

**LAMPIRAN 1c**

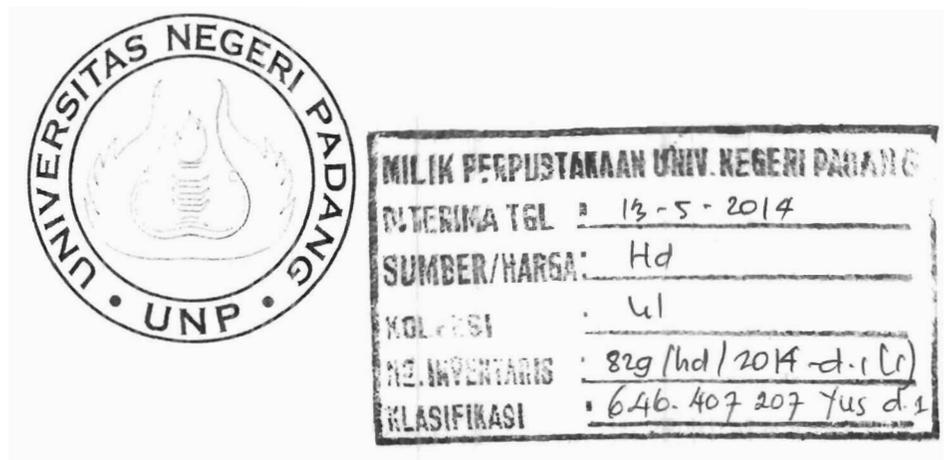
# **MODUL DESAIN BUSANA**



**Oleh:  
Dra. Yusmerita, M.Pd**

**JURUSAN KESEJAHTERAAN KELUARGA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
Oktober, 2007**

**Modul  
Desain Busana I**



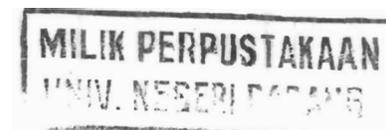
Oleh : Dra Yusmerita, M.Pd

**Jurusan Kesejahteraan Keluarga**

**Fakultas Teknik**

**Universitas Negeri Padang**

**Oktober 2007**



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Deskripsi

Modul Desain Busana ini merupakan bagian dari salah satu modul penunjang dari modul desain busana lanjutan yaitu desain busana 2 dan ilustrasi mode. Tujuan mempelajari modul ini adalah agar mahasiswa memiliki pengetahuan tentang desain busana, gambar anatomi tubuh manusia, menggambar gerak tubuh/gestur untuk keperluan desain, menggambar bagian- bagian busana, menggambar detail busana (leher,krah,lengan, rok celana dan gaun. Serta terampil mendesain busana sesuai kesempatan.

### B. Prasarat

Untuk mempelajari modul ini Prasyarat yang harus dimiliki mahasiswa yaitu harus lulus mata kuliah dasar desain atau seni rupa dasar

### C. Petunjuk penggunaan Modul

Petunjuk bagi peserta didik

1. Baca buku-buku tentang desain busana
2. lakukan praktek mendesain busana sesering mungkin
3. Agar benar-benar terampil tentukan target pencapaian melalui perhitungan menit.
4. Lengkapi pelalatan praktek sesuai anjuran dosen

Peran Dosen

1. Memberikan informasi tentang langkah kerja
2. Memberikan contoh desain dan gambar
- 3 Mengamati mahasiswa praktek.
4. Membimbing dan memberikan kesempatan perbaikan
5. Memantau tingkat keberhasilan mahasiswa belajar.

### E. Tujuan Akhir

1. Menjelaskan pengertian unsur dan Prinsip-prinsip desain
2. Menjelaskan aplikasi unsur dan prinsip-prinsip desain dalam mendesain busana

3. Menjelaskan pengertian anatomi dalam desain busana
4. Menjelaskan tentang mode, desain, gaya/style, perkembangan mode dan faktor-faktor yang mempengaruhinya.
5. Menggambar anatomi tubuh/proporsi tubuh untuk keperluan desain (rangka benang, balok, proporsi ideal).
6. Menggambar bermacam-macam gerak/gesture tubuh untuk keperluan desain, dan bagian-bagian tubuh,
7. Menggambar bagian-bagian busana (leher/krah, lengan, badan, rok, celana dan gaun)
8. Mendesain bermacam-macam model busana sesuai kesempatan, serta penyelesaian desain secara sederhana.

#### **F. Kompetensi**

Membuat gambar anatomi dengan bermacam-macam gerak, mendesain busana sesuai kesempatan

Kriteria unjuk kerja : gambar anatomi dibuat dengan bermacam-macam gerak,  
Mendesain busana sesuai kesempatan yang telah ditentukan

Ruang lingkup kompetensi: Desain Busana.

#### **F. Cek Kemampuan**

1. Pengetahuan : Tentang unsur-unsur desain dan Prinsip-prinsip desain
2. Sikap : Opini terhadap perkembangan mode
3. Keterampilan : Mendesain sesuai gerak tubuh dan kesempatan.

## **BAB II**

### **PEMBELAJARAN**

#### **A. Rencana Belajar Peserta Didik**

**Kompetensi** : Unsur-Unsur dan Prinsip-prinsip desain

**Sub Kompetensi** : Aplikasi unsur dan Prinsip desain

**B kegiatan Belajar** : Minggu 1-3

**Uraian Materi** : Pengertian desain, unsur unsur dan prinsip-prinsip desain serta aplikasinya terhadap desain busana.

#### **C Tujuan Kegiatan Pembelajaran :**

**Diakhir perkuliahan ini diharapkan mahasiswa mamapu:**

1. Menjelaskan pengertian unsur dan Prinsip-prinsip desain
2. Menjelaskan aplikasi unsur dan prinsip-prinsip desain dalam mendesain busana
3. Menjelaskan pengertian anatomi dalam desain busana
4. Menjejaskan tentang mode, desain, gaya/style, perkembangan mode dan faktorfaktor yang mempengaruhinya.
5. Menggambar anatomi tubuh/proporsi tubuh untuk keperluan desain (rangka benang, balok, proporsi ideal).
6. Menggambar bermacam-macam gerak/gesture tubuh untuk keperluan desain, dan bagian-bagian tubuh,
7. Menggambar bagian-bagian busana (leher/krah, lengan, badan, rok, celana dan gaun)
8. Mendesain bermacam-macam model busana sesuai kesempatan, serta penyelesaian desain secara sederhana.

#### **D. Materi Perkuliahan**

##### **Pengertian Desain**

Desain busana berasal dari bahasa inggris yaitu “Fashion Design”, menurut Hasab Shadely fashion berarti “mode” sedangkan design adalah “merencanakan”. Sedangkan pengertian fashion design pada kamus The Collin Dictionary dan Thesaurus (1988 : 262-265) fahion – Style in Clothes dan design – Sketch.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Fashion Design atau desain busana adalah Sketsa/rancangan mode pakaian/busana.

Menurut Sri Adianti kamil, (1986 : 9 )

“Fashion design ialah mencipta mode atau mencipta mode pakaian, yang dimaksud dengan mencipta ialah mengeluarkan perasaan yang kuat didorong oleh emosi sehingga menimbulkan atau membentuk suatu yang baru”.

Desain busana adalah cabang ilmu yang perlu dipelajari oleh desainer, terutama para desainer pemula karena disini akan dijelaskan secara terperinci sesuatu tentang proporsi tubuh manusia untuk desain busana, di samping itu dijelaskan pula ilmu pengetahuan yang perlu untuk menunjang ilmu tersebut.

Sebelum ilmu busana ini berkembang, tujuan manusia berbusana hanya untuk melindungi tubuh dari hawa dingin atau panas dan serangan binatang. Sehingga mode busana waktu itu sangat sederhana sekali, hanya terbuat dari bahan-bahan alam seperti kulit kayu, daun-daunan. Busana seperti ini masih dapat dilihat di daerah-daerah pedalaman/terisolir (Jambi, Papua, Kalimantan).

Perkembangan mode busana dari masa ke masa perlu dipelajari oleh seorang calon desainer maupun para desainer karena hal ini akan meningkatkan kreatifitas desainer dalam merancang/mencipta mode, perkembangan mode busana juga diikuti oleh perkembangan jenis – jenis tekstil/tenunan yang bervariasi dan pelengkap busana serta asesoris yang sesuai dengan penampilan gaya busana tersebut.

Menurut Gloria Mortiner Dunn (1974 : 1 ). “Any one can design clothes, but not every one can be a good and successful designer”, yang artinya ; seseorang bisa mendesain pakaian akan tetapi tidak setiap orang mampu dan sukses menjadi desainer yang baik.

Seorang desainer harus berfikir didalam tiga dimensi yaitu dengan mata untuk warna dan detail (pakaian), kecakapan/kecerdasan untuk meningkatkan kreativitas, antusias dengan kerja keras untuk meraih ambisi menuju kesuksesan. Jadi desainer itu harus total dan sungguh-sungguh mempelajari bidang busana/fashion tersebut.

Faktor-faktor penting yang perlu diperhatikan adalah melihat trend mode masa depan (yang akan datang) dan memperbandingkan dengan trend yang lalu, hal ini ini dapat dilakukan melalui buku-buku referensi, mass media cetak/elektronik dan internet. Melihat kemungkinan pembeli (pasar) terbanyak, melihat periode busana dan memprediksi trend mode yang akan datang

(pergantian musim). Di samping itu perlu memupuk selera / rasa yang baik tentang busana.

### **Konsep Dasar Desain Busana.**

Konsep dasar desain busana di sini adalah mengacu pada pemilihan tentang busana, faktor-faktor yang menunjang penciptaan awal suatu desain seperti anatomi tubuh manusia yang mengacu pada gambar proporsi tubuh dalam desain busana beserta bagian-bagiannya secara terperinci.

Selain dari anatomi tubuh manusia, juga desain busana termasuk bagian-bagian dari busana secara rinci seperti macam-macam model kerah/leher, lengan, blouse, rok, gaun, dan celana.

### **A. Elemen – elemen Design / Unsur Desain**

#### **1. Silhouette dan garis**

##### **a. Silhouette (pakaian)**

Menurut Sri Adrianti Kamil, (1986 : 69)

“Yang disebut silhouette ialah garis luar dari suatu pakaian. Silhouette ditentukan oleh fashion. Suatu tahun silhouette itu dapat merupakan garis lurus panjang. Tapi tahun berikutnya dapat berupa silhouette dengan garis-garis patah dan teratur. Tahun berikutnya berupa garis melengkung”.

Menurut Steven Stipelman (1996 : 69)

”A fashion silhouette is how we refer to the outline or outside shape of a garment. However, nothing can happen on the outside without some construction (for example; seams, gather, darts) on the inside.

Dari kedua pendapat di atas jelaslah bahwa silhouette itu merupakan garis luar dari pakaian / busana dan tidak termasuk bagian – bagian kecil lainnya seperti yang terdapat pada pakaian seperti; kelim,utan,kopnat / lipit pantas.

Silhouette perlu diketahui dan dipelajari oleh desainer karena pemilihan yang cocok dengan tipe-tipe tubuh harus memperlihatkan silhouette pakaian, sebab tidak semua model cocok untuk semua bentuk tubuh / tipe tubuh.

Desainer telah menciptakan beberapa bentuk silhouette pakaian diantaranya adalah :

1.) Silhouette A. (A line)

Silhouette A adalah bentuk pakaian yang mengecil pada bagian atas dan besar pada bagian bawah.

2.) Silhouette H (tube line)

Garis luar pakaian yang berbentuk lurus atau berbentuk tube, adalah garis pakaian yang tidak memperlihatkan bentuk pinggang.

3.) Silhouette Y

Garis luar pakaian yang berbentuk Y pada bagian bahu lebar dan pada bagian bawah lurus dan mengecil.

4.) Selain silhouette berbentuk huruf A, H dan Y diatas, adalagi silhouette pakaian yang berbentuk karung yang sedang diisi yaitu yang membulat yang disebut juga Sack or Barrel.

5.) Sheath

Silhouette ini berbentuk pakaian yang pas pada tubuh, mempunyai kopnat pada pinggang muka dan belakang sehingga terlihat bentuk tubuh sipemakai.

6.) Caftan

Silhouette pakaian yang penuh pada leher bahu sampai tangan, lalu lurus ke bawah sampai hampir menyentuh lantai

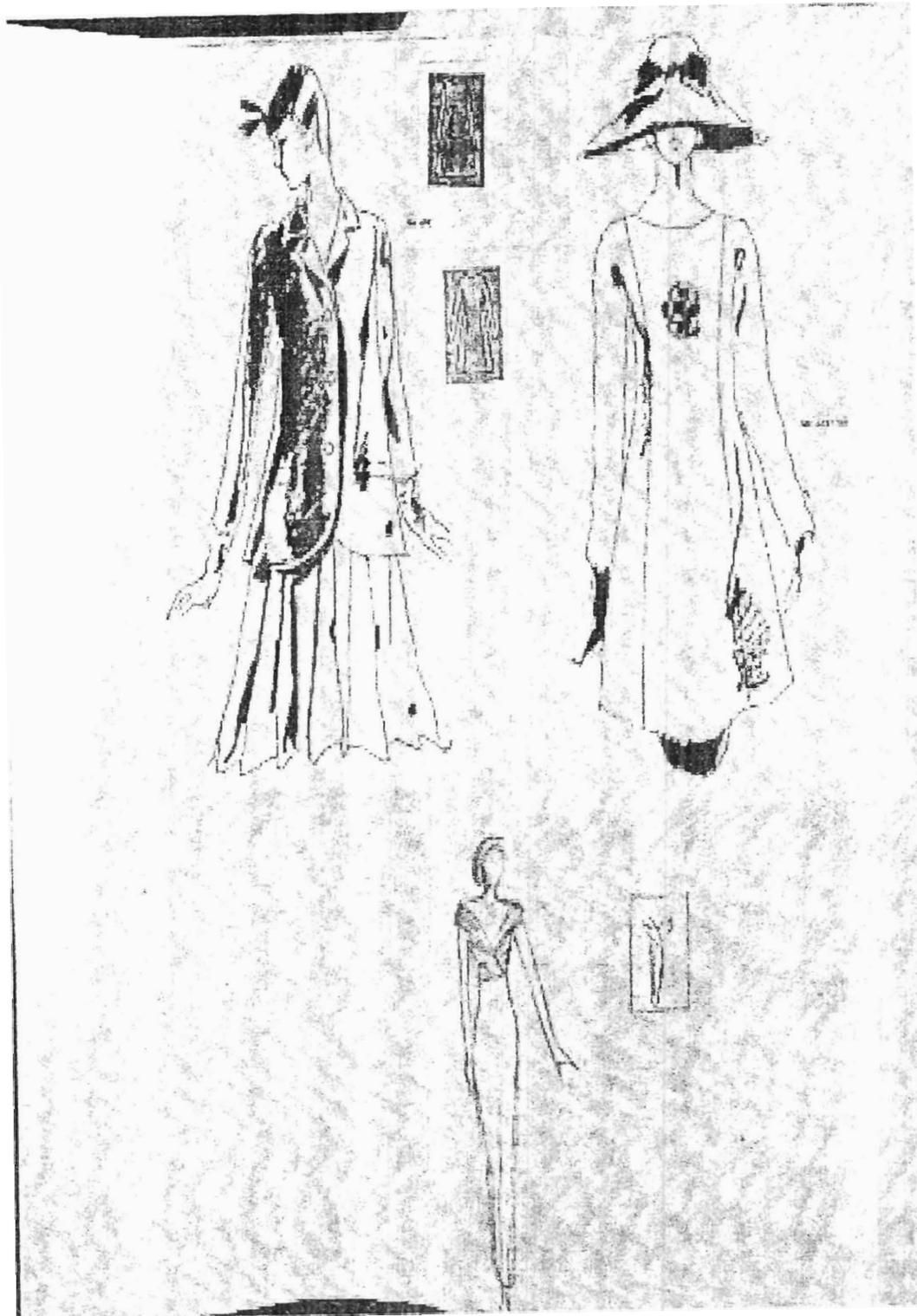
7.) Peplum

Silhouette pakaian yang mempunyai gelombang pada bagian panggul dan putus pada garis pinggang, terdiri dari 2 potong pakaian bluse dan rok.

8.) Blouson

Silhouette pakaian yang mengembang pada bagian pinggang dan menyempit / pas pada panggul yang diberi elastik / band, lalu rok dibuat lurus, pendek / panjang sampai lantai.

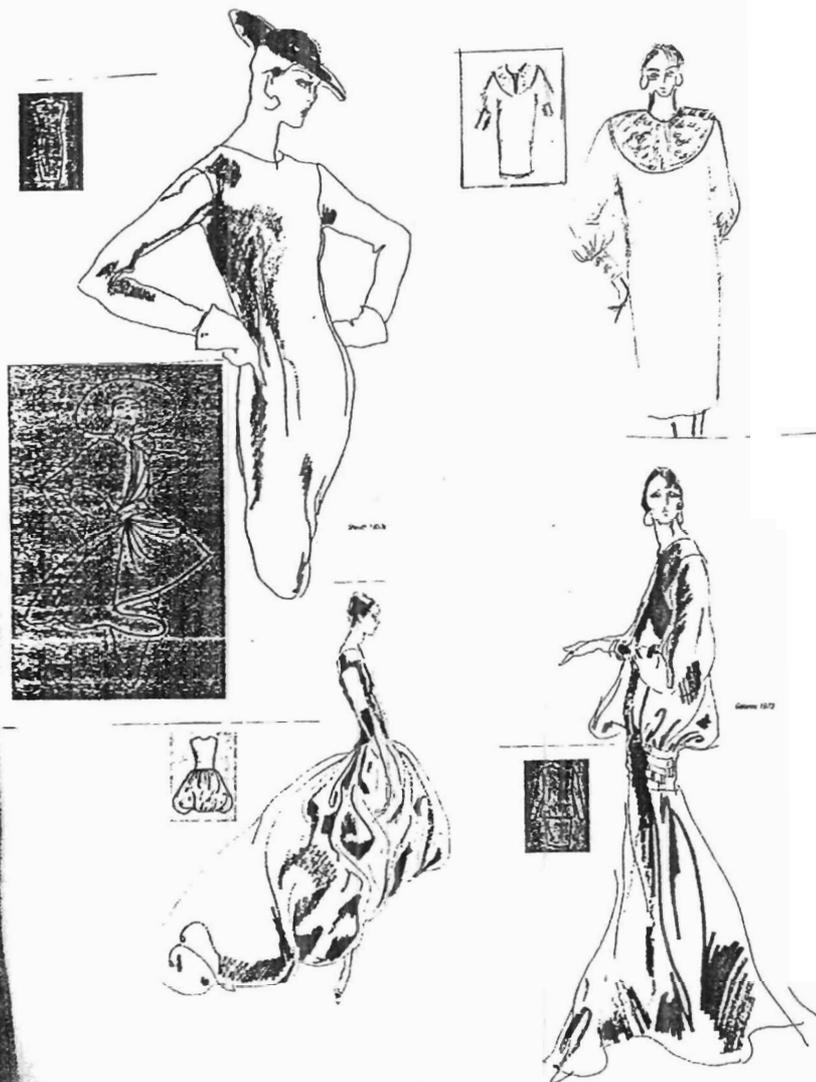
Selain bentuk silhouette yang telah disebutkan, masih adalagi yang hampir mirip dan sama dengan yang telah dijelaskan di atas. Sebagaimana perputaran mode dari musim kemusim atau tahun ketahun demikian pula dengan silhouette juga mngalami perubahan. Berikut ini di perlihatkan bermacam – amacam bentuk silhouette pakaian



Gambar 1

Silhouette A, H dan Y

Steven Stipelman (1996 : 127 – 128)



Gambar. 2  
Silhouette barrel, sheat, caftan, peplum dan blouson.  
Steven Stipelman ( 1996 : 130-134 )

## b. Garis

Garis yang dimaksud di sini kebalikan dari yang telah dijelaskan sebelumnya (silhouette) yaitu garis yang terdapat di dalam pakaian tersebut. Garis yang terlihat jelas apabila dilihat lebih dekat dan garis-garis itu terjadi disebabkan oleh :

Dengan potongan-potongan, bagian-bagian pakaian tersebut seperti garis pinggang, garis leher, lengan badan garis sambungan sisi dan lain-lain.

- Detail, dekorasi pada pakain seperti lipatan-lipatan jarum (tucks), kupnat (dart), kerutan rimpel bisban, renda dan sebagainya.

Hiasan aplikasi, tusuk mesin (tusuk hias, mesin serbaguna) dan lain-lain.

Jika diperhatikan dengan baik garis itu mempunyai sifat yang berbeda, selanjutnya akan diperlihatkan dan dijelaskan tentang bentuk dan sifat garis.

### 1). Garis vertical

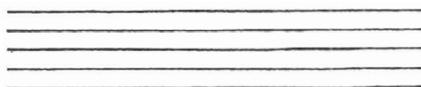


Gambar 3

#### Garis Vertikal

Garis vertical/lurus mempunyai sifat ; ketegasan, kepastian, kelakuan dan ketinggian, apabila garis tersebut terdapat pada pakaian maka akan memberi kesan meninggikan dan memanjakan. Oleh sebab itu pemakai garis vertical tersebut cocok dipakai untuk orang yang bertubuh genuk dan pendek sehingga memberikan kesan yang lebih kurus dari ukuran sebenarnya.

### 2). Garis Horizontal

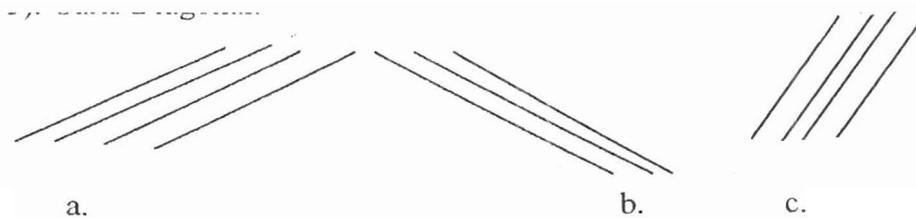


Gambar. 4

#### Garis horizontal

Garis horizontal bersifat tenang, melebarkan. Untuk itu pemakaian garis ini cocok untuk bentuk tubuh kurus dan tinggi kurus dan tidak cocok untuk tubuh gemuk dan pendek.

### 3). Garis Diagonal

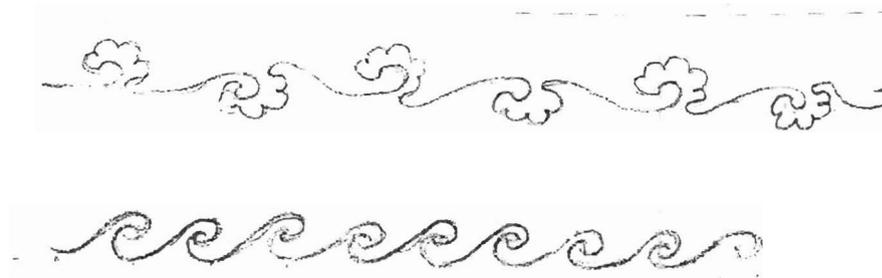


Gambar 5

#### Garis Diagonal

Garis diagonal (a) memberi kesan merampingkan/melangsingkan, tetapi apabila garis diagonal lebih rendah akan memberikan kesan melebarkan (b) dan apabila garis diagonalnya lebih tegak akan memberi kesan meninggikan seperti gambar c.

### 4). Garis Lengkung

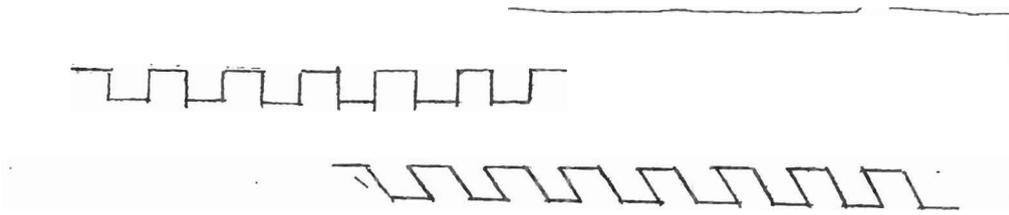


Gambar 6

#### Garis lengkung

Garis lengkung akan memberi sifat lemah lembut dan luwes, penggunaanlah garis ini apabila menginginkan kesan yang lembut pada pemakainya.

## 5). Garis Patah



Gambar 7

### Garis patah

Garis patah akan memberikan pengaruh memotong suatu garis panjang, garis ini memberi pengaruh memendekkan dan meninggikan tergantung dari bentuk garis tersebut.

Dari uraian di atas jelaslah bahwa bentuk garis membawa pengaruh yang berbeda, dalam desain pengaruh-pengaruh tersebut dapat dimanfaatkan untuk menyempurnakan penampilan seseorang, terutama yang mempunyai bentuk tubuh yang kurang sempurna / tidak proporsional.

## 2. Bentuk Bidang

Elemen lain dari bentuk dan bidang, menurut Chadidjah (1987 : 22)

“Bila kita menarik suatu garis dan garis itu menghubungi sendiri permulaannya, terjadilah suatu bidang (area 2 dimensional). Bila bidang itu tersusun dalam suatu ruang, terjadilah suatu bentuk (Form : 3 Dimensional)”.

Pendapat di atas adalah pengertian bentuk dan bidang secara umum, sedangkan pengertian bentuk dan bidang yang dimaksud dalam desain busana adalah mengacu kepada bentuk silhoulette (garis luar pakaian) sebuah desain busana. Sedangkan desain busana yang terjadi karenasambungan-sambungan/potongan-potongan bagian pakaian yang dibuat sesuai dengan desain yang diinginkan.

### **3. Value Gelap Terang**

Value gelap terang dalam desain busan adalah pemberian bayangan gelap dan terang berdasarkan perspektif, realisasinya dapat dilakukan dengan mengarsir desain dan mewarnai desain pada waktu penyelesaian desain/finishing.

### **4. Tekstur**

Silhoulettee, garis, bentuk dan bidang mempunyai suatu tekstur atau sifat permukaan yang tidak hanya bisa dilihat tetapi juga dirasakan, menggambarkan suatu tekstur yang berbeda pada desain dapat dilakukan dengan membedakan ukuran tebal tipisnya garis, bentuk garis, gelap/terangnya bayangan dengan mengarsir dan mewarnai desain. Dalam desain busana, tekstur ini penting sekali dipelajari karena setiap jenis tekstil/tenunan mempunyai sifat permukaan yang berbeda-beda.

#### **1. Ukuran (Size)**

Ukuran adalah termasuk elemen yang penting dalam desain busana, ukuran yang dimaksud di sini lebih terfokus pada ukuran proporsi tubuh manusia (wanita) untuk keperluan desain busana yaitu busana, perlengkapan asesoris

### **6. Warna**

Warna adalah sesuatu yang tak kalah penting terutama dalam desain busan, karena warna dapat meningkatkan mutu desain, memperindah, membedakan desain sesuai dengan tujuannya, sesuai dengan karakternya, contoh : Desain untuk kantor, kepesta, desain untuk remaja, anak-anak atau orang dewasa.

### **B. Prinsip –Prinsip Desain**

Bagi seorang desainer mengetahui, memahami dan mengaplikasikan prinsip-prinsip desain dalam karyanya adalah penting karena prinsip itu merupakan acuan yang dapat dipedomani untuk menghasilkan karya desain yang lebih baik.

Dalam bidang desain busan yang dimaksud dengan prinsip desain adalah cara menggunakan, mengkombinasikan/memposisikan unsur-unsur dasar atau elemen-elemen desain tersebut berdasarkan aturan dan menurut prosedur tertentu. Prinsip-prinsip desain yang dimaksud adalah sebagai berikut :

## 1. Harmoni

Harmoni di dalam desain ialah apabila suatu atau lebih elemen-elemen/unsure-unsur desain itu terlihat mempunyai persamaan/hubungan yang serasi dan sesuai.

Pengertian Harmini menurut Chadidjah (1978 : 31)

“harmini adalah suatu prinsip dalam seni yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek dan ide-ide”.

Harmoni dapat diciptakan melalui garis, bemntuk, ukuran, tkestur, warna maupun ide.



Gambar 8

Harmoni menurut bentuk

Gloria Mortimer Dunn (1974 : 19)

## 2. Irama

Iaram dalam desain busana merupakan suatu bentuk pergerakan yang menimbulkan pandanaga mata berpindah dari suatu bagian ke bagian lain.

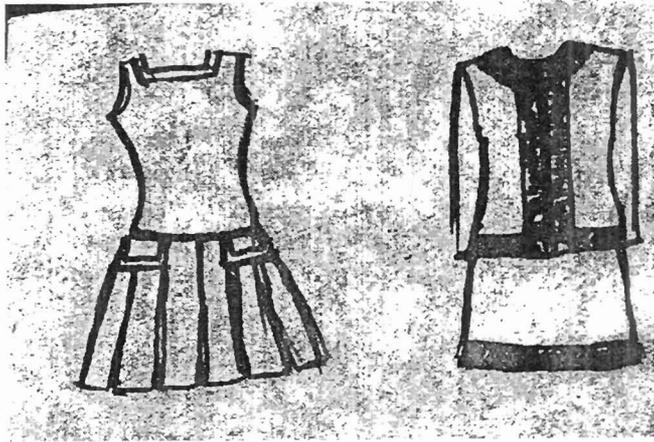
Menurut Sri Adriati Kamil (1986 : 67)

“apabila mata kita melihat suatu deaian dengan teratur, gerak mata yang teratur itu diaanggap sebagai ritme atau berirama. Perasaan teratur dan gerakan yang berhubungan dapat terjadi karena garis yang bergerak dengan aliran yang teratur pada designer itu”.

Irama yang baik dalam desai dapat diciptakan melalui cara :

- Pengulangan bentuk dalam desain busana dapat dilakukan terhadap bagian-bagian pakaian/garis hias dan lain-lain.

- Peralihan, mengulang bentuk yang hamper sama dengan ukuran yang berbeda.
- Pergerakan garis yang tak putus.



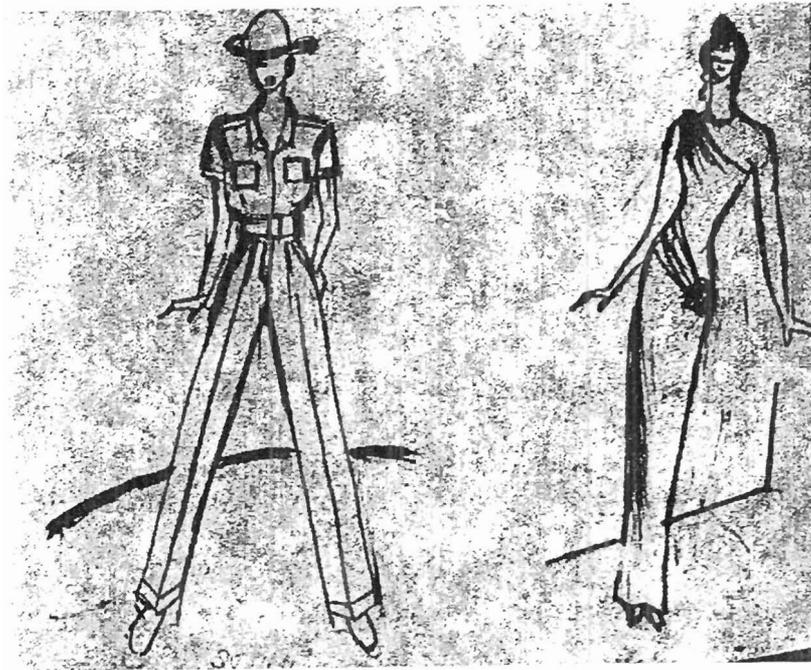
Gambar 9  
Penerapan prinsip irama dalam desain  
Gloria Mortimer Dunn (1974 : 14)

### 3. Keseimbangan

Keseimbangan adalah suatu yang penting dalam mendesain busana, karena keseimbangan akan memberikan kesan tenang dan stabil. Ada dua tipe keseimbanganyaitu ; keseimbangan formal yang disebut juga dengan **Symetri** dan keseimbangan informal yang disebut juga dengan **Asymetri**.

Sebuah desain disebut symetri apabila mempunyai garis pusat (centre line) yang jelas maupun yang tidak kelihatan. Sebaliknya desain disebut asymentris yaitu jikabeberapa objek tidak serupa atau mempunyai jumlah perhatian yang sama, objek itu harus diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusat.

Keseimbangan symetri akan terlihat lebih stabil, tenang dan agung, sebaliknya keseimbangan asymetri akan terkesan lebih lembtu, halis dan lebih banyak variasi yang dihasilkan dalam susunannya.



Gambar 10

Penerapan keseimbangan Symetri dan Asymetri

#### 4. Kontras

Sebuah desain yang harmoni, mempunyai irama yang baik dari segi bentuk, garis dan sudah mempunyai keseimbangan yang menyeluruh maka prinsip lain yang perlu diperhatikan lagi adalah kontras/pusat perhatian/centre of interest.

Kontras dalam desain artinya merupakan prinsip dasar yang bertentangan dengan prinsip-prinsip yang lain. Tujuan penerapan prinsip kontras adalah untuk menciptakan desain yang lebih menarik, variatif dan tidak monoton sehingga desain yang diciptakan tidak akan membosankan. Dalam penerapan prinsip kontras ini dapat menimbulkan kesan yang kontradiksi (pertentangan), menimbulkan kekacauan dan keanehan apabila tidak mampu menerapkannya.

Factor-faktor yang perlu diperhatikan dalam menciptakan kontras/pusat perhatian dalam desain busana adalah :

a. Letak pusat perhatian/kontras

Letakkan lah pada bagian tubuh yang menarik misalnya leher, apabila yang mempunyaai leher panjang, dibagian pinggang apabila mempunyai pinggang yang ramping. Sebaliknya jika bagian tersebut kurang menarik dankurang proporsional maka jauhilah pusat perhatian tersebut dari situ.

b. Kontras/pusat perhatian janganlah berlebihan, sehingga bisa menimbulkan kekacauan.

Ada beberapa cara dalam menciptakan kontras dalam desain busana yaitu :

- Pembangunan warna yang kontras dari warna dasar

Pemberian hiasan yang menarik

- Melalui garis bentuk atau ukuran yang kontras

PrinsipKontras



Gambar 11

Penerapan Kontras/pusat kontras

Steven Stipelman (1996 :250)

## 5. Proporsi

Proporsi adalah ukuran, yang dimaksud dengan ukuran disini yaitu ukuran/proporsi tubuh manusia dalam desain busana yang dianggap proporsional tubuh secara keseluruhan. Disamping ukuran tubuh manusia (wanita) dalam desain, juga dibahas ukuran busana beserta bagian-bagian dari busana dalam desain busana yang dihubungkan dengan proporsi tubuh manusia dalam desain yang dilihat secara proporsional.

Penerapan yang baik untuk semua prinsip-prinsip desain dan hubungan yang baik antara semua unsur-unsur / elemen-elemen desain akan menghasilkan suatu kesatuan/unity dalam sebuah desain.

### C. Peralatan Gambar

Peralatan gambar adalah bagian penting yang harus disediakan untuk elancaran kerja, peralatan yang bermutu baik akan meningkatkan mutu desain yang dihasilkan, memberikan kemudahan dalam bekerja sehingga mencapai hasil yang maksimal dan memuaskan.

Tentang peralatan gambar, tidak semua pekerja seni / desainer cocok dan mampu mempergunakan alat tertentu / alat yang sama dalam mewujudkan desainnya seperti; mempergunakan cat air / aquarel, pensil warna, cat minyak, tinta, spidol / marker dan sebagainya karena hal itu tergantung pada keterampilan / kebiasaanya dalam menggunakan peralatan tersebut. Pada dasarnya setiap jenis peralatan tersebut mempunyai kebaikan dan keburukan dan setiap alat tersebut juga mempunyai efek yang berbeda pada hasil desain.

Khusus untuk fashion designer dianjurkan untuk melatih diri memakai peralatan seperti cat air / aquarel, pensil warna, spidol / marker, tinta cina, crayon bahkan computer khusus desain bila perlu karena masing – masing alat tersebut penting dan mempunyai efek yang berbeda pada hasil desain karena desainer akan menggambarkan tekstur dari berbagai bahan tekstil yang ada.

Selanjutnya akan dibahas tentang peralatan gambar yang dibutuhkan dalam mendesain busana, diantara peralatan – peralatan tersebut adalah :

## 1. Pensil

Pensil yang bias digunaka adalah **Lead Pencil** yang terbuat dari frhapite, pensil ini bagus digi\unakan dan mempunyai ukuran yang berbeda. Untik yang agak keras dengan kode **H / HB**, untuk menggambar sketsa busan baik sekali menggunakan pensil **B**. Pensil B mempunyai ukuran dari 1B – 8B, makin tinggi nomornya makin lunak pensilnya, pensil yang lunak berguna untuk megarsir atau memberi bayangan pada desain.

## 2. Pensil Paran ( Colored Pencils )

Pensil warna baik untuk penyelesaian desai karean dapat menyempurnaka desai dan terlihat menarik, juga dapat diruncingkan sehingga bias menyempurmakan bagian- bagian desain yang rumit dan kecil – kecil seperti ; kantong, kerah lengan dan motif tekstil. Pensil warna juga bias untuk memberikan bayangan gelap / terang pada desain. Pensil warna tersedia dalam berbagai variasi dari 12 warna sampai 100.

## 3. Penghapus ( Eraser )

Penghapus perlu disediakan sewaktu mulai mendesain karena goresan – goresan awal belum tentu bagusdan memuaskan, terutama bagi pemula. Goresan –goresan itu akan dihapus terus sampai mendapatkan hasil yang memuaskan.

## 4. Markers / Spidol / Stabilo

Berguna untuk memberikan efek dan imajinasi yang berbeda pada desain, ukurannya tersedia dalam berbagai variasi. Warna bisa dicampurkan waktu bekerja sehingga dapat memberikan efek yang berbeda. Penggunaan markers / spidol harus hati – hati, jika terampil menggunakannya akanmemberikan hasil yang baik sebaliknya kalau tidak terampil maka hasilnya jadi lebih kasar dan kotor.

## 5. Kuas ( Brushes )

Kuas ada yang terbentuk dari bulu binatang dan ada puala yang terbuat dari sintetis, kuas mempunyai variasi ukuran yang cukup banyak. Pilihlah kuas

yang bermutu baik dan ukuran yang cocok untuk desain yang dibuat. Apabila kuas selesai digunakan harus selalu disimpan dalam keadaan bersih dan bulunya dihadapkan keatas agar kuas lebih tahan dan bulunya tidak mudah lepas / patah

## **6. Pena dan Tinta**

Pena dan tinta berguna untuk penyelesaian desain, penyempurnaan pada bagian tertentu seperti ; wajah, rambut, motif tekstil, pinggir / tepi desain untuk memperjelas/ mempertajam desain yang ada agar terlihat lebih jelas dan menarik. Pena bias diisi ulang , setelah pena digunakan harus dibersihkan / dicuci kembali agar lubangnya tidak tertutup. Pakailah pena gambar yang baik seperti ; rotring, pena khusus gambar( drawing pen 0 dari Boxy dan lain – lain.

## **7. Cat Air ( Water Color )**

Cat air tersedia dalam bentuk cake dan tube, pilihlah merek dan kualitas yang baik agar hasil desain lebih baik, apabila memilih bentuk tube tersedia warna yang bervariasi, jika memilih yang berbentuk cake / botol maka biasanya kita yang mencampur sendiri catnya menurut yang diinginkan dan belilah warna primer ( merah, kuning, biru ), hitam dan putih.

## **8. Kertas**

Tersedia dalam bermacam – macam bentuk dan ukuran, pakailah kertas yang sesuai menurut kebutuhan. Macam – macam kertas dan kegunaannya.

### **a) Kertas Photo copy**

Kertas photo copy baik digunakan untuk membuat sketsa, dalam menemukan ide – ide baru bias digunakan untuk latihan membuat proporsi tubuh / bagian / bagian tubuh. Kertas photo copy ukuran 70 gsm ( tipis) bias digunakan untuk meniplak agar mempercepat proses kerja desainer sedangkan yang berukuran 80 gram ( tebal ) bisa diberi cat air, disamping itu pula kertas photo copy juga ada yang berukuran folio, double folio dan kwarto.

### **b) Kertas Transparan ( tracing paper )**

Dipergunakan untuk memproteksi / melindungi desain yang telah selesai, kertas ini sangat tipis dan tembus pandang.

c) Kertas Gambar / Buku A3

Kertas gambar ada yang liin dan ada pula yang bertekstur permukaannya. Kertas yang baik kedua permukaannya dapat digunakan dan berwarna putih bersih, kertas ini cocok digunakan apabila kita menggunakan cat air, pensil warna, pena / tinta, crayon, marker / spidol dan lain – lain.

## 9. File / Envelope

Perlengkapan tambahan yang dibutuhkan adalah file / envelope besar yang berguna untuk menyimpan klipng – klipng mode, potongan – potongan bahan tekstil sesuai jenis bahan, tujuan penyimpanan klipng ini adalah untuk pedoman / meningkatkan imajinasi desainer dalam mengembangkan idenya.

### Kegiatan belajar (minggu 4-8)

#### A. Anatomi / Proporsi (materi ajar)

Belajar tentang menggambar makhluk hidup ( manusia ) dan anatomi tubuh adalah sangat menguntungkan karena hal ini dapat membantu kerja desainer, sehingga memungkinkan untuk memproduksi desain – desainya dalam mewujudkan imajinasi dan pengetahuanya tentang tubuh manusia dalam bentuk desain sketsa atau desain busana, Karena desainer tidak selalu bekerja dengan model ( pragawati ).

Belajar menggambar / mendesain hamper sama juga dengan belajar menulis yang dimulai secara bertahap seperti merangkai huruf menjadi kata, kata menjadi kalimat, kalimat menjadi paragraf, demikian juga mendesain. Dalam mendesain langkah pertama adalah memahami tentang proporsi tubuh dan melatih diri untuk menggambar proporsi tubuh yang baik / ideal untuk desain busana, langkah kedua mencari dan menemukan ide – ide / inspirasi dan langkah ketiga mewujudkan ide – ide pada kertas dalam bentuk sketsa, selanjutnya adalah memindahkan sketsa dalam kertas gambar / buku gambar kemudian dilanjutkan dengan penyelesaian gambar dengan alat – alat dan bahan – bahan untuk menggambar seperti pensil, pena gambar, kuas, pensil warna, marker ( spidol ) cat

air dan lain – lain. Langkah diatas merupakan proses kerja secara global, berikut ini akan dijelaskan secara mendetail tentang proses mendesain tersebut.

Pengetahuan dan keterampilan tentang menggambar anatomi tubuh penting bagi seorang fashion designer terutama bagi pemula karena ilmu tersebut merupakan landasan utama yang harus dipelajari dan dilatih agar menghasilkan desain yang baik.

Satu diantara sekian banyak kesulitan – kesulitan yang dihadapi dalam menggambar anatomi tubuh adalah memahami konsep untuk menentukan ukuran proporsi tubuh manusia dalam mendesain busan, akan tetapi biasanya yang mendasar anatomi tubuh terdiri dari ; kepala, badan, dua tangan dan dua kaki.

Ukuran tinggi tubuh manusia normal biasanya diukur perkalian tinggi kepala yaitu 1 : 7,5 atau 1 : 8, tetapi untuk desain busan pada desainer membuat rancangannya dalam ukuran yang lebih tinggi.

Kujiro Kumagai ( 1988 : 12 ) mengatakan :

“the actual human proportion, even there consider to have a well – proportioned body is normally 1 : 7 or 1 : 7,5 ( head : body ). However draw this human body looks short and unattractive. For this reason whwn drawing fashion illustration the body’s proportion should appear to be at least 1: 8”.

Pengertian dari pendapat Kojiro Kumangi sebagai berikut :

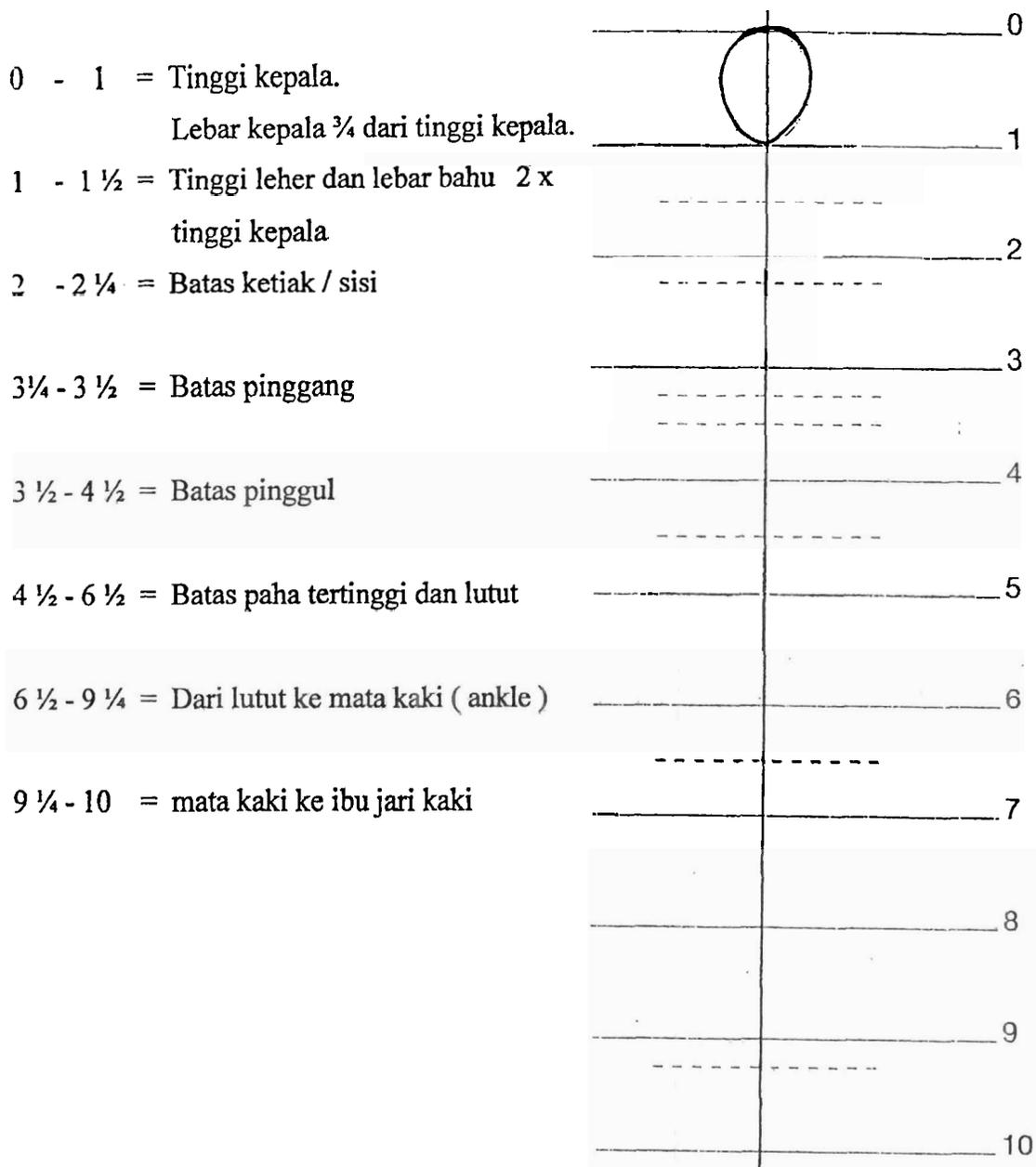
Pada dasarnya proporsi tubuh manusia dengan perbandingan yang baik secara normal adalah 1 : 7 atau 1 : 7,5 ( kepala : badan ), tetapi gambar tersebut akan terlihat pendek dan tidak menarik, untuk itu dalam menggambar desain ilustrasi ( untuk pakaian ) maka proporsi tubuh akan dibuat diatas perbandingan 1 : 8. dalam gambar – gambar ilustrasi Kojiro Kumangi membuat ukuran 1 : 9 – 1 : 12.

Patrick John Irland dan Patricia L Rowe menggambar anatomi tubuh untuk desain busana dengan perbandingan 1 : 8 atau 1 : 8,5, gambar tersebut terlihat cukup proporsional walaupun dibuat tidak terlalu tinggi, tetapi lebar bahu, pinggang dan panggul di buat tidak terlalu lebar, yaitu 2x lebar kepala.

Sedangkan Steven Stipelman menggambarkan tinggi tubuh untuk desain busana adalah 1 : 9<sup>1</sup>/<sub>2</sub> ( kepala – badan ), dengan ukuran 1 kali tinggi kepala adalah 1 inci. Mengenai ukuran tubuh ini Steven Stipelman menegaskan tentang

ukuran tubuh tidak ada yang mutlak, tetapi buatlah dengan perbandingan yang proporsional.

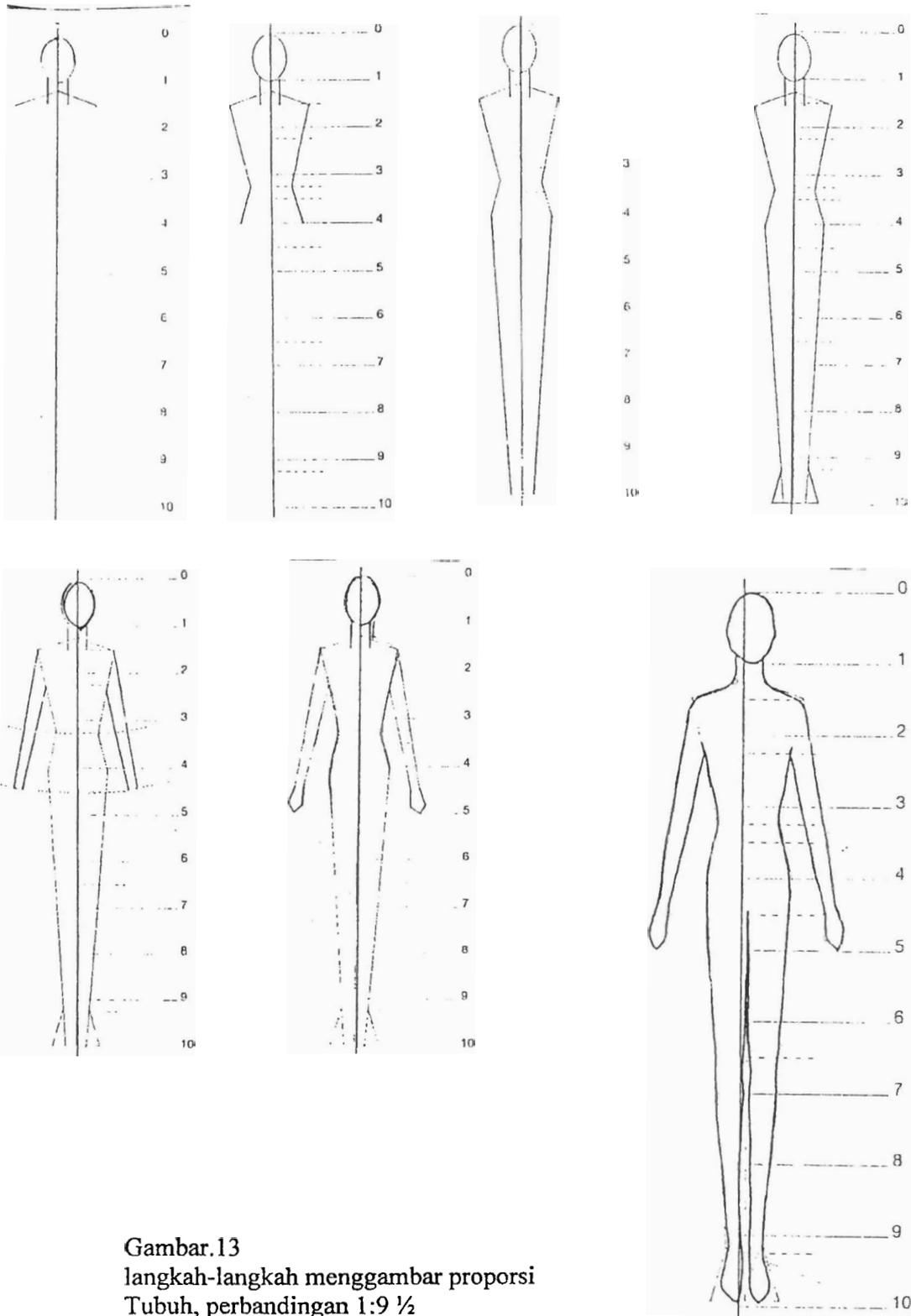
### B. Gambar Anatomi Tubuh Dalam Desain Busana



Gambar 12

Ukuran proporsional tubuh 1 : 9  $\frac{1}{2}$

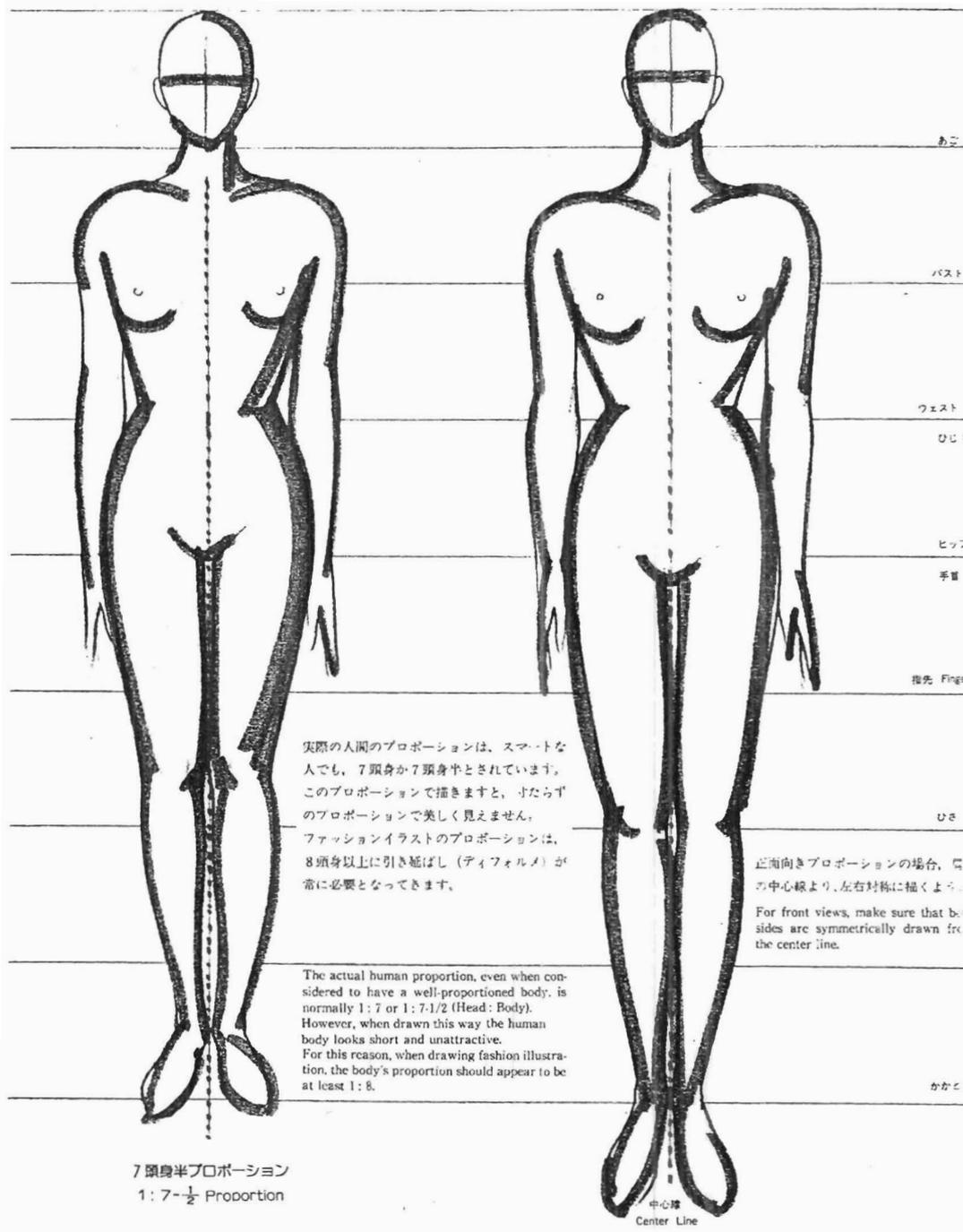
Steven Stipelman ( 1996 : 32 )



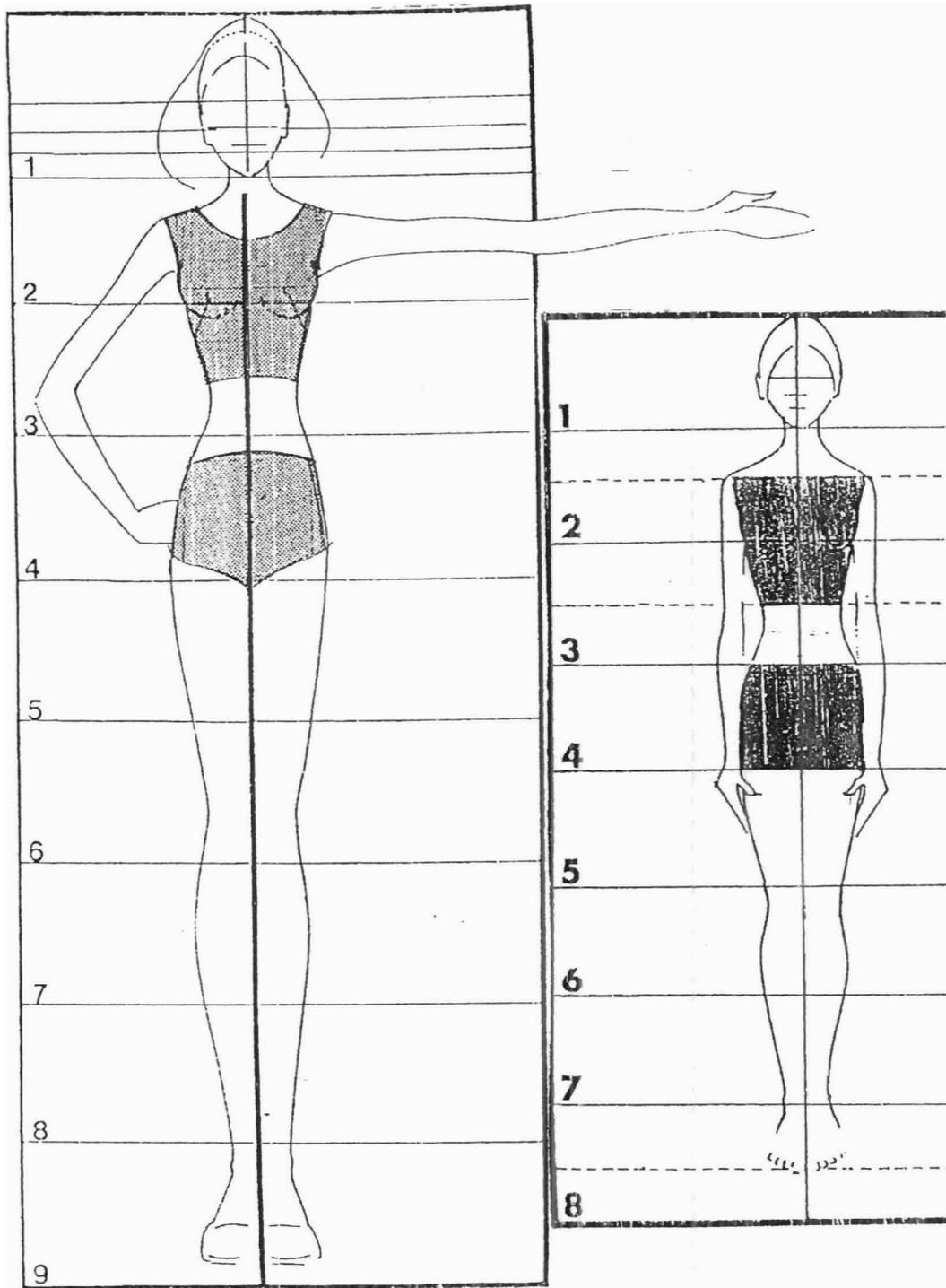
**Gambar.13**  
 langkah-langkah menggambar proporsi  
 Tubuh, perbandingan 1:9 ½  
 Gambar Steven Stipelman (1996 : 34-35)

人体プロポーション  
Correct Proportions of the Human Body

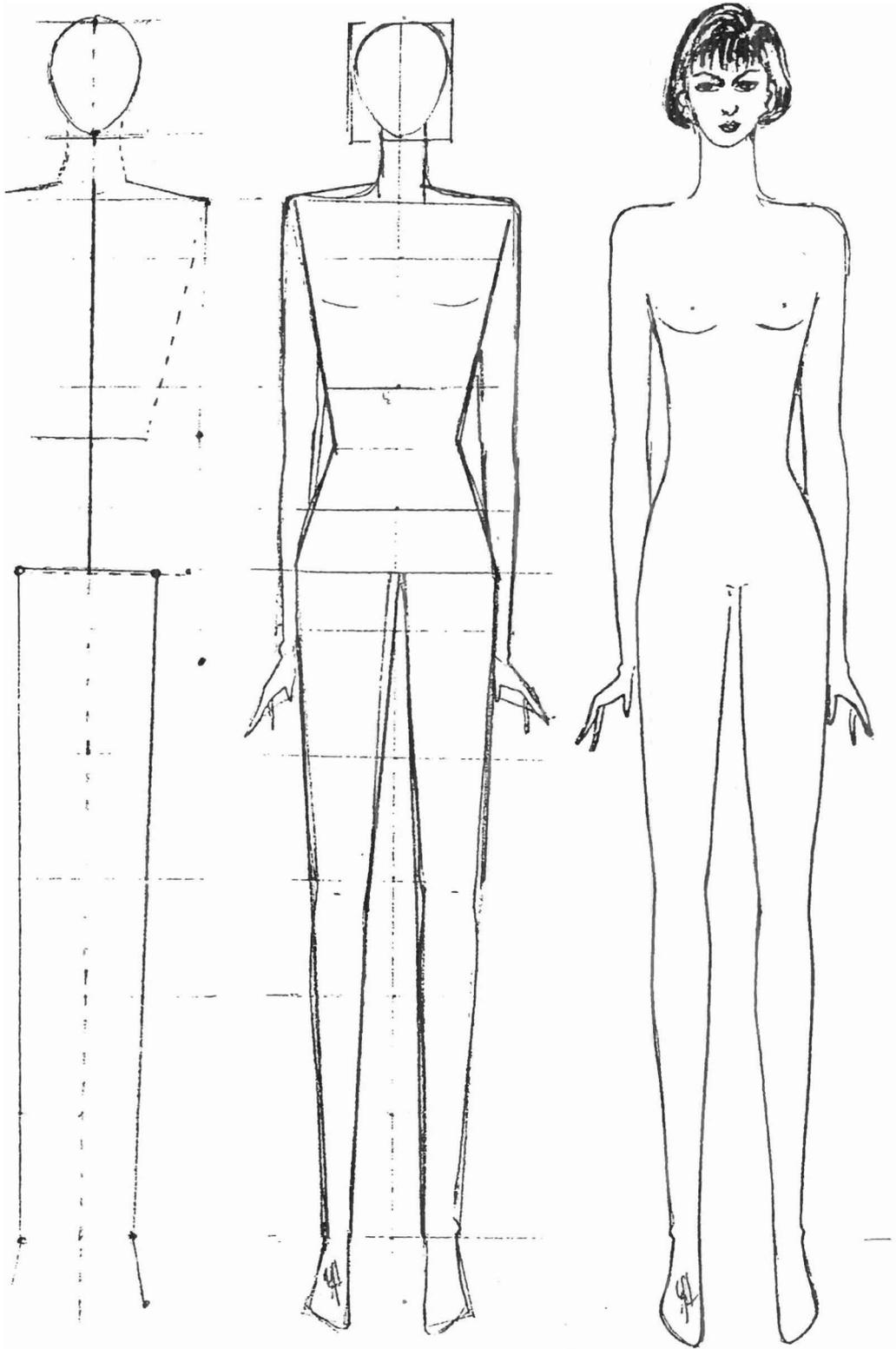
正面向き 8 頭身プロポーション  
Front View of 1 : 8 Proportion



Gambar 14  
Proporsi tubuh 1 : 8 dan 1 : 8  
Gambar Kujiro Kumangi ( 1980 : 12 )



Gambar 15  
Proporsi tubuh dengan perbandingan 1 : 8 ½ dan 1 : 7 ½  
Gambar ( Patrick John Irland 1974 : 11 )



Gambar 16  
Rangka benang, rangka balok dengan proporsi tubuh 1 : 10 ½

## C. Gambar Bagian – Bagian Tubuh

### 1. Wajah

Pada umumnya jika menggambar wajah ( Wanita ) dilihat dari arah muka berbentuk oval, bentuk ini dianggap sempurna dan menarik dari pada bentuk lain seperti : bulat, persegi / segi empat, segi tiga, diamond, lonjong dan sebagainya, khusus untuk wajah anak – anak biasanya dibuat agak bulat dan wajah laki – laki digambar sedikit agak persegi.

Wajah dalam gambar terdiri dari : dua mata, satu hidung, satu mulut dan dua telinga, telinga kadang – kadang terlihat keduanya atau hanya satu bahkan ada yang tak terlihat sama sekali karena tertutup oleh rambut.

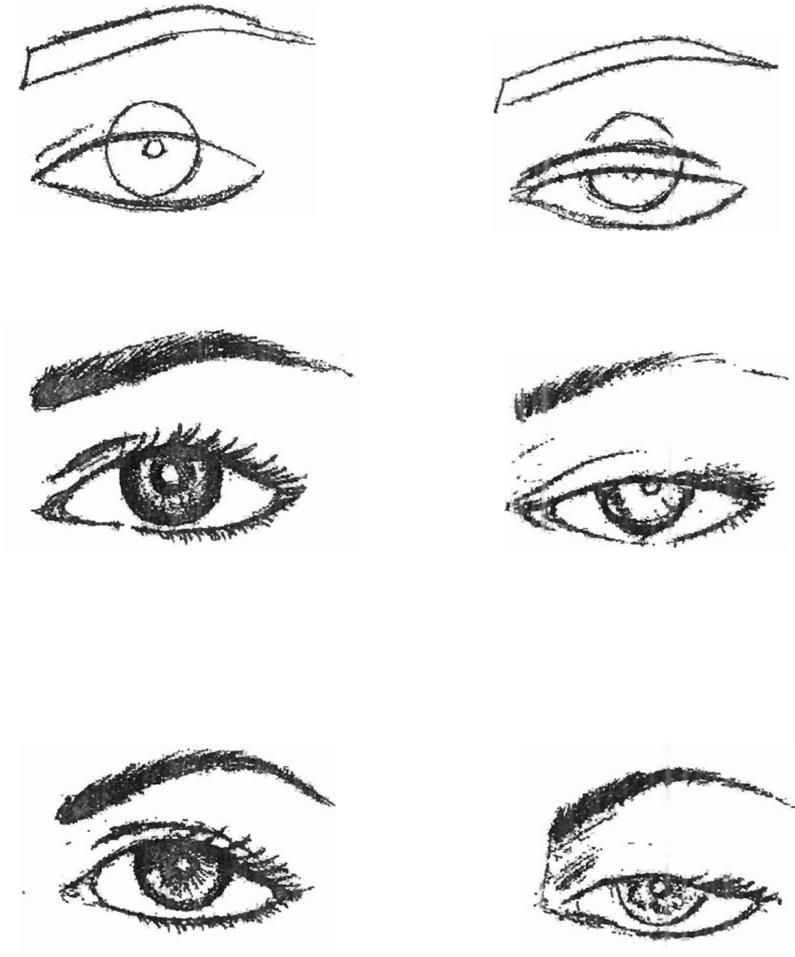
Mengenai gaya / style rambut dan make – up wajah biasanya digambar sesuai dengan “trend” pada waktu gambar / desain dibuat, karena mode merupakan suatu yang berkembang dan disenangi oleh masyarakat pada waktu tertentu. Style rambut dan make – up biasanya seiring juga dengan desain busana / fashion, yang selalu berubah dari suatu period ke periode berikutnya dan merupakan perputaran / siklus sehingga mode tertentu dapat muncul kembali beberapa tahun kemudian.

Selain mengikuti trend, dalam menggambar wajah perlu juga memahami tentang ekspresi wajah karena penampilan ekspresi wajah juga mempengaruhi penampilan desain secara menyeluruh, ekspresi yang digambarkan biasanya disesuaikan juga dengan tema desainnya misalnya : untuk remaja ditampilkan dengan wajah lebih ceria ( sedang tertawa / tersenyum ), untuk penampilan pakaian pesta ( dewasa ) ditampilkan wajah yang sedikit tersenyum.

Setelah pemahaman tentang bentuk wajah, style / gaya rambut yang sesuai dengan trend busana dan ekspresi wajah selanjutnya akan dibahas dan digambarkan komponen – komponen wajah tersebut seperti hidung, mata, telinga, mulut dan gaya rambut. Dalam menggambar bentuk wajah dan komponennya / bagian – bagian wajah bukanlah untuk bentuk yang mutlak, sebagaimana diketahui bahwa wajah manusia tidak ada yang persis sama, namun demikian mengenai letak dari bagian wajah dapat diperkirakan secara normal sebagai berikut :

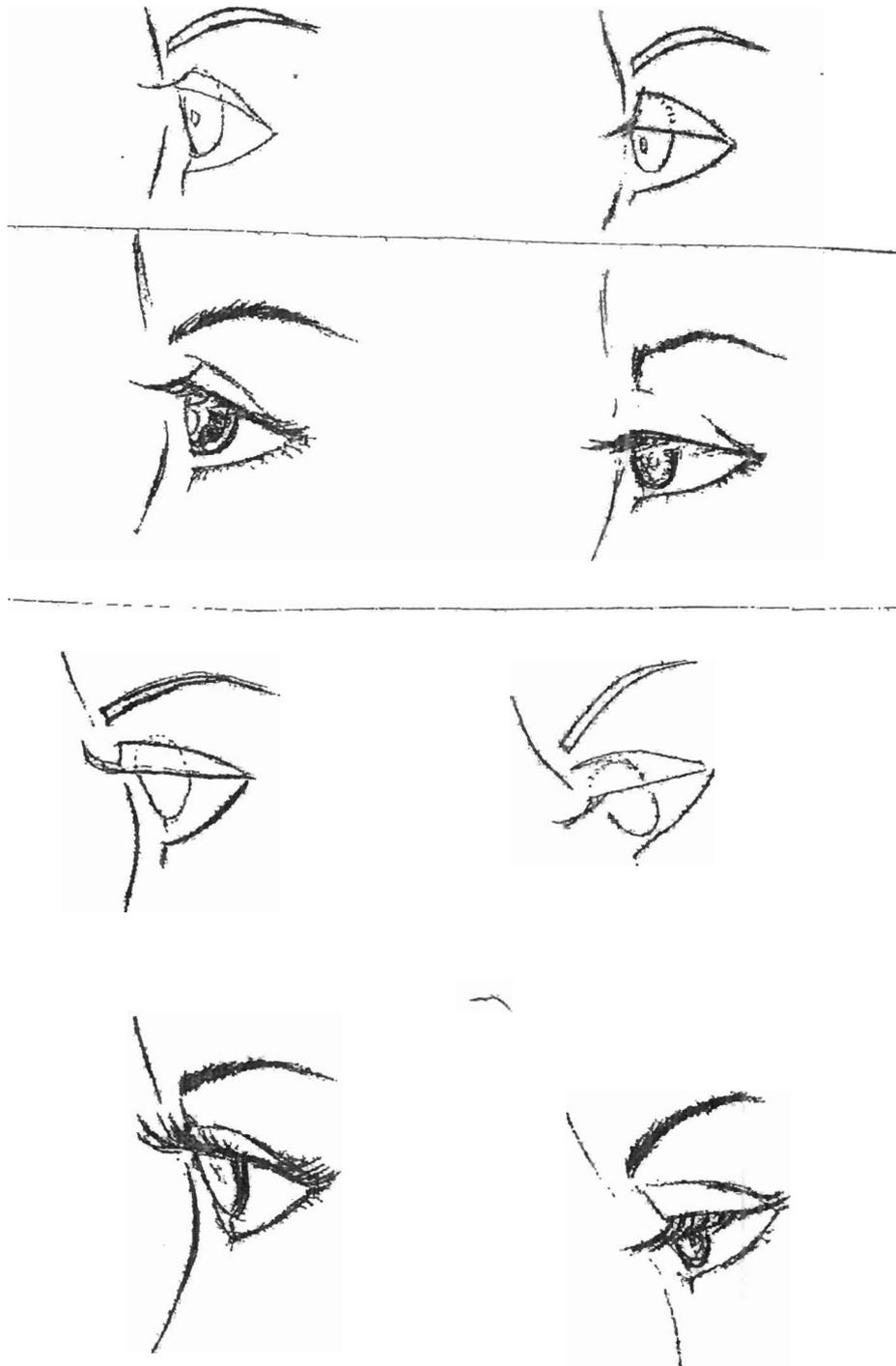
a. Mata dan alis

Mata diperkirakan letaknya di tengah, antara puncak kepal dan dagu. Bentuk mata seperti buah kenari, lebar mata diperkirakan jarak antara telinga kanan dan kiri  $\frac{1}{5}$  bagian, untuk satu mata, jika wajah terlihat dari arah depan, alis mata terletak diatas mata, ujung alias runcing.



Gambar 17

Posisi mata dilihat dari arah depan,  $\frac{3}{4}$  dan samping

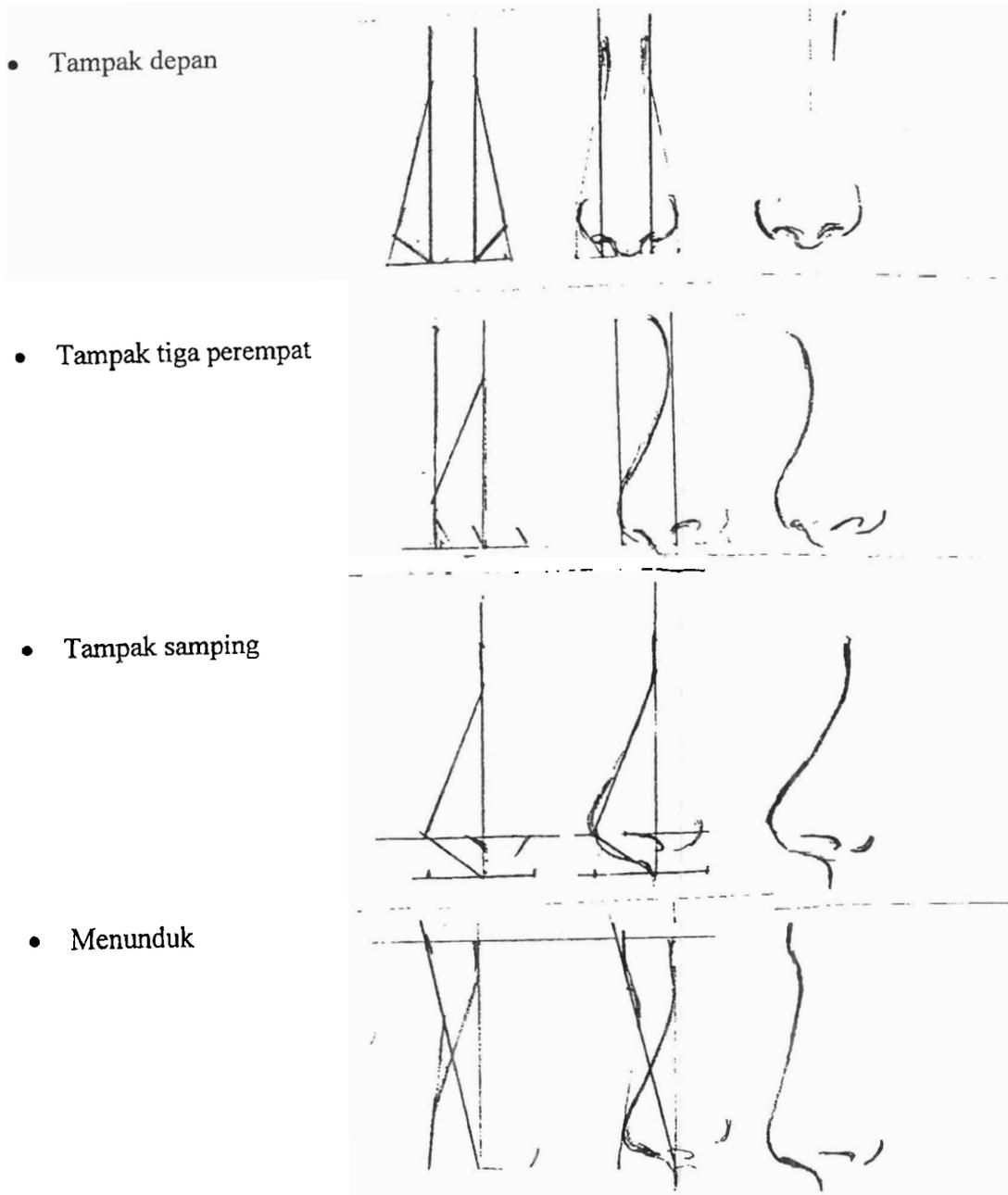


Gambar 18

Perubahan posisi letak mata : Lurus / kedepan, tiga perempat, samping, menunduk

b. Hidung

Hidung dilihat dari depan terlihat antara kedua mata, ujung hidung paling bawah terletak di tengah antara mata dan dagu

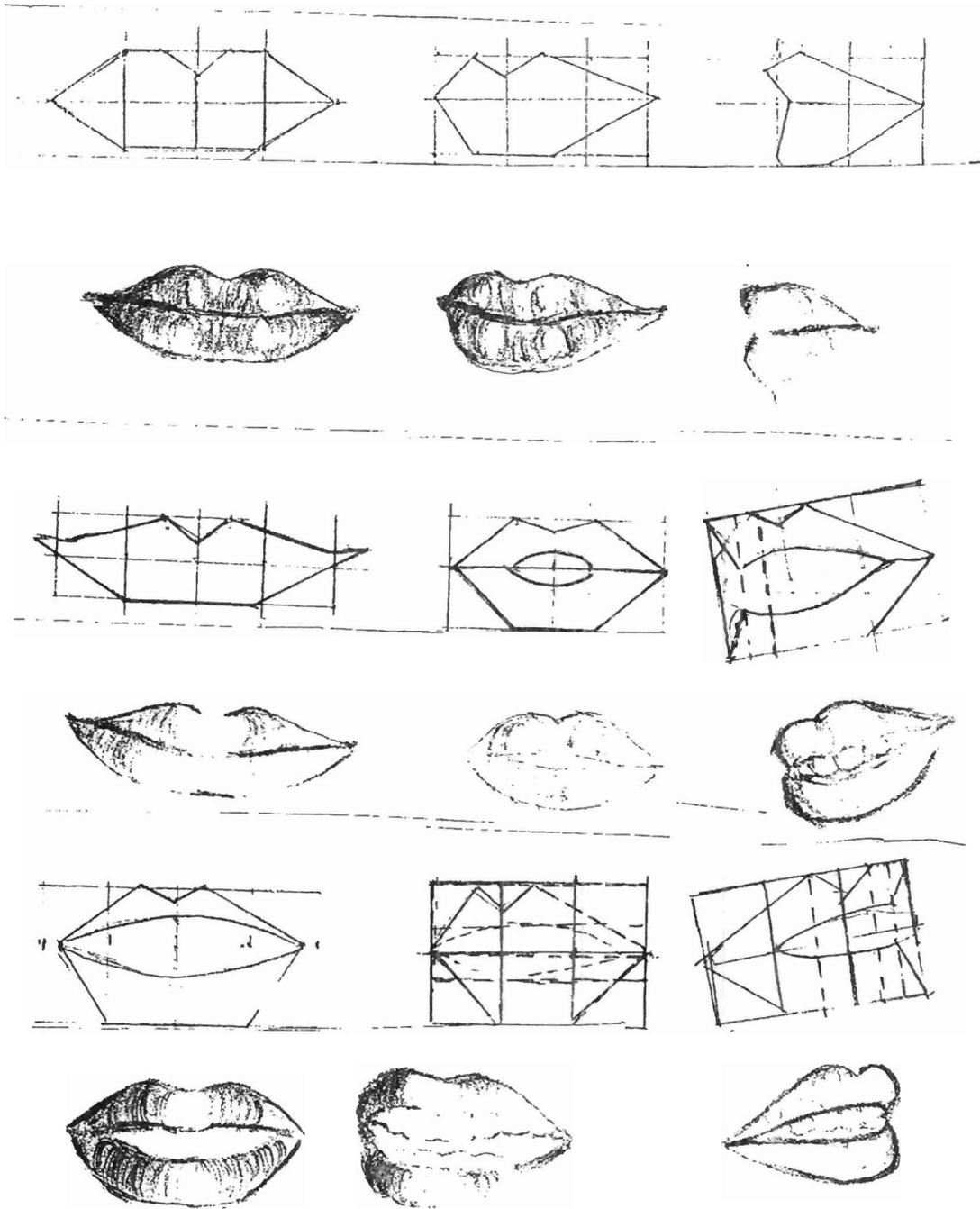


Gambar 19

Letak hidung, tampak depan, tiga perempat, samping dan menunduk

c. Bibir

Bibir terletak antara ujung hidung dan dagu, bibir paling bawah di tengah – tengah.



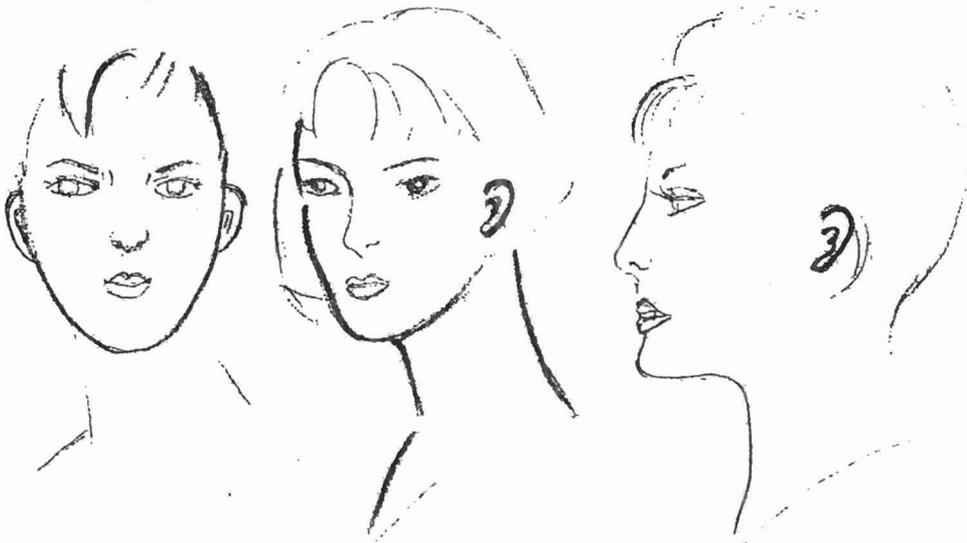
Gambar 20

Gambar 20

Letak bibir dari arah depan, tiga perempat, samping dan menunduk serta bermacam ekspresi

d. Telinga

Telinga terletak mata dan hidung, apabila dilihat dari depan telinga terlihat keduanya apabila tidak ditutup rambut.

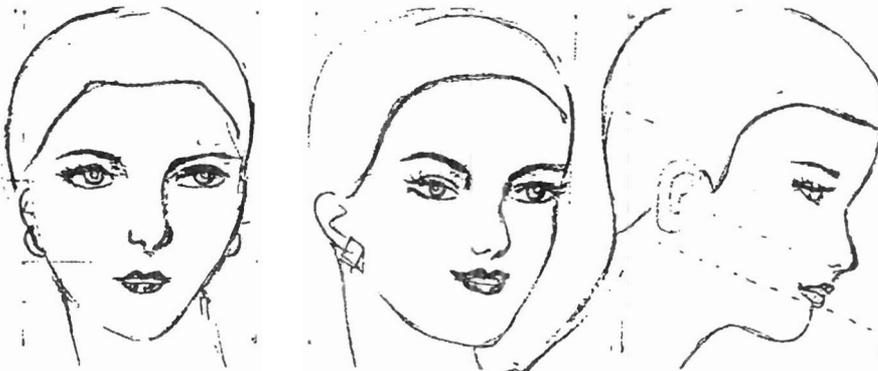


Gambar 21

Letak telinga tampak depan, samping dan tiga perempat

e. Batas tumbuh rambut dan gaya / style rambut

Batas rambut adalah pertengahan antara puncak kepala dan alis mata, gaya / style rambut dapat digambar / didesain tergantung dari mode yang sedang berkembang.



Gambar. 22 Batas tumbuh rambut.



Gambar 23  
Macam – macam gaya rambut

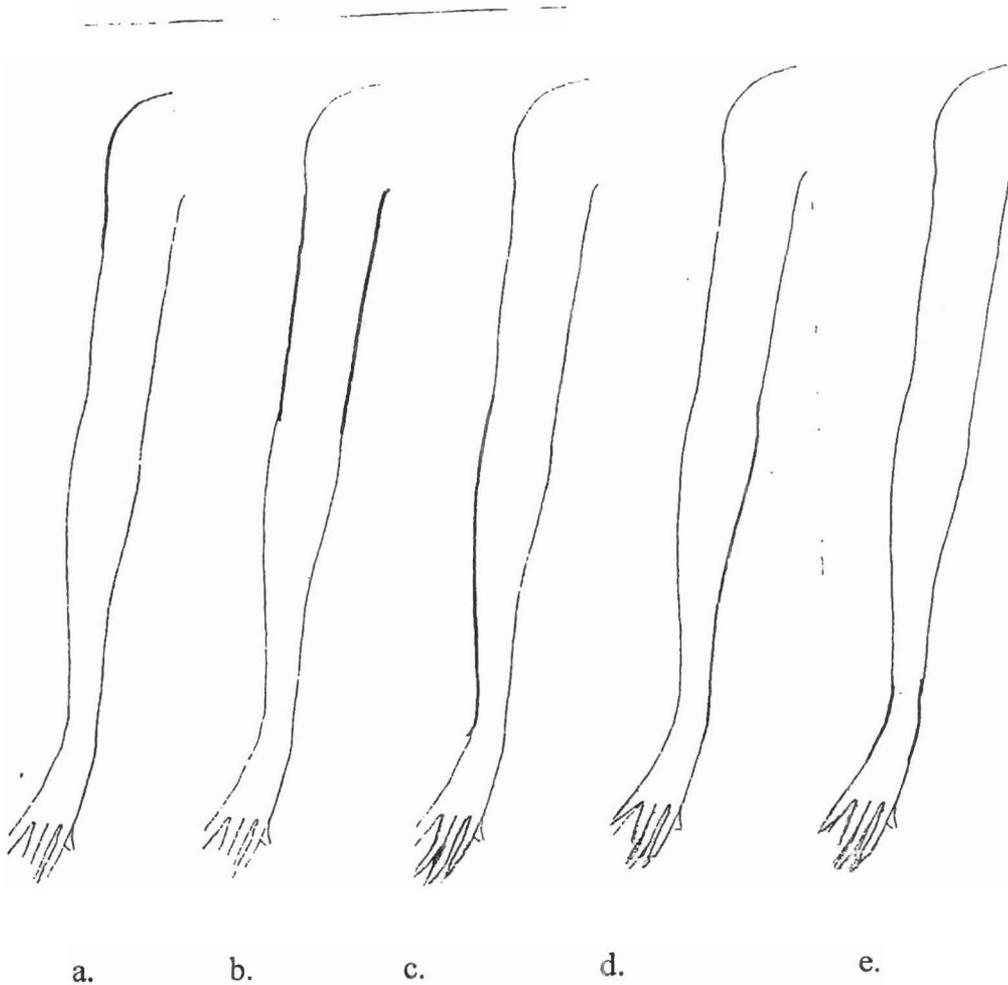
## 2. Lengan

Membahas tentang lengan berarti juga membahas tentang bagian – bagian lengan yang lain seperti lingkaran / pangkal lengan, siku, pergelangan

tangan, tangan dan jari – jari tangan. Letak lengan adalah pada kedua bahu dan sisi badan, siku terletak sejajar garis panjang, ujung jari tengah terletak pada pertengahan paha ( apabila lengan pada posisi lurus kebawah ).



Gambar 24  
Posisi lengan lurus ke bawah



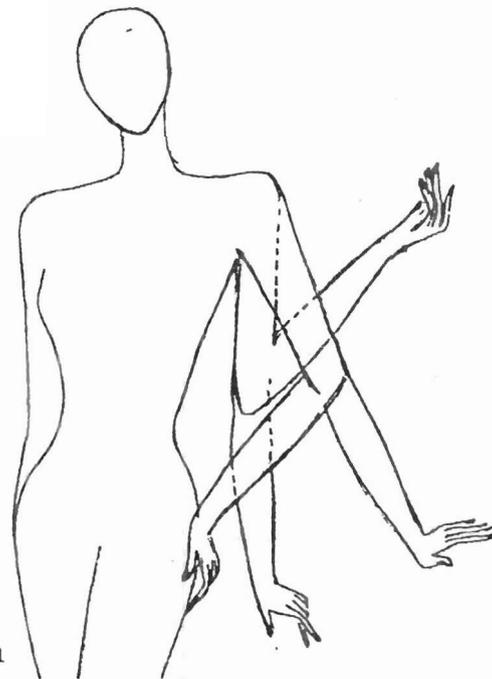
Gambar 25

Cara menggambar lengan ( Steven Stypelman ; 1996 :102 )

- a. Gambar bahu dibuat agak membulat
- b. Gambar pangkal lengan sampai siku
- c. Gambar lengan dari siku agak melengkung keluar
- d. Gambar pergelangan lengan agak mengecil / ramping pergelangan lengan
- e. Gambar telapak dengan jari – jari

Selanjutnya akan diperlihatkan macam – macam gerak tangan dan jari – jari tangan

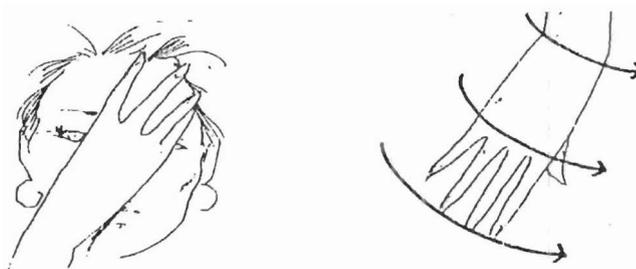
a. Gerak lengan



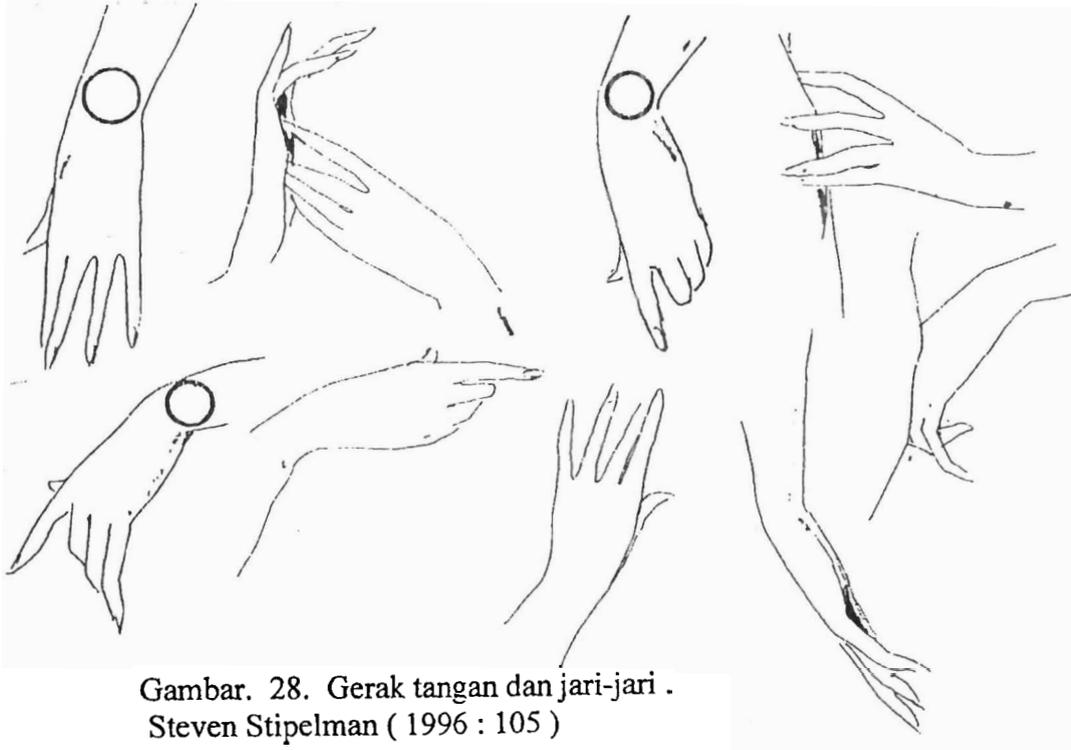
Gambar. 26. Gerak lengan

a. Tangan

Tangan terdiri dari dua bagian ; telapak tangan dan jari – jari, panjang telapak tangan dari pergelangan lengan ke ujung jari – jari lebih kurang sama dengan tinggi wajah ke bahu batas tubuh rambut ( lihat gambar ). Dalam menggambar tangan inicukup sulit karena masing – masing sesuai dengamn posisi yang diinginkan, untuk mempermudah dalam menggambar tangan berikut ini akan diperlihatkan paduan menggambar tangan dan jari – jarri.



Gambar 27  
Langkah kerja menggambar tangan dan jari – jari  
Steven Stipelman ( 1996 : 104 )



Gambar. 28. Gerak tangan dan jari-jari .  
Steven Stipelman ( 1996 : 105 )

### 3. Kaki dan telapak kaki

Kaki akan terlihat jelas apabila memakai busana / pakaian yang pendek, oleh sebab itu sebagai desainer harus terampil juga menggambar kaki. Jika diperjatakan kaki terdiri dari :

AKI. JIKA diperjatakan kaki terdiri dari :

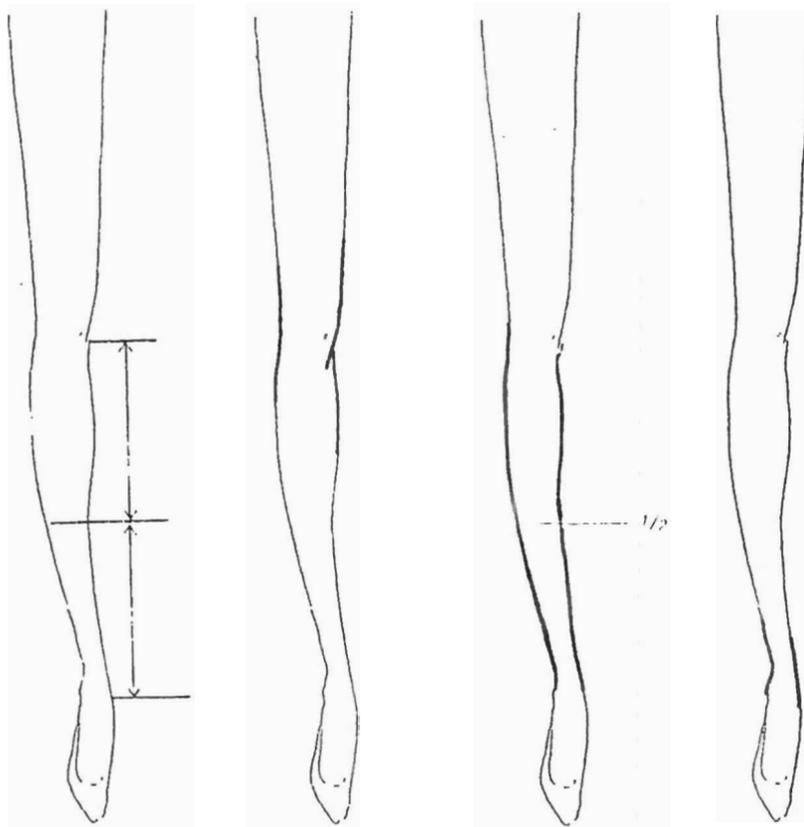
- Bagian tertinggi dan terbesar adalah paha
- Bagian lutut
- Betis
- Telapak kaki



Gambar. 29. Kaki  
Steven Stipelman ( 1996 : 106 )

Penempatan bagian – bagian dari kaki dengan proporsi yang baik dan menarik untuk dilihat tergantung dari perbandingan tinggi kepal dan badan keseluruhan, letaknya akan berbeda apabila perbandingan berbeda pula, akan tetapi secara umum dapat diperkirakan sebagai berikut.

- Paha terbesar adalah terletak paling atas, ukurannya lebih kurang setengah panggul terbesar, paha akan mengecil kebawah dan mendekati lutut.
- Lutut agak kecil dibandingkan dengan paha ( langsing )
- Betis digambarkan agak melengkung dan sedikit besar dari lutu, betis akan mengecil pada pertengahan antara lutut dan mata kaki.



**Gambar 30**  
Proporsi bagian – bagian kaki  
Steven Stipelman ( 1996 : 106 )

Telapak kaki adalah bagian yang paling ujung dari kaki, panjang dan lebar punggung kaki hamper sama dengan telapak kaki bisa diberi sepatu atau tanpa sepatu menggambar telapak kaki biasanya dengan membuat sketsa berdasarkan perspektif, untuk mempermudah dapat dibuat gambar segi tiga sama kaki, sama sisi namun tergantung dengan posisi kaki dan bentuk sepatu yang digunakan, tanpa hak atau pakai hak tinggi / rendah.



Gambar. 31  
Macam-macam posisi kaki

Gerakan tubuh pada desain busana disebut juga gesture atau movement, gerak tubuh ini perlu dilatih dan dipelajari karena tidak mungkin seorang desainer memnuat desainnya hanya dengan sikap / pose yang berdiri lurus menghadap kedeoan saja, karena hal ini mengakibatkan desain atau rancangan terlihat kaku, kurang menarik dan tidak dapat memperlihatkan bentuk desain secara menyeluruh seperti ; bagian samping kiri, kanan maupun belakang.

Belajar tentang gerak tubuh atau gesture dalam desain busana membutuhkan semangat dan kerja keras untuk berlatih mendesain, gerak tubuh ini dapat dipelajari melalui majalah mode, photo – photo tentang rancangan busana dan lain – lain, karena sikap tubuh atau pose yang ditampilkan lebih menarik / atraktif.

Langkah pertama yang harus dilakukan setelah mengetahui proporsi tubuh adalah gerak tubuh ( gesture ), caranya adalah dengan memperhatikan pada kaki yang mana tubuh ( figure ) bertumpu pada kaki kiri / kanan atau pada kedua kaki, lalu lihat kemana arah garis bahu, garis punggung dan garis panggul, biasanya garis tersebut mengikuti garis tulang punggung sebagai action lines / gerakan garis tubuh kemudian perhatikan pula gerakl tangan kemana arah jatuhnya ( letaknya ), perhatikan pula keseimbangan tubuh secara menyeluruh.

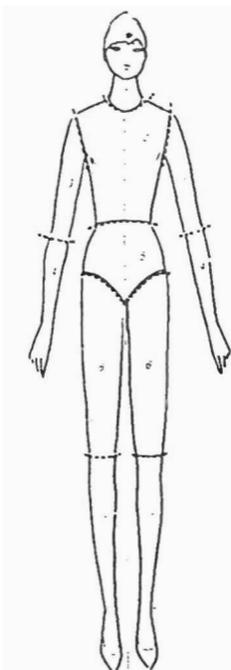
Sebelum tangan menggores pensil pada kertas, rasakan dahulu gerak tubuh dalam imajinasi agar lebih mudah di pahami, janganlah berfikir goresan pertama langsung akan mendapatkan hasil yang memuaskan. Lakukan latihan yang terus – menerus sampai mendapatkan hasil yang baik dan merasaksn kepuasan dalam diri sendiri.

Beberapa metode dapat dipedomania dalam mencipta atau menggambar gerakan tubuh untuk desain busana, diantaranya adalah :

#### **A. Metode Menggunting ( The Cutting Method )**

Metode ini cukup sederhana karena dapat merubah posisi bagian – bagian tubuh dengan mudah seperti : posisi pinggul, pinggang, bahu dan lengan, badan / torso serta kaki. Cara melaksanakan metode ini adalah dengan membuat proporsi tubuh, memberi tanda / batas dengan garis putus – putus pada setiap bagian tubuh yang dapat digerakkan lalu menjimplak ( menggandakan ) gambar tersebut beberapa gambar. Kemudian guntinglah bagian – bagian tubuh yang dapat digerakkan :

1. Batas leher terendah
2. Batas lengan / bahu / garis lingkaran karung lengan dan batas pinggang.
3. Batas lengan sampai siku
4. Batas siku sampai tangan atau jari – jari
5. Daerah pinggul
6. Batas daerah paha sampai lutut
7. Batas lutut sampai kaki

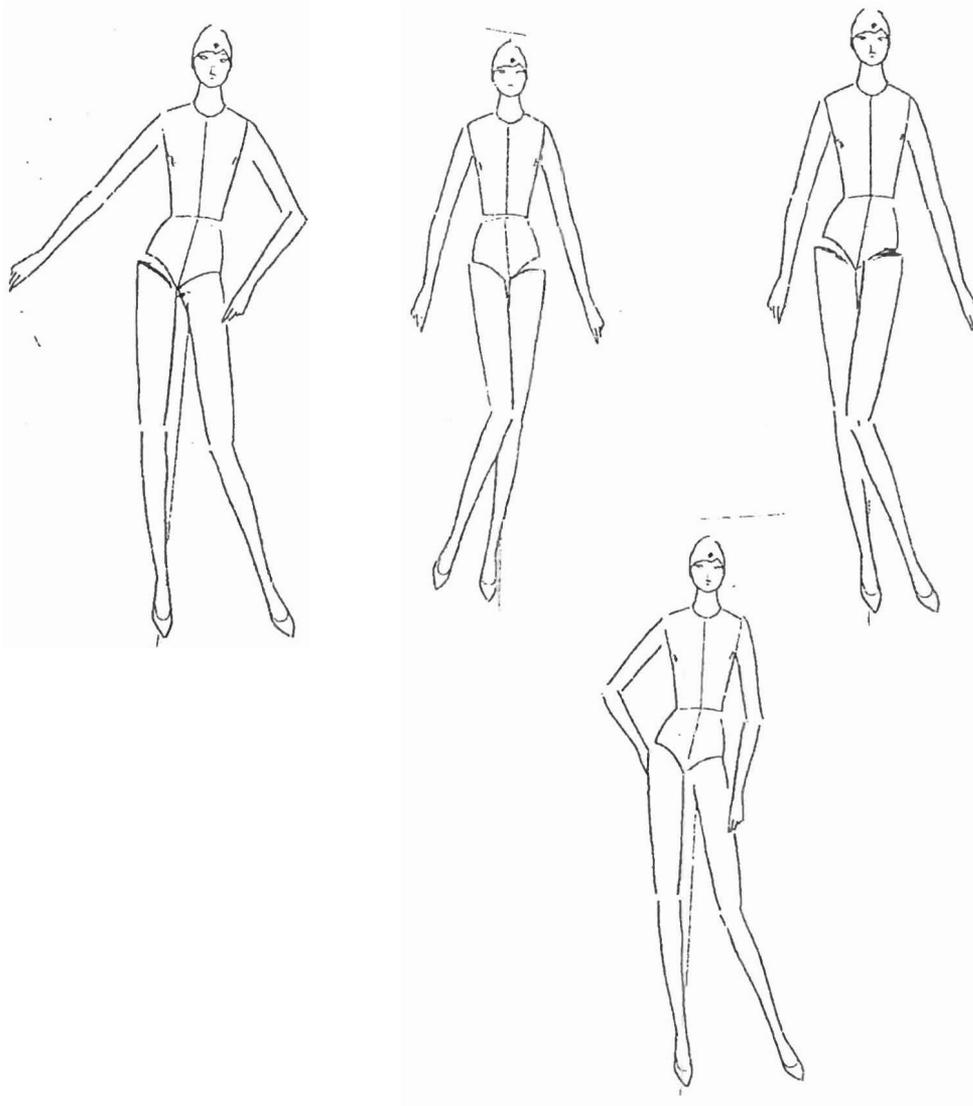


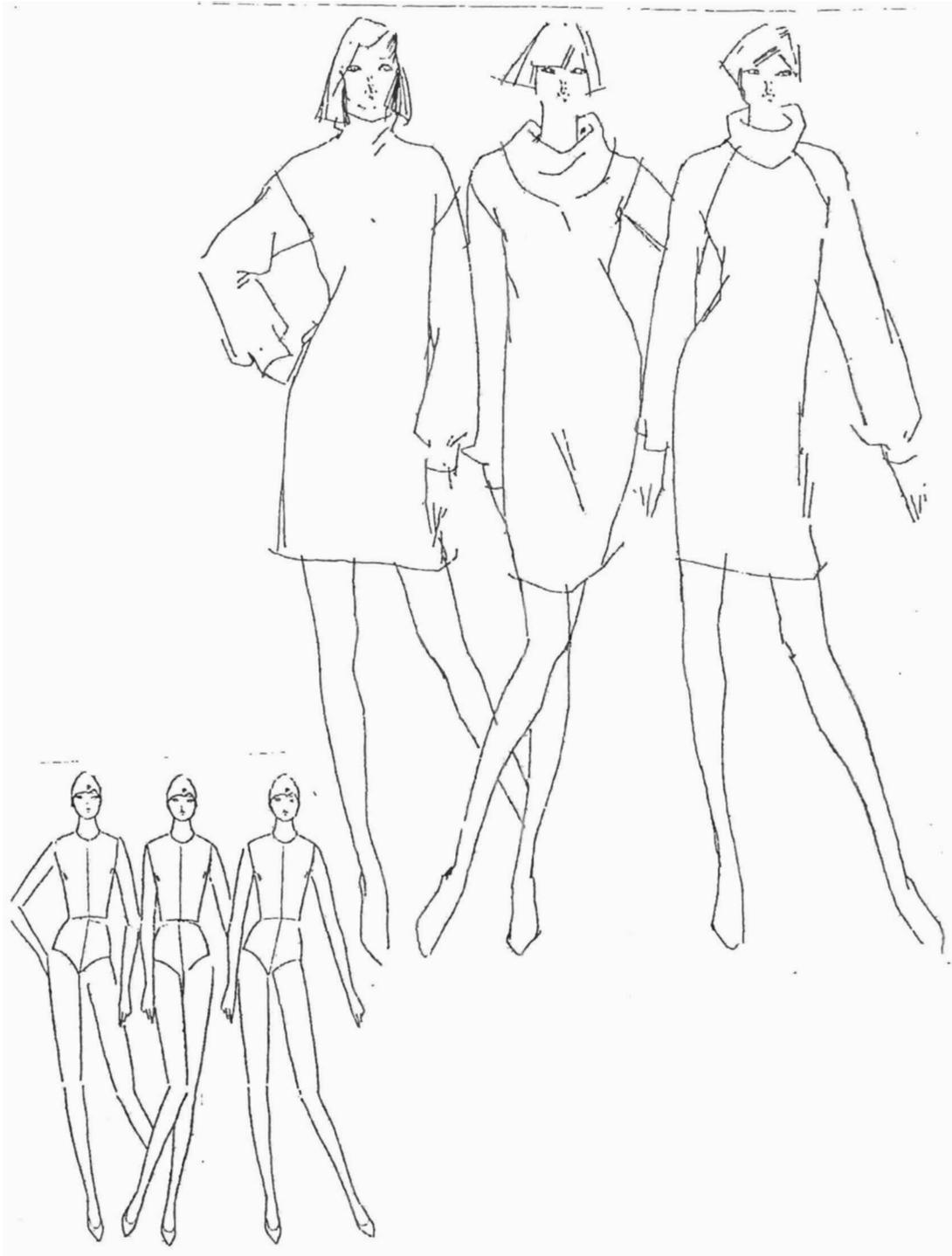
Gambar 32  
Metode Menggantung  
Steven Stipelman ( 1996 : 61 )

Setelah semua bagian – bagian yang diperlukan digunting lalu sediakan kertas dan buat garis lurus vertikal untuk keseimbangan, letakkan gunting bagian tubuh tadi di atas garis vertical, perhatikan kaki mana yang dipakai sebagai penyangga atau penopang tubuh dan kaki mana yang digerakkan / dipindahkan. Selain kaki bagian pinggang, pinggul diatur letaknya apakah harus diturunkan atau dinaikkan, lengan juga boleh digerakkan sesuai gerak yang diinginkan.

Jika gerak yang diinginkan sudah terwujud hubungkanlah bagian – bagian dari tubuh tersebut dengan clear tape ( isolotip ), setelah itu gambarkan kembali

proporsi tubuh sesuai dengan perubahan yang diinginkan dan perbaiki garis – garis yang tidak sempurna karena proses pengguntingan. Berikut ini akan diperlihatkan hasil pengguntingandalam bentuk gambar.





**Gambar 33**  
**Gerakan tubuh dengan metode menggantung**  
**Steven Stipelman ( 1996 : 62 – 63 )**

**Evaluasi : Buatlah gambar proporsi tubuh berbagai model gerakan dengan metode cutting sebanyak 10 gerakan!**

## **B. Metode Gerakan Garis Tubuh ( Action Lines )**

Pada metode action line ini yang menjadi pedoman adalah arah garis gerakan tubuh yang biasanya dilihat dari garis gerakan tubuh yang biasanya dilihat mulai dari gerakan tulang leher, tulang punggung yang diikuti oleh garis bahu, letak lengan garis pinggang, garis pinggul terus sampai ke titik tumpu yang menopang badan. Titik tumpu ini biasanya jatuh pada salah satu kaki atau kedua kaki.

### **1. Bentuk S atau S terbalik**

Bentuk S atau S terbalik merupakan bentuk gerakan tubuh yang klasik dan baik untuk ditampilkan pada desain pakaian terutama kalau pas pada tubuh, bentuk ini terlihat sangat luwes dan anggun ( fashionable ). Garis bahu, pinggang dan pinggul salah satunya akan turun, titik tumpu akan jatuh pada salah satu kaki. Jatuh lengannya dan kepala dapat bervariasi tergantung dengan yang diinginkan.

### **2. Bentuk T**

Bentuk T ini biasanya pada bagian atas terbuka dan bagian bawah tertutup, titik tumpu terletak pada salah satu kaki atau kedua belah kaki. Bentuk T ini cocok digunakan pada pakaian santai atau model yang mempunyai detail / unik pada bagian pinggang.

### **3. Bentuk Y terbalik**

Bentuk Y terbalik ini pada bagian atas tertutup sedangkan bagian bawah terbuka, titik tumpu badan jatuh pada kedua kaki. Gerakan seperti ini cocok untuk pakaian atau desain seperti ; celana panjang, pendek, kulot, rok lebar dan detail pakaian yang unik pada bagian bawah.

### **4. Bentuk L atau L terbalik**

Bentuk gerak tubuh seperti ini garis bahu bisa datar atau salah satunya turun, garis pinggang dan pinggul biasanya turun sedangkan titik tumpu jatuh pada salah satu kaki. Bentuk ini cocok digunakan pada pakaian santai, kerja atau busana yang memperlihatkan detail pada bagian bawah seperti ; celana cutbray, rok lingkaran, rok dengan variasi godet dll.

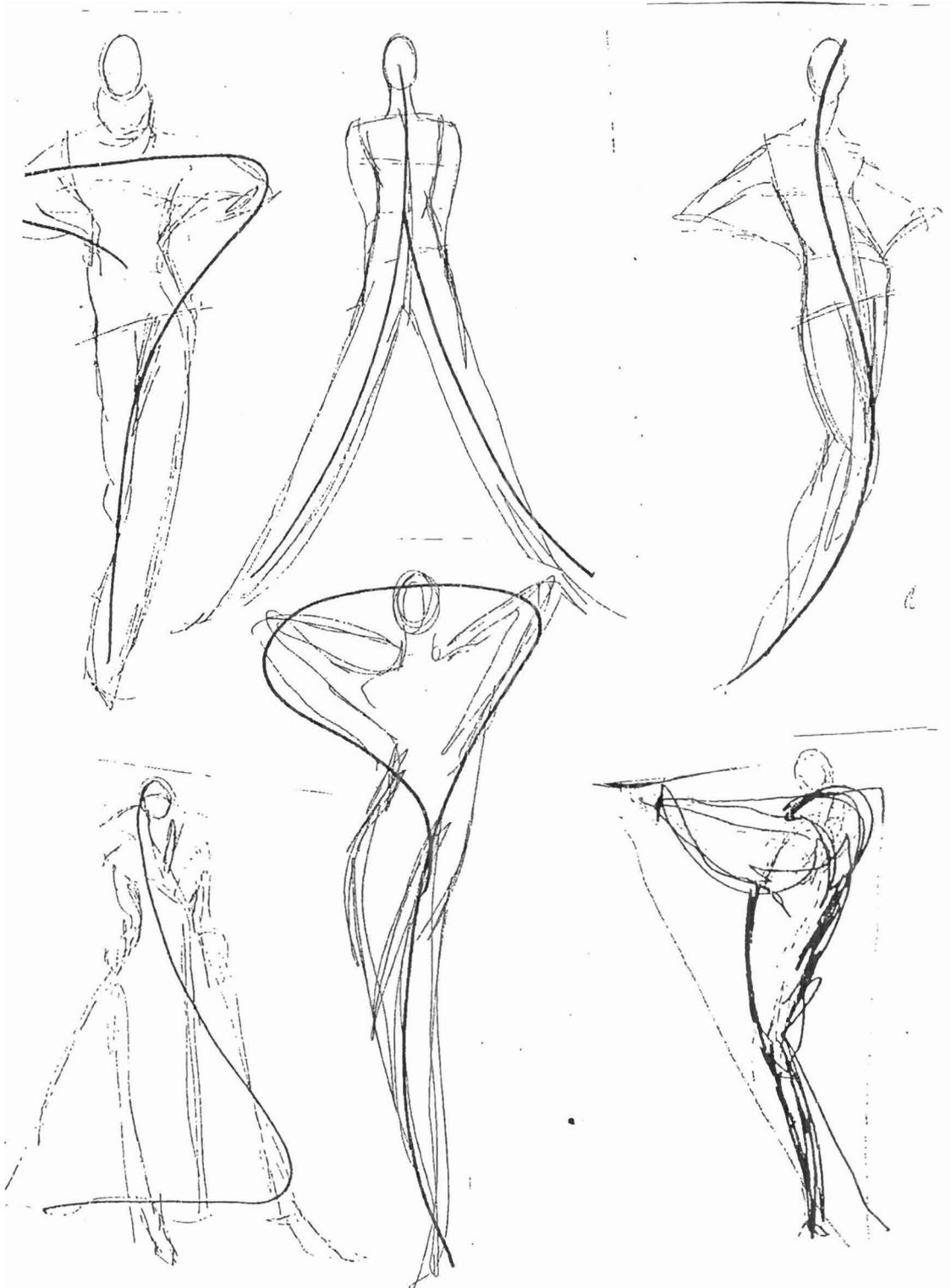
## 5. Bentuk Segi Tiga

Pada bentuk segi tiga ini penekanan pada bagian atas yang lebar atau terbuka dan bagian bawah tertutup atau mengecil, lengan diikat ( membuka garis horizontal ). Gerakan tubuh seperti ini cocok untuk menampilkan model busana yang mempunyai detail untuk bagian lengan dan sisi tubuh seperti ; lengan kimono, lengan setali, lengan sayap.

Selain bentuk gerakan garis yang telah dijelaskan diatas masih ada bentuk gerakan lain yang mirip / hamper sama dengan gerakan – gerakan 1 s/d 5, adan ada jugakombinasi dari bentuk gerakan – gerakan di atas.

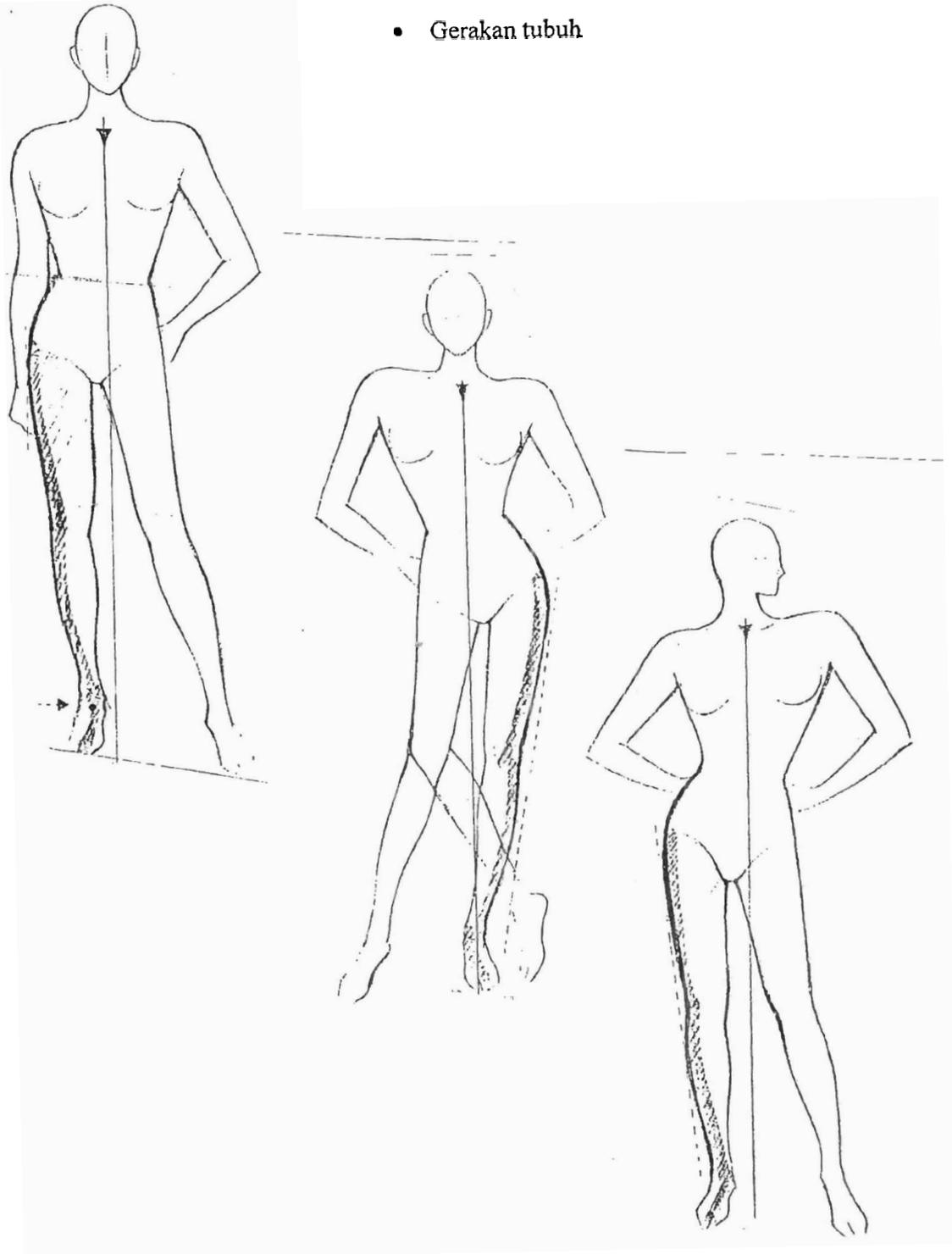
Dari kedua metode di atas ( the cutting method dan action lines ) dapat ditari kesimpulan bahwa metode menggunting cocok untuk para desainer pemula, karena metode ini lebih sederhana / mudah dipahami dan dicoba akan tetapi kelemahan dari metode ini kurang bervariasi dalam pengembangangerak tubuh. Sedangkan metode action lines cocok untuk para desainer yang sudah agak terampil dalam mendesain, karena metode ini bervariasi dan mudah dalam mengembangkan garis tubuh sesuai dengan yang diinginkan.

Agar lebih jelas dan mudah dipahami, pada halaman selanjutnya akan diperahakan contoh ilustrasi gerakan – gerakan tubuh yang telah dijelaskan sebelumnya.

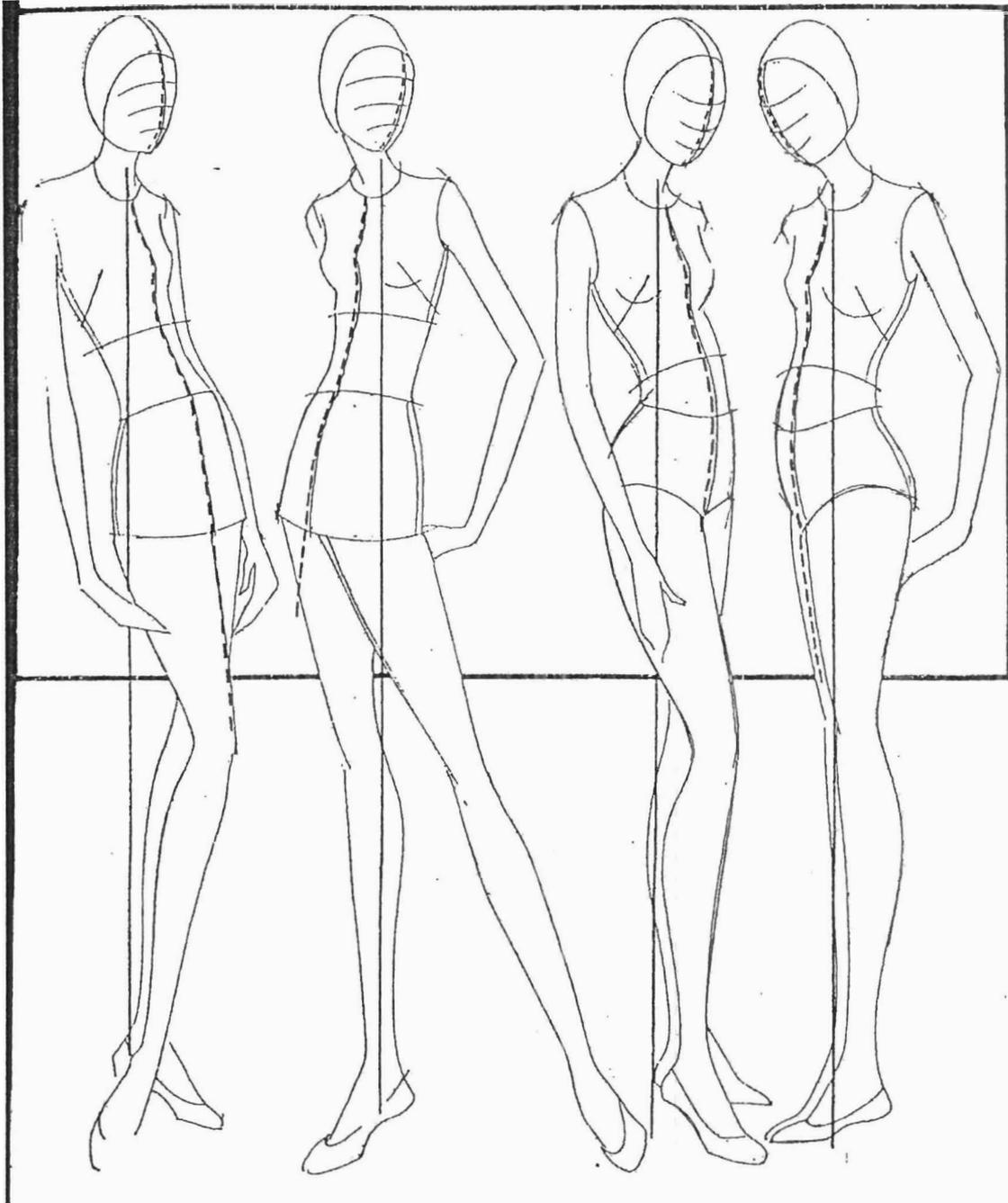


Gambar 34  
Ilustrasi gerakan tubuh bentuk S, T, Y terbalik dan L atau Segi Tiga  
Steven Stipelman ( 1006 : 57 - 58 )

- Gerakan tubuh

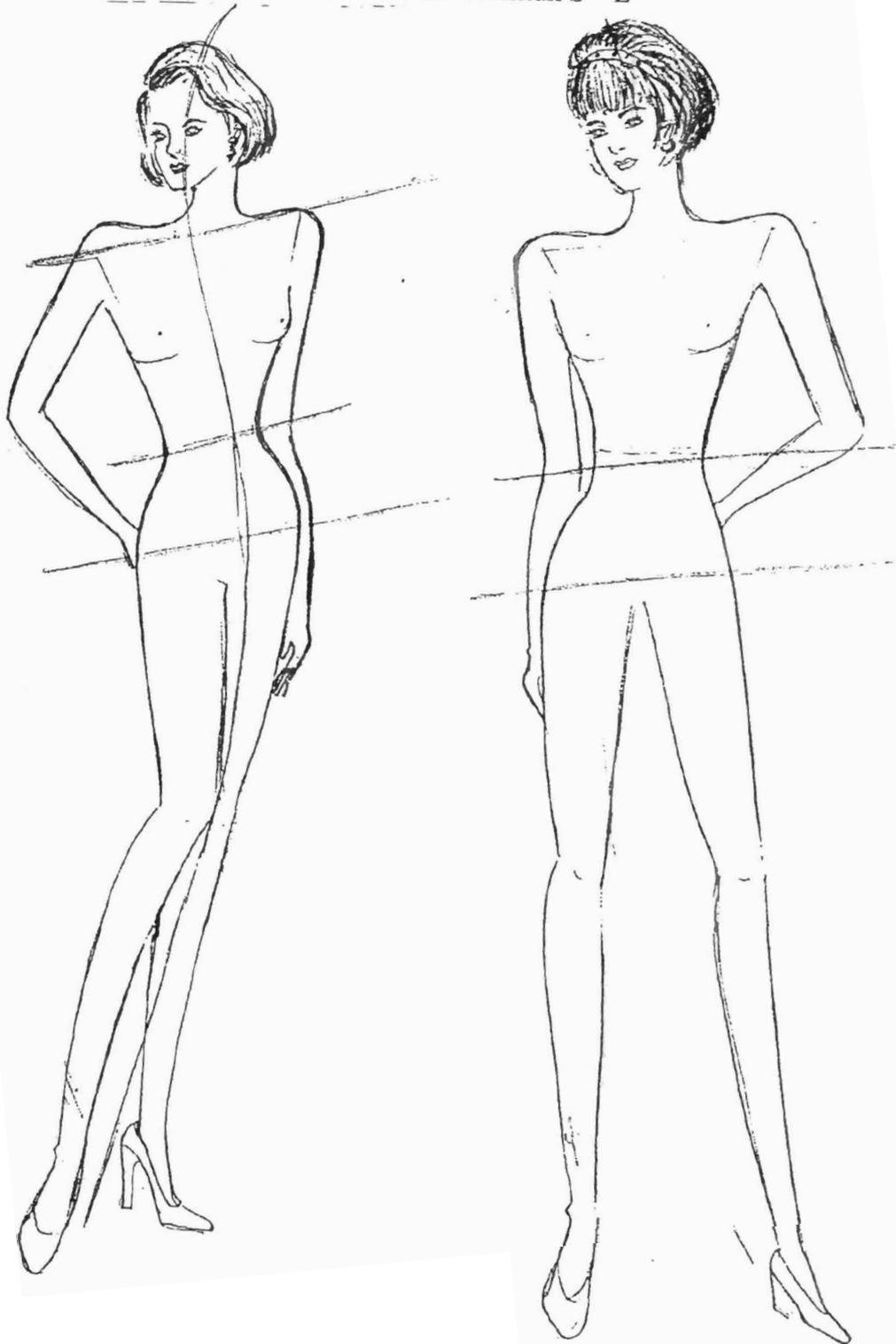


Gambar 35  
Beberapa gerakan tubuh  
Kojiro Kumagai ( 1988 : 16 )



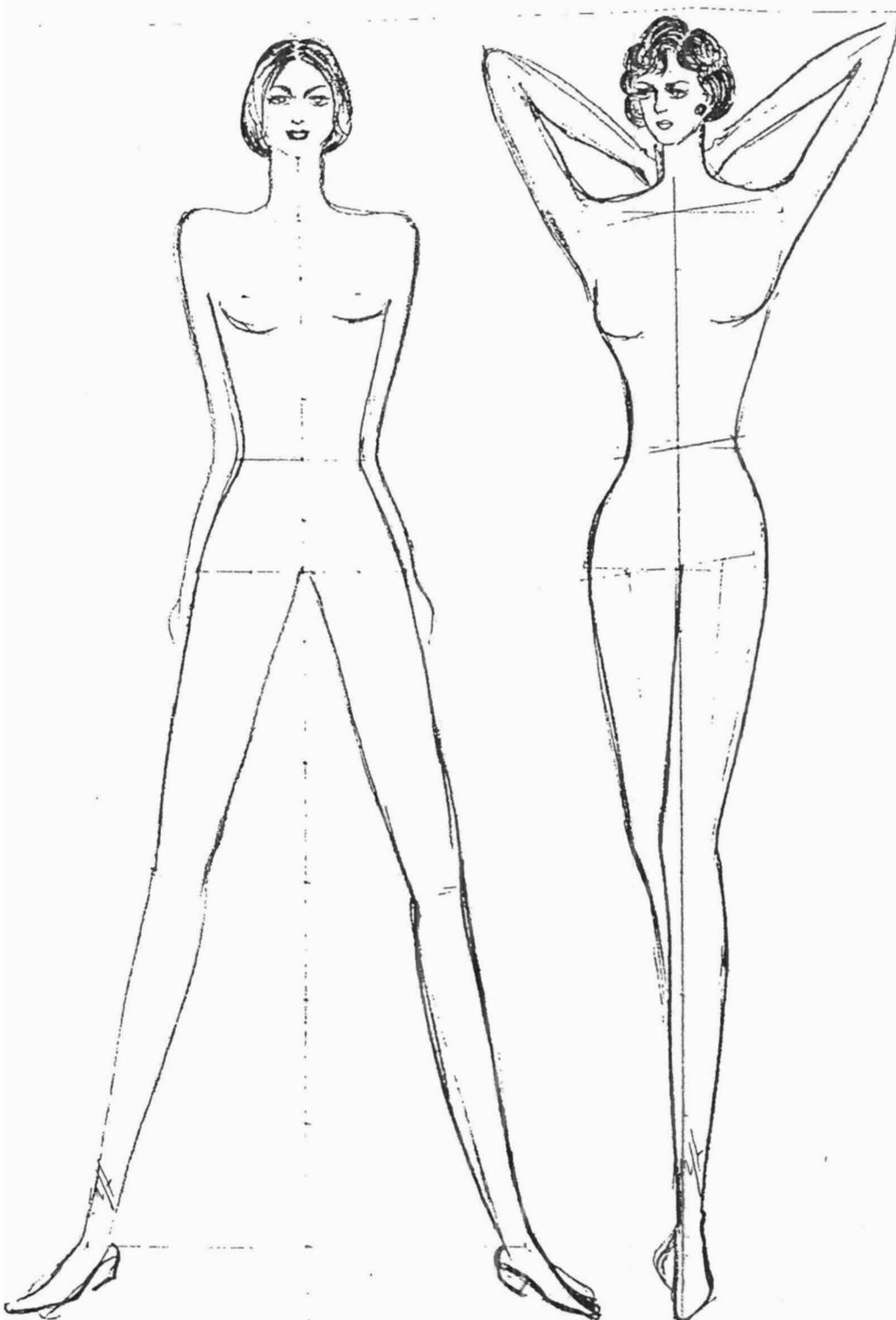
Gambar 36  
Beberapa gerakan tubuh dengan proporsi 1 : 8 ½  
Petrick Jhon Ireland ( 1980 : 15 )

Gerakan Tubuh Bentuk S – L



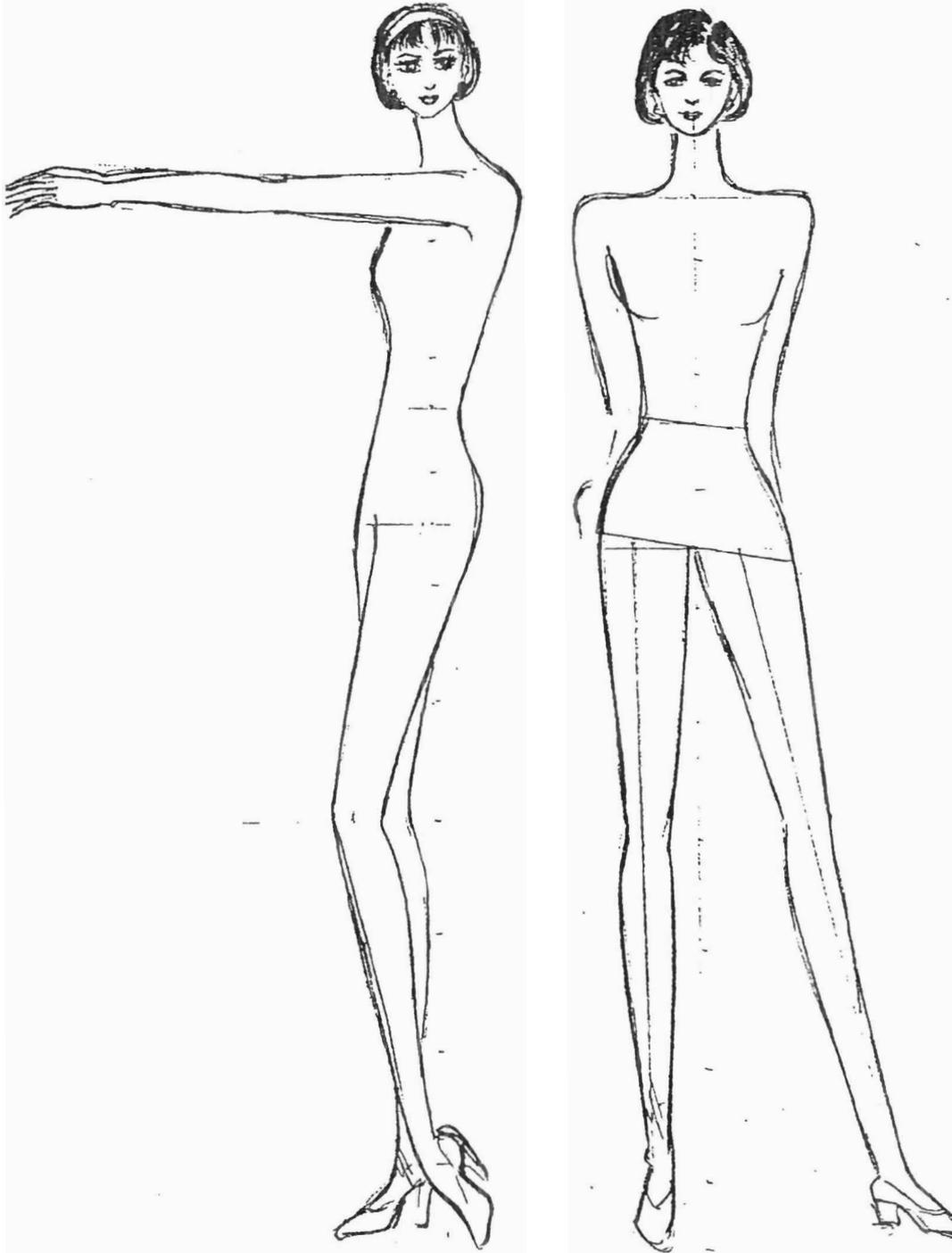
Gambar 37  
Gerakan tubuh bentuk S dan L.

Gerakan Tubuh Bentuk T – Y Terbalik



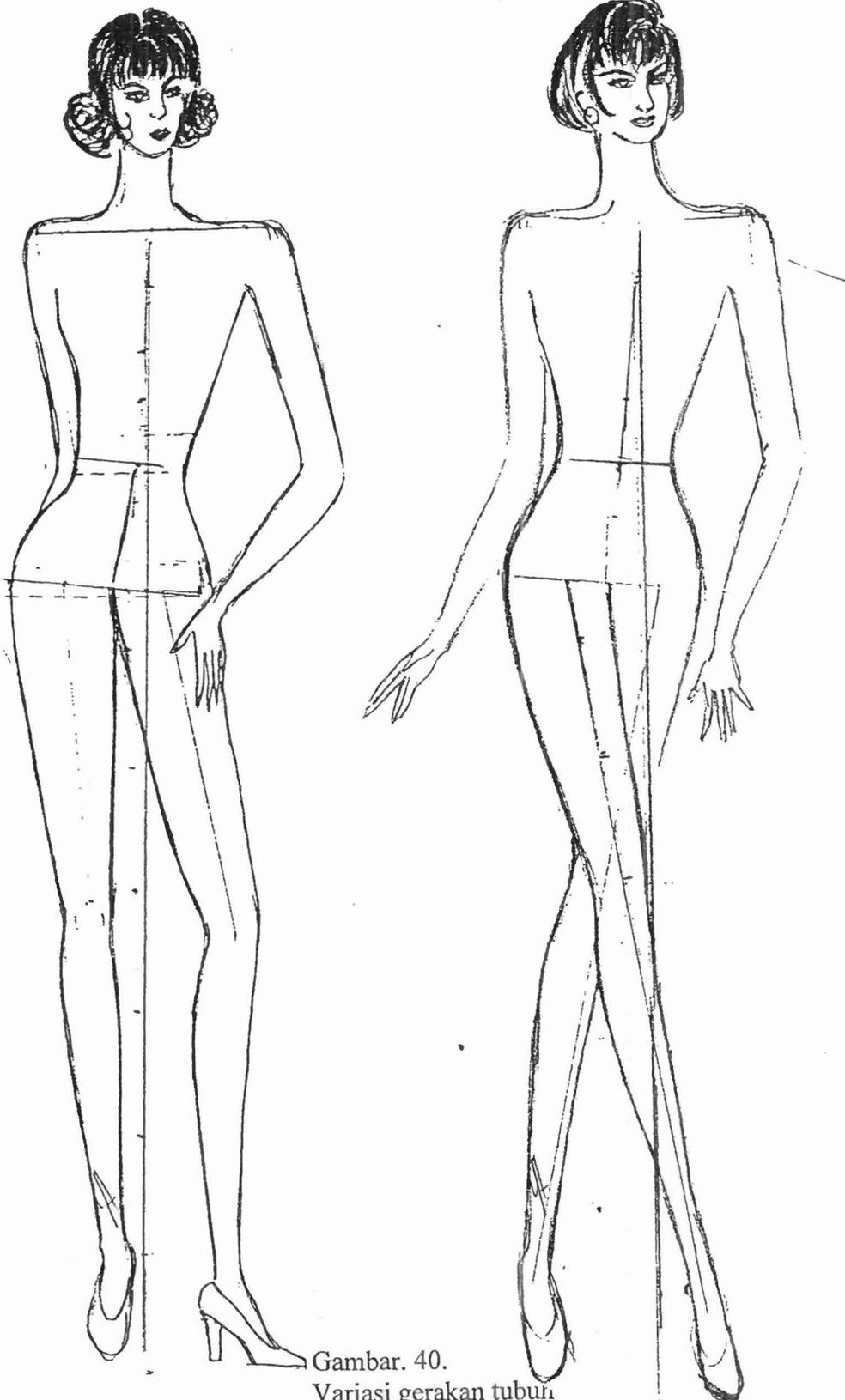
Gambar 38  
Gerakan tubuh bentuk T dan Y terbalik

Gerakan Tubuh Bentuk L dan Segi Tiga



Gambar 39  
Gerakan tubuh bentuk L atau Segi Tiga

Gerakan Tubuh ( Variasi )



Gambar. 40.  
Variasi gerakan tubuh

Evaluasi: Buatlah 10 gambar proporsi tubuh berbagai gerak (action lines)

## Kegiatan belajar minggu 9- 10

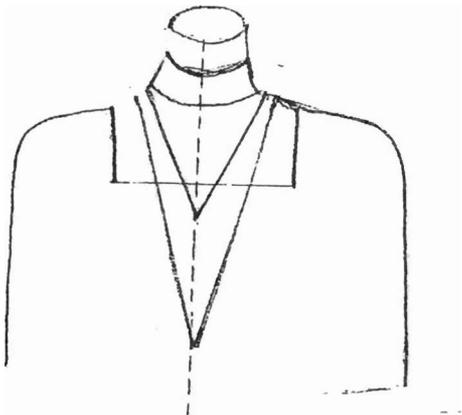
### A. Bagian-bagian Busana : Bentuk Garis Leher ( Neck Lines )

Bentuk – bentuk garis leher adalah salah satu bagian pakaian yang terletak paling atas, bentuk leher ini bisa bermacam – macam, yang paling sederhana berbentuk agak bulat mengikuti bentuk leher terndah. Selain bentuk bulat ini banyak bentuk lain yang lebih menarik seperti bentuk perahu, hati, segi tiga, U, V, O dan bentuk lain yang merupakan variasi dari bentuk – bentuk yang telah dijelaskan sebelumnya.

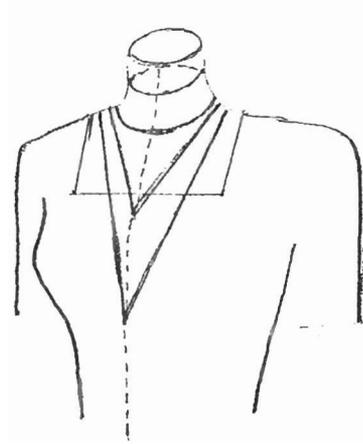
Factor – factor penting ini yang perlu diperhatikan waktu menggambar / mendesain garis leher adalah menentukan garis / tanda tengah muka pakaian, garis leher terendah pada bagian muka dan belakang, batas antara bahu dan leher. Selain itu tentukan batas pinggiran belahan tempat kancing.

Apabila menggambar garis leher pada pose tiga perempat, maka garis tengah muka / tengah belakang akan pindah posisinya dan juga bentuk garis leher juga mengalami sedikit perubahan. Demikian juga jika desain dibuat di atas pose / sikap yang dilihat dari samping kiri atau kanan, maka bentuk garis leher terlihat hanya separuh / setengah dan garis tengah muka tidak akan terlihat sama sekali. Oleh sebab itu jika ingin memperlihatkan / menonjolkan garis leher, buatlah pada pose menghadap / tiga perempat. Selanjutnya akan diperlihatkan macam – macam bentuk garis leher.

- Garis leher dan garis tengah muka



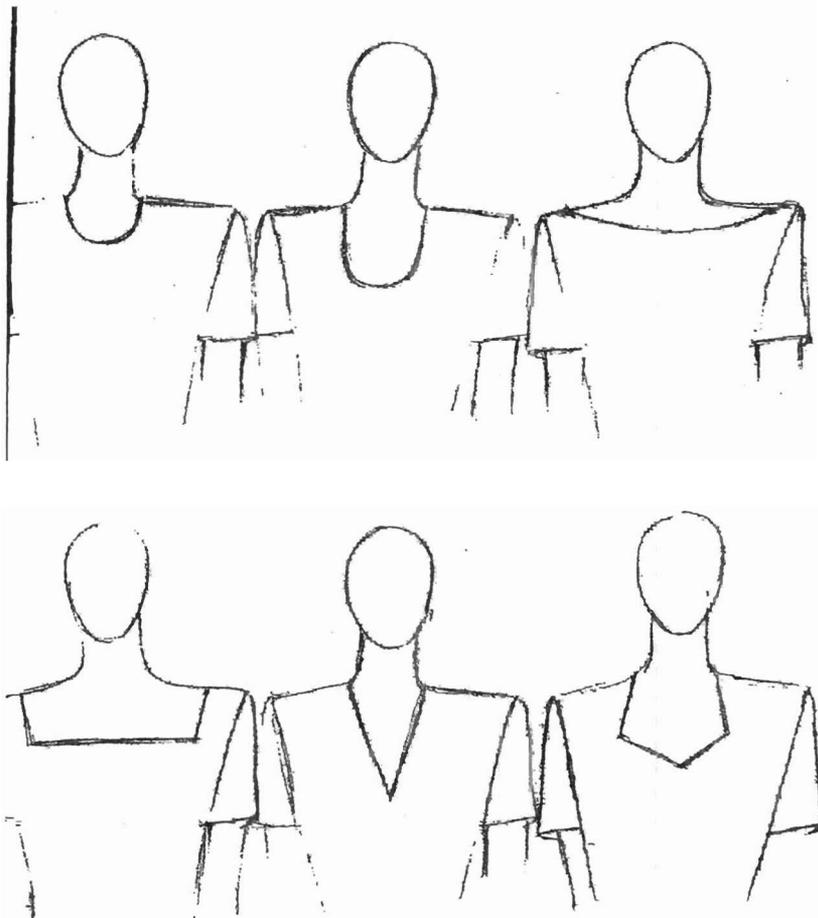
Batas garis leher dan tanda tengah muka dilihat dari arah depan, seimbang kirigh kanan



Batas garis leher dan tanda tengah muka dilihat miring tiga perempat, garis tengah muka akan pindah sesuai dengan arah miring badan.

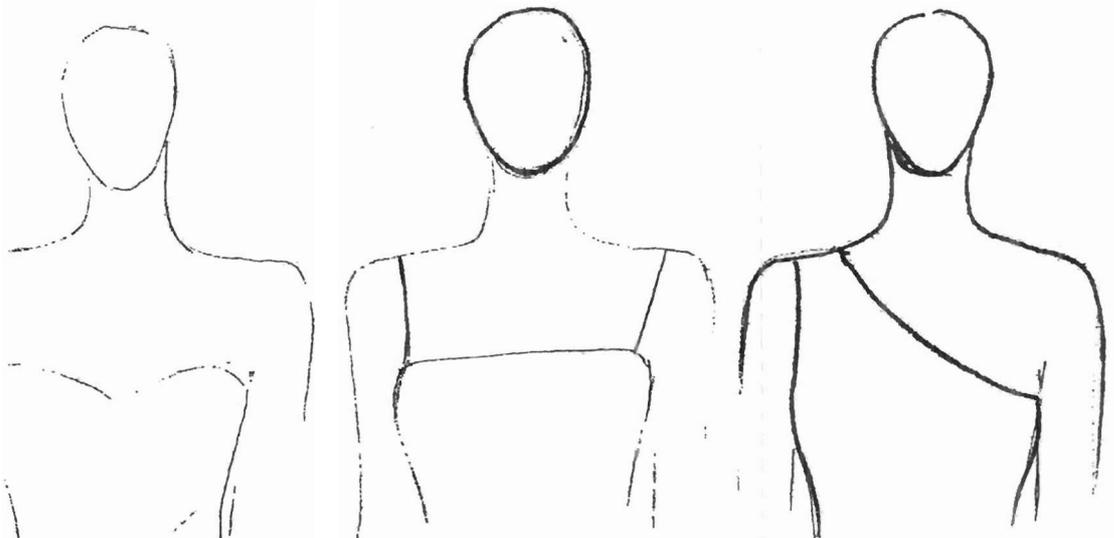
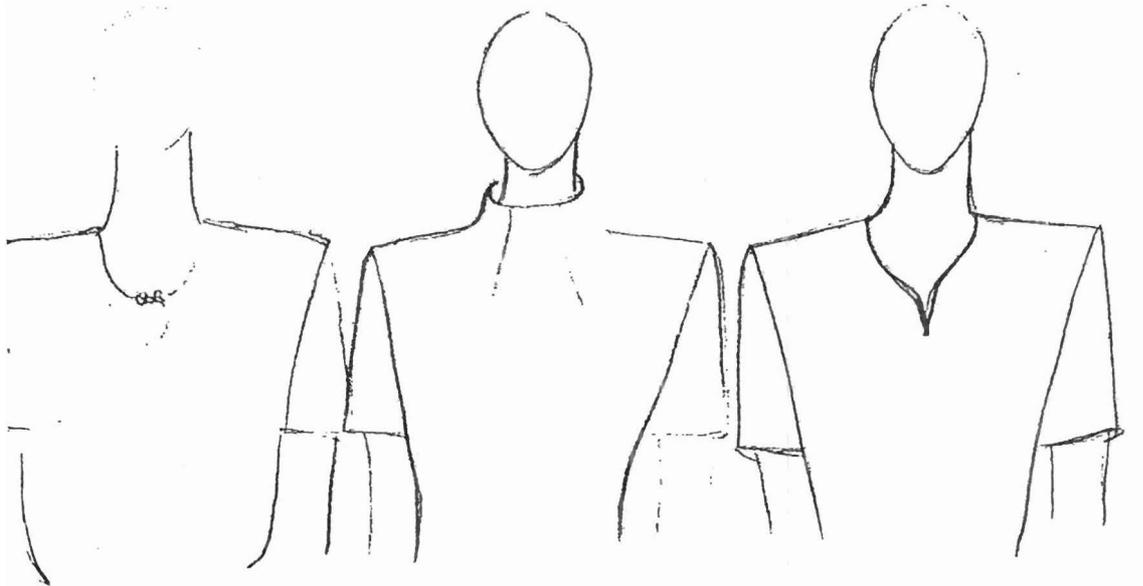
Gambar 41

Batas garis leher dan tengah muka, tampak depan dan tiga perempat.



Gambar 42

Macam – macam bentuk garis leher



Gambar 42.a  
Macam – macam bentuk garis leher

### B. Krah ( Collars )

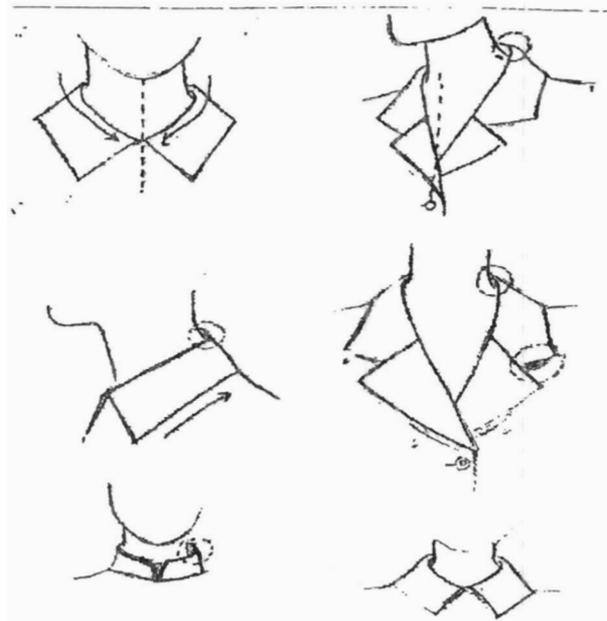
Krah adalah bagian dari sebuah desain pakaian, krah terletak pada bagian atas pakaian yang melingkati bentuk leher. Dalam menggambar desain pakaia / busana peril mempertimbangkan bentuk wajah dan tinggi leher, jika mempunyao leher tinggi sebaiknya memilih krah yang menutupi sebagian leher. Sebaliknya jika memiliki leher yang pendek / rendah pilihlah krah yang terletak / agak rendah seprti ; krah rebah, setengah berdire, cape / palerin dan variasi dari krah – krah lain yang terletak.

Disamping memperindah bentuk desain, krah juga berfungsi untuk memberikan kenyamanan bagi pemakainya. Oleh sebab itu di dalam memilih desain biasanya juga mempertimbangkan iklim dari Negara / daerah.

Krah terdiri dari bermacam – macam ukuran, mulai dari yang kecil seperti krah rebah, sampai yang lebar seperti krah cape / pelerin yang menutupi bahu. Krah juga mempunyai bermacam – macam bentuk yang terletak / rebah, setengah berdiri, berdiri dan tinggi mendekati bagu. Karena perbedaan bentuk dan ukuran ini tentu saja dalam menggambar bentuk krah perlu perhatian dan juga mempunyai kiat – kiat khusus, agar gambar terlihat mendekati bentuk aslinya dan dapat dipahami dengan baik terutama jika desain tersebut akan diproduksi.

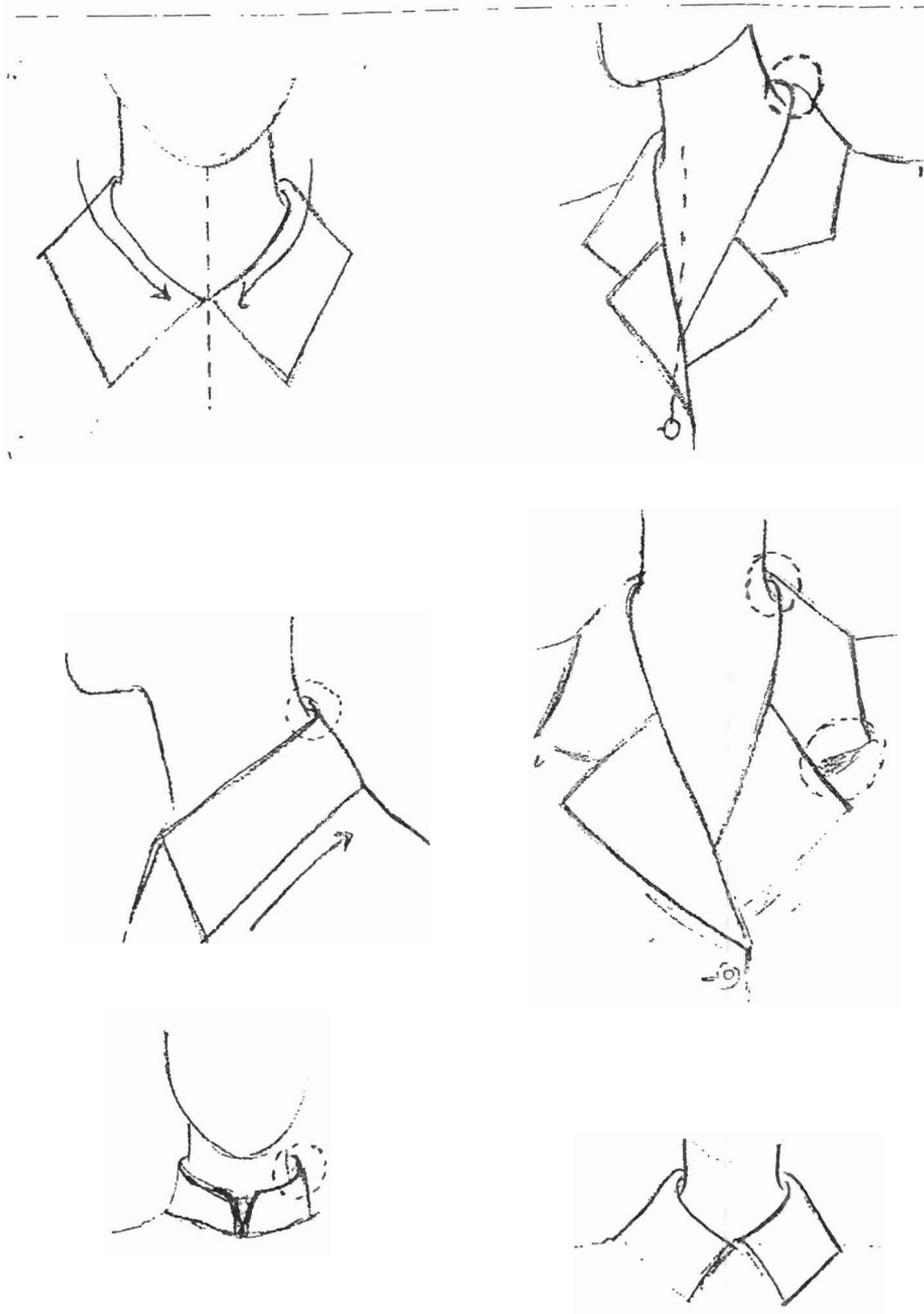
Kiat khusus yang perlu diperhatikan adalah bentuk perspektif bahu dan daerah dada, karena hampir semua krah bertemu ( ujungnya ) pada bagian tengah muka. Akan tetapi jika krah digambarkan pada pose tiga perempat maka garis tengah muka dan bentuk krah akan mengalami sedikit perubahan.

Selain menggambar bentuk dengan sempurna kiat mengarsirnya juga perlu dilatih, dalam mengarsir gambar / desain krah, daerah – daerah yang harus diberi bayangan gelap diantaranya adalah ; jarak antara leher dengan krah, lipatan – lipatan krah dan daerah – daerah lain yang terlindung oleh krah, seperti gambar berikut ini.



Gambar 43

Batas tengah muka dan daerah – daerah yang perlu diarsir, pada pose tampak muka dan tiga perempat, samping



Gambar 44  
Macam – macam desain krah



K.Drappery  
( Cascade )

K.1/2 Berdiri

K.Variasi  
½ berdiri

K. Drappery  
( Bowl )



K.Variasi Jas

K.Kura-kura (turtle)

K.Sétali (variasi)

K.Kemeja (Variasi)

Gambar 44a  
Macam – macam desain krah

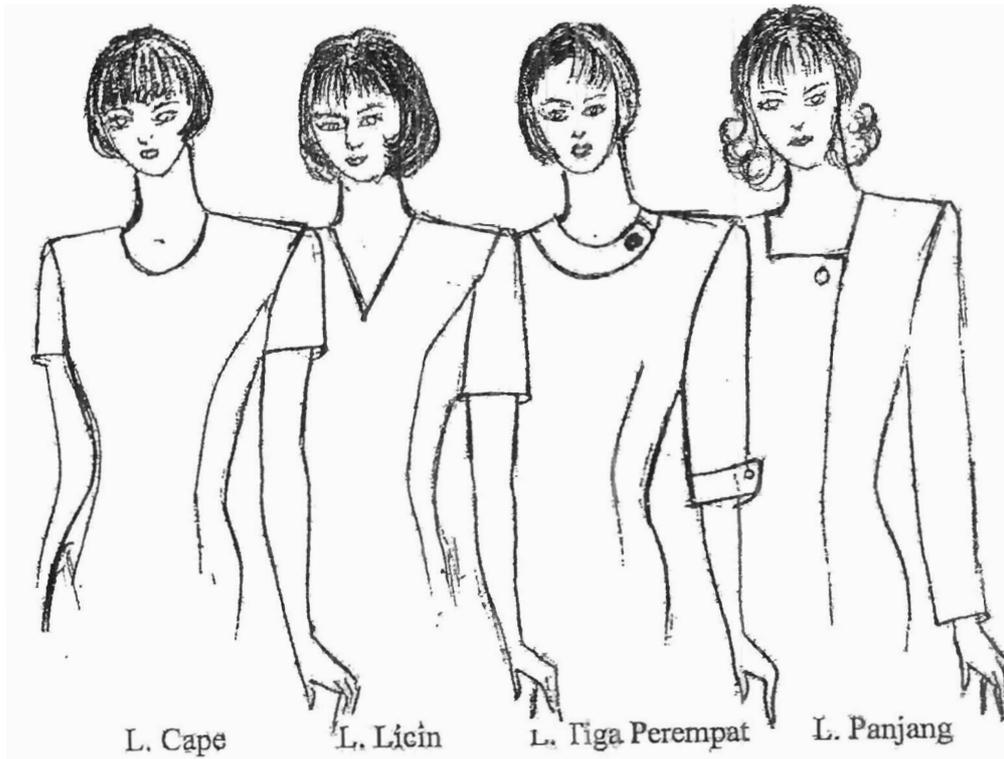
### C. Lengan ( Sleeves )

Lengan adalah bagian dari pakaian yang menutupi puncak lengan. Lengan juga dapat menutupi sebagian dan seluruh lengan sampai pergelangan lengan, tergantung keinginan. Prinsip yang perlu dipahami dalam menggambar lengan adalah letak garis lingkaran kerung lenganyang tepat yang menghubungkan lengan dengan badan. Dengan mengetahui perkiraan letak lenganyang tepat ini maka akan lebih mudah untuk merubah model dan garis lingkaran kerung lengan sesuai dengan modelnya, sebab model lengan juga mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan mode.

Perubahan mode lengan ini bisa terjadi pada volume lengan, garis bahu lingkaran kerung lengan dan detail seperti ; kerutan, lipit ukuran manset, garis hias / potongan – potongan, rimpel pada lengan dan sebagainya. Bentuk dan ukuran lengan juga dapat merubah silhoulette pakaian, hal ini dapat dilihat pada majalah mode / buku – buku sejarah pada zaman renaissance.

Dalam menggambar lengan perlu juga di perhatikan motif tekstil, bahan dasar tekstil karena tiap – tiap bahan tekstil / tenunan mempunyai sifat – sifat yang berbeda seperti ; kaku, lembut tembus pandang, tebal, tipis, berat dan ringan. Semuanya berpengaruh terhadap jatuhnya bentuk bahan dalam desain busana, selain itu pemakaian bahan seperti ; padding / bantal bahu juga mempengaruhi bentuk desain keseluruhan.

Prinsip lain yang perlu diingat adalah arsiran desain pada daerah siku ( untuk lengan panjang ) dan garis kerutan akan terlihat apabila lengan dibengkokkan dan daerah ujung kengan biasanya agak gelap. Berikut ini akan di perlihatkan lengan.



L. Cape

L. Licin

L. Tiga Perempat

L. Panjang



L. K Mawar

L. Setali

L. Reglan

L. Jas

Gambar 45  
Macam – macam lengan



L. Lonceng    L. Cape    L. Kop pof    L. Reglan



L. Lonceng Panjang    L. Panjang    L. Drappery    L. Setali Panjang

Gambar 45a  
Macam – macam lengan

#### **D. Blus dan Kemeja ( Blouses and Shirt )**

Blouse dan kemeja merupakan sepotong pakaian yang meliputi / menutup badan bagian atas. Blus dan kemeja biasanya mempunyai belahan di muka, tetapi ada juga yang tanpa belahan yang dimasukkan melalui kepala dan diberi hanya beberapa kancing.

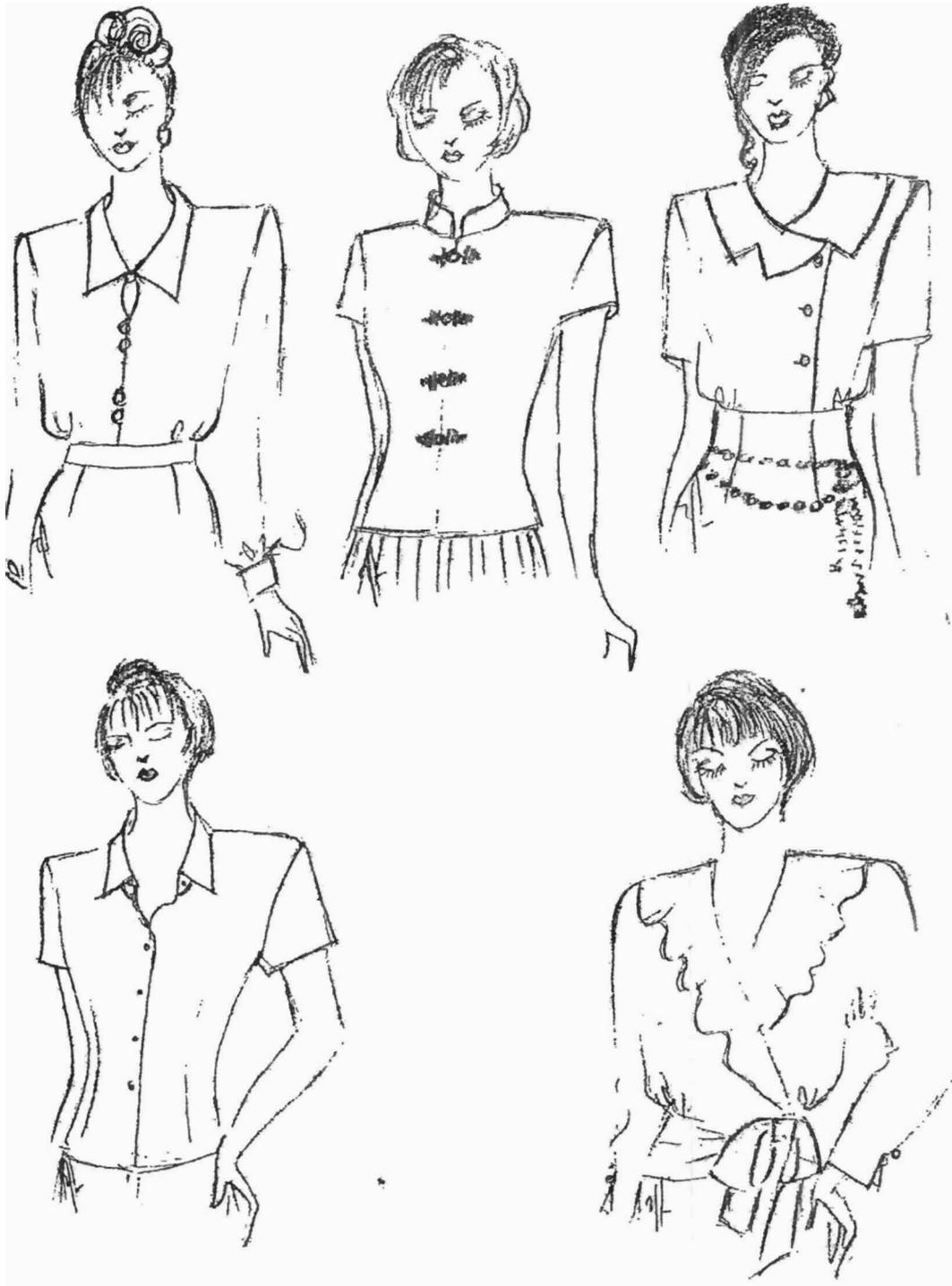
Dibandingkan dengan kemeja biasanya blus terbuat dari bahan yang lebih lembut, tetapi jika dibandingkan dengan rok / celana bahan blus dan kemeja lebih lembut.

Mode blus dan kemeja juga mengalami perubahan sepertipada tahun 1960 –an, mode blus dan kemeja pas dibadan ( fit ), tetapi pada tahun 1980 –an kebalikannya sangat besar ( oversize ), sedangkan tahun 1990 –an sampai sekarang ( 2000 –an ) modenya berubah lagi menjadi ketat / pas dan pendek sampai dengan pusat saja ( cropped dan Show the navel ). Demikian seterusnya, mode akan selalu terus berubah.

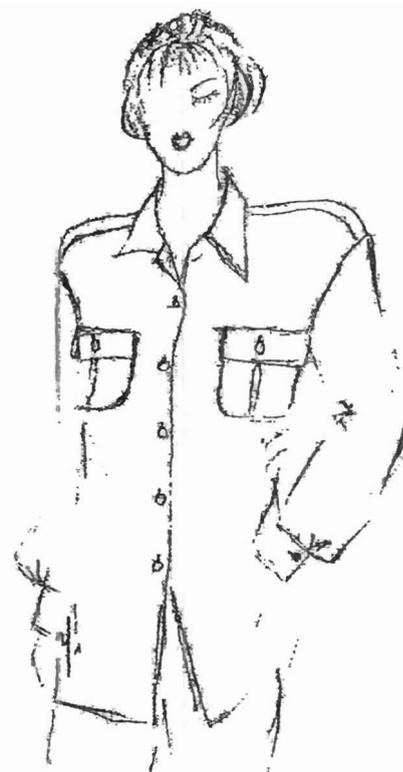
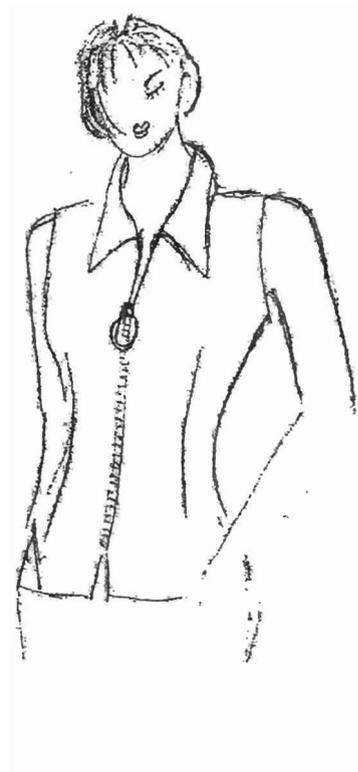
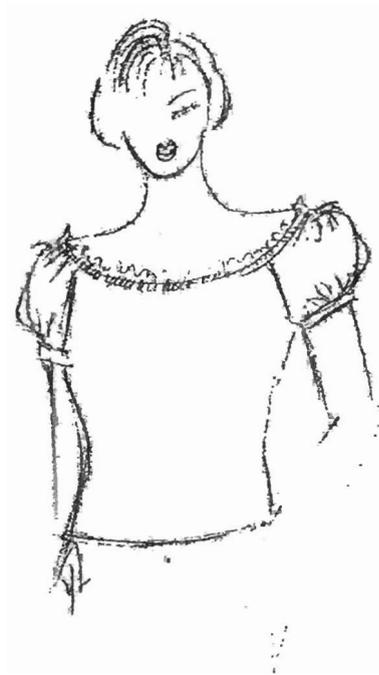
Selanjutnya akan dijelaskan tentang hal – hal yang perlu diperhatikan jika menggambar blus dan kemeja, detail – detail tersebut adalah sebagai berikut.

- Garis bahu dan lingkaran kerung lengan
- Blus dan kemeja dipasang di luar rok / celana atau ujung blus / kemeja disimpan, diselipkan dibawah pinggang rok / celana.
- Detail – detail blus dan kemeja seperti model krah leher, kantong, setika jahitan.
- Lengan, panjang lengan, detail lengan seperti manset ( cuff )
- Model blus dan kemeja ( pas / fit atau oversize )

Mengenai gambar detail – detail blus / kemeja sama dengan gambar yang telah ditampilkan sebelumnya ( lihat gambar macam – macam krah, lengan dan garis leher ). Selanjutnya akan dilihat teknik menggambar blus / kemeja terutama pada daerah pinggang, pinggul, ikat pinggang dan sebagainya sesuai dengan model.



Gambar 46  
Macam – macam blus dan kemeja



Gambar 46a  
Macam – macam blus dan kemeja

Evaluasi: Desainlah minimal 10 model blouse dan kemeja selain dari model contoh.

## E. Rok ( Skirt )

Rok adalah sepotong pakaian yang menutupi bagian bawah badan, secara umum biasanya rok dimulai dari garis pinggang terus ke pinggul dan melewati paha terbesar. Tinggi rok dari lantai bervariasi, mulai dari yang menyentuh lantai sampai mendekati paha terbesar / tinggi.

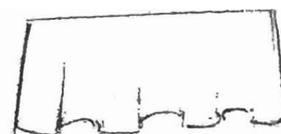
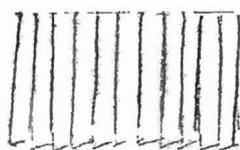
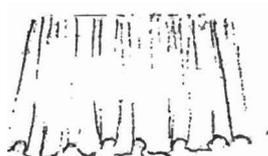
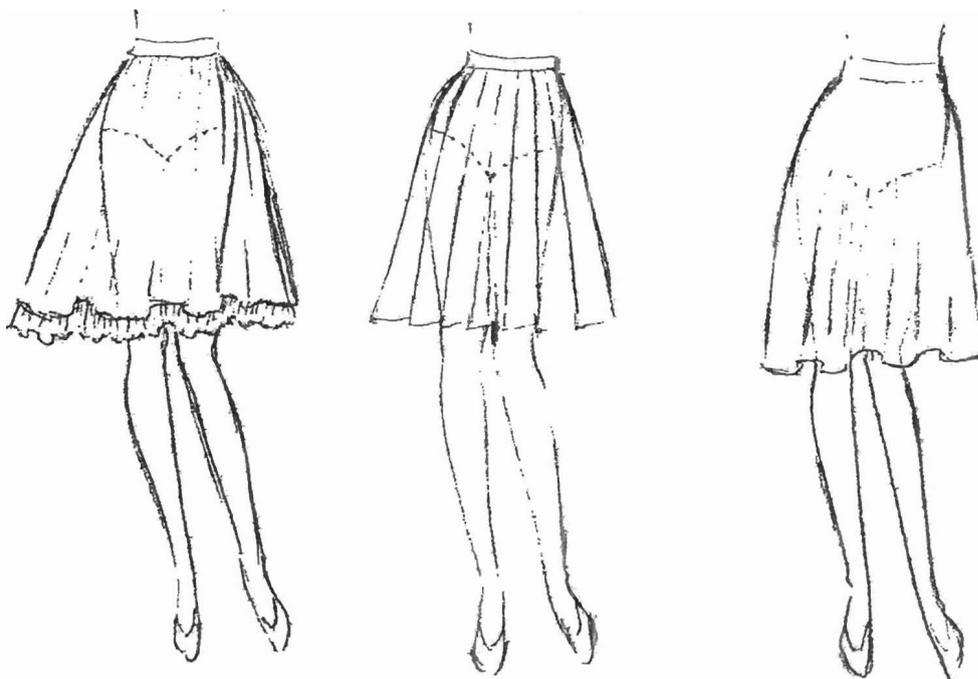
Bentuk rok juga bervariasi mulai dari yang ketat membalut badan sampai yang longgar dan kembang, pemilihan model rok harus disesuaikan dengan bentuk tubuh. Model – model rok secara global dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

- Rok suai / lurus ( straight )
- Rok kerut ( gathered )
- Rok lipit ( pleated )
- Rok lingkar / setengah lingkaran ( flared )
- Rok bias ( seams )
- Rok drapery

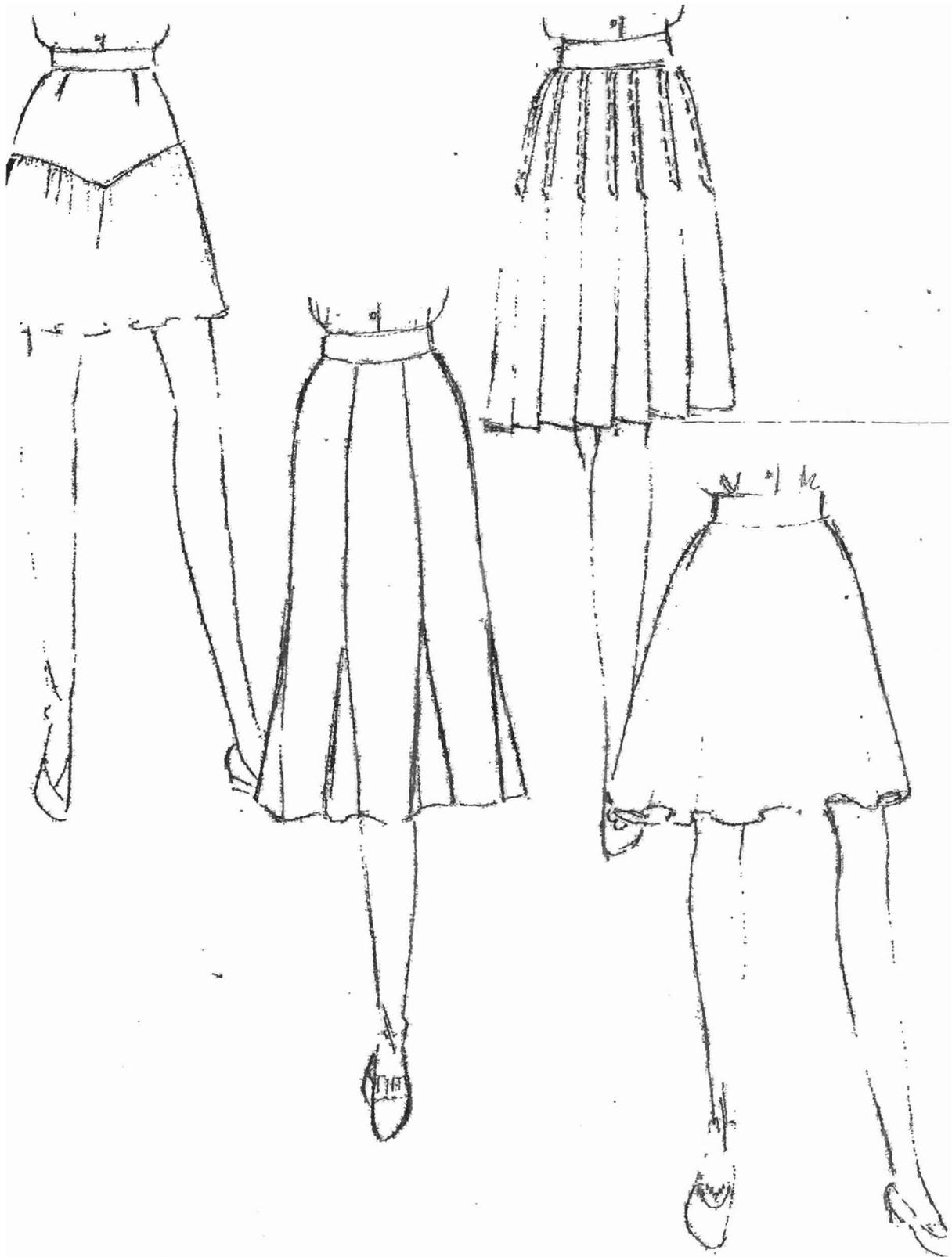
Selain dari yang telah disebutkan di atas masih ada model – model rok yang merupakan kombinasi dari model – model di atas dengan tambahan detail – detail seperti ; bodet, rimpel, kantong pita dan sebagainya.

Sementara model – model rok yang telah dijelaskan di atas yang agak sulit menggambaranya adalah rok lipit, rok kerut dan rok lingkaran. Untuk model – model tersebut perlu perhatian khusus pada bagian ujung bawah rok, pinggang rok ( waist band ), garis kerutan / lipit / gelombang yang membuat volume terhadap rok itu sendiri / silhouette rok, disamping itu teknik mengarsir juga perlu diperhatikan. Kesalahan dalam membuat desain akan merubah interpretasi perancang pola, penggunting dan penjahit apabila desain itu diproduksi.

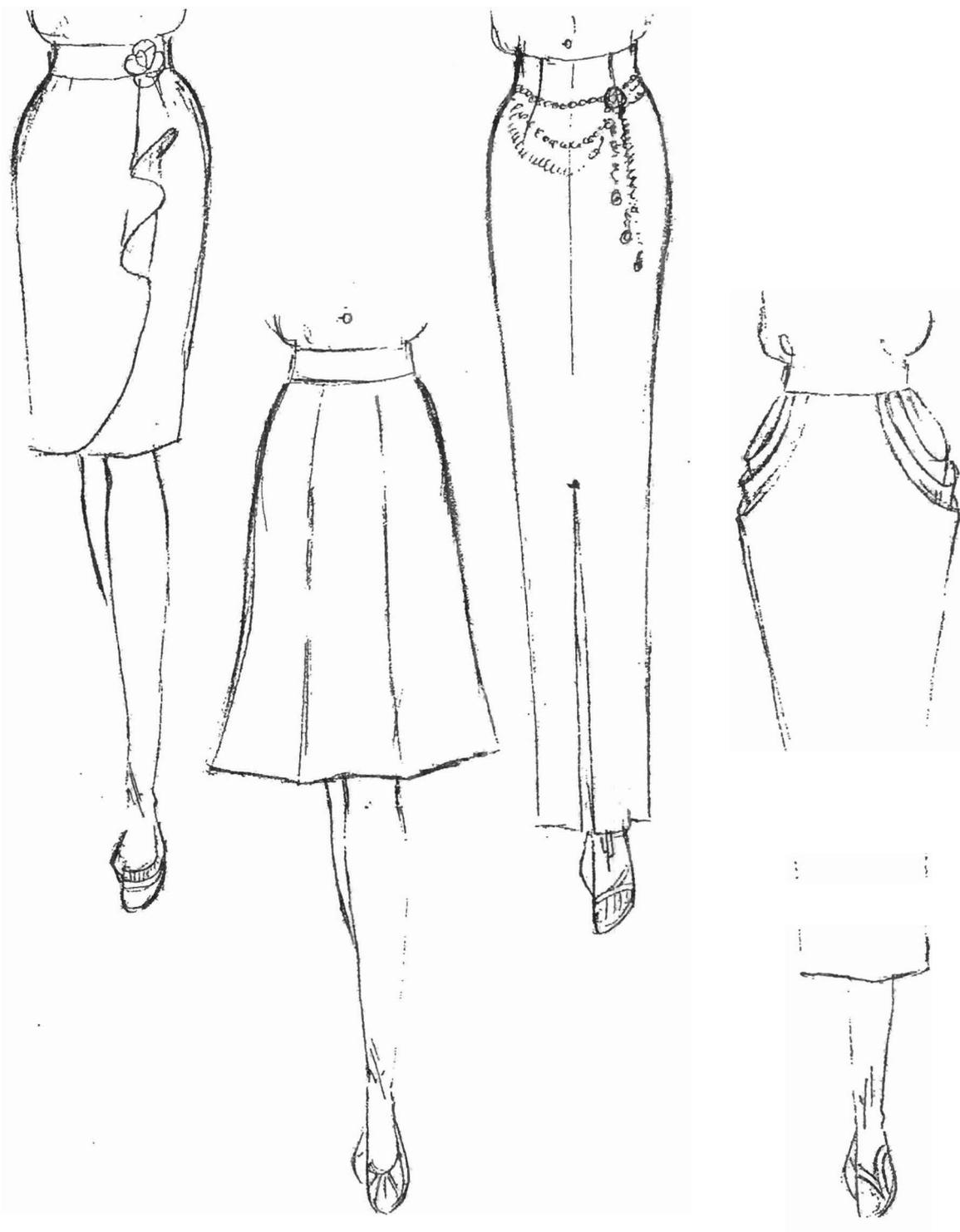
Selanjutnya akan diperlihatkan teknik menggambar beberapa rok ( rok kerut, lipit dan rok lingkar ) dan perhatikanlah gambar rok berikut ini, garis – garis daerah – daerah yang perlu diarsir.



Gambar 47  
Kiat menggambar rok lipit, kerut dan lingkaran



Gambar 48  
Macam – macam rok : kerut, badet, lipit dan lingkaran



Gambar 48a

Macam – macam rok : drapery, pias, suai dan draperi

Evaluasi: Desainlah model rok lipit, pias, lingkaran dan kerutan masing masing 10 model ,

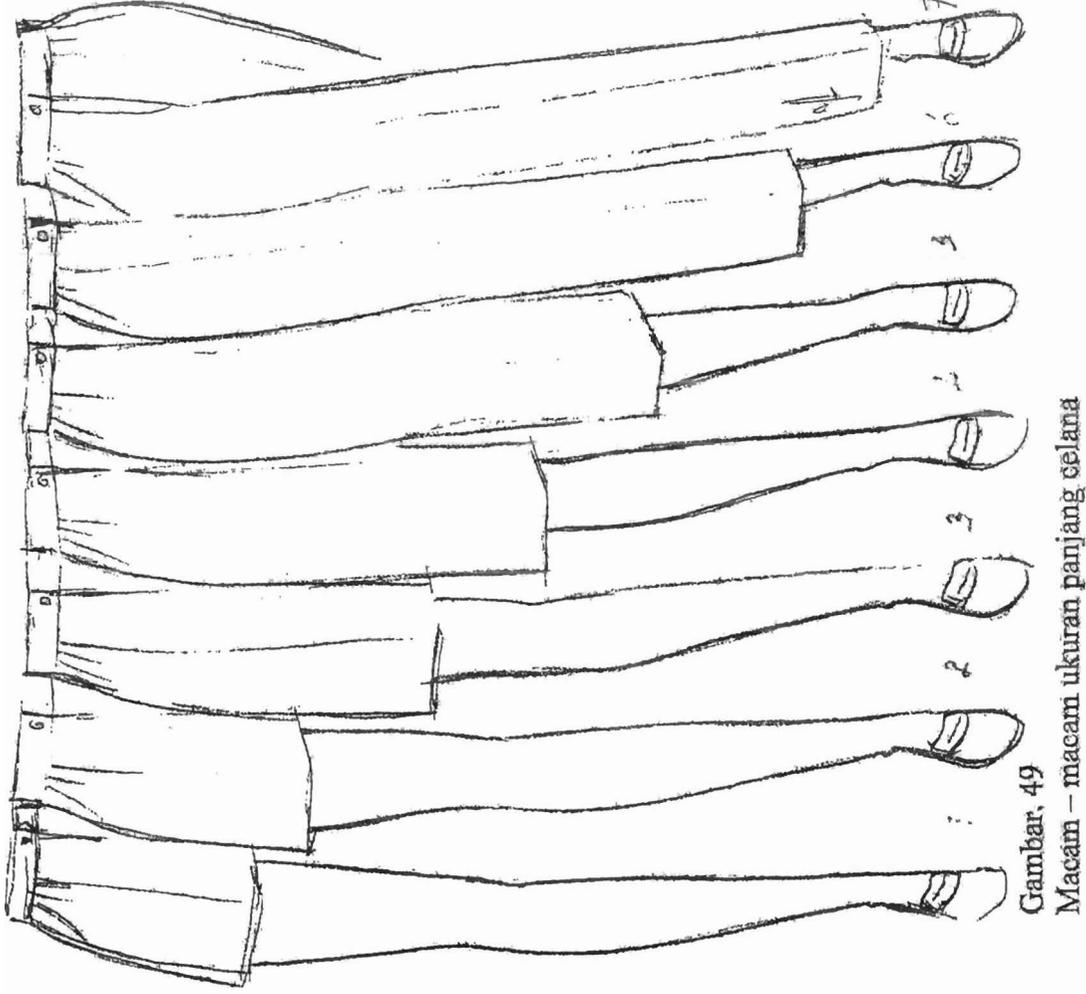
## **F. Celana ( Pants )**

Hamper sama dengan rok, celana juga berfungsi untuk menutupi bagian bawah tubuh mulai dari pinggang, pinggul dan kedua kaki sebagian atau seluruhnya. Tentang panjang celan bervariasi, mulai dari yang pendek ( short ) sampai yang panjang sesuai keinginan pemakai. Model celana bisa dibuat pada pas tubuh ( fit ) atau yang longgar ( over size ).

Celan yang berbentuk pas pada tubuh biasanya terbuat dari bahan yang elastis ( stretch ), gunanya untuk celan olah raga ( senang, menunggang kuda ) dan lain – lain. Dalam menggambar celan yang pas biasanya hampir mendekati bentuk kaki, sedangkan model celana pantolan pria detail yang perlu diperhatikan adalah garis patahan setrika, garis jahitan sisi dalam dan luar, ujung kaki celan dan detail bagian atas seperti ; lipit, kantong, ban pinggang, bulbi ( fly ) dan sebagainya.

Untuk menggambar celana yang berbentuk longgar seperti ; kullot, celana bentuk pipa / tube, biasanya hampir sama dengan menggambar rok, perbedaan hanya terletak pada garis lingkaran pasak.

Untuk lebih jelas, berikut ini perlu diperlihatkan ukuran – ukuran panjang celana, langkah – langkah menggambar celana serta macam – macam model celana.

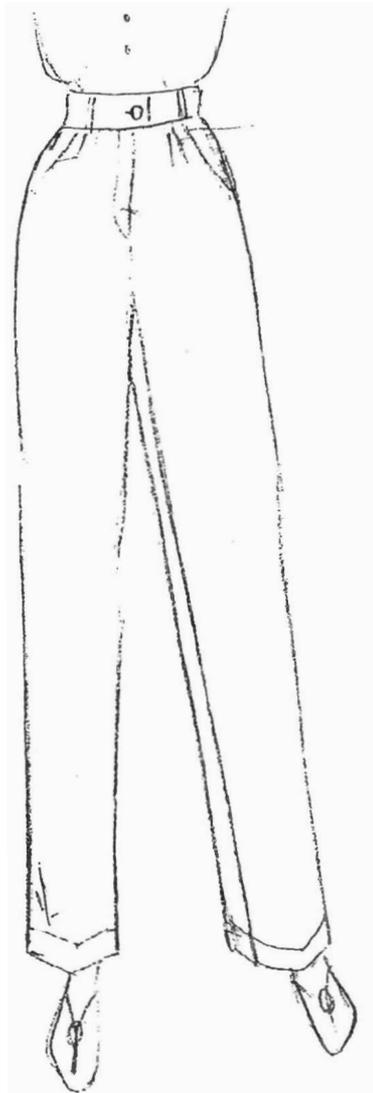


Gambar. 49  
 Macam – macam ukuran panjang celana

Keterangan :

1. Short
2. Boy short
3. Bermuda
4. Pedal pusher
5. Bauncho pants
6. Capri Pants
7. Full length

## Detail celana



Band pinggang (waist band)

Lipit ( pleat )

Kantong ( pocket )

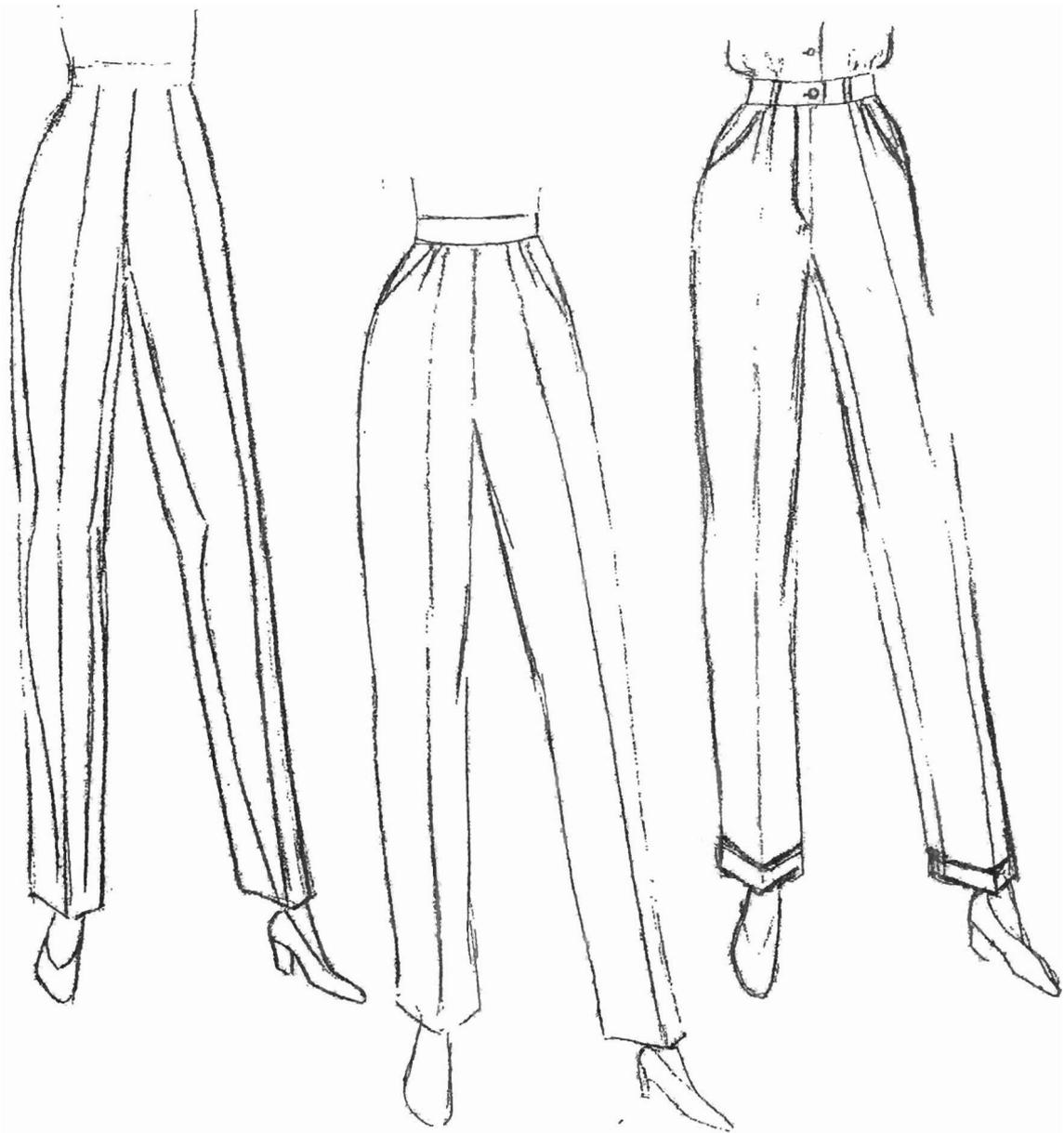
Jahitan belahan ( gulbi / fly )

Garis sisi bagian dalam celana  
( inseam )

Lipatan strika ( crease )

Manset( cuff )

Gambar 50  
Detail – detail celana



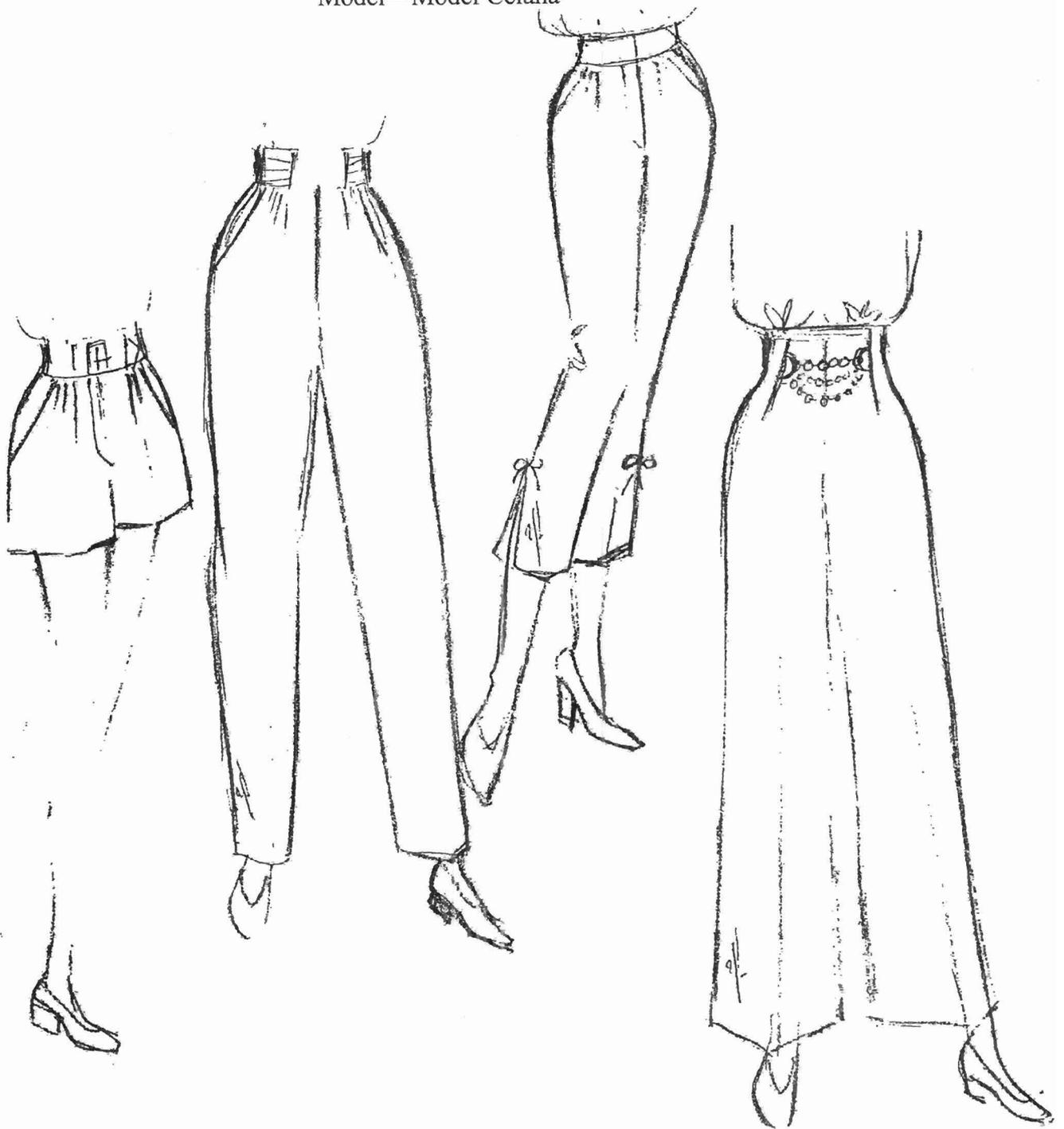
1. Menggambar silhoulette celana

2. Menggambar kantong dan lipit

3. menggambar tali pingggang

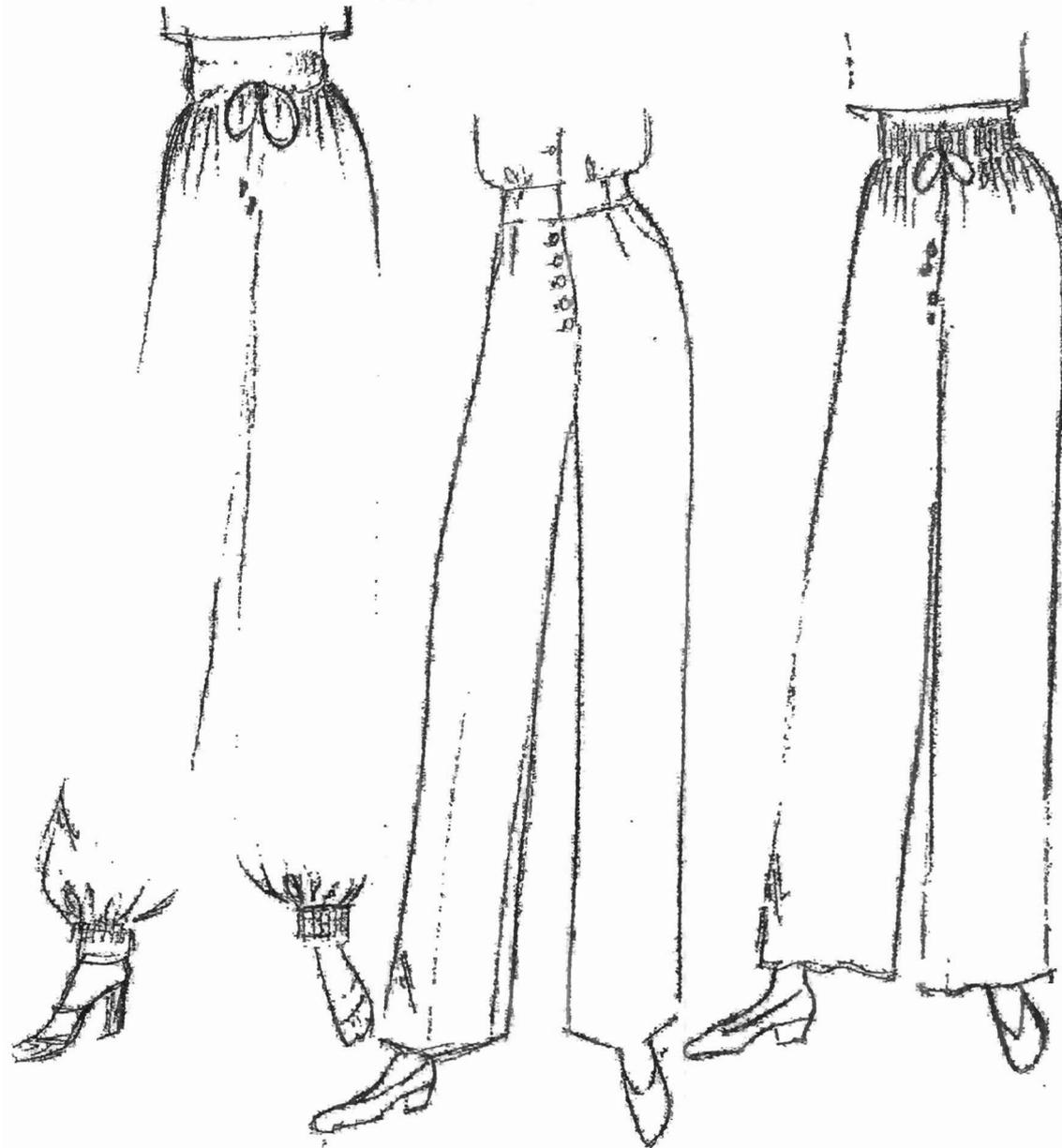
Gambar 52  
Langkah – langkah menggambar celana

Model – Model Celana



Gambar 53  
Macam – macam model celana

## Model – Model Celana

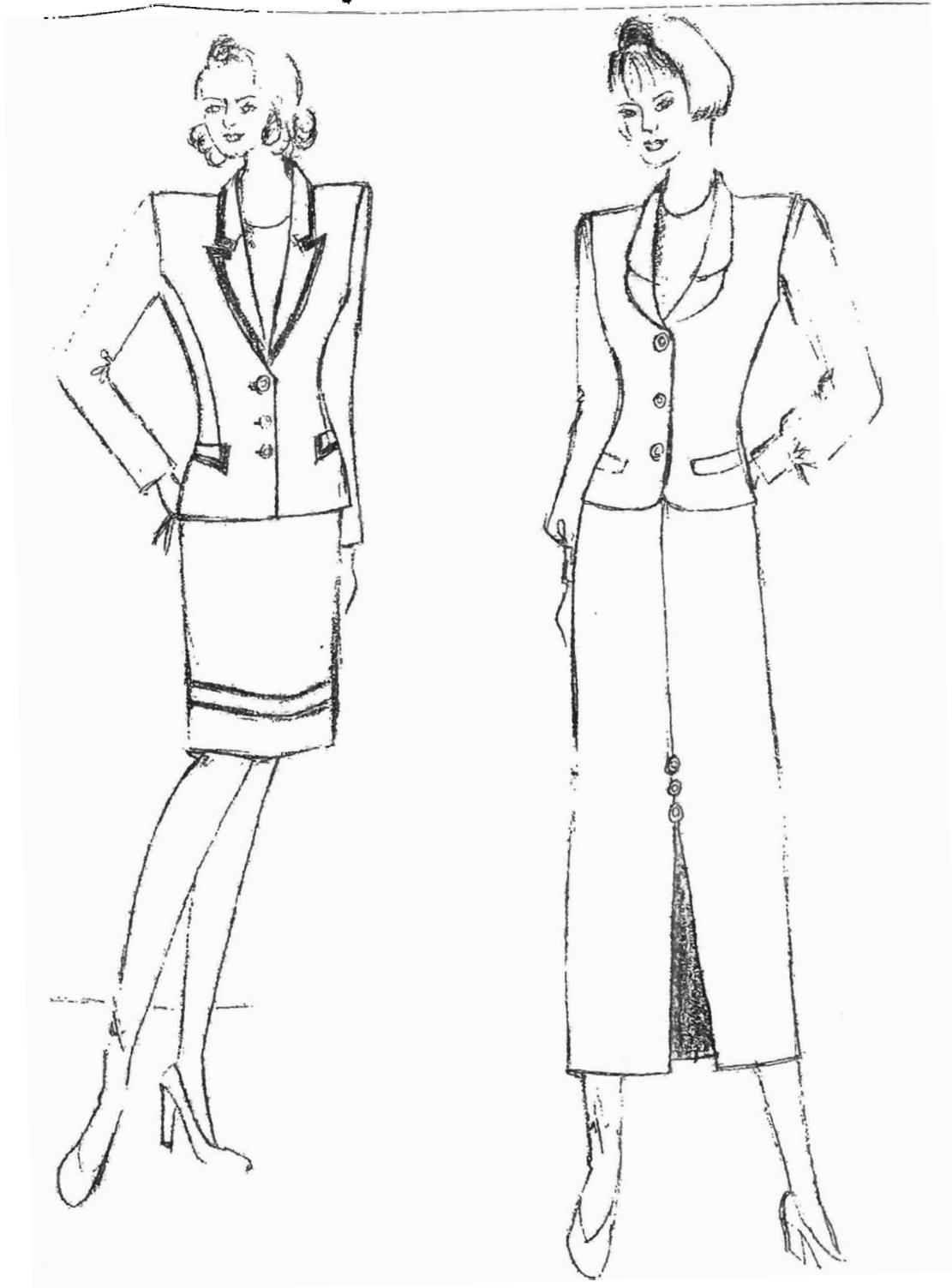


Gambar 53a  
Macam – macam model celana

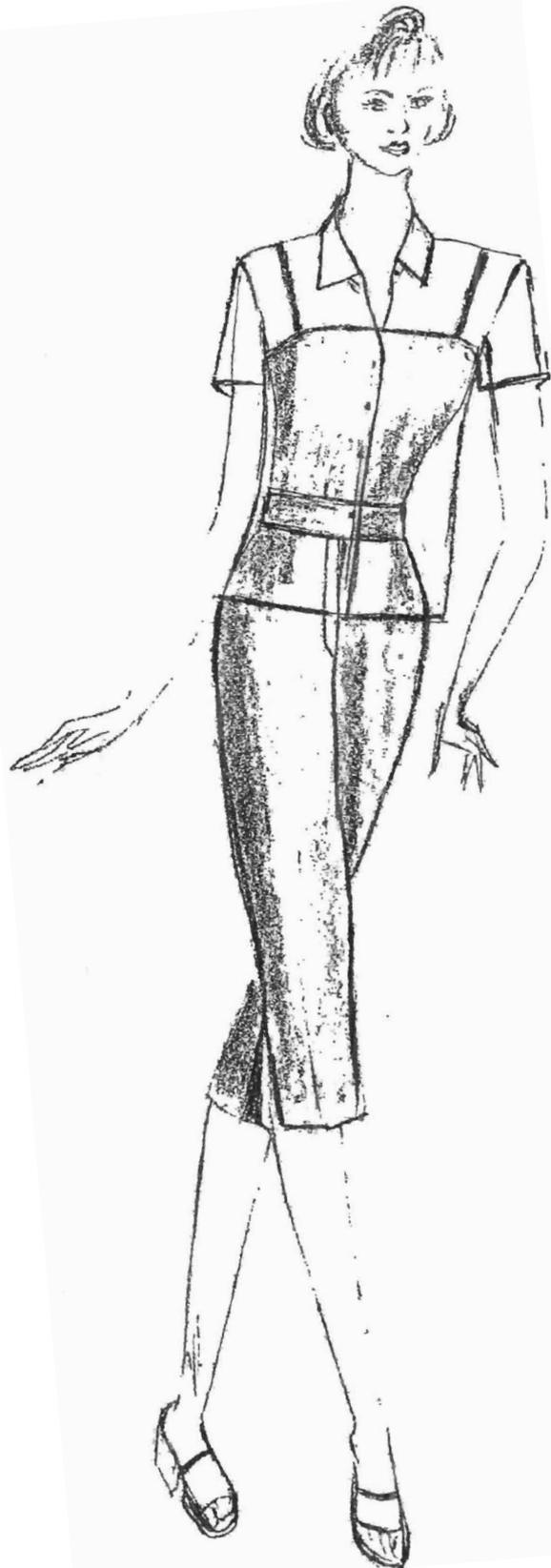
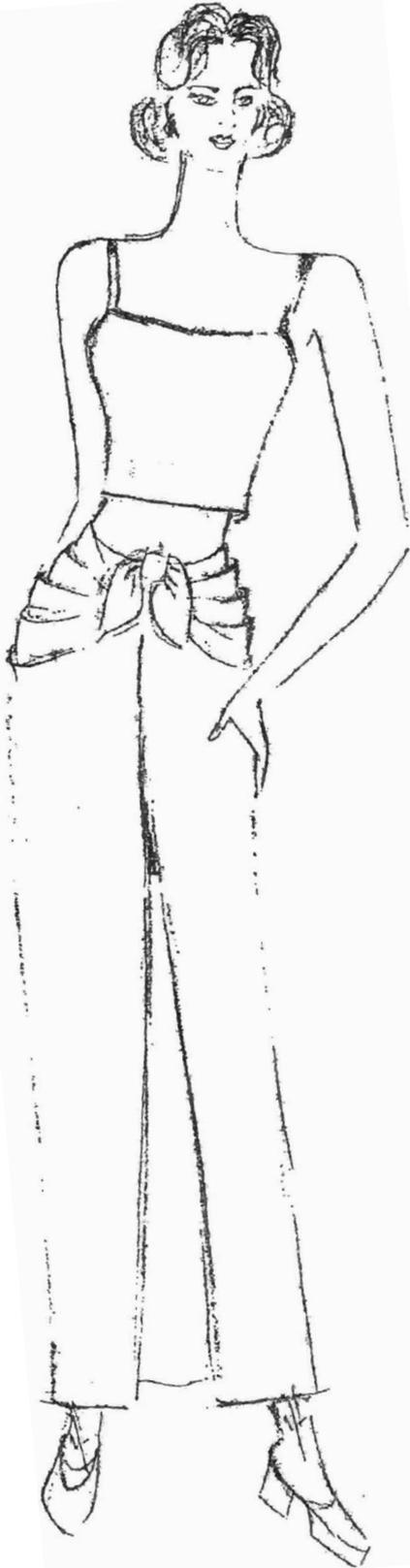
- Evaluasi :
1. Desainlah 5 macam model celana short
  2. Desainlah 5 macam model celana bermuda
  3. Desainlah 5 macam pantalon/full length
  4. Desainlah 5 macam celana capri pants

**Kegiatan belajar minggu ke 11-15**

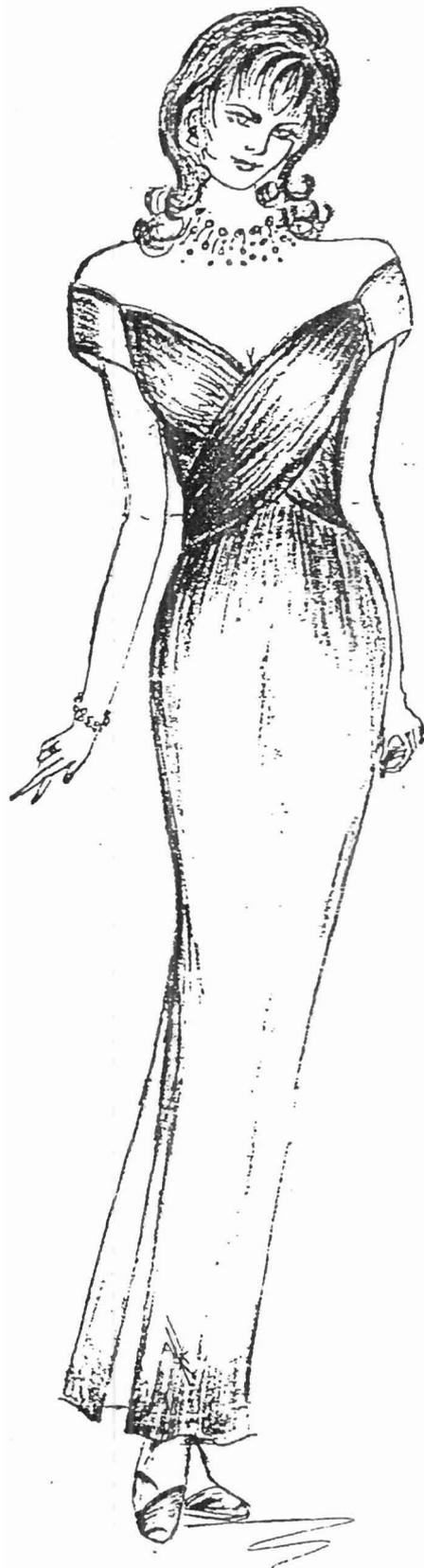
**A. Desain Pakaian Kerja**



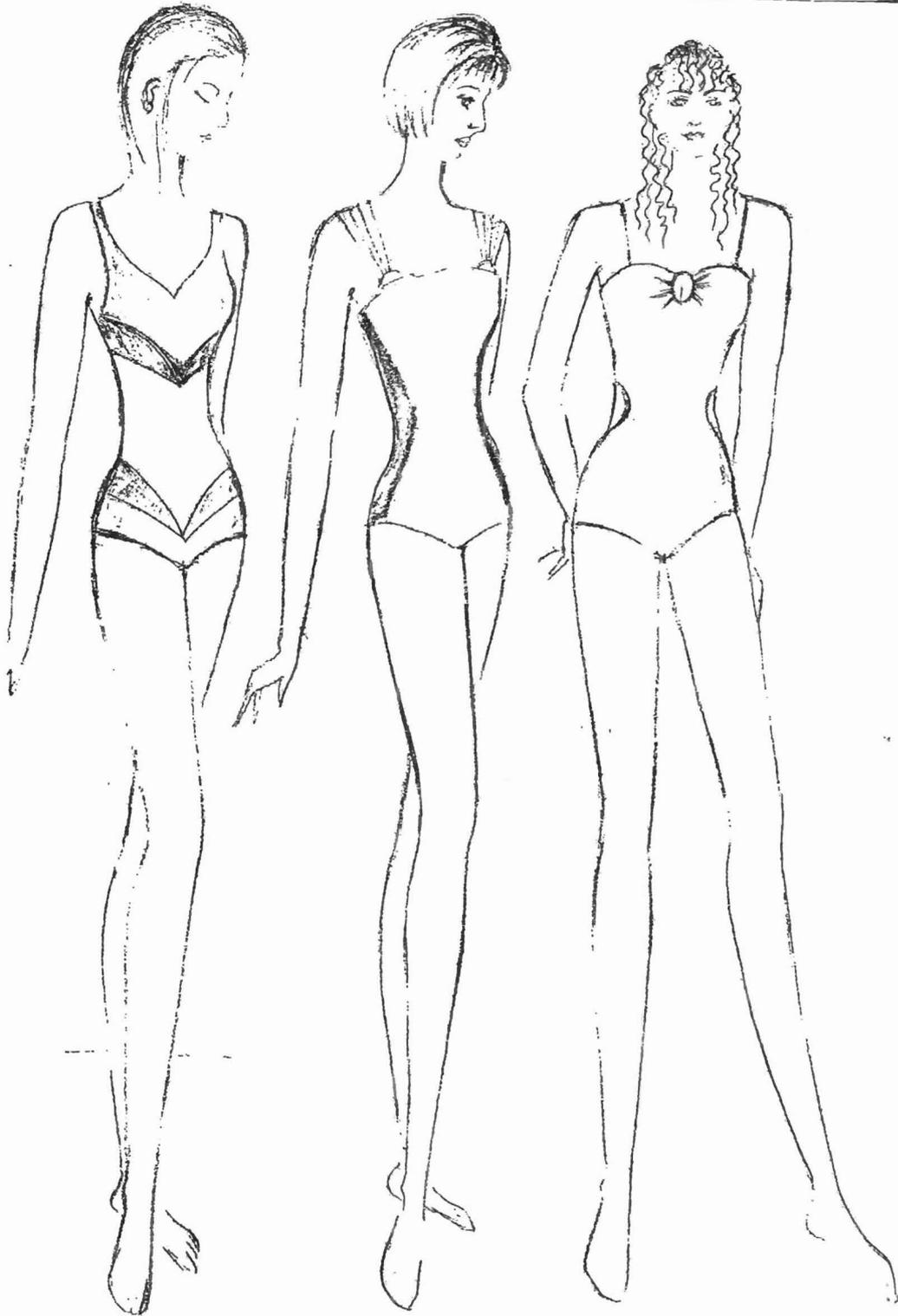
**B. Desain Pakaian Santai**



### C. Desain Pakaian Pesta



#### D. Desain Pakaian Renang



Buatlah minimal 10 buah desain pakaian renang selain contoh di atas !

**BAB III**  
**EVALUASI**

UJIAN SEMESTER JULI-DESEMBER 2004/2005

Mata kuliah : Desain Busana I  
Seksi : 5622  
Bobot sks : 3 (sks)  
Jurusan : Kesejahteraan Keluarga  
Fakultas : Teknik UNP

Petunjuk : Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dari alternatif jawaban yang tersedia dan berikan tanda silang (X) Pada huruf didepan jawaban yang dianggap paling tepat di lembar jawaban yang disediakan.

Soal

1. Proporsi tubuh yang ideal untuk keperluan desain busana dengan perbandingan tinggi kepala, dapat menggunakan ukuran:
  - A. 1:7
  - B. 1:7 ½
  - C. 1:8
  - D. 1:9 , 1:9 ½ , 1:10 atau 1:10 ½
2. Perbandingan ukuran proporsi 1:9 ½ dikemukakan oleh:
  - A. Kojiro kumagai
  - B. R william
  - C. Steven
  - D. Steven stipelman
3. Letak garis bahu pada proporsi tubuh manusia untuk desain busana dengan perbandingan 1:10 ½ adalah pada :
  - A. Bagian ke 2 dari atas
  - B. Bagian ke 3 dari atas
  - C. Bagian ke 3 ½ dari atas
  - D. Bagian ke 1 ½ dari atas.
4. Letak garis pinggang pada proporsi tubuh manusia dengan perbandingan Yang sama dengan diatas adalah pada:
  - A. Bagian ke 3 dari atas
  - B. Bagian ke 3 ½ dari atas
  - C. Bagian ke 4 ½ dari atas
  - D. Bagian ke 4 ¼ dari atas
5. Ukuran lebar pinggul ideal pada proporsi menghadap lurus kedepan ada Lah:
  - A. Sama dengan lebar kepala
  - B. Sama dengan lebar bahu

- C. Sama dengan lebar pinggang
  - D. Lebih kecil (1-1 ½ ) cm, dari lebar bahu pada perbandingan tinggi kepala 2 ½ -3 cm
6. Apabila lengan dalam posisi lurus kebawah maka ujung jari terletak pada posisi:
- A. Sejajar pinggul
  - B. Sejajar lutut
  - C. Antara lutut dan paha
  - D. Sedikit dibawah pinggang
7. Garis pinggul terbesar pada proporsi 1:10 ½ terletak pada:
- A. Bagian ke 3 dari atas
  - B. Bagian ke 3 ½ dari atas
  - C. Bagian ke 4 ½ dari atas
  - D. Bagian ke 5 dari atas
8. Pemilihan bentuk gerak/gesture pada desain busana ditentukan oleh:
- A. Warna busana
  - B. Bentuk busana
  - C. Mode busana
  - D. Model dan kesempatan/tujuan
9. Pemilihan gerak/gesture yang tepat pada waktu menciptakan sebuah desain akan membuat desain:
- A. lebih mewah
  - B. lebih disukai
  - C. lebih menarik
  - D. lebih berguna
10. Posisi dan gerak tubuh yang sesuai/cocok untuk desain busana santai dengan mode bawahannya celana adalah:
- A. Bagian kaki terbuka
  - B. Bagian kaki merapat
  - C. Bagian kaki dilipat
  - D. A,B,C salah
11. Busana dengan model rok suai cocok menggunakan proporsi tubuh dengan gerak:
- A. Berbentuk S
  - B. Berbentuk L
  - C. Berbentuk Y terbalik
  - D. Berbentuk S dan I atau variasinya

12. Bagian busana yang terdapat pada gambar/ sketsa disebelah ini adalah:
- A. Krah board
  - B. Krah matros
  - C. Krah mindamora
  - D. Krah jas
13. Bagian busana yang terdapat pada gambar/sketsa disebelah ini adalah:
- A. Krah kemeja
  - B. Krah palerine
  - C. Krah shwall
  - D. Krah turtle
14. Bagian busana yang terdapat pada gambar/sketsa disebelah ini adalah:
- A. Lengan jas
  - B. Lengan kuncup mawar
  - C. Lengan pilipina
  - D. Lengan cap
15. Sketsa yang ada disebelah ini adalah sketsa rok:
- A. Circle
  - B. Pleat
  - C. Pias
  - D. Drapaery
16. Garis busana disebelah ini disebut:
- A. Princes line
  - B. Yoke line
  - C. Empire
  - D. Peplum

17. Sketsa desain disebelah ini merupakan aplikasi prinsip harmoni dalam:

- A. Garis dan bentuk
- B. Warna
- C. Tekrture
- D. A,B dan C betul

18. Sketsa desain disebelah ini merupakan aplikasi dari prisip desain:

- A. Kontras /centre of interest
- B. Harmoni
- C. Asymetries balance
- D. Kesatuan/unity

19. Model busana pada sketsa disebelah ini di sebut:

- A. Back less
- B. Sackdress
- C. Longdress
- D. Off shoulder

20. Model busana disebelah ini disebut:

- A. Harem style
- B. Empire style
- C. Strapless
- D. shackdress

1. Buatlah sebuah proporsi tubuh dengan perbandingan 1:10  $\frac{1}{2}$  , dengan tinggi kepala 2 cm dan gerak/gesture berbentuk L atau S.
2. Ciptakanlah sebuah desain busana pesta malam, untuk kelompok umur 18-25 tahun (boleh membuat desain busana muslim).

## DAFTAR PUSTAKA

- Stipelman. Steven. 1996. Illustrating Fashion Concept to Creation. Fairchild. USA.
- Kumanagi. Kujiro. 1988. Fashion Illustration. Graphic – sha Publishing Tokyo.
- Kumangai. Kujiro. 1988. Fashion Illustrator for Ladies, Men & Children. Graphic – sha Publishiang Tokyo
- Ardianti. Kamil. Sri. 1986. Fashion Design. CV Baru Jakarta
- Jhon Ireland. Patrick. 1982. Fashion Desigan Drawing. Batford Academic and Education Ltd. Lndon
- Mortimer Dunn. Gloria. 1974. Fashion Design. Rigby. Hongkong
- Jhon Ireland. Ptrick. 1974. Fashion Drawing For Advertising. Batsford. Ltd. Batsford. Ltd. London
- Rowe. Patricia L. 1976. Fashion Sketching. Fairchild. INC. New York.
- Chodidjah. 1986. Desain Hiasan IKIP Jakarta
- Shadely. Hasan. 1996. Kamus Inggris Indonesia. PT. Gramedia Jakarta