

PENERAPAN *PATTERN MAGIC* PADA PEMBUATAN BUSANA PESTA DI ALVERA *FASHION AND CREATIVE*

Bunga Maghfiroh¹, Ma'rifatun Nashikhah²

^{1,2}Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: bunga.20062@mhs.unesa.ac.id

ABSTRAK

Pattern Magic adalah pembuatan pola dengan sebuah Teknik dengan hasil busananya menjadi 3 dimensi. *Pattern Magic* ini dibuat oleh orang yang berasal dari Jepang yaitu Tomoko Nakamichi. Beliau merupakan seorang ahli *fashion* yang sudah menciptakan membuat karya beberapa buku. *Prototype* merupakan salah satu media yang dapat mempermudah proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu penulis yang sedang melaksanakan magang di *Alvera Fashion and Creative* membuat media ajar *prototype*. Dengan adanya media ini diharapkan dapat membantu murid dan pengajar dalam proses pembelajaran berlangsung terutama dalam kegiatan praktik, karena dapat dijadikan contoh selama kegiatan dilakukan

Kata kunci : *pattern magic*, *prototype*, pembelajaran

ABSTRACT

Pattern Magic is pattern making with a technique with the result that the clothes become 3 dimensions. This *Pattern Magic* was created by a person from Japan, Tomoko Nakamichi. He is a fashion expert who has created several books. *Prototype* is one of the media that can facilitate the learning process. Therefore the writer who is carrying out an internship at *Alvera Fashion and Creative* makes a *prototype* teaching media. With this media it is hoped that it can help students and teachers in the learning process takes place, especially in practical activities, because it can be used as an example during activities carried out.

Keywords: *pattern magic*, *prototype*, learning

PENDAHULUAN

Lembaga kursus dan pelatihan (LKP) adalah satuan pendidikan nonformal yang diselenggarakan bagi masyarakat memerlukan bekal pengetahuan, keterampilan, kecakapan hidup, dan sikap untuk mengembangkan diri, mengembangkan profesi, bekerja, usaha mandiri, dan melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi (Sujanto alex 2016:2). Menurut Miarso (2004:87) sebagaimana dikutip oleh sutarto (2013:46) menyatakan bahwa “Program pelatihan adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan, dan terkendali agar orang lain belajar dan terjadi perubahan perilaku yang relatif menetap sebagai hasil dari pengalaman.

Adapun fungsi dari pendidikan non formal sendiri yaitu sebagai penambah, pengganti ataupun pelengkap dari adanya

pendidikan formal yang ada dalam rangka mendukung pendidikan sepanjang hayat. Program yang diselenggarakan melalui pendidikan nonformal dimaksudkan untuk dapat melayani berbagai kebutuhan masyarakat yang karena suatu hal tidak dapat memperoleh kesempatan belajar dipendidikan formal (Kumidaninggar, 2017:3). Oleh sebab itu terbentuknya Lembaga Kursus dan Pelatihan dalam bidang *fashion* yang dapat mencetus para *designer* dan wirausahawan di bidang *fashion* yaitu *Alvera Fashion and Creative*.

Alvera Fashion and Creative merupakan sebuah lembaga kursus di Surabaya yang bergerak pada bidang industri *fashion* dan memberikan bimbingan belajar untuk para murid dengan berbagai program pendidikan terbaru yang sudah disesuaikan dengan tuntutan dunia *Fashion*

terkini. Alvera sendiri menyediakan beberapa banyak program mulai dari desain, pola, menjahit, dan hingga kelas yang lainnya dengan melakukan pembelajaran yang sangat efektif dan menyenangkan. Selain itu terdapat pengajar terbaik dan berpengalaman dibidangnya. Alvera ini berada pada wilayah strategis yaitu Jalan Pucang Anom no. 82 Surabaya, Jawa Timur. program yang baru untuk menunjang keberhasilan pembelajaran atau pelatihan yang di berikan oleh para pengajar di Alvera.

Pada Alvera diperlukannya sebuah media bahan ajar yang gunanya untuk membantu murid dan juga pengajar dalam berjalannya proses belajar mengajar. Adapula berbagai macam media ajar salah satunya berupa *prototype* yang dapat sebagai contoh/gambaran kepada murid agar lebih mudah melakukan kegiatan praktik yang dilakukan. Murid akan dengan cepat dan lebih paham jika melakukan pembelajaran dengan bantuan *Prototype*, karena dapat memegang secara langsung sehingga kedepannya sudah memiliki bayangan bagaimana wujud secara langsung. Salah satu penerapannya yaitu dengan adanya *prototype* pembuatan pola di Alvera *Fashion and Creative*.

Dalam pembuatan pola terdapat beberapa cara salah satunya yaitu *Pattern Magic*. *Pattern Magic* adalah pembuatan pola dengan sebuah Teknik dengan hasil busananya menjadi 3 dimensi. *Pattern Magic* ini dibuat oleh orang yang berasal dari Jepang yaitu Tomoko Nakamichi. Beliau merupakan seorang ahli *fashion* yang sudah menciptakan membuat karya beberapa buku dan disebar diberbagai belahan dunia. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini yaitu: Mendeskripsikan proses tahapan penerapan *pattern magic* pada pembuatan busana pesta dan juga hasil jadi *prototype* penerapan *pattern magic* pada pembuatan busana pesta

Berdasarkan pengamatan pada waktu magang di Alvera belum terdapat modul pembelajaran yang baku. Mengingat modul merupakan salah satu media yang mempermudah proses pembelajaran, maka saya Mahasiswi Universitas Negeri Surabaya yang sedang melaksanakan program magang di Alvera melakukan cara penyusunan dan penerapan modul desain busana yang baik. Dengan penyusunan modul ini diharapkan bisa membantu mempermudah proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Ditinjau dari latar belakang diatas, peneliti ini menggunakan penelitian metode deskriptif yaitu mendeskripsikan setiap proses busana pesta dari awal hingga akhir mulai desain hingga *finishing*. Dengan waktu praktik kerja lapangan yang berlangsung selama 2 Bulan, dimulai pada tanggal 13 Februari hingga 14 April 2023 peneliti sudah mengamati bagaimana proses pembelajaran berlangsung di Alvera. Sehingga munculah ide *prototype* penerapan *pattern magic* pada pembuatan busana pesta untuk media bahan ajar selama proses belajar langsung.



Gambar 1 Alur Proses Tahapan

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berikut proses Penerapan *Pattern Magic* Pada Pembuatan Busana Pesta dilakukan beberapa tahapan antara lain:

Observasi Terkait Media Prototype. Pada kegiatan observasi dilakukan kegiatan yakni: a) melakukan observasi terhadap kesulitan yang dialami murid; b) konsultasi terkait yang akan dibuat *prototype*; c) menunjukkan *prototype* yang dibuat; dan d) melakukan revisi dan persetujuan oleh pengajar Alvera *Fashion and Creative*.

Penciptaan Desain Busana Pesta. Dalam desain ini terinspirasi dari ide *pattern magic* dan sedikit kombinasi pada busana pesta. Dalam pembuatan busana pesta ini terciptanya bentuk 3 dimensi yang berada pada tengah muka (TM). Dengan adanya pembuatan busana ini sesuai dengan konstruksi pola dan dihitung menggunakan perhitungan sistematis. Sehingga dari bentuk 3 dimensi itu disebut dengan istilah *pattern magic*.

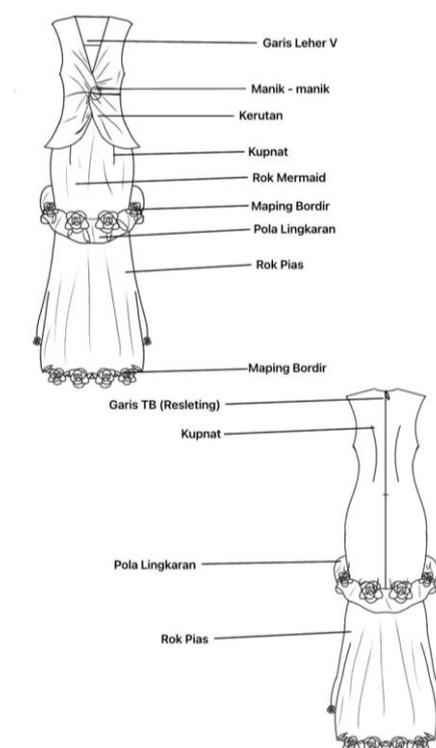
Dalam busana pesta ini sudah mencakup dari beberapa unsur yaitu: a) unsur garis yang terdapat yaitu garis sedikit lengkung yang terdapat pada bawah tengah muka, garis tersebut bersifat kesan dinamis; b) unsur arah yang terdapat yaitu arah tegak (vertikal) sehingga memiliki sifat keseimbangan; c) unsur bentuk yang terdapat yaitu penerapan bentuk garis leher V, bentuk rok pias, dan terdapat hiasan pada tengah muka (TM) memberikan kesan tersendiri dalam busana pesta tersebut. Dengan bentuk siluet A, karena pada bagian atas mengecil dan bagian bawahnya melebar; d) unsur ukuran yang terdapat yaitu busana pesta ini termasuk dalam ukuran maxi; e) unsur tekstur yang terdapat yaitu memiliki tekstur bahan halus, berkilau, dan jatuh pada kain velvet; f) unsur value yang terdapat yaitu terdapat value nuansa warna gelap dengan muda (*tint*); dan g) unsur warna yang terdapat yaitu warna ungu dan disebut dengan warna komplementer yang bersifat warna dingin jika digunakan.

Dalam *prototype* ini memiliki peletakan center of interest berupa hasil *pattern magic* pada bagian tengah muka

(TM). Dan terdapat hiasan *flounce* serta maping yang memberi kesan mewah tersendiri dalam pembuatan busana pesta ini. Kemudian ada manik manik berwarna merah muda pada bagian bawah *pattern magic*, sehingga dapat menarik perhatian orang lain.



Gambar 2 Desain Busana Pesta

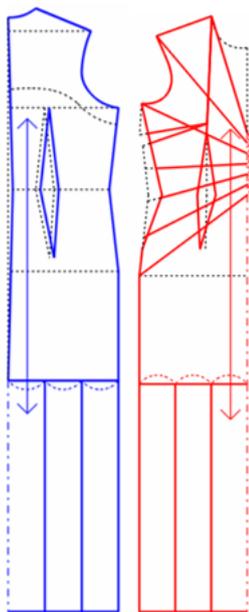


Gambar 3. Technical Drawing

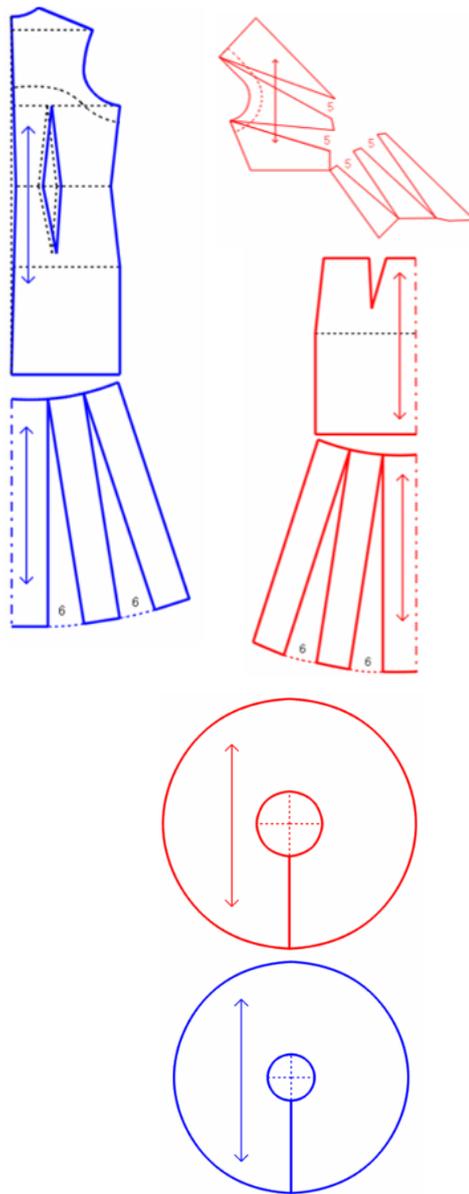
Proses Pembuatan Busana Pesta.

Dalam pembuatan *prototype* ini memiliki beberapa tahapan yang diperlukan detail, dan tanggung jawab sehingga dapat terciptanya busana pesta secara maksimal terutama dalam *pattern magic*. Dalam proses awal yaitu observasi akan hal yang dibutuhkan murid dalam pembelajaran kursus hingga sangat selesai telah sesuai dengan yang diharapkan. Meskipun terdapat kendala permasalahan dalam kelebihan kain dalam proses menjahit *pattern magic* yang diakibatkan oleh ukuran pecah pola terlalu banyak, dan sedikit perubahan pecah pola *pattern magic*.

Setelah melewati beberapa tahapan yaitu observasi, mendesain, membuat pecah pola, menjahit, dan menghias mapping border. Dalam pembuatan ini melakukan beberapa pengecekan fitting agar dapat dipakai pas sesuai tubuh pemakai. Dalam uji coba ini dapat mengetahui apakah dalam model tersebut lebih mudah menggunakan *pattern magic* atau pola yang lain. Sehingga melakukan uji coba menggunakan patung manekin ukuran kecil sebagai contoh *prototype* media bahan ajar Alvera *Fashion and Creative*.



Gambar 4. Pola *Pattern Magic*



Gambar 5. Pecah Pola



Gambar 6. Hasil Jadi Prototype

SIMPULAN dan SARAN

SIMPULAN

Berdasarkan hasil proses *prototype* kesimpulan yang dapat penulis ambil yaitu proses penentuan desain yang sudah sesuai dengan penggabungan *pattern magic* yang telah dimodifikasi. Penulis mendapatkan pengalaman yang belum saja diperoleh selama duduk dibangku perkuliahan. Meskipun ada sedikit kendala dan kesulitan dalam proses *pattern magic* ini, karena untuk desain model seperti ini lebih muda dengan menggunakan teknik *draping*.

Semoga dengan adanya media ajar *prototype* ini dapat membantu murid dalam proses pembelajaran langsung, karena terdapat contoh langsung hasil jadi yang dihimbau agar dapat memudahkan dalam proses membuat pola maupun praktik

lainnya. Sehingga maka dari itu melakukan uji coba terlebih dahulu menggunakan patung manekin ukuran kecil sebagai contoh *prototype* media bahan ajar Alvera *Fashion and Creative*.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang disampaikan, bahwasannya untuk model baju seperti ini lebih mudah menggunakan teknik *draping*. Semoga kedepannya terdapat berbagai percobaan *pattern magic*, sehingga dapat mengetahui cara langkah beserta hasil jadi busana

DAFTAR PUSTAKA

- Das Sakiraswati, M. (2015). *Teknik Penyusunan Modul*. Padang: Universitas Negeri Padang
- Jumariah. (2022). Penerapan Pola Dasar Praktis Dalam Pembuatan Pola Busana Wanita Di Tempat Kursus Griya Busana Di Magelang. *Jurnal Socia Akademika Volume 8*, 105-110
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Peneliti bidang pendidikan pada kemendikbud*, 98-101.
- Muhammad Hasan, S. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media group.
- Nashikhah, M., Inayah, D. T., & Widyastuti, I. Z. (2020). Busana Pesta dengan teknik *Pattern Magic* (The knot dress) dan hiasan Tenun Tapestry. *Jurnal Teknologi Busana dan Boga*, 168-177.
- Putri, Y. M. (2020). *Meningkatkan Kompetensi Dalam Membentuk Opini Publik di Lembaga Kursus dan Pelatihan Publik Relations*. Padang: Universitas Negeri Padang
- Ramadan, Z. H. (2022). Pelatihan Penyusunan Modul Pembelajaran Bagi Guru-Guru Sd di Kabupaten Inhil. *Journal of Human and Education*, 34-39.
- Sawitri, S., Naam, F., Prasetyaningtyas, W., & Rachmawati, R. (2020).

- Kemampuan Mahasiswa Pendidikan Tata Busana Dalam Mencipta Desain Busana Dengan Sumber Inspirasi Film. *Prosiding Teknik Boga Busana FT UNY*, 1-10.
- Sukmawati, T. (2018). Upaya LKP Lucky Dalam Meningkatkan Keterampilan Melalui Program Kursus Menjahit. *Jurnal COMM-EDU*, 105-114.
- Yoko, P., Adwiya, R., & Nugraha, W. (2019). Penerapan Metode Prototype dalam Perancangan Aplikasi SIPINJAM Berbasis Website pada Credit Union Canaga Antutn . *Jurnal Ilmiah Merpati Volume 7*, 212-223.
- Yusuf, H. (2021). Pelatihan Pembuatan Modul Pembelajaran Untuk Mendukung Pembelajaran Online. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat TEKNO*, 33-38.
- Yusmerita, M. (2007). Modul Desain Busana. *Universitas Negeri Padang*, 4-12.