

**GAYA GOTHIC MODERN DALAM BUSANA
COCKTAIL**



Oleh :
Devina Pegi Melati
NIM 1400041025

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI D3 BATIK & FASHION
JURUSAN GRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2017**

GAYA GOTHIC MODERN DALAM BUSANA COCKTAIL



Oleh :

Devina Pegi Melati

NIM 1400041025

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI D3 BATIK & FASHION
JURUSAN GRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2017**

Laporan Tugas Akhir Karya Seni berjudul :

GAYA GOTHIC MODERN DALAM BUSANA COCKTAIL diajukan oleh
Devina Pegi Melati, NIM 1400041025, Program Studi D3 Batik & Fashion,
Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institute Seni Indonesia Yogyakarta, telah
disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 18 Agustus 2017

Pembimbing I


Drs. I Made Sukanadi, M.Hum

NIP. 19621231 198911 1001

Pembimbing II


Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn

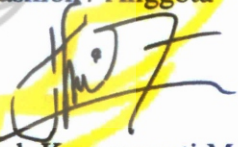
NIP. 19640720 199203 2001

Cognate / Anggota


Suryo Tri Widodo, S.Sn., M.Hum

NIP. 19730422 199903 1 005

Ketua Program Studi D3 Batik
dan Fashion / Anggota


Toyibah Kusumawati, M.S

NIP. 19621231 198911 1001

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institute Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Suastika, M. Des

NIP. 19590802 198803 2 002

Ketua Jurusan Kriya Seni
Fakultas Seni Rupa


Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum

NIP. 19620729 199002 1 001

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Kupersembahkan kepada Almamater Tercinta :

Jurusan D-3 Batik & Fashion

Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia



Motto :

*“Jadikanlah karyamu suatu titik paling
terang didalam kegelapan”*



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi baik dari pihak penulis maupun pihak lain. Dalam pengetahuan saya sudah ada Tugas Akhir yang mengambil tema menyerupai Gothic namun lebih membahas dari segi sosial dan budaya.

Karya fashion yang bertema gothic banyak digunakan beberapa desainer di dalam maupun luar negeri, tugas akhir yang saya ciptakan yaitu busana pesta cocktail yang terinspirasi dari Hand of Fatima dan simbol gothic yang memiliki makna “cinta” sebagai motif pada karya ini, dan dalam perwujudan motif tersebut menggunakan teknik batik.

Yogyakarta,

Devina Pegi Melati

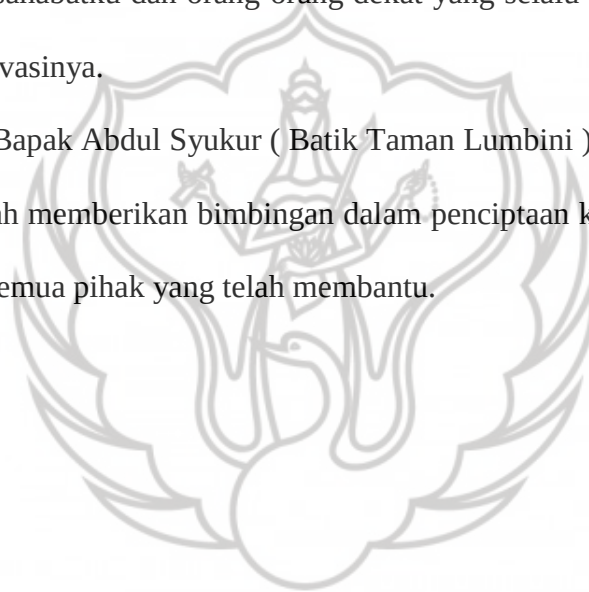
NIM. 1400041025

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat serta segala karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “GAYA GOTHIC MODERN DALAM BUSANA COCKTAIL” untuk memenuhi syarat kelulusan jurusan D3 Batik & Fashion, Fakultas Seni Rupa di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dengan kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada dosen yang telah membimbing sehingga tugas akhir ini lancar, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M.Des. Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Yulriawan, M. Hum. Ketua Jurusan Kriya, Institut Seni Yogyakarta.
4. Toyibah Kusumawati, S.Sn., M.Sn. Ketua Prodi selaku Dosen Wali Kelas D-3 Batik dan Fashion, Institut Seni Yogyakarta.
5. Drs. I Made Sukanadi, M.Hum. Selaku dosen pembimbing I.
6. Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn. Selaku dosen pembimbing II.
7. Amin Hendra Wijaya, M.M selaku dosen mata kuliah Fashion.
8. Dosen-dosen jurusan Kriya dan D-3 Batik & Fashion

9. Kepada papah mamah, orang yang paling berjasa terimakasih atas dukungan, kasih sayang dan motivasinya.
10. Kepada keluarga besar Mbah Martoyo dan keluarga besar Akong Pegi yang selalu memberikan semangat.
11. Kepada guru besar Bapak Yoyok Suharto (Golden Mind Center) dan om Ruly Permana (Batik Plinteng Sosrodipuran)
12. Kepada sahabatku dan orang-orang dekat yang selalu memberikan dukungan dan motivasinya.
13. Kepada Bapak Abdul Syukur (Batik Taman Lumbini) dan Bapak Nurrohmat yang telah memberikan bimbingan dalam penciptaan karya Tugas Akhir, dan kepada semua pihak yang telah membantu.



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
MOTTO	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
INTISARI (ABSTRAK)	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	4
BAB II PROSES PENCIPTAAN.....	9
A. Ide Penciptaan	9
B. Data Acuan.....	14
C. Analisis Data	16
D. Rancangan Karya	17
BAB III PROSES PERWUJUDAN.....	37
A. Pemilihan Bahan dan alat.....	37
B. Teknik Pengerjaan.....	47
C. Tahan Perwujudan.....	49
D. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	52

BAB IV	TINJAUAN KARYA	61
A.	Tinjauan Umum	61
B.	Tinjauan Khusus	62
BAB V	PENUTUP	78
DAFTAR PUSTAKA		79
LAMPIRAN		81



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Pemilihan Bahan Utama.....	37
Table 2. Pemilihan Bahan Aplikasi.....	40
Tabel 3. Pemilihan Alat Batik.....	42
Tabel 4. Pemilihan Alat Jahit.....	44
Tabel 5. Pemilihan Alat dan Bahan Cap Kertas.....	45
Tabel 6. Tahap Perwujudan Karya.....	49
Tabel 7. Kalkulasi Biaya “The Dark Romance 1”	52
Tabel 8. Kalkulasi Biaya “The Dark Romance 2”	53
Tabel 9. Kalkulasi Biaya ”The Dark Romance 3”	54
Tabel 10. Kalkulasi Biaya “The Dark Romance 4”	55
Tabel 11. Kalkulasi Biaya “The Dark Romance 5”	56
Tabel 12. Kalkulasi Biaya “The Dark Romance 6”	57
Tabel 13. Kalkulasi Biaya “The Dark Romance 7”	58
Tabel 14. Kalkulasi Biaya “The Dark Romance 8”	59
Tabel 15. Kalkulasi Biaya Total Pembuatan Karya.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Maxim W.Furek (Peneliti Goth).....	10
Gambar 2. Fashion Goth Muda – Klipatrick.....	10
Gambar 3. Gaun Cocktail.....	14
Gambar 4. Gaun Cocktail.....	14
Gambar 5. Gaun Bertema Gothic.....	15
Gambar 6. Hand of Fatima.....	15
Gambar 7. Simbol Cinta Goth.....	16
Gambar 8 Pola Dasar Busana Wanita.	19
Gambar 9. Sketsa Desain 1.....	20
Gambar 10.Pecah Pola Karya 1.....	21
Gambar 11. Sketsa Desain 2.....	22
Gambar 12. Pecah Pola Karya 2.....	23
Gambar 13. Sketsa Desain 3.....	24
Gambar 14. Pecah Pola Karya 3.....	25
Gambar 15. Sketsa Desain 4.....	26
Gambar 16. Peca Pola Karya 4.....	27
Gamvar 17. Sketsa Desain 5.....	28
Gambar 18. Pecah Pola Karya 5.....	29
Gambar 19. Sketsa Desain 6.....	30
Gambar 20. Pecah Pola Karya 6.....	31
Gambar 21. Sketsa Desain 7.....	32
Gambar 22. Pecah Pola Karya 7.....	33
Gambar 23. Sketsa Desain 8.....	34
Gambar 24. Pecah Pola Karya 8.....	35
Gambar 24. Detail Motif Hand of Fatima.....	36
Gambar 26. Kain Primisima.....	37

Gambar 27.Tile Polkadot.....	37
Gambar 28. Kain Bridal Hitam.....	38
Gambar 29. Kain Bridal Maroon.....	38
Gambar 30. Kain Jaring-jaring	38
Gambar 31. Kain Satin Gliter	39
Gambar 32. Brokat Prada	39
Gambar 33.Border Prada.	40
Gambar 34. Payet Halon.....	40
Gambar 35. Payet Piring.....	40
Gambar 36. Kancing Baju.....	41
Gambar 37. Retsleting Jepang.....	41
Gambar 38. Lilin Malam.....	41
Gambar 39. Pewarna Batik Kimia.....	42
Gambar 40. Alat Cap Batik Kertas	42
Gambar 41. Canting.....	43
Gambar 42. Kompor Batik.....	43
Gambar 43. Wajan.....	43
Gambar 44. Ember.....	43
Gambar 45. Kompor.....	44
Gambar 46. Panci.....	44
Gambar 47. Mesin Jahit.....	44
Gambar 48. Gunting Kain.....	44
Gambar 49. Jarum.....	45
Gambar 50. Pensil.....	45
Gambar 51. Penggaris.....	45
Gambar 52. Limbah Kertas untuk Cap Kertas.....	46
Gambar 53. Lem G.....	46
Gambar 54. Gunting.....	46
Gambar 55. Pinset.....	47

Gambar 56. Kayu Potong.....	47
Gambar 57. Proses Pembuatan Cap Kertas.....	49
Gambar 58. Proses Pembuatan Cap Kertas.....	49
Gambar 59. Pemolaan Komposisi Motif.....	49
Gambar 60. Proses Pengecapan Batik.....	50
Gambar 61. Pewarnaan Batik.....	50
Gambar 62. Proses Nemboki.....	50
Gambar 63. Proses Pelorodan Kain Batik.....	50
Gambar 64. Tahap Pemolaan.....	51
Gambar 65. Tahap Pematongan Kain.....	51
Gambar 66. Tahap Menjahit Busana.....	51
Gambar 67. Karya 1.....	62
Gambar 68. Karya 2.....	64
Gambar 69. Karya 3.....	66
Gambar 70. Karya 4.....	68
Gambar 71. Karya 5.....	70
Gambar 72. Karya 6.....	72
Gambar 73. Karya 7.....	74
Gambar 74. Karya 8.....	76

DAFTAR LAMPIRAN

Gambar 59. Fashion Show Tugas Akhir Reflection of Art.....	81
Gambar 60. Fashion Show Tugas Akhir Reflection of Art.....	81
Gambar 61. Fashion Show Tugas Akhir Reflection of Art.....	82



INTISARI

Karya Tugas Akhir ini terinspirasi oleh karakter Gothic yang kuat, dan juga memiliki fashion yang khas untuk menampakkan sebagai seorang Gothic. dalam karya ini penulis mengambil warna-warna yang menjadi ciri khas Gothic yaitu Hitam dan Merah yang memiliki arti yang sangat cocok dengan karakter yang mereka miliki. Hand of Fatima menjadi inspirasi utama dalam pembuatan motif dalam karya Tugas Akhir ini.

Metode Penciptaan yang digunakan adalah mengacu pada pendapat SP. Gustami tentang eksplorasi, perancangan dan perwujuduan. Metode pendekatan ini mengacu pada pendekatan estetis yang penulis pahami dalam tema gothic ini yaitu memahami setiap gaya para goth yang sewaktu-waktu berubah pada era tertentu, dan pendekatan ergonomis yaitu pendekatan dari segi kenyamanan dan kesesuaian sebuah produk yang dibuat . Dalam proses penciptaan karya ini menggunakan teknik cap kertas dan pewarna bahan kimia naphthol. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi (pengamatan dan pencatatan), sumber sekunder (pengumpulan data dari buku-buku) dan analisis data kualitatif menurut Seiddel dalam Burhan Bungin (pencatatan proses pada lapangan).

Dari hasil penciptaan karya ini dapat diperoleh beberapa kesimpulan bahwa seorang gothic bukanlah seseorang yang harus dipandang sebelah mata, karena dari sisi karakternya bisa bermanfaat jika digunakan dengan baik. Jadikan penilaian negatif orang lain terhadap fashion yang mungkin memiliki gaya yang aneh menjadi terlihat positif karena pembawaan baik dari diri kita sebagai pemakai busana tersebut.

Kata kunci : *Motif Gothic Modern, Busana Cocktail.*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu sihir atau penyihir di dunia ini sudah ada sejak ribuan tahun yang lalu. Bahkan dahulu banyak manusia mempunyai ilmu sihir atau bersifat mistis, kaum wanita lah yang banyak dikenal mempunyai ilmu sihir ini. Pada masa kegelapan Eropa diabad pertengahan, banyak sekali wanita yang dieksekusi mati karena dituduh sebagai penyihir. Wanita yang mempunyai ilmu sihir pada zaman dahulu sangat sulit diketahui ciri-cirinya, jadi para wanita sangat sering mendapat ancaman eksekusi mati. Penyihir wanita dalam legenda dunia sihir adalah wanita yang memiliki kecantikan sangat mempesona namun bisa juga digambarkan sosok yang memiliki wajah dan kelakuan seburuk iblis. Sangat sulit untuk mengetahui sejarah kapan pertama kali sihir itu ada di dunia, namun ada salah satu benda peninggalan sejarah yang berasal dari zaman Mesir kuno, yaitu lembaran papyrus yang berisi tentang hal-hal yang berkaitan dengan sulap. Dengan adanya peninggalan sejarah ini kita bisa mengira kapan pertama kali sulap itu muncul.

Gothic tak lepas dari penampilan para penyihir yang terkenal seram, bernuansa gelap dan juga mempunyai aliran musik keras tak asing juga mendengar istilah “*Black Death*”. Meskipun penyihir perempuan kejam namun gaya busana yang digunakan sangat berkarakter, mempunyai ciri khas yang sangat kuat berkaitan dengan ilmunya. *Witch* tidaklah penyihir yang

selalu terlihat seperti iblis namun ada yang mempunyai paras mempesona dengan balutan gaun indah, tegas namun gelap dan garang.

Bukan hanya gaya busananya yang berkarakter namun seperti *witchcraft*, bahkan aksesoris aksi saat mengeluarkan ilmunya yang dimiliki sangat menakjubkan. Warna dan ciri khas dari penyihir atau gothic ini adalah warna hitam dan merah. Lambang pengusiran, sesuatu yang negatif, mengikat, kekuatan, ketidak bahagiaan, terdapat dalam warna hitam yang semakin menambah kesan misteri. Selain itu pada warna merah melambangkan juga kekuatan, keberanian, panas, kekerasan, peperangan, dan juga simbol dari api. Sebenarnya ada warna lain yang memiliki arti berhubungan dengan sihir, yaitu warna ungu yang melambangkan kekuatan spiritual, misteri, arogan, *magic* atau keajaiban, namun warna ungu sangat jarang ditemui pada gaya *gothic*, sehingga dalam karya ini, penulis mengambil warna hitam, merah, dan putih.

Gaya busana *gothic* wanita memiliki ciri khas rok berkibar, gaun panjang, *skinny jeans*, namun jika ingin terlihat glamour bisa dengan menggunakan gaun berwarna hitam dengan memperlihatkan keseksian dan lekuk tubuh namun tetap dengan bernuansa gelap ditambah dengan aksesoris yang besar seperti kalung, *headpiece* atau anting. Selain itu gaya rambut yang lurus atau bahkan rambut diikat besar dengan tetap menata rambut terkesan tegas. Untuk warna rambut bisa seluruhnya hitam atau ditambah dengan sedikit warna merah atau ungu menyala dengan teknik pewarnaan *highlight*.

Penulis sangat tertarik dan yakin bahwa dengan mengambil inspirasi busana dari gaya *gothic* akan lebih memunculkan karakter yang berbeda karena pada busana ini akan diberi sentuhan motif batik tradisional yang dikembangkan lagi menjadi suatu karya motif yang berbeda. Kesan seram pada gaya *gothic* nanti akan terlihat lebih cantik dan sangat memberi kesan berbeda dengan busana *gothic* pada umumnya karena motif batik yang akan penulis padukan ke dalam busana.

Mengenai motif batik yang akan diangkat dalam karya ini yaitu simbol “*Hand of Fatima*” atau Tangan Fatima disebut juga dengan istilah Khamsa atau Hamsa yang berasal dari bahasa Arab dan memiliki arti “lima”. Di wilayah Timur Tengah dan Afrika Utara, simbol ini dipercaya bisa melawan mata jahat (*evil eye*) dengan memasangnya sebagai perhiasan atau hiasan dinding. Dalam bahasa arab, mata jahat disebut dengan ‘ainul hasud’ indikasi mata jahat terdapat dalam riwayat hadis dari Bukhari dan Muslim. Kata Nabi Muhammad SAW, ”Mata (jahat) itu benar adanya” (HR Muslim). Lima jari pada telapak tangan Fatima juga diasosiasikan dengan rukun Islam dalam kepercayaan suni dan lima orang suci ahlulbait yang diselimuti oleh nabi SAW dalam kepercayaan syiah.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana mewujudkan busana cocktail bertemakan motif gothic modern menjadi busana yang anggun dan tetap berkarakter.

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan :

Menciptakan busana cocktail yang bertema gothic modern menjadi busana yang anggun dan berkarakter

Manfaat :

1. Melatih diri untuk lebih berkreasi yang bermanfaat dan menjadi titik awal karir sesuai hobi sendiri tentunya akan lebih senang dalam berkarya.
2. Agar masyarakat lebih mengenal dan mempunyai keinginan untuk lebih berani mencoba berkarya ini manfaat untuk masyarakat yang mempunyai bidang atau hobi yang sama. Dan agar masyarakat luas lebih mencintai batik Indonesia agar tidak mudah diklaim oleh negara lain.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Metode Pendekatan Estetis

Pendekatan estetis yang penulis pahami dalam tema gothic ini yaitu memahami setiap gaya para goth yang sewaktu-waktu berubah pada era tertentu. Dan saat ini di era modern di mana kaum gothic sudah mulai menipis dan menjadi suatu golongan atau sejarah yang sering dipandang sebelah mata. Penulis mencoba menampilkan kembali dan mengingatkan kembali pada penikmat karya dengan penilaian yang berbeda karena perubahan gaya klasik gothic yang mulai usang di mata masyarakat dengan gaya yang lebih segar di era

modern agar dapat diterima baik dan sedikit melupakan simpang-siur penilaian terhadap sejarah gothic yang mengandung energi negatif.

b. Metode Pendekatan Ergonomis

Karya ini mengutamakan keselarasan warna dan motif yang menguatkan karakter *gothic*. Warna hitam sebagai warna dominan dalam karya ini, dengan menambahkan warna merah yang akan mempercantik dan menambah kesan menyala di warna hitamnya. Motif itu sendiri akan menambah perhatian dan menuju pada maksud dari tema *gothic*.

Pendekatan ergonomis itu sendiri yaitu pendekatan dari segi kenyamanan sebuah produk yang dibuat. Hal yang perlu diperhatikan dalam sebuah karya seni fungsional yaitu aspek kesesuaian dan kenyamanan karya yang akan diwujudkan, kedua aspek ini menyangkut pada bahan utama, motif, warna, hiasan, ukuran busana dan pola busana yang akan memberikan kenyamanan dan kesesuaian dari karya tersebut.

c. Metode Pengumpulan Data

1) Observasi

Metode observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan dengan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki. Metode penelitian ini dimana penulis melakukan pengamatan secara langsung dalam proses pembuatan batik di Batik Taman Lumbini dan tempat pembuatan cap kertas. Metode

ini digunakan agar penulis lebih memahami teknik yang akan dipilih untuk penciptaan karya tugas akhir. (Hadi, 1983:136).

2) Sumber Sekunder

Sumber sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen yang ada. Pengumpulan data dengan menggunakan sumber sekunder dilakukan dengan cara membaca buku-buku dan catatan-catatan bahan kuliah yang berhubungan dengan pembahasan karya akhir ini sebagai landasan teori.

3) Analisis Data (Kualitatif)

Menurut Seiddel dalam Burhan Bungin mengatakan bahwa analisis data kualitatif prosesnya sebagai berikut :

- a) proses mencatat yang menghasilkan catatan lapangan, dengan hal itu diberi kode agar sumber datanya tetap dapat ditelusuri.
- b) Mengumpulkan, memilah-milah, mengklasifikasikan, menyintesis, membuat ikhtisar dan membuat indeks.
- c) Berfikir, dengan jalan membuat agar kategori data itu mempunyai makna, mencari dan menemukan pola dan hubungan-hubungan.
- d) Membuat temuan-temuan umum.

(Bungin, 2011 : 149).

Dari analisis data kualitatif menurut Seiddel ini yang dapat penulis ambil yaitu mencatat yang menghasilkan catatan lapangan pada saat proses pembuatan karya tugas akhir, sehingga penulis dapat menyelesaikan tahap perwujudan karya.

2. Metode Penciptaan.

Proses penciptaan yang dilakukan, yaitu mengacu pada pendapat SP. Gustami, yang meliputi eksplorasi, perancangan, dan perwujudan.

a. Eksplorasi

Pada tahap eksplorasi penulis melakukan identifikasi, penelusuran, penggalian, pengumpulan referensi, pengolahan, analisis data, dan perumusan masalah. Untuk menyimpulkan dan memecahkan masalah secara teori mengenai ide, yang hasilnya akan digunakan sebagai dasar dilakukannya perancangan. Eksplorasi yang dilakukan untuk merancang karya ini yaitu dengan cara lebih banyak membaca referensi dari beberapa artikel tentang *gothic*. Memahami siluet, warna dan simbol- simbol gothic yang akan penulis kembangkan dengan sentuhan motif batik.

b. Perancangan

Tahap perancangan terdiri dari kegiatan menuangkan ide dari hasil analisis yang telah dilakukan ke dalam bentuk desain. Hasil perancangan tersebut selanjutnya diwujudkan dalam bentuk karya. Perancangan meliputi beberapa tahapan, di antaranya rancangan desain alternatif (sketsa). Dari beberapa sketsa tersebut dipilih beberapa sketsa yang terbaik dijadikan sebagai desain terpilih. Merancang sketsa busana adalah tahap awal untuk membuat busana, tak lupa juga memilih motif yang sesuai dengan tema yang diambil

dan mengembang motif tradisional dengan motif yang penulis ambil dari simbol *gothic*.

c. Perwujudan

Tahap perwujudan merupakan tahap mewujudkan ide, konsep, landasan, dan rancangan menjadi karya. Dari semua tahapan dan langkah yang telah dilakukan, perlu dilakukan evaluasi untuk mengetahui secara menyeluruh terhadap kesesuaian antara gagasan dan karya yang diciptakan. Tahap dalam perwujudan karya ini yaitu membuat sketsa busana *cocktail* dengan siluet yang sesuai dengan tema yang diambil, membuat sketsa motif yang diambil dari simbol *gothic* lalu dikembangkan setelah itu melalui proses batik dan pewarnaan. Selanjutnya adalah tahap pembuatan busana *cocktail* dari mengukur badan, membuat pola baju, menjahit dan memasang hiasan beserta aksesoris yang dibutuhkan. (Gustami, 1997 : 12).