi: 103,96 g/m<sup>2</sup>
- b. Komposisi serat 100% Poliester

5. Kain Abutai

Hasil pengujian pada kain abutai antara lain:

- a. Gramasi: 99,8 g/m<sup>2</sup>
- b. Komposisi serat 100% Poliester

### 3.5.12 *Finishing*

Pemasangan kancing kait pada *belt* dilakukan pada tahap *finishing*. Selain itu, pengguntingan sisa benang yang tertinggal pada busana juga dilakukan pada proses *finishing* busana *vintage bridal*. Dengan selesainya proses *finishing*, maka selesai pula proses produksi busana *vintage bridal*.

### 3.6 Pemotretan Busana

Pemotretan busana diambil dengan sudut tampak depan, tampak belakang, tampak samping, dan detail busana. Hasil pemotretan busana dapat dilihat pada Gambar 3.61 di halaman 101 hingga pada Gambar 3.64 di halaman 104:



Gambar 3. 61 Hasil Pemotretan Tampak Depan



Gambar 3. 62 Hasil Pemotretan Tampak Belakang



Gambar 3. 63 Hasil Pemotretan Tampak Samping



Gambar 3. 64 Hasil Pemotretan Detail Busana

### 3.7 Perhitungan HPP

Setelah seluruh proses produksi busana vintage bridal selesai dilakukan, maka perlu dilakukan perhitungan terhadap harga pokok produksi (HPP). Pada Tabel 3.2 di halaman 105 sampai Tabel 3.8 di halaman 107 merupakan tabel perhitungan biaya bahan baku, biaya tenaga kerja, biaya overhead, HPP, harga jual, serta harga sewa dan jual setelah disewakan pada busana *vintage bridal*:

Tabel 3. 2 Biaya Bahan Baku

No.	Nama Komponen	Kebutuhan	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
<i>crinoline</i>				
1.	Balen/Tulang	22 m	2000/m	44.000
2.	Kawat <i>Stainless Steel</i>	22 m	1.500/m	33.000
3.	Veterban	8 m	1.500/m	12.000
4.	Kain Abutai	0.1 m	9.300/m	930
5.	Kancing Kait	1 buah	1.000/pcs	1.000
<i>Petticoat</i>				
.1.	Kain Abutai	6,5 m	9.300/m	60.450
2.	Kain poplin	2 cm	45.000/m	900
<i>Gaun</i>				
1.	Kain Taffeta	7 m	30.000/m	210.00
2.	Kain Brokat	5 m	85.0000/m	425.000
3.	Kain Poplin	75 cm	45.000/m	38.000
4.	Tali Sangkelit	5 m	1.000/m	5.000
5.	Balen/Tulang	3 m	2000/m	6.000
6.	<i>Invisible Zipper 50 cm</i>	1 buah	2.500/pcs	2.500
7.	<i>Cup Bra</i>	1 pasang	3.000/pasang	3.000
8.	Renda ( <i>lace</i> )	1 gulung	120.000/gulung	120.000
<i>Obi/Belt</i>				
1.	Kain Taffeta	20 cm	30.000/m	6.000
2.	Kancing Kait	1 buah	1.000/pcs	1.000
<i>3D Applique</i>				
1.	Kain Organza	8 m	20.000/m	160.000

Tabel 3. 3 Biaya Bahan Baku (lanjutan)

<i>Airbrush</i>				
1.	Cat	8 jar (1.200 ml)	15.500/jar (150 ml)	124.000
2.	<i>Spray Gun</i>	2 buah	185.000/buah	370.000
3.	<i>Nozzle Spray Gun</i>	2 buah	35.000/buah	70.000
Total				1.692.780

Tabel 3. 4 Biaya Tenaga Kerja

No.	Uraian	Biaya (Rp)
1.	Jasa produksi (pola, pemotongan, penjahitan)	2.000.000
2.	Jasa pengaplikasian <i>airbrush</i>	1.500.000
3.	Jasa pembuatan 3D <i>applique</i>	400.000
Total		3.900.000

Tabel 3. 5 Biaya *Overhead*

No.	Uraian	Biaya (Rp)
1.	Sewa Studio Foto	900.000
2.	Sewa Model	200.000
3.	Sewa Fotografer	300.000
Total		1.400.000

Tabel 3. 6 Biaya Harga Pokok Produksi (HPP)

No.	Uraian	Biaya (Rp)
1.	Total Biaya Bahan Baku	1.692.780
2.	Total Biaya Tenaga Kerja	3.900.000
3.	Total Biaya <i>Overhead</i>	1.400.000
Total		6.992.780

Dari tabel-tabel yang telah dijabarkan di atas, didapatkan Harga Pokok Produksi sebesar Rp. 6.992.780. Adapun perhitungan harga jual, serta harga sewa dan jual setelah disewakan dapat dilihat pada Tabel 3.7 dan 3.8 di halaman 107 berikut ini:

Tabel 3. 7 Harga Jual Busana

No.	Uraian	Biaya (Rp)
1.	HPP	6.992.780
2.	Laba (70%)	4.894.946
Harga Jual		11.887.726

Harga jual busana *vintage bridal* ini dibulatkan menjadi Rp.11.888.000.

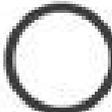
Tabel 3. 8 Harga Sewa dan Jual Setelah Disewakan

Keperluan	Biaya (Rp)
Harga Pokok Produksi (HPP)	6.992.780
Laba (70%)	4.894.946
Harga Jual Produk	11.888.000
Harga Sewa Produk Perdana (70% harga jual)	8.322.000
Harga Sewa Produk Ke-2 (40% harga jual)	4.755.000
Harga Sewa Produk Ke-3 dst (30% harga jual)	3.566.000
Harga Jual Produk Setelah Disewakan (50% dari harga jual)	5.944.000

### 3.8 Pemeliharaan Produk (*Care Label*)

Diperlukan pemeliharaan produk atau *care label* yang sesuai demi mencegah terjadinya kerusakan pada penampilan busana *vintage bridal*. Berikut merupakan beberapa pemeliharaan yang disarankan untuk busana *vintage bridal*:

Tabel 3. 9 Pemeliharaan Produk

No	Care Label	Deskripsi
1.		<b>Dry Clean</b> Dilakukan untuk menghindari luntur dan pudar warna pada bagian busana yang telah dilakukan proses <i>airbrush</i> .
2.		<b>Do Not Bleach</b> Pemutih dapat memudarkan warna pada busana.
3.		<b>Steam</b> Disarankan untuk menghindari reaksi kimia yang menyebabkan perubahan warna pada bagian busana yang telah dilakukan proses <i>airbrush</i> serta merusak lem 3D <i>applique</i> karena panas berlebih.