

PENERAPAN SUMBER IDE ILALANG PADA GAUN MALAM

Inas Mutiara Dewi¹, Yulistiana^{*2}

^{1,2}Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya

*Corresponding Author: yulistiana@unesa.ac.id

Abstrak

Ilalang atau rumput liar sering dianggap sebagai tumbuhan pengganggu atau gulma, karena sifatnya yang mudah tumbuh dimana saja di lahan yang kosong. Tujuan dari penulisan artikel ini adalah: (1) untuk mendeskripsikan proses pembuatan aplikasi bordir komputer 3 dimensi pada gaun malam; (2) untuk mendeskripsikan proses pengaplikasian aplikasi bordir komputer 3 dimensi pada gaun malam; dan (3) untuk mendeskripsikan hasil jadi dari aplikasi bordir komputer 3 dimensi pada gaun malam. Ilalang dapat dijadikan sumber ide penciptaan gaun malam three-piece yang terdiri dari jumpsuit, dress luaran, dan rok layer dengan menggunakan manipulating fabric aplikasi bordir komputer 3 dimensi sebagai perwujudan sumber ide ilalang. Bordir komputer merupakan teknologi terbaru saat ini sehingga pengerjaannya lebih mudah dan cepat sesuai desain yang diinginkan. Metode rekayasa karya dimulai dari menentukan sumber ide dalam bentuk moodboard, perencanaan warna dan bahan, mendesain gaun, proses pembuatan gaun malam, proses pembuatan aplikasi bordir komputer 3 dimensi dimulai dengan membuat desain motif pada komputer dan kemudian diterapkan pada gaun malam. Hasil perwujudan gaun malam dengan menerapkan manipulating fabric aplikasi bordir komputer 3 dimensi menghasilkan busana yang terlihat tampak nyata, indah dan elegan.

Kata kunci: ilalang, aplikasi bordir komputer 3 dimensi, gaun malam

Abstract

Weeds or lying grass are often considered nuisance plants or weeds, because they easily grow anywhere on empty land. The purpose of writing this article is: (1) to describe the process of making 3-dimensional computer embroidery applications on evening dresses; (2) to describe the process of applying 3-dimensional computer embroidery applications to evening gowns; and (3) to describe the finished results of the application of 3-dimensional computer embroidery on evening gowns. Weeds can be used as a source of ideas for making a three-piece evening gown consisting of a jumpsuit, outer dress and layered skirt using fabric manipulation using a 3-dimensional computer embroidery application as a transition source for weed ideas. Computer embroidery is the newest technology today so that the process is easier and faster according to the desired design. The work engineering method starts from determining the source of ideas in the form of a moodboard, planning colors and materials, designing dresses, the process of making evening dresses, the process of making 3-dimensional computer embroidery applications starting with creating motif designs on the computer and then applying them to evening dresses. The results of changing evening gowns using fabric manipulation using 3-dimensional computer embroidery applications produce clothing that looks real, beautiful, and elegant.

Keywords: weeds, 3-dimensional computer embroidery applications, evening gown

1. PENDAHULUAN

Dimensions menggambarkan karakter sebuah dunia yang sangat kontras dan berbeda satu dengan yang lainnya. Seperti teori para ahli fisika kuantum Dr. Michio Kaku, mengenai Parallel Universe bahwa dunia saat ini bukan hanya dunia yang ada. Ada berbagai dunia-dunia lain dengan berbagai macam realitas berbeda yang membawa ke dimensi ruang dan waktu yang berbeda pula. *Dimensions* mempersembahkan 4 sub-tema yaitu: Genesis, Flash, Ethos dan Dose. Salah satu tema yang diangkat oleh penulis adalah Ethos.

Pada penciptaan karya busana berikut ini mengambil salah satu tema yaitu *ethos*. *Ethos* merupakan sub-tema yang menggambarkan kehidupan manusia di masa sekarang. *Ethos* yaitu mengingatkan diri kita tentang sukacita menjadi manusia, praktik hidup yang lambat dan bentuk rasa syukur terhadap alam (UBM, 2019). Warna-warna yang diangkat pada tema ini adalah warna bumi seperti coklat, putih, dan lain lain.

Ide kreatif dalam menciptakan suatu busana sangat diperlukan untuk menciptakan suatu desain busana. Sumber ide dapat diambil dari berbagai hal yang ada di sekeliling kita, misalnya dari peristiwa yang terjadi, keindahan alam ataupun dari desain busana yang telah ada dan kemudian dikembangkan ke desain busana lain dan sebagainya. Sumber ide yang diambil pada kesempatan ini dari alam yaitu tumbuhan ilalang. Ilalang kerap kali dipandang sebelah mata. Ilalang atau rumput liar sering dianggap sebagai tumbuhan pengganggu atau gulma, karena sifatnya yang mudah tumbuh dimana saja di lahan-lahan yang kosong. Tidak hanya sebagai tanaman pengganggu ternyata ilalang juga memiliki banyak manfaat tersendiri karena unsur-unsur yang terkandung di dalamnya. Selain memiliki manfaat, tumbuhan ilalang juga memiliki karakteristik tersendiri.

Menurut Agoes (2010), ilalang adalah jenis rumput menahun dengan tunas panjang, bersisik, dan merayap di bawah tanah liat. Alang-alang (*imperata cylindrica*) atau ilalang adalah jenis rumput tahunan yang menyukai cahaya matahari, dengan bagian yang mudah terbakar di atas tanah dan akar rimpang yang menyebar luas di bawah permukaan tanah. Menurut Latief (2012) tinggi tumbuhan ilalang bisa mencapai 30-180 cm, batang padat dan daunnya seperti rumput. Ilalang mudah berkembang biak dan memiliki akar kaku yang tumbuh menjalar. Ilalang memiliki tiga bagian yaitu terdiri dari bunga, daun dan batang yang memiliki keistimewaan tersendiri di setiap bagiannya. Karakteristik tumbuhan ilalang yaitu memiliki rumput dengan tunas panjang dan bersisik, ujung puncak tunas yang muncul di atas permukaan tanah runcing tajam yang serupa dengan ranjau duri. Memiliki batang pendek yang menjulang naik ke atas tanah dan bunga memiliki susunan bulir menguncup serta terdapat rambut halus menyerupai bulu yang mudah diterbangkan oleh angin dan memiliki biji berwarna coklat tua.

Sumber ide dapat tercipta menjadi sebuah busana. Busana adalah segala apa yang dikenakan mulai dari ujung kepala hingga pangkal kaki. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, kegiatan dan aktivitas seseorang semakin banyak, sehingga dibutuhkan berbagai jenis busana yang dapat dipakai sesuai dengan kegiatan tersebut. Wanita tidak lepas dari aktivitas serta kegiatan yang membutuhkan busana, khususnya busana pesta.

Gaun atau dress adalah busana yang memang dirancang dan digunakan oleh kaum wanita. Gaun adalah busana wanita atau anak-anak yang mempunyai model terusan atau potongan di pinggang dan terbuat dari beragam gaya, jenis bahan, detail, hiasan, dan sebagainya (Hardisurya, 2011). Gaun malam (evening gown) adalah gaun yang dipakai oleh wanita pada kesempatan acara tertentu pada waktu malam hari. Menurut Fajrin & Umami (2020) *evening gown* adalah gaun malam yang anggun, biasanya sepanjang mata kaki atau hamper menyentuh lantai.

Gaun malam juga dibuat dari berbagai macam jenis bahan, detail dan hiasan yang akan menambah bentuk gaun menjadi menarik, indah dan mewah. Pemilihan bahan ini juga menggunakan bahan berkualitas tinggi dengan warna mencolok, mengkilap ataupun melangsai. Gaun malam biasanya menggunakan bahan yang memiliki tekstur halus dan lembut seperti sutera, satin, tulle, sifon dan sebagainya serta memiliki model busana yang terlihat mewah atau terkesan glamour.

Penciptaan gaun malam ini penulis mengaplikasikan *manipulating fabric* berupa aplikasi bordir komputer 3 dimensi sehingga menjadi busana tampak elegan dan terlihat nyata. *Manipulating fabric* yang digunakan ini merupakan perwujudan dari ciri-ciri sumber ide ilalang tersebut. Aplikasi adalah potongan kain berbentuk yang ditempelkan atau di jahit di atas permukaan sebuah kain. Misalnya, suatu bahan ditempelkan di bahan lain pada busana, kebaya, tas, dan lain lain (Hardisurya, 2011). Bordir identik dengan menyulam karena kata "bordir" diambil dari istilah Inggris embroidery (*im-broide*) yang artinya sulaman. Bordir atau dengan kata lain sulam merupakan salah satu bentuk kerajinan tangan yang membutuhkan ketelitian serta kesabaran. Sebelum ditemukannya mesin jahit, pekerjaan membordir yaitu dengan cara menggunakan jarum tangan. Seiring berkembangnya teknologi dengan adanya mesin jahit (mesin bordir) maka pekerjaan menyulam menjadi lebih cepat. Istilah bordir lebih populer di Indonesia daripada sulam

Bordir merupakan ragam hias yang bertujuan untuk keindahan dan untuk menghiasi bagian tertentu sehingga terlihat menarik dan memiliki nilai estetis dengan cara manual maupun digital menggunakan mesin dan komputer (Luna & Iffat, 2015). Bordir aplikasi 3 dimensi adalah teknik melekapkan kain yang telah dibentuk atau dihias di atas kain lain menggunakan teknik bordir yang sehingga membentuk relief atau timbul menonjol.

Perwujudan *manipulating fabric* ini menggunakan mesin bordir komputer (*computer embroidery*). Dinamakan bordir komputer karena dalam pengerjaannya menggunakan media komputer sebagai alat bantu utama dalam proses pembuatan desainnya. Bordir atau sulam merupakan salah satu bentuk kerajinan tangan yang membutuhkan ketelitian dan kesabaran. Menggunakan bordir komputer ini dianggap lebih praktis dikarenakan mampu menghasilkan produk bordir dengan kapasitas banyak sekaligus dalam menggunakan satu desain.

Mesin bordir komputer dirancang sebagai mesin yang mampu menghasilkan produk dengan kapasitas banyak. Hal tersebut juga tergantung pada jumlah kepala mesin bordir komputer. Menurut Yanuarmin (2015) kepala mesin bordir memiliki berbagai macam yaitu mulai dari jumlah kepala 1, kepala 2, kepala 6, kepala 12 dan kepala 20. Masing-masing kepala terdiri

dari 6 jarum, 9 jarum dan ada yang 15 jarum jahit. Semakin banyak jumlah kepala mesin bordir komputer, semakin banyak pula hasil produksi bordir.

Tujuan dari penulisan artikel ini adalah: (1) untuk mendeskripsikan proses pembuatan aplikasi bordir komputer 3 dimensi pada gaun malam; (2) untuk mendeskripsikan proses pengaplikasian aplikasi bordir komputer 3 dimensi pada gaun malam; dan (3) untuk mendeskripsikan hasil jadi dari aplikasi bordir komputer 3 dimensi pada gaun malam. Penulisan artikel ini bermanfaat untuk: (1) dapat menerapkan kemampuan, keahlian dan pengetahuan yang dimiliki ke dalam bentuk suatu karya nyata khususnya pembuatan aplikasi bordir 3 dimensi pada gaun malam; (2) memperoleh informasi dan pengetahuan dalam menciptakan dan menghias dalam gaun malam; (3) sebagai referensi tertulis dalam menciptakan desain baru dari sumber ide ilalang pada gaun wanita.

2. METODE

Sumber Ide

Sumber ide dapat muncul dari mana saja, salah satunya dari kondisi nyata atau kenyataan-kenyataan yang ada di dunia, yang terdiri atas lingkungan alam hayati, lingkungan alam non hayati, lingkungan buatan, dan lingkungan sosial. Sumber ide adalah segala sesuatu yang terdapat di lingkungan sekitar kita yang dapat memunculkan inspirasi seseorang untuk menciptakan desain yang baru (Inayah & Widiastuti, 2021).

Sumber ide dibutuhkan untuk mendesain busana yang baik dan untuk mewujudkan suatu rancangan karya. Sumber ide dapat diperoleh dari berbagai macam media atau suatu riset yang kemudian terwujud dalam suatu moodboard. Moodboard adalah kumpulan atau potongan-potongan gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan oleh seorang desainer.

Desain gaun wanita dibuat berdasarkan sumber ide (*inspiration picture*) yang ada. Pada pembuatan desain gaun wanita penulis mengambil tema *Blady Grass* yang terinspirasi dari padang ilalang kering yang menampilkan warna kecoklatan dan rustik. Gambar matahari juga disimbolkan bahwa tumbuhan ilalang rentan terhadap sinar atau cahaya matahari.



Gambar 1. sumber ide lampion

Rencana Bahan

Perencanaan bahan merupakan langkah memilih bahan yang sesuai dengan siluet yang telah diperoleh dan pemilihan warna yang digunakan berdasarkan rencana warna yang telah di pilih. Rencana warna yang dipilih adalah warna-warna yang mendominasi dalam sumber ide. Warna bahan utama yang digunakan yaitu doeskin, seedpearl dan warm taupe.

Bahan utama yang digunakan dalam pembuatan gaun malam ini adalah kain tulle, satin, dan organza. Tulle merupakan kain jala yang terbuat dari serat sutera, nilon, dan rayon dengan lubang yang berbentuk segienam. Kain satin Merupakan jenis kain lembut yang ditenun dengan menggunakan teknik serat filamen sehingga memiliki ciri khas permukaan yang mengkilap (Lam, 2013). Organza adalah kain tipis, tenunan polos, yang secara tradisional terbuat dari sutra. Banyak organza modern yang ditenun dengan serat filamen sintetik seperti poliester atau nilon.



Gambar 2. Bahan Utama

Desain Busana

Menurut Dewi & Wahyuningsih (2020) desain adalah suatu aktifitas menata unsur-unsur karya yang memerlukan prinsip desain (principle of design) seperti unity, balance, rhythm dan proporsi yang terwujud dalam tampilan karya nyata. Desain gaun malam tema blady grass ini dirancang sesuai dengan sumber ide yang ada.

Desain gaun malam ini terdiri dari *three-pieces* berupa jumpsuit dengan bustier yang dipakai sebelum dress menggunakan bahan satin. Jumpsuit terdiri dari badan atas yang menggunakan bustier dan menyambung dengan celana. Celana jumpsuit memiliki panjang 45 cm yang diukur dari pinggang. Dress luaran terdiri dari badan, lengan licin dan rok span dengan panjang di atas paha menggunakan bahan tulle. Rok layer setengah lingkaran dengan panjang sampai lantai yang menggunakan kain organza.

Pada gaun malam ini terdapat detail-detail desain *manipulating fabric* aplikasi bordir komputer 3 dimensi yang sesuai dengan ciri dari sumber ide dan membuat gaun terlihat tampak nyata ketika dikenakan. Aplikasi bordir menggunakan dua warna benang yang berbeda yaitu warna coklat tua pada bagian batangnya dan coklat muda pada bagian daunnya.



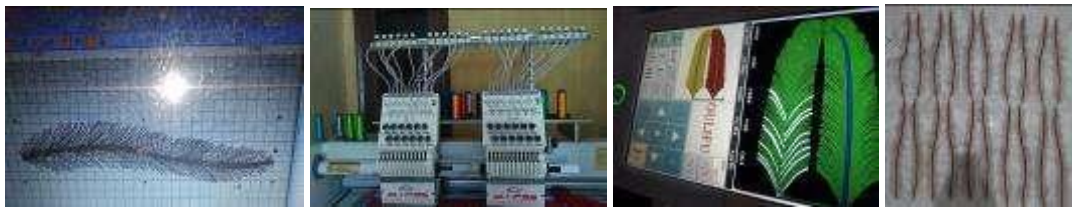
Gambar 3. Desain busana pesta malam

Proses Pembuatan Aplikasi Bordir Komputer 3 Dimensi

Mesin bordir komputer dalam proses pembuatan aplikasi bordir komputer 3 dimensi tentunya menjadi alat utama yang memiliki kemampuan produksi melebihi dari mesin bordir manual. Bahan baku untuk bordir komputer terdiri dari kain dan benang bordir. Bahan merupakan faktor yang sangat penting dalam membuat bordir, karena kualitas bordir salah satunya akan tergantung pada bahannya. Pemilihan bahan yang baik, akan menghasilkan bordir yang baik pula. Kualitas bordir menurut Suhersono (2011) ditentukan oleh beberapa aspek diantaranya (1) desain motif, desain yang dibuat harus logis, up to date, aktual, original, dan kreatif (2) susunan benang yang rapi (3) loncatan benang motif yang arahnya sesuai dengan bentuk motif (4) kekuatan benang harus baik (5) kerapatan setikan yang rapi dan tidak bertumpuk (6) kombinasi atau komposisi warna yang tepat (7) hasil bordir yang tidak berkerut (8) ketepatan waktu yang baik, relatif cepat dan tepat.

Proses pembuatan aplikasi bordir komputer 3 dimensi (Gambar 4) adalah sebagai berikut: (1) Membuat desain motif pada bordir komputer dengan menggunakan software yang dinamakan wilcom. Wilcom sebagai perangkat membuat desain motif bordir dilengkapi dengan ketentuan pemakaian warna benang dan teknik jahit bordir. Tanpa adanya desain motif, mesin bordir komputer tidak dapat beroperasi karena tidak adanya perintah yang diterima. Desain motif yang dibuat memiliki dua ukuran yaitu 40 x 7 cm dan 50 x 10 cm. Desain motif juga dibuat simetris supaya bentuk kanan dan kiri sama. Desain pada komputer ini sudah di ukur menggunakan ukuran skala agar hasil jadi sama dengan ukuran yang diinginkan (2) Menyiapkan mesin bordir komputer (3) Menyiapkan alat dan bahan. Alat yang digunakan yaitu pembedangan (ram) dan gunting bordir. Pembedangan berfungsi sebagai alat yang digunakan untuk menegangkan dan

merenggangkan kain. Pembedangan ini sama kegunaannya dengan mesin bordir manual, akan tetapi pada mesin bordir komputer alat ini terdapat mur. Mur berfungsi sebagai penghubung antara pembedangan dan mesin karena mesin akan bekerja secara otomatis. Gunting bordir digunakan untuk merapikan benang bordir atau membuang benang yang tidak diinginkan. Bahan yang digunakan untuk membordir yaitu kain organza dan benang bordir. Kain organza yang digunakan yaitu berwarna putih tulang dan benang bordir menggunakan warna coklat tua dan coklat muda (4) Menyiapkan gambar dalam format jpg dan ubah file menjadi file bordir dan kirim pada mesin bordir untuk disimpan (5) Memasangkan kain yang akan dibordir pada pembedangan (ram) khusus mesin bordir komputer (6) Setting gambar bordir pada virtual hoop / gambar pembedangan pada komputer dan pada area yang akan di bordir dan tekan tombol start pada mesin. Pada tahap membordir, mesin bordir bekerja dengan sendirinya sesuai dengan desain yang sudah ada dan hasil yang diperoleh nantinya juga tergantung dari jumlah kepala mesin.



Gambar 4. Proses Pembuatan Aplikasi Bordir Komputer 3 Dimensi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Penerapan Aplikasi Bordir Komputer 3 Dimensi Pada Gaun Malam

Proses penerapan aplikasi bordir komputer 3 dimensi membutuhkan beberapa alat dan bahan berupa dressform, jarum jahit tangan, gunting benang serta benang jahit. Dressform membantu atau mempermudah dalam proses pemasangan aplikasi bordir serta menampilkan model gaun dengan aplikasi bordir secara utuh.

Proses penerapan aplikasi bordir komputer 3 dimensi pada gaun pada gambar 5 adalah sebagai berikut: (1) Mempersiapkan hasil jadi bordir komputer (2) Mempersiapkan solder listrik yang berfungsi untuk membakar kain yang tidak diinginkan tanpa membakar keseluruhan kain. Kain yang di luar karya bordir dibuang dengan gunting bordir, sedangkan kain yang belum terbuang dengan sempurna dirapikan (dibakar) dengan menggunakan solder (3) Menggunting atau menyolder hasil bordir. Proses ini dilakukan untuk memisahkan motif bordir dari kain agar memperjelas bentuk dari hasil bordir dan memudahkan proses selanjutnya (4) Menyolder pada jarak antar daun. Proses ini bertujuan untuk membuat motif bordir tampak nyata 3 dimensi. Menyolder pada jarak antar daun dapat memakan waktu yang cukup lama, karena dibutuhkan ketelitian serta ketelatenan dalam pengerjaannya. Lama waktu untuk menyolder juga berbeda dari setiap ukuran motif bordirnya. Ukuran motif bordir yang besar pastinya akan memakan waktu yang lebih lama. Proses menyolder pada setiap motif bordirnya membutuhkan waktu kurang lebih 15 hingga 30 menit. Proses menyolder yang tidak berhati-hati dapat merusak hasil dari benang

bordir (5) Merapikan hasil bordir yang sudah di solder. Proses ini bertujuan untuk merapikan dan memisahkan hasil bordir yang kurang sesuai dengan kriteria hasil bordir yang baik (6) Mempersiapkan gaun yang akan diaplikasikan dengan aplikasi bordir komputer 3 dimensi. Gaun yang sudah jadi dipasangkan pada dressform. Pada dress luaran menggunakan bordir dengan ukuran panjang 40 cm dan lebar 6 cm. Penataan pada dress luaran badan atas menghadap ke atas dan pada badan bawah menghadap ke bawah. Pada rok layer menggunakan aplikasi bordir dengan ukuran lebih besar yaitu panjang 50 cm dan lebar 10 cm. Pada bagian layer diletakkan pada bagian bawah yang merambat ke atas dan pada bagian pinggang merambat ke bawah menggunakan ukuran bordir yang kecil.

Proses selanjutnya yaitu menata aplikasi bordir yang sudah di solder ditata pada bagian dress luaran sesuai letak pada desain dengan menggunakan jarum pentul. Penataan bordir menggunakan dressform agar lebih mudah. Proses penataan bordir dimulai dari garis pinggang muka ke badan bagian atas lalu ke bagian bawah hingga pada bagian belakang. Aplikasi bordir juga ditata pada bagian lengan dimulai dari bawah pergelangan lengan. Aplikasi bordir ditata dengan hasil menutupi sebagian bahan utama (tulle) untuk menghasilkan bentuk 3 dimensi. Sedangkan Proses penataan aplikasi bordir pada rok layer dimulai dari bagian bawah lalu diteruskan pada bagian pinggang atas.

Langkah akhir dari proses ini yaitu aplikasi bordir dijahit tangan dengan menggunakan teknik tusuk jelujur pada bagian batang pada motif aplikasi bordir dan melakukan proses finishing yaitu dengan merapikan aplikasi bordir dan proses treaming dengan menggunakan gunting bordir.



Gambar 5. Proses Penerapan Aplikasi Bordir Komputer 3 Dimensi Pada Gaun

Hasil Jadi Aplikasi Bordir Komputer 3 Dimensi Pada Gaun Malam

Hasil perwujudan gaun wanita tema blady grass dengan menggunakan manipulating fabric aplikasi bordir komputer 3 dimensi ini dapat dikatakan sesuai dengan desain yang ada. Pembuatan gaun malam ini melalui beberapa proses mulai dari memilih tema sumber ide, membuat desain, memilih warna dan bahan yang digunakan, membuat gaun, pembuatan manipulating fabric, pengaplikasian manipulating fabric pada gaun, finishing sampai dengan mengetahui hasil jadi gaun.

Pembuatan desain gaun malam yang terinspirasi dari ilalang ini sesuai dengan ciri-ciri sumber ide yang ada. Gaun three pieces yang terdiri dari jumpsuit, dress luaran dan rok layer ini sesuai dengan desain dan sesuai dengan ukuran model. Desain dibuat dengan menyatukan siluet I

pada dress luaran dan siluet A pada rok layer. Pada desain gaun malam ini memiliki dua fungsi yaitu dapat dikenakan dress luaran saja atau dengan menggunakan rok layer. Pada hasil jadi tampak menggunakan gaun lengkap dan terlihat lebih indah dan elegan.

Hasil jadi aplikasi bordir komputer 3 dimensi terlihat tampak nyata seolah-olah berbentuk seperti tumbuhan ilalang. Penempatan manipulating fabric terlihat sudah sesuai dengan desain. Warna dari aplikasi bordir yang menggunakan warna lebih tua dari gaun juga membuat aplikasi bordir terlihat lebih nyata.



Gambar 4. Hasil jadi gaun

4. SIMPULAN

Simpulan yang dapat diambil dari pembuatan gaun malam dengan menerapkan aplikasi bordir komputer 3 dimensi yaitu: proses pembuatan aplikasi bordir komputer 3 dimensi dimulai dengan membuat desain motif yang sesuai dengan sumber ide yang telah ada yaitu tumbuhan ilalang. Pada mesin bordir komputer desain dibuat dengan menggunakan *software* yang dinamakan *wilcom*. Desain motif pada komputer ditata dan dibuat simetris agar mempermudah proses pengaplikasian pada gaun. Bordir dibuat dengan menggunakan ukuran skala sehingga hasil jadi aplikasi bordir sama dengan ukuran yang sebenarnya. Bordir aplikasi dibuat dengan menggunakan kain organza. Hasil jadi dari bordir dikatakan baik dalam kerapian setikannya serta hasil bordir tidak berkerut; proses penerapan aplikasi bordir komputer 3 dimensi dimulai dengan menggunting atau menyolder hasil bordir dari kain lalu menyolder pada jarak antar motif daun untuk membuat bordir tampak nyata atau hidup seperti ilalang. Aplikasi bordir diterapkan pada

dress luaran dan rok layer dengan menggunakan tusuk jelujur pada bagian tengah batang motif ilalang; hasil jadi gaun malam *three pieces* dengan penerapan aplikasi bordir komputer 3 dimensi terlihat tampak nyata seolah berbentuk seperti tumbuhan ilalang. Jenis bahan dan warna kecoklatan yang dipilih, gaun tampak terlihat terlihat rustik, indah serta elegan.

Saran penggunaan aplikasi bordir 3 dimensi dengan komputer dapat diterapkan ketika memiliki satu desain motif namun ingin mencetak dalam jumlah yang banyak. Menggunakan bordir komputer juga dikatakann lebih praktis serta dapat menghemat waktu dikarenakan proses pengerjaan lebih cepat. Pengerjaan mesin bordir yang cepat dan memiliki desain motif yang banyak dapat menghemat waktu pengerjaan. Untuk penelitian lebih lanjut dapat menjadikan ilalang sebagai sumber ide penciptaan busana dengan teknik yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Agoes, A. 2010. *Tanaman Obat Indonesia*. Jakarta: Salemba Medika.
- Dewi, I. M., & Wahyuningsih, U. (2020). Teknik Pembuatan Corset Dress pada Koleksi Busana Pesta di Alben Ayub Andal. *BAJU: Journal of Fashion and Textile Design Unesa*, 1(2), 108-117.
- Fajrin, I., & Umami, M. Z. (2020). Proses Pembuatan Busana Pesta Malam dengan Variasi Spiral. *Garina*, 12(2).
- Hardisurya, I., Pambudy, N.M., & Jusuf, H. 2011. *Kamus Mode Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.suhersoni
- Inayah, D. T., & Widyastuti, I. Z. (2021). Busana Pesta dengan teknik Pattern Magic (The knot dress) dan hiasan Tenun Tapestry. *TEKNOBUGA: Jurnal Teknologi Busana dan Boga*, 9(2), 168-177.
- Lam, Elya. 2013. *Fashion Style*. Canada: Agricultural Council of Saskatchewan Inc.
- Latief, A. 2012. *Obat Tradisional*. Jakarta: EGC
- Luna, H. & Iffat, A. 2015. *Mahir Menjahit Tingkat Dasar Sampai Terampil*. Kelaten, Jawa Barat: Havamira
- Suhersono, Hery. 2011. *Mengenal Lebih Dalam Bordir Lukis Transformasi Seni Kriya Ke Seni Lukis*. Jakarta: Dian Rakyat.
- UBM Fashion. 2019. *Spring-Summer 2020: Ethos. Sourcing Trend Direction (Online)*, (<https://www.ubmfashion.com>), diakses 15 September 2019.
- Yanuarmi, D. (2015). Dampak Seni Bordir Komputer di Bukittinggi Sumatera Barat. *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni*, 17(2), 305-323.