

**PENCIPTAAN BUSANA PESTA MALAM DENGAN INSPIRASI
PESTA TOPENG DI *PALAZZO PISANI MORETTA*****Renita Zaesar Fitriani¹ dan Yulistiana²**

Program Studi Sarjana Terapan Tata Busana, Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya

Email: renitazaesar.21028@mhs.unesa.ac.id¹, yulistiana@unesa.ac.id²***Abstract***

Evening party wear is a special dress with a fashionable style of clothing that applies and is determined by fashion to be worn at night. In this study using the source of the idea of a masquerade party at the Palazzo Pisani Moretta located in Venice, Italy. The purpose of writing this article is to find out and describe the process of making and the finished result of creating evening party wear with the inspiration of a masquerade party at the Palazzo Pisani Moretta. The method used is the double diamond method which consists of several stages: discover, define, develop, and deliver. The initial stage is discover, searching for information and sources of ideas. The second stage, define, making a moodboard after getting the source of ideas. The develop stage, making the development of 5 women's fashion designs and 4 men's fashion designs. The final stage of deliver, the stage of applying details and decorations, namely in the details of the sequin mapping, manipulating double edged circular flounce inspired by the Palazzo Pisani Moretta, the design of sequin decorations on men's clothing inspired by the facade of the Palazzo Pisani Moretta building. In women's clothing, the main material is satin while men's clothing uses wool. Men's and women's clothing use a combination of dark purple jacquard fabric. The final result of the evening party dress was as expected, producing an elegant, classy and mysterious look as well as a center of interest that was realized in the details of the dress.

Keywords: *Evening_Party_Fashion, Inspiration, Masquerade_Ball, Palazzo_Pisani_Moretta.*

Abstrak

Busana pesta malam ialah pakaian khusus dengan gaya pakaian modis yang berlaku dan ditentukan oleh mode untuk dikenakan pada malam hari. Pada penelitian ini menggunakan sumber ide pesta topeng di *Palazzo Pisani Moretta* yang berada di *Venice, Italia*. Tujuan dari penulisan artikel ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses pembuatan dan hasil jadi pada penciptaan busana pesta malam dengan inspirasi pesta topeng di *palazzo pisani moretta*. Metode yang digunakan yaitu metode *double diamond* yang terdiri dari beberapa tahap: *discover, define, develop*, dan *deliver*. Tahap awal *discover*, pencarian informasi serta sumber ide. Tahap kedua, *define*, pembuatan *moodboard* setelah mendapatkan sumber ide. Tahap *develop*, pembuatan pengembangan 5 desain busana wanita dan 4 desain busana pria. Tahap akhir *deliver*, tahap penerapan *detail* dan hiasan yaitu pada *detail mapping* payet, *manipulating double edged cicular flounce* yang terinspirasi dari *palazzo pisani moretta*, desain hisan payet pada busana pria yang terinspirasi dari fasad bangunan *palazzo pisani moretta*. Pada busana wanita menggunakan bahan utama satin sedangkan busana pria menggunakan bahan *wool*. Busana pria dan wanita menggunakan kombinasi kain *jacquard* berwarna dark purple. Hasil jadi busana pesta malam sesuai dengan yang diharapkan, menghasilkan *look elegant, classy* dan *mysterious* serta *center of interest* yang terealisasikan pada detail busana.

Kata Kunci: Busana_Pesta_Malam, Inspirasi, Pesta_Topeng, *Palazzo_Pisani_Moretta*.

PENDAHULUAN

Busana pesta malam adalah pakaian pesta khusus yang dipakai pada malam hari dengan gaya pakaian modis yang ditentukan oleh fashion. Pakaian pesta malam memiliki properti khusus dan mewah, warna yang mencolok, *garniture* unik, halus, rapi dan bersih pada jahitannya (Sakti & Fiaunillah, 2023). Busana pesta semakin beragam seiring dengan meningkatnya peran wanita dalam kesempatan untuk menghadiri acara pesta. Perkembangan desain busana pesta mengikuti trend *fashion* setiap tahunnya sehingga busana pesta dapat mengikuti perkembangan zaman. Pakaian busana pesta cenderung rumit jika dibandingkan pada busana sehari-hari serta lebih beragam, seperti pengembangan garis

leher, pengembangan model lengan, serta pengembangan rok dan bentuk busana cenderung melekat dan membalut tubuh jika digunakan. (Taryati, A & Puspitasari, 2018).

Penciptaan busana pesta malam memerlukan inspirasi atau sumber ide yang menjadi acuan pada pembuatan busana pesta malam. Inspirasi ialah suatu proses yang mendorong otak/pikiran untuk berfikir dengan melakukan sesuatu tindakan yaitu menemukan sesuatu yang kreatif (Antara & Yogantari, 2018). Inspirasi tercipta ketika otak merespon dan memproses untuk melakukan tindakan setelah melihat atau mempelajari sesuatu yang ada di sekitar (Antika & Russanti, 2023). Adanya inspirasi

merupakan langkah awal pada penciptaan sebuah karya busana pesta malam. Pada pembuatan busana pesta malam mengambil inspirasi dari pesta topeng *Il Ballo del Doge* yang terletak di bangunan *Palazzo Pisani Moretta, Venice, Italia*.

Pesta topeng atau *masquerade* ialah suatu pertunjukan yang meriah, dengan menyembunyikan identitas seseorang di balik kostum yang unik dengan masker atau topeng. *Masquerade* di dunia mode berfokus pada subjek, status, sosial, ideologi dan praktik dalam jaringan hubungan antara pencipta, produsen praktisi dan pengguna mode itu sendiri. *Fashion* topeng dapat memberi kesan rahasia ketika seseorang memakai topeng dan memiliki pesona khusus yang memiliki kesan misterius. Pemilihan topeng dapat mempengaruhi penampilan seseorang menjadi kesan baik atau buruk. Menyembunyikan identitas dan status sosial si pemakai membuat orang akan bertanya-tanya siapa dibalik topeng tersebut.

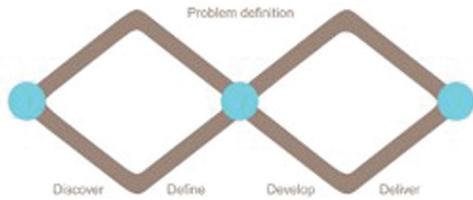
Palazzo pisani moretta adalah sebuah istana yang terletak di sepanjang kanal besar di Venesia, *Italia*. Istana ini dibangun pada paruh kedua abad ke-15 oleh keluarga bambo, yang menjadi tempat tinggal keluarga bangsawan *Pisani Moretta*. Tempat ini menjadi tuan rumah pesta topeng tahunan *Il Ballo del Doge* yang diadakan selama periode karnaval. Menurut (O' Rourke, 2015) "*Il Carnevale di Venezia, the Venice carnival, is an internationally renowned event famed for its stunning costumes and masks and its beautiful setting in the lagoon city of Venice.*" yang artinya karnaval venesia adalah acara yang terkenal secara internasional yang terkenal karena kostum dan topengnya yang menakjubkan dan latarnya yang indah di kota *lagoon*

Venice.

Tujuan penulisan artikel ini untuk mengetahui proses penciptaan busana pesta malam dengan inspirasi pesta topeng di *Palazzo Pisani Moretta*. Selain itu, juga untuk mengetahui hasil jadi penciptaan busana pesta malam dengan inspirasi di *Palazzo Pisani Moretta*. melalui eksplorasi dalam pencarian sumber ide Pesta topeng diharapkan dapat memberi inovasi dan kreativitas yang baru dalam perwujudan karya busana. Manfaat yang diambil dari penelitian ini adalah dapat memahami proses dan hasil jadi penciptaan busana pesta malam dengan inspirasi pesta topeng di *palazzo pisani moretta* yang dapat dijadikan sumber ide untuk penelitian selanjutnya. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi para desainer dan warna baru dalam *industry fashion*.

METODE

Metode pada penelitian ini menggunakan metode *Double Diamond*. *Double diamond* pertama kali dikenalkan oleh *British Design Council*. Model tersebut merupakan pendekatan holistik untuk desain, dengan membagi proses desain dalam empat proses kreatif, yaitu (1) *Discover* yakni tahap awal untuk menemukan inspirasi dan mengumpulkan informasi tentang apa yang menarik, terkini secara mendalam dan sebanyak mungkin (2) *Define* yakni mendefinisikan kemungkinan sumber ide yang telah diidentifikasi dan menentukan yang akan diwujudkan (3) *Develop* yaitu mengembangkan prototipe yang diuji, ditinjau kembali dan disempurnakan (4) *Deliver* merupakan tahapan akhir berupa prototipe dipilih dan diberi masukan selanjutnya disetujui kemudian diselesaikan dan disempurnakan (Indarti, 2020).



Gambar 1. Metode Double Diamond

Sumber: (Indarti, 2020)

1. Discover

Tahap awal yakni tahap *discover*. *Discover* menurut (Indarti, 2020) yaitu desainer mencari sumber ide, mengumpulkan informasi dengan sebanyak banyaknya serta informasi terkini dan menarik melalui pengamatan pasar, menyelidiki calon costumer, membuat pemetaan dari informasi yang telah didapat, mencari desain penelitian kolektif. Pada awal mencari ide, inspirasi, identifikasi kebutuhan.. Inspirasi atau sumber ide berasal dari pemikiran kreatif yang spontan dengan melalui proses pengamatan di tempat dan waktu tertentu atau lingkungan dan suasana baru. Pemilihan sumber ide sangat penting dalam pembuatan karya busana sebagai acuan dan pedoman. Sumber ide inspirasi yang diambil yakni pesta topeng di *Palazzo Pisani Moretta*.



Gambar 2. Masquerade

Sumber: (Diliwanti, 2018)

Menurut (Welte, 2017) “*A triumphal liberation from social constraints, carnival, as illustrated by Goethe, is a “festivity the people give to themselves” (“Una festa che il popolo dà a se stesso” cited according to Sacco, 2014:5)), thus becoming a moment of abundance, equality and carelessness hereby reversing the public order for a predetermined period.*” yang artinya Di Venesia, karnaval tentu saja berarti topeng, tetapi topeng tidak selalu berarti karnaval. Menggambarkan kebiasaan menyamar di *kotalagoon* tempat topeng mewakili pakaian yang diterima secara umum, aksesoris yang tidak mewah atau mahal yang menjadi bagian dari pakaian sehari-hari. Menurut (Welte, 2017) “*the different types of masks prevalent in Venice, they can be how ever classified into two main categories, the Carnival Masks and those belonging to the ‘Commedia dell’Arte’, whereas the origins and subsequent evolution of donning masks in public outside of carnival season must be understood as intrinsically linked to the hierarchal structure of Venetian society.*” dengan arti perbedaan jenis topeng yang umum di Venesia dapat diklasifikasikan ke dalam dua kategori utama yaitu Topeng Karnaval dan topeng-topeng yang termasuk dalam ‘*Commedia dell’Arte*’. Sedangkan asal-usul dan evolusi pemakaian topeng di muka umum di luar musim karnaval harus dipahami sebagai sesuatu yang secara hakiki terkait dengan struktur hierarki masyarakat Venesia.

2. Define

Pada tahap *define* yaitu mendefinisikan hasil dari sumber ide atau inspirasi yang telah ditemukan. Setelah menemukan sumber ide gagasan dan tema yang akan digunakan untuk karya yang akan dihasilkan maka langkah selanjutnya

menuangkan sumber ide dalam bentuk *moodboard*. Menurut (Anggarini et al., 2020) *moodboard* berisi macam-macam gambar atau media *visual* lainnya yang disusun sedemikian rupa untuk menetapkan konsep *visual*. Ditambahkan oleh (Syamsul & Ernawati, 2024) *moodboard* adalah media yang didalamnya terdapat kumpulan gambar yang di tata menurut warna, tekstur, bentuk, status sosial, yang diatur hingga membentuk dan menetapkan konsep *visual* yang dapat membantu mendapatkan ide rancangan bagi seorang desainer. Konstruksi dari *moodboard* memberikan persepsi dan interpretasi dari gambar, warna, bentuk, tekstur dan status. Pembuatan *moodboard* adalah proses pertama dari pengumpulan inspirasi dan informasi yang telah di dapatkan. *Moodboard* berfungsi untuk memilih elemen visual guna memperjelas tema dan batasan inspirasi desain. Dari penjelasan di atas dapat dituangkan pada *moodboard* sebagai berikut:



Gambar 3. Moodboard

Pengambilan ide pesta topeng di *Venice, Italia*. *Moodboard* berisikan sumber ide bangunan *Palazzo Pisani Moretta* dengan bagian *interior* dan *eksteriornya*. Pengambilan sumber ide bangunan *palazzo pisani moretta* dijadikan inspirasi dalam pembuatan busana yaitu pada penempatan hiasan *mapping* payet pada

busana wanita yang berbentuk lengkungan dan mengerucut pada bagian atas. Pada bagian fasad nampak berjajar sehingga menginspirasi penataan payet pada busana pria. Bentuk lengkung/bergelombang yang berulang pada bangunan *palazzo pisani moretta* menginspirasi *manipulating fabric double edged circular flounce*.

Penetapan warna *dark purple* sebagai warna utama pada busana wanita dan pria menambah kesan misterius dan elegan yang dipadukan dengan warna tambahan berupa warna *gold champagne*. Warna *gold champagne* terinspirasi dari detail *palazzo pisani moretta* yang berkilau dan mewah pada *interiornya*. Warna *dark purple* dalam budaya barat sering dianggap sebagai warna kebangsawanan dan kemewahan, karena pada masa lalu hanya orang terpilih yang bisa memakai warna ungu.

Kriteria desain yang akan dibuat untuk penciptaan busana pesta malam pada wanita yaitu menggunakan siluet “I” atau “L” dengan *mapping* payet yang terinspirasi pada *palazzo pisani moretta*. Menggunakan *manipulating fabric double edged circular flounce* yang terletak di bagian bahu. Kriteria desain yang digunakan pada busana pria yakni busana 4 pcs yang terdiri dari kemeja, vest, jas dan celana dengan kombinasi kain *jacquard* warna *dark purple*, dengan hiasan payet disusun panjang asimetris pada bagian depan dan belakang jas.

Target market atau pasar yang akan dituju menurut (Cahyadi, 2020) yaitu pemilihan pasar berdasarkan produk yang akan dipasarkan. *Target market* diperuntukkan untuk wanita dan pria dengan kelas sosial menengah ke atas. Busana ini cocok untuk menghadiri acara formal maupun informal, acara *cosplay* dan *event* lainnya.

3. *Develop*

Pada tahap *develop* atau pengembangan merupakan proses merancang desain dengan beberapa pengembangan yang dapat diuji kemudian dimodifikasi kembali serta ditingkatkan. Temuan sumber ide dan informasi yang dikumpulkan dalam *moodboard* kemudian di analisis lalu dituangkan dalam sebuah perwujudan desain busana. Pembuatan *basic design* busana, desain *masquerade*, dan detail hiasan pada busana pria serta kombinasi kain *jacquard* pada busana tersebut. Hal ini bertujuan guna menyempurnakan karya busana agar mencapai hasil yang maksimal.



Gambar 4. Desain Busana Wanita

Pada gambar 4 merupakan kumpulan gambar desain busana wanita yang kemudian dipilih salah satu dari 5 gambar yang akan diwujudkan secara keseluruhan.

Secara garis besar, desain busana wanita menerapkan siluet “I” dan “L” dengan ditambahkan ekor pada gaunnya. Menggunakan *mapping* payet sebagai hiasan busana. Menerapkan *manipulating fabric double edged circular flounce*, serta menambahkan kain menjuntai pada bagian lengan atau bahu. Menggunakan kombinasi kain *jacquard* pada busana wanita.



Gambar 5. Desain Busana Pria

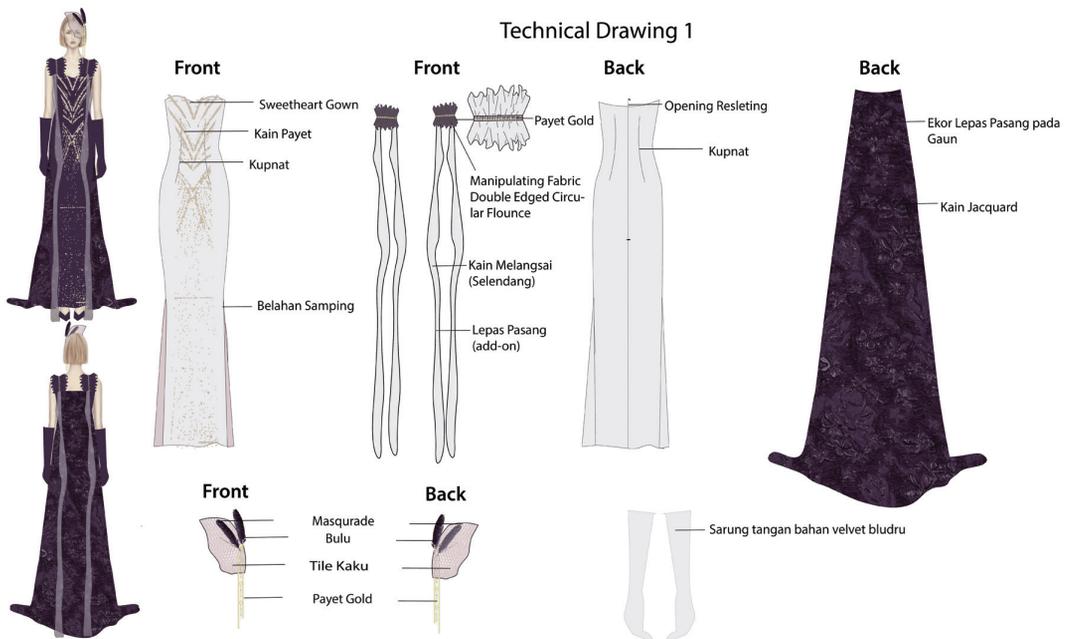
Pada gambar 5 merupakan kumpulan desain busana pria dengan look yang kemudian dipilih dari 4 desain menjadi 1 desain yang diwujudkan. Secara garis besar desain busana pria menggunakan 4pcs yakni, kemeja, *vest*/rompi, jas dan celana. Menggunakan kombinasi kain *jacquard* berwarna dark purple yang senada dengan penggunaan kain *jacquard* pada busana wanita. Menggunakan hiasan payet dengan berbeda penempatan pada setiap desain.



Gambar 6. Desain Terpilih Busana Pesta Tampak Depan



Gambar 7. Desain Terpilih Busana Pesta Tampak Belakang



Gambar 8. Technical Drawing Busana Wanita

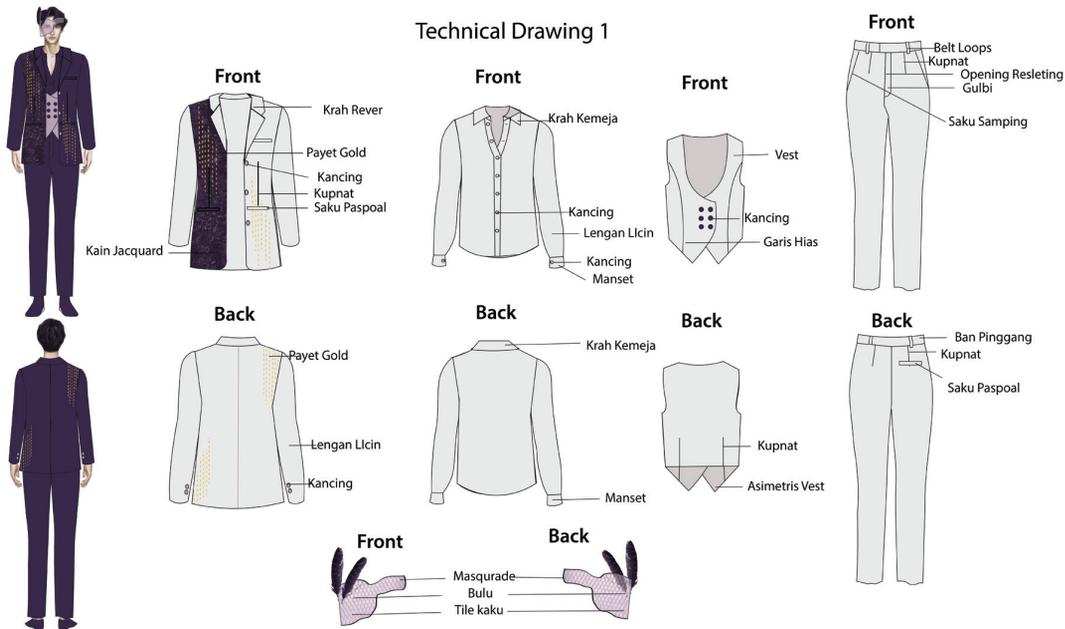
Pada gambar 6 dan 7 merupakan desain terpilih busana pesta malam yang diwujudkan dan disempurnakan. Desain terpilih pria terdapat kain *jacquard* pada sisi kiri, sisi kanan menggunakan kain polos *wool*. Menerapkan hiasan payet asimetris pada bagian depan dan belakang. Menggunakan topeng berwarna dark purple dengan penambahan bulu-bulu. Pada desain busana wanita yang terpilih, busana dengan potongan “I” dan terdapat ekor pada bagian belakang yang menggunakan kain *jacquard*. Ekor dapat dilepas pasang. Menerapkan *manipulating fabric double edged circular flounce* yang diletakkan pada bahu dengan tambahan kain *tile glitter sugar candy* yang menjuntai. Menerapkan *mapping* payet ber pola yang terinspirasi dari *palazzo pisani moretta*. Pada bagian topeng wanita menggunakan kain jala dengan ditambahkan bulu serta payet yang disusun menjuntai pada sisi kepala. Terdapat

sarung tangan dengan panjang sebatas siku yang menggunakan bahan *velvet bludru*.

Pada Gambar 8 dan 9 merupakan *technical drawing* busana pria dan wanita dengan tujuan untuk membantu proses perancangan, pengembangan serta produksi. Perancangan desain ini sangat penting sebagai tolak ukur dalam proses desain serta penciptaan. Pada tahap ini dilakukan pengembangan serta pemberian detail pada busana. Peletakan *mapping* payet pada busana wanita, penerapan *double edge circular flounce*, kombinasi kain *jacquard*, serta peletakan hiasan payet pada busana pria.

4. Deliver

Tahap terakhir yaitu tahap *deliver*. *Deliver* berupa pembuatan prototipe yang telah disetujui atau diberi masukan untuk



Gambar 9. *Technical Drawing* Busana Pria

produk disempurnakan. Produk akhir dibuat dengan mempertimbangkan bahan pembuatan yang digunakan, kualitas pembuatan busana, proses saat produksi, metode pembuatan produk, serta peluang untuk penjualan busana. Saat memproduksi busana, perlu memperhatikan pemilihan bahan serta kualitas teknik menjahit yang bertujuan meningkatkan kualitas busana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

- **Proses Penciptaan Busana Pesta Malam Dengan Inspirasi Pesta Topeng di *Palazzo Pisani Moretta*.**

Proses penciptaan busana pesta malam dengan inspirasi pesta topeng di *palazzo pisani moretta* melewati beberapa tahap, di antaranya:

- **Proses Pembuatan Busana Wanita**

Pesta topeng di *Palazzo Pisani Moretta* sebagai sumber ide pembuatan busana wanita yang diimplementasikan sebagai pada *mapping tile payet*, siluet busana pesta, serta *manipulating fabric double edged circular flounce*. *Mapping* merupakan proses memasang atau melekatkan suatu bahan yang terbuat dari bahan lain yang memiliki motif maupun hiasan yang dapat diaplikasikan di atas busana. *Mapping* menggunakan kain *tile payet* dengan motif garis yang mirip dengan inspirasi *palazzo pisani moretta*. Pada busana wanita di kombinasi dengan bahan *jacquard* yang terletak pada ekor *gown*.

Adapun pengertian kain *jacquard* menurut (Rohmatillah & Mein, 2021) Kain *jacquard* ialah kain yang mempunyai pola dengan proses ditenun sehingga tercipta

sebuah kain menggunakan alat tenun model khusus. Alat yang digunakan untuk menenun ini ditemukan oleh *Joseph Marie Jacquard* pada tahun 1801, oleh sebab itu kain tersebut dinamakan dengan kain *jacquard*. Kain *jacquard* terdapat berbagai macam motif seperti flora, fauna dan geometris.



Gambar 10. Peletakan Pola Pada Bahan Utama

Pada gambar 10 merupakan gambar peletakan pola pada bahan utama, setelah peletakan pola kemudian dilanjutkan dengan memotong sesuai pola serta di beri kampuh. Pada pola badan menggunakan kain satin, kemudian pola ekor menggunakan kain *jacquard*.



Gambar 11. Proses Menjahit

Setelah melalui tahap memotong bahan, proses selanjutnya yaitu menjahit. Pada gambar 11 merupakan proses menjahit badan *gown* serta menjahit *double edged circular flounce*. Proses menjahit *circular flounce* memerlukan kerapian serta ketelitian agar hasil gelombang nampak indah. Setelah menjahit *gown* dan memasang *furing* kemudian di *press* agar hasil *gown* tidak menggelembung. Tahapan selanjutnya yaitu menjahit sarung tangan serta menjahit kain menjuntai pada *manipulating fabric*.



Gambar 12. Mapping Payet Pada Gown

Pada gambar 12 merupakan tahapan *mapping* payet pada *gown*. Payet yang berbetuk kain kemudian di gunting sesuai pola. Potongan tersebut kemudian dilekatkan pada *gown* dengan menggunakan teknik *sum sembunyi*. Setelah tahapan ini selesai, mulai *finishing* secara keseluruhan agar hasil maksimal.

- **Proses Pembuatan Busana Pria**

Pesta topeng di *Palazzo Pisani Moretta* sebagai sumber ide pembuatan busana pria, penerapan yang dilakukan yaitu hiasan payet pada busana pria yang terinspirasi dari fasad bangunan *palazzo* yang berulang serta membentuk geometris. Busana pria terdiri dari kemeja, *vest*/rompi, jas dan celana. Kain yang digunakan pada busana pria yaitu kain *wool*. Menurut (Salman, 2020) *Wool* ialah sejenis serat yang berasal dari rambut hewan seperti kambing atau domba serta mamalia lainnya. Benang *wool* yang telah dihasilkan kemudian ditenun dengan menggunakan mesin produksi hingga menjadi beberapa jenis kain. Kain *wool* memiliki karakteristik tebal. Selain kain *wool*, pada busana pria juga menggunakan kombinasi kain *jacquard* pada bagian jas sebelah kiri. Menggunakan bahan *jacquard* yang sama dengan busana wanita sehingga busana nampak selaras. Bahan *jacquard* diletakkan pada bagian kiri saja.



Gambar 13. Proses Memasang Hiasan Payet Pada Busana Pria

Pada gambar 13 merupakan proses memasang hiasan payet pada busana pria. Tahapan ini dimulai dengan menandai bagian jas yang akan diberi hiasan payet. Mulai menandai dengan menentukan garis tengah kemudian mengukur dan menandai asimetris hiasan payet. Mengukur dan menandai hiasan ini dilakukan juga pada bagian jas belakang. Hiasan payet ini menggunakan payet jepang *MGB Matsuno Gold* dengan kode 33, hasil payet ini memberikan kilau *gold* yang memukau dan kualitas yang baik.



Gambar 14. Setelan Jas Pria

Proses pembuatan busana pria membutuhkan teknik jahit khusus yang dapat mempengaruhi kualitas hasil jadi setelan jas. Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi kualitas jas. Faktor utama dan berpengaruh pada kualitas jas adalah teknik pembuatannya. Teknik yang digunakan dalam pembuatan jas adalah teknik *tailoring*. Menurut (Rini, 2019) teknik *tailoring* merupakan salah satu teknik menjahit dengan jahitan halus dengan mengutamakan mutu dan kualitas tinggi, pada bagian luar dan dalam busana tersebut sama rapinya. Agar menghasilkan jas yang baik digunakan bahan pelapis dalam pembuatannya, penggunaan bahan pelapis jas harus memperhatikan fungsi serta penempatannya, dengan contoh bahan pelapis untuk membentuk jas. Penggunaan bahan pelapis pada busana pria ini adalah

cufner. Tujuan pemberian bahan pelapis yakni memberikan bentuk busana menjadi lebih terstruktur, rapi dan menghasilkan busana yang berkualitas sehingga dapat menaikkan harga jual busana ini.

- **Pembuatan Hiasan Topeng**

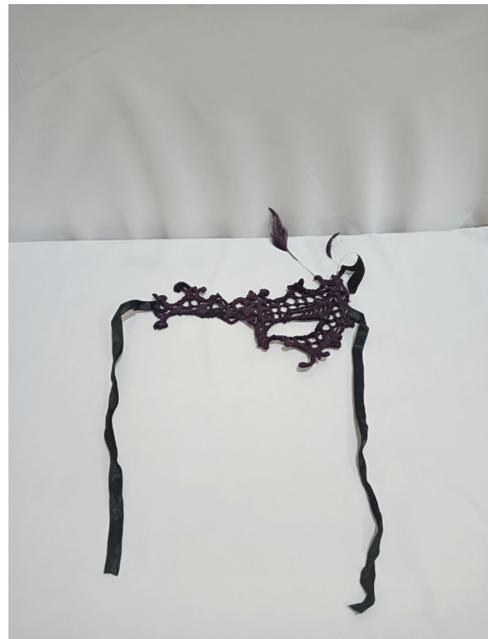
Pembuatan hiasan topeng/*masquerade* terinspirasi dari pesta topeng yang diadakan di *Palazzo pisani moretta*. Hiasan topeng tak selalu menutupi wajah si pemakai namun dapat pula memakai topeng untuk menyamarkan identitas maupun sebagai *icon fashion*. Berikut ini hasil pembuatan hiasan wanita dan pria.



Gambar 15. Hiasan Topeng Wanita

Pembuatan hiasan topeng wanita pada gambar 15 dimulai dengan melapisi topi *michiko* dengan kain velvet bludru berwarna *dark purple*, agar *michiko* berwarna senada dengan busana wanita. Selanjutnya pemasangan kain jaring/*veil hairpiece*

dengan warna *dark purple*, pemasangan ini sesuai dengan bentuk desain hiasan topeng. Ditambahkan *yure glitter* dengan membentuk pita dan diberi mutiara jepang *gold* pada bagian tengah. Untuk rangkaian payet yang menjuntai menggunakan bahan payet bambu jepang *MGB Matsuno Gold* dengan kode 33 serta payet mutiara jepang berwarna *gold*, rangkaian payet disusun secara asimetris panjangnya dan terletak pada sisi telinga. Tahap akhir menambahkan beberapa helai bulu dengan warna senada.



Gambar 16. Hiasan Topeng Pria

Pada gambar 16 merupakan hiasan topeng pria. Menggunakan topeng yang dibentuk sesuai desain kemudian diberi lapisan kain *velvet bludru* agar warna yang dihasilkan selaras dengan tema keseluruhan. Pemasangan kain velvet sesuai bentuk hiasan serta dijahit manual menggunakan tangan agar membentuk *detail* hiasan pria. Terakhir yaitu menambahkan beberapa helai bulu dengan warna *dark purple*.

- **Hasil Jadi Penciptaan Busana Pesta Malam Dengan Inspirasi Pesta Topeng di Palazzo Pisani Moretta.**

Hasil jadi karya busana yang diciptakan yaitu berupa sepasang busana pesta malam beserta *detail* dan *acesories*. Sepasang busana telah ditampilkan pada acara *Aristovance Annual Fashion of Vocational Fashion Design UNESA 2025*. Busana yang diperagakan memiliki *style elegant, classy, mysterious and glam*.



Gambar 17. Hasil Jadi Busana Pesta Malam

PENUTUP

Simpulan

Dalam pembuatan karya busana, perlu diperhatikan dalam pencarian dan pemillihan sumber ide serta penyusunan *moodboard*. Pemilihan sumber ide yang tepat dapat mempengaruhi hasil jadi pada karya busana gara terlihat maksimal. Pesta topeng di *Palazzo Pisani Moretta* merupakan sumber ide yang dipilih dalam perancangan dan pembuatan karya busana. Pada karya busana ini menggunakan kain satin pada busana wanita dan kain *wool* pada busana pria dengan kombinasi *jacquard* pada kedua busana pesta. *Palazzo pisani moretta* di implementasikan dalam bentuk *mapping* serta *manipulating fabric doubled edged circular flounce* pada busana wanita. Pada busana pria memadukan hiasan yang terinspirasi dari fasad bangunan *palazzo pisani moretta*. Rancangan dan hasil jadi karya busana menghasilkan hasil jadi yang maksimal sesuai desain serta menghadirkan karya busana yang *elegant* dan *mysterioius*.

Saran

Untuk masa mendatang, diharapkan dapat bermunculan ide kreatif serta inovatif untuk penciptaan karya busana. Diperlukan eksplorasi pada *manipulating fabric* yang lain agar karya busana menjadi berbeda dan unik. Penelitian ini dapat menjadi referensi serta inspirasi dalam menciptakan busana pesta malam yang tak hanya indah namun, memiliki makna yang luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggarini, A., Agnes Natalia Bangun, D., Irpan Saripudin, dan, Studi Desain Grafis, P., Teknik Grafika Penerbitan, J., & Negeri Jakarta, P. (2020). Alternatif Model Penyusunan Mood Board Sebagai Metode Berpikir Kreatif Dalam Pengembangan Konsep Visual. *Journal Printing and Packaging Technology*, 1, 1–7.
- Antara, M., & Yogantari, M. V. (2018). Keragaman Budaya Indonesia Sumber Inovasi Industri Kreatif. *Senada*, 1, 292–301.
- Antika, D. D., & Russanti, I. (2023). Penciptaan Bridal Gown Muslim Inspirasi Dari Burung Kakatua. *Fashion*, 1, 128–137.
- Cahyadi, A. T. (2020). Target Market Target Audience. *Uniikom*, 10. [https://repository.unikom.ac.id/63398/1/04-Target Audiens %281%29.pdf](https://repository.unikom.ac.id/63398/1/04-Target%20Audien%20%281%29.pdf)
- Diliwanti, R. A. (2018). Masquerade Sebagai Inspirasi Fotografi Fashion. *FMSR ISI Yogyakarta*. http://opac.isi.ac.id//index.php?p=show_detail&id=40781
- Imaniyah, A. R., & Wahyuningsih, U. (2020). Penerapan Teknik Anyaman Dengan Motif Corak Insang Pada Busana Pengantin. 1, 128–137.
- Indarti. (2020). Metode Proses Desain Dalam Penciptaan Produk Fashion Dan Tekstil. 1, 128–137.
- O' Rourke, P. J. (2015). *Carnevale di Venezia: Performance and spectatorship at the Venice carnival. October*.
- Rini, K. (2019). Perbedaan Hasil Jadi Jas Wanita Yang Menggunakan Interfacing Cufner Dengan Interfacing Kain Gula.
- Rohmatillah, R., & Mein, K. (2021). Minat Wali Murid Taman Kanak Kanak Terhadap Busana Pesta Anak Berbahan Jacquard. *E-Journal*, 10(1), 48–53.
- Sakti, A. W., & Fiaunillah, W. H. (2023). Penerapan Crinoline Sebagai Garnitur Pada Busana Pesta Malam Model Strapless. *Fashion*, 1, 128–137.
- Salman, Z. (2020). Mengolah Wol Sebagai Aneka Kerajinan Untuk Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat kelurahan Talang Jambe Dan Karang Taruna.
- Syamsul, R. L., & Ernawati, E. (2024). Implementasi Pembelajaran Menggunakan Moodboard pada Pelatihan Desainer Pakaian Kreasi di Balai Pelatihan Vokasi dan Produktivitas (BPVP) Padang. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 14(1), 200. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v14i1.623>
- Taryati, A & Puspitasari, F. (2018). Eksplorasi Jamur Ganoderma Applanatum Dengan Hiasan Ruffle Pada Busana Pesta Sore. *Fashion Perspektif*, 9(1), 96–108.
- Welte, S. (2017). *Masked Venice Unveiled*.