

BAB V

MEDIA PROMOSI DAN PENYAJIAN KARYA

5.1 Penyajian Karya

Penyajian karya Tugas Akhir ini ditampilkan di *event Miss Teenager Indonesia* 2024 yang diselenggarakan pada tanggal 1 November 2024 di Balai Pemuda Kota Surabaya sebagai *opening dress*. Pengkarya membuat 5 *look cocktail dress* yang dikenakan oleh para finalis. *Event Miss Teenager Indonesia* memiliki ketentuan pada busana yang akan ditampilkan yaitu busana berjenis *cocktail dress* aksen manik-manik, juntai, roncean dan memiliki ketentuan warna yaitu warna biru elektrik dan silver.

Sebelum acara dimulai, terdapat rangkaian yang dilakukan oleh pengkarya seperti *pra-event* dan *on event*.

5.1.1 Pra Event

Pra-event dilakukan sehari sebelum acara puncak *event*, kegiatan yang dilakukan saat *pra-event* yaitu *fitting* bersama para finalis. Fitting dilakukan pada tanggal 31 Oktober 2024 pada pukul 23.52 WIB



Gambar 5.1 *Fitting*
(Sumber: Junika Putri, 2024)

Proses *fitting* adalah proses mencoba busana yang memiliki tujuan untuk menyesuaikan busana yang telah dibuat agar pas dan nyaman ketika digunakan oleh pemakainya. Setelah diadakan *fitting*, pengkarya melakukan beberapa revisi pada busana untuk merapikan dan mengecilkan busana agar menonjolkan siluet pada tubuh. Diantaranya yaitu menggunting payet yang menusuk kepada kulit, mengecilkan busana, memberi kupnat belakang dan menambah payet yang lepas.

5.1.2 *On Event*

On-event pada acara *Miss Teenager Indonesia* busana ini dipakai untuk *opening dress* pada event tersebut.



Gambar: 5.2 Poster *Miss Teenager Indonesia* 2024
(Sumber: @missteenagerindonesia, 2024)

Pada acara *Miss Teenager Indonesia* busana ini digunakan sebagai *opening dress* disertai pengenalan para finalis dengan masing-masing menyebutkan nama dan asal provinsi.



Gambar 5.3 Tata Letak Panggung
(Sumber: Junika Putri, 2024)

Event Miss Teenager diselenggarakan di Balai Pemuda Surabaya pada tanggal 1 November 2024 pada pukul 17.00 - 19.00 WIB. Setelah *show* pada *event miss teenager* Indonesia terdapat tambahan teknik pada busana yaitu teknik *embellishment* berbentuk kupu-kupu karena bertujuan untuk menyempurnakan busana dan bisa memberikan busana yang lebih indah. Berikut merupakan dokumentasi *opening dress* pada *event Miss Teenager* Indonesia.



Gambar 5.4 Karya 1
(Sumber: @missTeenagerIndonesia, 2024)



Gambar 5.5 Karya 2
(Sumber: @missTeenagerIndonesia, 2024)



Gambar 5.6 Karya 3
(Sumber: @missteenagerindonesia, 2024)



Gambar 5.7 Karya 4
(Sumber: @missteenagerindonesia, 2024)



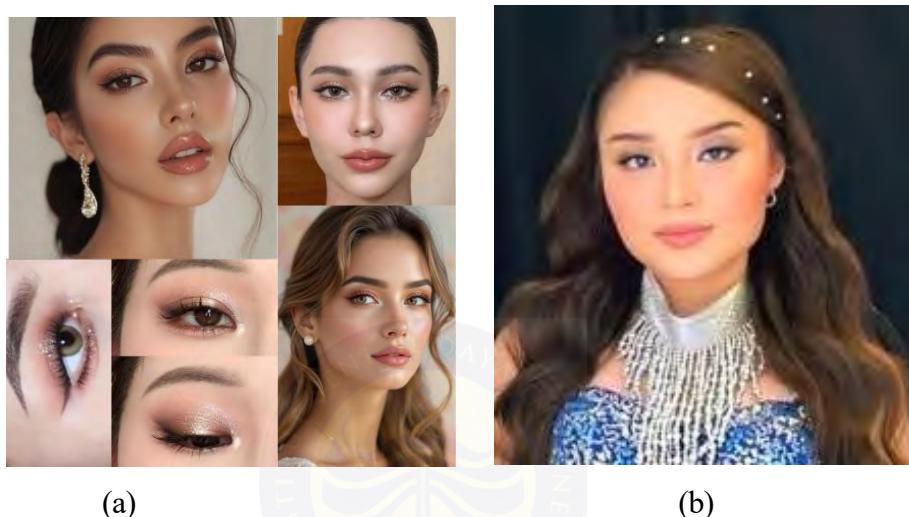
Gambar 5.8 Karya 5
(Sumber: @missteenagerindonesia, 2024)

Acara *Miss Teenager* Indonesia 2024 disiarkan langsung melalui *live* di media sosial *Youtube* sebagai media promosi dan jangkauan yang lebih luas.



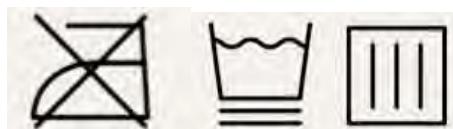
Gambar 5.9 Poster Media
(Sumber: @missteenagerindonesia, 2024)

Makeup yang digunakan pada *show event Miss Teenager Indonesia* yaitu *makeup soft glam look* yang memiliki karakteristik menonjolkan fitur wajah dengan *makeup* yang menggunakan produk dengan tidak terlalu berani dan sedikit tebal untuk menciptakan tampilan yang mewah dan memukau. *Makeup* ini digunakan pada kelima finalis *Miss Teenager Indonesia*.



Gambar 5.10 a. *Moodboard Makeup*; b. *Foto Makeup on Event*
(Sumber: Junika Putri, 2025; Queena, 2024)

Perawatan pada busana bertujuan untuk memperpanjang umur busana dan menghindari kerusakan pada busana. Pada penciptaan karya ini memiliki perawatan khusus yakni pada *cocktail dress* dan *embellishment*, kedua perawatan tersebut memiliki cara yang berbeda. Pada *cocktail dress* dicuci dengan lembut dikeringkan dengan digantung pada suhu tidak terlalu tinggi dan tidak perlu disetrika. *Embellishment* tidak memiliki perawatan khusus karena tidak perlu dicuci dan tidak perlu disetrika.



Gambar 5.11 *Care Label*
(Sumber: Junika Putri, 2025)

5.2 Media Promosi

Media promosi merupakan bagian dari strategi pemasaran yang digunakan untuk memperkenalkan sebuah karya sekaligus membangun citra merek. Dalam karya ini, media promosi yang dirancang meliputi identitas merek, label, kartu nama, dan kemasan produk.

5.2.1 Merek

Menurut Firmansyah (2019:23), merek merupakan identitas berupa nama, simbol, tanda, desain, atau kombinasi dari unsur-unsur tersebut yang digunakan oleh individu, organisasi, atau perusahaan untuk membedakan produk atau jasa mereka dari yang lain. Suatu merek dikatakan kuat apabila dikenal luas oleh masyarakat, memiliki asosiasi yang erat dengan produk tertentu, mendapat persepsi positif dari pasar, serta memiliki tingkat loyalitas konsumen yang tinggi.

Nama *brand* dari pengkaryaan ini KATRI yang diambil dari nama *desainer* yaitu Junika Putri. Penggunaan logo berwarna latar putih dan coklat melambangkan kesucian, *modern*, *stabilitas* dan keterbukaan. Bentuk logo *brand* dibentuk dengan kata KATRI yang menyatu dan ditambahkan kata *fashion* sebagai identitas *brand* yang bergerak pada bidang tersebut.



Gambar 5.12 Logo *Brand*
(Sumber: Junika Putriyani, 2024)

5.2.2 Label

Label adalah keterangan yang berupa informasi identitas brand. Menurut Dwi.R dkk (2023:45) Label pada produk bertujuan untuk menyampaikan informasi yang tepat dan jelas kepada konsumen mengenai produk yang mereka beli dan gunakan. Berikut merupakan label dari merek katri:



Gambar 5.13 Label Brand
(Sumber: Junika Putriyani, 2024)

5.2.3 Kartu Nama

Kartu nama berisi informasi detail tentang media promosi dengan menuliskan kontak yang dapat dihubungi, akun media sosial dan alamat. Material yang digunakan pada kartu nama ini menggunakan artpaper dengan ukuran 4cm X 5cm. Berikut kartu nama dari brand Karti:





Gambar 5.14 Kartu Nama Brand
(Sumber: Junika Putriyani, 2024)

5.2.4 Packaging (Pengemasan)

Packaging adalah proses pembuatan wadah atau tempat pembungkus untuk melindungi suatu produk. *Packaging* juga menambah nilai jual pada *brand*. Bentuk packaging juga bermacam-macam seperti kresek, *paperbag*, *totebag*, hingga box. *Brand* katri menggunakan *hardbox* untuk memberikan kesan eksklusif dan mewah.



Gambar 5.15 Packaging Brand
(Sumber: Junika Putriyani, 2024)

5.2.2 Video Produk

Penciptaan karya ini turut diwujudkan dalam bentuk media berupa video produk yang berjudul “*Silvery Blue Elegance in the Sparkling Midnight*”, yang secara artistik menampilkan detail keindahan produk melalui sorot gambar dan sorot pantulan cahaya warna yakni warna biru elektrik dan silver. Video berdurasi satu menit dua detik ini dirancang untuk memperlihatkan karakter visual produk yang diangkat. Video tersebut telah di publikasikan melalui akun instagram pribadi dan dapat diakses melalui link

berikut:

[<https://www.instagram.com/reel/DKM2PJyJZoN/?igsh=MThqNDc1dzdtN204dQ==>]



BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Penciptaan *Cocktail Dress* Aplikasi Teknik *Embellishment* Inspirasi Kupukupu *Silvery Blue* ini menghasilkan lima karya busana yang ditampilkan sebagai *opening dress* pada *event Miss Teenager Indonesia* pada tanggal 1 November 2024 di Kota Surabaya. Penciptaan ini menambah wawasan, ilmu dan pengalaman bagi pengkarya untuk meningkatkan kreatifitas pengkarya dalam dunia mode. Penciptaan karya ini bertujuan untuk menambah koleksi busana yang terinspirasi dari kupu-kupu.

Berdasarkan hasil eksplorasi, eksperimen, perwujudan dan evaluasi dapat disimpulkan bahwa inovasi *cocktail dress* dapat dilakukan dengan teknik payet. Kupukupu *silvery blue* yang menjadi sumber inspirasi pada penciptaan ini sangat cocok dan selaras sehingga menciptakan karya yang *glamour* dan mewah.

Selama proses penciptaan, pengkarya menemukan beberapa kendala dalam mengeksplorasi kupu-kupu *silvery blue*. Kendala ada pada tahap melakukan eksplorasi karakteristik pada kupu-kupu dikarenakan sedikitnya dokumentasi tentang kupu-kupu *silvery blue*, sulitnya membuat busana dengan mengikuti lekukan tubuh secara sempurna, dan membutuhkan waktu yang tidak sedikit untuk mengeksplor teknik.

6.2 Saran

Berdasarkan hasil penciptaan *cocktail dress* aplikasi teknik *embellishment* inspirasi kupu-kupu *silvery blue*, pengkarya menyarankan sebagai berikut:

Pengumpulan data valid dan fenomena pada proses eksplorasi memudahkan pembuatan gagasan visual, dan eksplorasi dan eksperimen teknik dan material banyak dan detail sampai menemukan hasil maksimal dan sesuai dengan karakter busana yang dibuat.