

MILIK UPT PERPUSTAKAAN
KIP PADANG

KIP PADANG

Perkembangan Teknologi Dan Kejuruan

Dr. H. H. H.



Dr. H. H. H.

PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN

815 / HD / 93

KATA PENGANTAR

Berkat rahmat Tuhan Yang Maha Esa, penulis dapat menyelesaikan buku ini dengan judul "Desain Busana". Dalam buku ini penulis mencoba membahas tentang peranan desain dalam pakaian, faktor-faktor yang menunjang dalam mendesain, alat dan bahan yang dipakai dalam menggambar. Anatomi tubuh, proporsi dan gerak, menggambar bagian-bagian pakaian dan merancang pakaian.

Maksud penyusunan buku ini adalah untuk membantu masyarakat yang ingin belajar sendiri dalam bidang merancang atau mencipta busana.

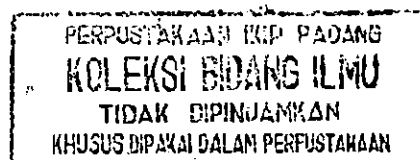
Buku ini dapat juga dipakai oleh mahasiswa untuk membantu dalam mempelajari mata kuliah Desain Busana, terutama mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga IKIP Padang.

Pada Penulisan buku ini mungkin masih terdapat kekurangan-kekurangan. Untuk itu, saran dan kritik dari pembaca guna perbaikan buku ini penulis menerima dengan senang hati. Semoga buku Desain Busana ini ada manfaatnya.

Padang, April 1993

Penulis

M. L. K. UPT PERPUSTAKAAN IKIP PADANG
DATE-IM: TGL <i>OKTOBER 93</i>
SUMBER/HARGA <i>HD.</i>
KOLEKSI <i>KKI.</i>
NO. VOLUME <i>015/112/93 - d (2)</i>
ALOKASI <i>746.92 Hay = d</i>



MILIK UPT PERPUSTAKAAN
IKIP PADANG

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR GAMBAR	iv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Peranan Desain Dalam Pakaian	1
B. Faktor-Faktor Yang Menunjang Dalam Mendasain	2
C. Alat dan Bahan Yang Dipakai Dalam Meng- gambar	4
BAB II. ANATOMI	10
A. Fungsi Anatomi Dalam Mendesain	10
B. Proporsi Dalam Desain Busana	12
C. Menggambar Anatomi dan Bagian-Bagian Tubuh	13
BAB III. PROPORSI DAN GERAK TUBUH	
A. Proporsi Ideal Tubuh Manusia	38
B. Proporsi Tubuh Dalam Desain Busana	40
C. Menggambar Kerangka Tubuh Manusia	47
D. Menggambar Sikap, Gerak dan Gaya Untuk Desain Busana	51
BAB IV. MENGGAMBAR BAGIAN-BAGIAN PAKAIAN	59
A. Badan	59
B. Leher	59
C. Kerah	61

D. Lengan	64
E. Rok	66
BAB V. MERANCANG PAKAIAN	71
A. Penerapan Unsur dan Bagian Busana Pada Desain	71
B. Penerapan Prinsip-Prinsip Desain Pada Desain	78
DAFTAR KEPUSTAKAAN	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bentuk bulat dan bentuk oval	14
2. Mata dilihat dari depan	15
3. Mata dengan posisi dua pertiga	16
4. Mata dilihat dari samping	17
5. Bentuk bibir dari depan	18
6. Bentuk bibir posisi dua pertiga	18
7. Bentuk bibir dari samping	19
8. Hidung dilihat dari depan	20
9. Hidung posisi dua pertiga	20
10. Bentuk hidung dilihat dari samping	21
11. Bentuk telinga dilihat dari depan, samping, dan belakang	22
12. Garis pertolongan untuk menggambar wajah	25
13. Proporsi wajah dari depan	26
14. Proporsi wajah posisi dua pertiga	27
15. Proporsi wajah dari samping	28
16. Wajah dengan berbagai model rambut	29
17. Langkah-langkah menggambar tangan	31
18. Berbagai-macam gaya dan gerak tangan	32
19. Langkah-langkah menggambar kaki	33
20. Berbagai sikap kaki dan panggul	34
21. Berbagai-macam gerak kaki	34
22. Gerak dan langkah	35
23. Berbagai-macam gaya kaki dengan model sepatu ..	36

24. Perbandingan tinggi tubuh 7 1/2 x tinggi kepala	39
25. Garis pertolongan untuk menggambar proporsi tubuh	44
26. Letak bagian-bagian tubuh serta proporsi sudah siap	45
27. Proporsi tubuh dari depan dan samping	46
28. Rangka benang	48
29. Rangka balok	49
30. Rangka bentuk elips	50
31. Gaya dan gerak tubuh dengan tekanan pada panggul	52
32. Gaya dan gerak tubuh dengan tekanan pada kaki kiri	53
33. Gaya dan gerak tubuh dengan tekanan pada kaki kanan	54
34. Gaya dan gerak tubuh dengan tekanan pada kaki kiri dan tangan dipanggul	55
35. Gaya dan gerak tubuh dengan kaki dibuka lebar, gaya ini cocok untuk desain celana	56
36. Gaya dan gerak dengan tekanan pada kedua kaki .	57
37. Gaya dan gerak tubuh dengan tekanan pada kaki kanan	58
38. Macam-macam bentuk leher	60
39. Macam-macam kerah	63
40. Macam-macam lengan	65
41. Macam-macam rok	69
42. Pakaian untuk kuliah, gambar ini memperlihatkan	

langkah 1 dan 2 dalam pembuatan desain	74
43. Pakaian untuk kuliah, gambar ini memperlihatkan langkah 3 dan 4 dalam pembuatan desain busana .	75
44. Pakaian untuk kerja, gambar ini memperlihatkan langkah 1 dan 2 dalam pembuatan desain busana .	76
45. Pakaian untuk kerja, gambar ini memperlihatkan langkah 3 dan 4 dalam pembuatan desain busana .	77
46. Pakaian untuk dirumah dengan prinsip irama	79
47. Pakaian santai dengan balance simmetris	80
48. Pakaian pesta dengan balance asimetris	81

BAB I

PENDAHULUAN

Apabila seseorang ingin belajar mendesain atau merancang pakaian, terlebih dahulu hendaknya harus mengetahui peranan desain dalam pakaian, faktor-faktor apa saja yang dapat menunjang dalam mendesain pakaian serta pengetahuan mengenai alat dan bahan yang dipergunakan dalam menggambar, sebab sebelum mulai menggambar tentu seseorang harus mengenal dan menerapkan peralatan dan bahan yang akan dipergunakan dalam menggambar tersebut.

A. Peranan Desain Dalam Pakaian.

Suatu pakaian yang dibuat hendaklah sesuai dengan desain atau rencana, sebab memilih pakaian yang baik dan sesuai dengan kegunaannya bukan suatu pekerjaan yang mudah, oleh karena itu diperlukan rencana yang matang terlebih dahulu.

Pakaian yang dipakai oleh seseorang harus dapat menutupi sesuatu yang kurang baik dan menonjolkan sesuatu yang indah. Misalnya seseorang memiliki kaki indah dapat memperlihatkan keindahannya dengan menggunakan hiasan-hiasan pada bagian bawah rok, atau seseorang yang memiliki pinggang ramping dapat memperlihatkan keindahannya dengan menggunakan ikat pinggang dengan warna-warna yang menyolok. Tetapi sebaliknya janganlah memakai hiasan apakah ikat

pinggang atau kantong pada pinggang, dan panggul yang memiliki ukuran yang besar:

Jadi jelaslah desain atau rencana besar peranannya dalam pakaian; tanpa adanya rencana mungkin pakaian yang dibuat tidak sesuai dengan si pemakai, juga berdasarkan rencana tersebut sudah dapat ditentukan tekstil yang sesuai dan cocok dipakai, jenis tekstilnya, motif, warna dan sebagainya. Juga dapat dipahami bagaimana cara memecah pola, teknik jahitnya dan penyelesaian dari pakaian tersebut.

B. Faktor-faktor Yang Menunjang Dalam Mendesain.

Seseorang yang ingin merancang atau mendesain busana hendaklah memiliki pengetahuan penunjang yang diperlukan untuk dapat menciptakan busana dengan baik, adapun faktor-faktor tersebut antara lain :

1. Pengetahuan sejarah pakaian

Pengetahuan tentang sejarah pakaian sangat membantu dalam mendesain pakaian, sebab sejarah pakaian dapat dijadikan sebagai sumber ide dalam mencipta dan merancang oleh seorang desainer.

2. Pengetahuan mode dan perkembangannya.

Pengetahuan tentang mode serta perkembangannya berguna sekali dalam mendesain, tiap-tiap perkembangan mode dapat memberi inspirasi baru bagi seorang desainer.

3. Pengetahuan mengenai anatomi.

Pengetahuan tentang anatomi sangat menunjang seorang desainer dalam mencipta pakaian, sebab anatomi mendasari penciptaan pakaian dengan baik. Pengetahuan mengenai struktur, tulang-tulang, otot dan gerakan-gerakan merupakan dasar dari penciptaan desain yang nantinya enak dipakai serta tidak mengganggu gerakan-gerakan tubuh.

4. Pengetahuan tekstil.

Pengetahuan tekstil bermanfaat sekali bagi seorang desainer dalam memilih tekstil yang cocok dan sesuai dengan pakaian yang diciptakannya.

5. Pengetahuan pola dan jahit-menjahit.

Pengetahuan mengenai pola pakaian dan jahit-menjahit membantu sekali bagi seorang desainer, karena seorang desainer harus mengerti bagaimana membuat dan memahami bagaimana cara menjahit dan penyelesaiannya.

6. Bakat

Bakat merupakan faktor-faktor utama yang dapat menunjang dalam mendesain. Jika seseorang mempunyai bakat, melihat suatu benda terutama benda yang dapat menggugah hatinya, maka ia mampu menuangkan kedalam desain dan kreasinya.

Tetapi bagi yang tidak mempunyai bakat untuk

mencipta, hal ini dapat dirangsang dengan banyak melihat, membaca laporan-laporan mode ataupun dengan melihat peragaan-peragaan busana, serta dengan latihan yang terus-menerus.

Dari uraian diatas jelaslah bahwa seorang perancang tidak hanya sekedar merancang atau mendesain saja, tetapi harus memiliki pengetahuan yang sangat dibutuhkan dalam merancang suatu pakaian. Kemudian yang tidak kalah pentingnya, seorang perancang hendaknya memiliki pengetahuan mengenai alat dan bahan-bahan yang dipergunakan dalam menggambar (mendesain).

C. Alat dan Bahan yang Dipakai Dalam Menggambar

Untuk mendapatkan suatu hasil yang baik dalam membuat gambar, terlebih dahulu kita harus mengetahui tentang peralatan serta bahan yang dipergunakan dalam menggambar.

1. Alat menggambar

Alat-alat menggambar yang dimaksudkan disini adalah semua perlengkapan menggambar yang dapat dipakai berulang kali. Alat-alat tersebut antara lain adalah kertas, kuas, penghapus, penggaris dan peruncing pensil.

a. Kertas

Pemilihan kertas yang baik sangat menentukan keberhasilan seseorang dalam menggambar. Kalau diperhatikan kertas yang dijual dipasaran banyak sekali jenisnya, ada permukaannya yang kasar dan ada yang licin, ada kertas yang tebal dan ada yang tipis sekali, ada yang dijual dalam bentuk lembaran dan ada juga yang digulung. Menurut Gerhard Gollwitzer yang diterjemahkan oleh Adjat Sakri (1986 : 6) menjelaskan bahwa ada tiga jenis kertas dasar untuk menggambarkan yaitu kertas murah yang dapat digunakan secara bebas, buku lakar ukuran saku, dan kertas gambar yang baik dengan tebal bermacam-macam, dalam lembaran, gulungan atau bentuk buku.

Dari keterangan diatas, jelaslah bahwa banyak sekali jenis kertas yang dapat dipergunakan untuk menggambar, tetapi dalam pemilihan kertas tersebut kita juga harus mengingat jenis bahan yang dipakai pada saat menggambar. Jika bahan yang dipakai adalah cat apakah cat air atau cat plakat, aquarel dan sebagainya sebaiknya kertas yang dipakai adalah kertas gambar yang halus permukaannya. Apabila memakai pensil dapat dipakai kertas dalam bentuk

lembaran seperti kertas HVS 80 gram 100 gram dan dapat juga kertas gambar lainnya.

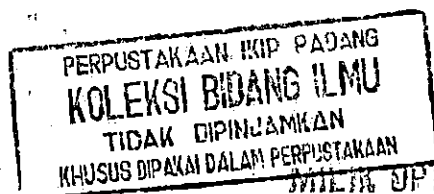
b. Kuas

Kuas ada bermacam-macam dengan berbagai merek beserta nomor, nomor kuas mulai dari yang kecil sampai pada yang besar. Kuas dengan nomor kecil dipergunakan untuk menyelesaikan gambar yang memakai garis-garis serta bagian yang kecil-kecil, bagian yang rumit dan bagian yang halus.

Kalau kuas dengan nomor yang besar dipakai untuk menyelesaikan bagian yang luas dan tebal serta untuk meratakan. Ujung dari pada kuas juga ada bermacam-macam, ada ujungnya yang runcing, rata dan ada yang membulat. Ada pula kuas yang bertangkai bambu, kuas ini disebut juga dengan mopit, ujung kuas ini runcing dan dipakai untuk menyelesaikan bagian yang kecil ataupun bagian yang luas.

c. Penghapus

Penghapus biasanya bersifat lunak, lentur, dan bersih. Penghapus berguna untuk menghilangkan bagian gambar yang kurang baik atau untuk menghilangkan bekas garis-garis pertolongan yang tidak dipakai lagi.



MILITRI UPT PERPUSTAKAAN
IKIP PADANG

d. Penggaris

Penggaris ada berbagai model sesuai dengan kegunaannya.

e. Peruncing pensil

Peruncing pensil sangat perlu sekali dalam menggambar sebab pada saat menggambar anatomi seharusnya pensil selalu runcing.

2. Bahan menggambar

Yang dimaksud dengan bahan menggambar adalah semua keperluan yang habis dipakai. Bahan tersebut meliputi pensil, pensil warna, spidol, cat, ecoline, tinta cina, aquarel dan lain sebagainya.

a. Pensil

Pensil merupakan alat utama yang dipakai dalam menggambar. Pensil ini ada yang keras, sedang, lunak. Pensil keras pada umumnya ditandai dengan huruf H, pensil H ini terdiri dari sembilan tingkatan atau gradiasi, mulai dari H, H2 H3 sampai H9 untuk yang paling keras. Pensil yang sedang ditandai dengan huruf HB, pensil ini hanya mempunyai satu tingkatan. Sedangkan pensil lunak ditandai dengan huruf B, pensil B ini terdiri dari delapan tingkatan mulai dari B, B2, B3, sampai B8 untuk pensil yang paling lunak.

Cat terdapat dalam berbagai bentuk, yang banyak ditemui adalah berbentuk pasta, ada didalam botol dan ada yang didalam tube. Cat yang dipakai untuk menggambar anatomi dapat berupa cat air ataupun cat plakat. Cat air ini sifatnya encer dan pemakainya memerlukan air, pada dasarnya cat air yang diperlukan ada tiga warna yaitu merah, kuning dan biru disamping putih beserta hitam, sedangkan warna-warna lain dapat diperoleh dengan cara mencampur celup dari warna diatas. Cat plakat adalah sejenis cat air berbentuk pasta atau didalam tube, cat ini

d. Cat

stabilo. Spidol besar dapat juga diganti dengan yang dalam kotak terdiri dari bermacam-macam tulisan yang kecil dapat dipakai yaitu spidol tuksannya kecil dan ada yang besar. Untuk spidol ada bermacam-macam, ada yang

c. Spidol

pengeluaran-nya atau pabrik yang memproduksi. warna yang ada tidak terbatas, sesuai dengan yang sudah mempunyai bermacam-macam warna. Jumlah pensil berwarna merupakan pensil sedang,

b. Pensil berwarna

bersifat pekat dan tidak tembus pandang atau menutupi.

e. Ecoline

Ecoline merupakan sejenis cat air yang sangat encer, terdapat didalam botol dengan bermacam-macam warna.

f. Tinta cina

Dalam penyelesaian gambar anatomi dapat dipakai tinta cina. Tinta cina ini dipakai dengan menggunakan pena gambar, mata pena dan dapat juga dengan kuas.

g. Aquarel

Aquarel bentuknya sama dengan pensil. Pemakaian aquarel ini perlu dibantu dengan kuas yang basah (memakai air) untuk meratakan.

BAB II

ANATOMI

Untuk dapat menggambar tubuh manusia dengan baik, terlebih dahulu haruslah memahami anatomi tubuh, sehingga memudahkan dalam menggambar secara keseluruhan.

A. Fungsi Anatomi Dalam Mendesain.

Sebelum berbicara tentang anatomi tubuh manusia ada baiknya diketahui terlebih dahulu pengertian dari anatomi itu sendiri. Menurut Ahmat Ramali beserta K.St.Pamoencak (1986 : 9) anatomi berasal dari bahasa Inggris yaitu "anatomia" artinya adalah ilmu dalam tubuh atau ilmu urai yang melukiskan letak dan hubungan bagian-bagian anggota tubuh. Adapun yang dibahas dalam ilmu urai tersebut meliputi beberapa hal sebagai berikut :

1. Susunan, bentuk, ukuran, dan perbandingan bagian-bagian tubuh.
2. Letak dari pada bagian-bagian tubuh.
3. Tulang dan persendian.
4. Rongga tubuh beserta isinya.
5. Syaraf beserta otot-otot.
6. Kulit dan kelenjer pada tubuh.
7. Rambut dan kuku.
8. Fungsi dari bagian-bagian tubuh.

Jadi didalam ilmu urai tentang tubuh manusia dipelajari hal-hal seperti yang telah dijelaskan

diatas. Namun anatomi yang dipelajari oleh seseorang untuk merancaang atau mendesain busana adalah berhubungan dengan bentuk tubuh, gerak, otot, beserta persendian tubuh. Untuk lebih jelasnya yang dipelajari atau yang diperlukan dalam belajar mendesain busana menurut Chodijah (1978 : 57) ialah; susunan, bentuk, ukuran dan perbandingan bagian-bagian tubuh.

Persendian pada tubuh yang mempengaruhi gerak, karena gerak akan mempengaruhi gambar desain busana dan jatuhnya garis pada gambar desain busana. Sedangkan otot, tulang, persendian dan bagian-bagian tubuh yang, mempengaruhi gerak serta gaya adalah sebagai berikut;

- a. Persendian pada leher yang dapat berputar kekiri dan kekanan, keatas dan kebawah. Persendian ini disebut juga dengan sendi pelana.
- b. Persendian yang terdapat pada leher dan bahu, paha dan panggul, persendian ini juga dapat berputar. Persendian ini disebut juga sendi peluru.
- c. Persendian pada siku dan lutut, persendian ini dapat bergerak dua arah. Persendian ini disebut juga dengan sendi ensel.
- d. Persendian pada pergelangan dan jari.
- e. Bagian perut dan pinggang dapat digerakkan karena adanya otot pada perut dan tulang punggung sehingga dapat digerakkan kekanan dan kekiri, serta tengadah dan membungkuk.

- f. Mata digerakkan oleh otot dan syaraf mata sehingga dapat bergerak, apakah kekiri dan kekanan, kebawah dan keatas, ataupun melirik.
- g. Mulut digerakkan oleh otot mulut dan syaraf sehingga dapat digerakkan, apakah terbuka, tertutup, senyum dan sebagainya.

Dengan adanya persendian, otot serta syaraf pada tubuh, apabila tubuh serta bagian-bagiannya bergerak hendaknya harus sesuai dengan fungsi dari sendi, otot, dan syaraf tersebut. Apabila gerak dan tubuh tidak sesuai maka desain akan kelihatan tidak baik dengan kata lain ada kejanggalannya, karena gerak dari tubuh tersebut tidak tepat. Agar gambar anatomi yang dibuat itu tepat dan bagus, misalnya dalam menggambar posisi berdiri, keseimbangan tubuh perlu diperhatikan oleh karena itu diperlukan berbagai bantuan. Bantuan tersebut dapat saja berupa garis sumbu, garis ini tidak boleh lari. Antara salah satu titik tumpu dengan kepala minimal menyentuh salah satu kuping atau salah satu kaki maupun keduanya menjadi titik tumpu dalam berdiri.

B. Proporsi Dalam Desain Busana.

Proporsi dalam desain busana merupakan hubungan antara suatu bagian dari suatu desain dengan keseluruhannya, apabila ada dua bagian dari suatu desain mempunyai ukuran yang sama, maka hal ini akan kurang menarik perhatian.

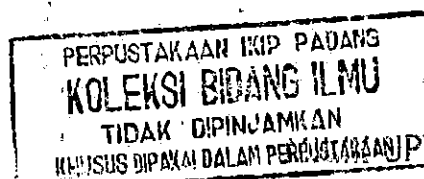
Ukuran-ukuran dari berbagai bagian pakaian yang baik sehingga efek yang kita kehendaki tercapai sesuai dengan pemakaiannya dapat diterapkan melalui proporsi, sehingga kekurangan-kekurangan bentuk tubuh dapat disembunyikan

Desain yang baik dapat terjadi karena proporsi yang tepat antara bagian-bagian pakaian. Proporsi dapat menambah atau mengurangi keindahan gaun dalam hubungannya dengan keseluruhan gaun tersebut. Oleh sebab itu proporsi harus dipelajari dengan teliti agar mendapat keseimbangan yang memuaskan.

C. Menggambar Anatomi dan Bagian-Bagian Tubuh.

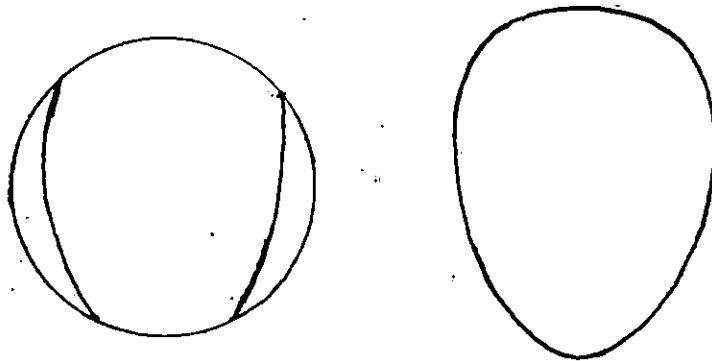
1. Kepala dan Bagian-Bagiannya

Untuk lebih memudahkan menggambar kepala (wajah) manusia dapat dibuat dengan pertolongan bentuk-bentuk yang hampir mirip dengan kepala manusia tersebut seperti bentuk bulat ataupun bentuk oval. Bentuk bulat ini supaya dapat menyerupai kepala manusia, maka pada bagian kanan dan bagian kiri dari bentuk bulat tersebut dibuang sehingga dapat memberi kesan bentuk pelipis. Sedangkan bentuk oval adalah bentuk yang paling cocok atau sudah merupakan bentuk dasar dari kepala manusia, jadi bentuk ini merupakan bentuk kepala (wajah) yang



PERPUSTAKAAN
IKIP PADANG

ideal. Berikut ini adalah contoh gambar dari bentuk dasar kepala manusia yaitu bentuk bulat dan bentuk oval.



Gambar 1.A Bentuk bulat

B bentuk oval

Setelah diketahui bentuk dasar dari kepala maka selanjutnya akan diuraikan bagian-bagiannya yaitu meliputi mata, bibir, hidung dan telinga.

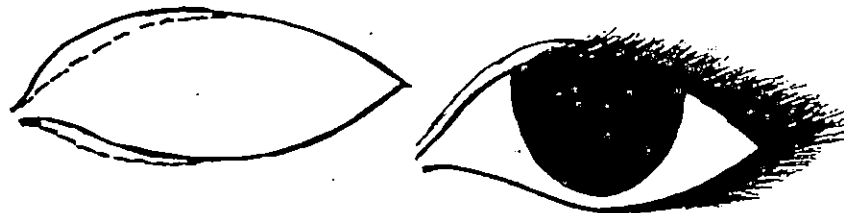
a. Bentuk mata

Pada dasarnya bentuk mata dapat digambar dengan beberapa posisi, seperti bentuk mata dilihat dari depan, bentuk mata dilihat dari posisi dua pertiga, dan bentuk mata dilihat dari samping.

1) Bentuk mata dilihat dari depan

Untuk lebih memudahkan menggambar mata, gambarlah terlebih dahulu bentuk dasar dari mata. Menggambar bentuk dasar dari mata dapat

dilakukan dengan pertolongan bentuk daun yang dibentuk sedemikian rupa sehingga menyerupai bentuk mata sebenarnya atau dapat juga berpedoman pada gambar yang sudah ada maupun dengan cara melihat mata sendiri dikaca. Setelah bentuk dasar digambar, kemudian digambarkan biji mata, biji mata besarnya lebih kurang sepertiga dari mata. Kalau mata dilihat dari depan maka biji mata akan berada ditengah tengah dan sepertiga bagian hitam mata bagian atas tidak akan kelihatan, sedangkan bulu mata mengarah keluar mata.

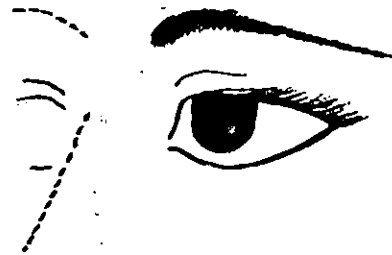


Gambar 2. Mata dilihat dari depan

2) Bentuk mata dengan posisi dua pertiga

Dengan adanya perubahan gerak dari kepala, maka dengan sendirinya letak matapun akan berubah pula sesuai dengan sejauh mana perubahan

gerak dari kepala tersebut dan biji mata pun akan bergeser kelihatannya. Kalau mata dengan posisi dua pertiga, maka garis tengah dari biji mata akan berada pada sepertiga bidang mata, seperti terlihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3. Mata dengan posisi dua pertiga

3) Bentuk mata dilihat dari samping

Apabila menggambar mata dilihat dari samping, baik disamping kiri maupun samping kanan yang akan kelihatan hanya satu mata saja. Menggambar mata dilihat dari samping ini, biji mata seolah olah berada pada bagian luar sehingga bagian mata yang putih kelihatan berada pada sudut mata bagian dalam. Untuk lebih jelasnya perhatikanlah contoh gambar berikut ini.



746.92.17

Hay.
do

Gambar 4 Mata dilihat dari samping

b) Bentuk Bibir

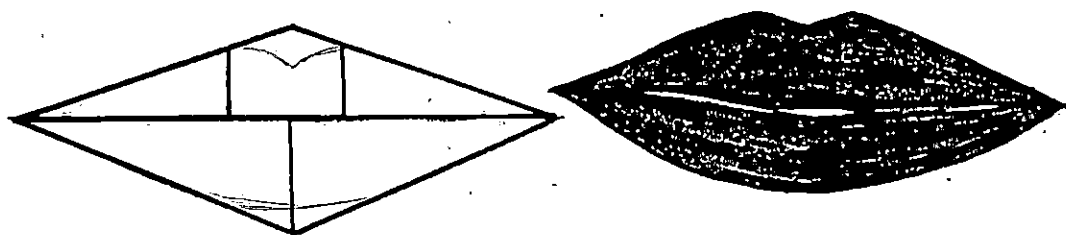
Bibir dapat digambar sesuai dari arah mana kita melihat, apakah dari depan, posisi dua pertiga atau dilihat dari samping. Pada bibir sering terjadi perubahan-perubahan yang sangat mempengaruhi bentuk bibir tersebut, hal ini disebabkan oleh karena mulut sedang tertawa, tersenyum, marah dan sebagainya. Dalam menggambar bibir yang sedang tersenyum, supaya mendapatkan kesan senyum ini dapat dibuat dengan cara memberi tekanan disaat menggambar sesuai dengan alat gambar yang dipergunakan.

1) Bentuk bibir dilihat dari depan

Menggambar bibir dapat dibuat dengan pertolongan bentuk belah ketupat, kemudian ditentukan bagian-bagiannya.

Bibir bagian bawah dapat dibagi atas dua bagian dan bibir bagian atas dapat dibagi menjadi tiga bagian. Dengan adanya pembagian ini maka terdapatlah garis tengah bibir, garis tengah ini tidaklah begitu lurus melainkan mengikuti

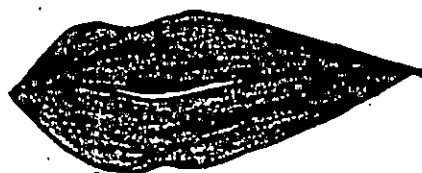
bentuk pembagian bibir tersebut. Bentuk bibir tidak selalu sama, pada umumnya bibir bagian atas agak tipis dari bibir bagian bawah. Perhatikanlah contoh gambar berikut ini



Gambar 5. Bentuk bibir dari depan

2) Bentuk bibir dengan posisi dua pertiga

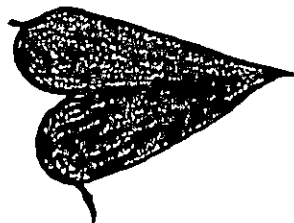
Sama halnya dengan menggambar mata, bentuk bibirpun dapat mengalami perubahan dari bentuk semula. Perubahan ini sesuai dengan seberapa jauh gerak dari kepala (wajah). Berikut ini adalah contoh bentuk bibir dengan posisi dua pertiga.



Gambar 6 Bentuk bibir dari posisi dua pertiga

3) Bentuk bibir dilihat dari samping

Apabila menggambar bibir dari samping maka bibir bagian atas akan kelihatan hanya dua bagian dan bibir bagian bawah kelihatan hanya satu bagian saja, seperti terlihat pada gambar dibawah ini.



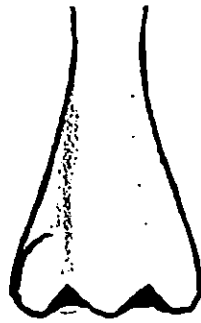
Gambar 7 Bentuk bibir dari samping

C. Bentuk hidung

Hidung dapat juga digambar dari arah depan, posisi dua pertiga dan dari samping, baik samping kiri maupun samping kanan.

1) Bentuk hidung dilihat dari depan

Bentuk hidung sangat mempengaruhi bentuk muka secara keseluruhan, karena bentuk yang sangat menonjol dari wajah adalah hidung. Apabila hidung dilihat dari depan maka garis batasnya tidak akan kelihatan dengan jelas, tetapi dalam membuat gambarnya dapat dijelaskan dengan bantuan gelap dan terang pada saat membuatnya.



Gambar 8. Hidung dilihat dari depan.

2) Bentuk hidung posisi dua pertiga.

Menggambar hidung dengan posisi dua pertiga lebih mudah dari pada menggambar hidung dilihat dari depan karena garis bentuk hidung mudah terlihat seperti gambar dibawah ini.



Gambar 9. Hidung posisi dua pertiga

3) Bentuk hidung dilihat dari samping

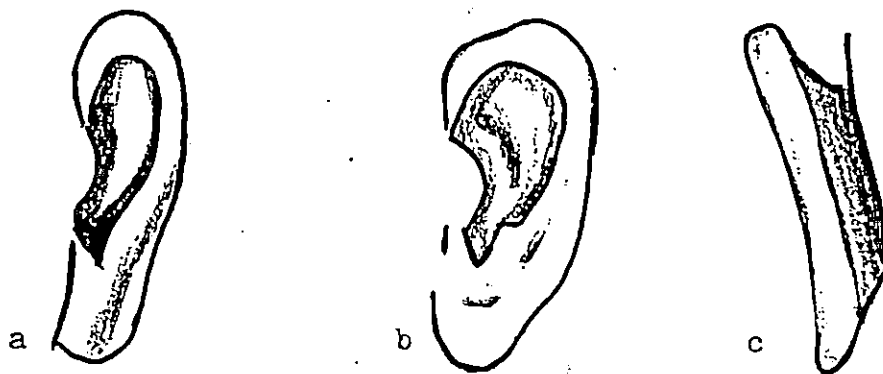
Apabila menggambar hidung dari samping maka hidung akan kelihatan hanya sebelah. Untuk dapat menggambarkan hidung ini dengan baik seharusnya kita sering melakukan latihan-latihan.



Gambar 10. Bentuk hidung dilihat dari samping

d. Bentuk telinga

Dalam menggambar bentuk telinga dapat dipergunakan sebagai pertolongan yaitu bentuk persegi panjang dengan ukuran satu kali dua. Telinga dilihat dari depan akan kelihatan lebih kecil dibandingkan dengan dilihat dari samping. Berikut ini adalah contoh bentuk gambar telinga dilihat dari depan, dilihat dari samping dan dilihat dari belakang.



Gambar 11. a. Bentuk telinga dilihat dari depan
 b. Bentuk telinga dilihat dari samping
 c. Bentuk telinga dilihat dari belakang

2. Proporsi Wajah

Usaha menguasai keterampilan menggambar wajah atau muka manusia tidak terlepas dari usaha untuk lebih mengenal proporsinya, oleh karena itu ada baiknya dijelaskan terlebih dahulu tentang proporsi wajah manusia sebagai salah satu hal yang merupakan kunci pokok dalam melaksanakan menggambar wajah manusia.

Kata proporsi yang dalam bahasa Inggrisnya ialah "Proportion" yang berarti bagian, ukuran atau perbandingan. Ukuran atau perbandingan ini dalam menggambarkan wajah dapat berupa garis-garis pertolongan untuk menentukan bagian-bagian wajah,

setelah garis pertolongan tersebut didapatkan maka hal ini akan memudahkan seseorang dalam menggambar wajah.

Berikut ini hanya akan dibahas mengenai proporsi wajah wanita dewasa saja, sedangkan proporsi wajah laki-laki atau anak-anak tidak akan disinggung, karena proporsi wajah wanita dewasa ini yang lebih banyak dipergunakan nantinya didalam mendesain atau merancang pakaian.

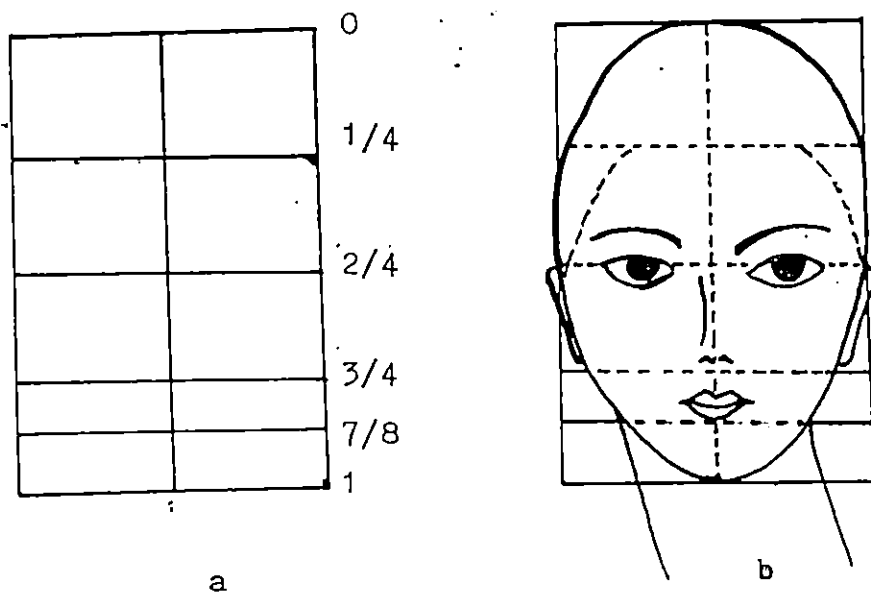
Menurut Chodijah (1978 : 80) ada tiga macam perbandingan lebar kepala yang biasa dipakai didalam desain busana yaitu lebar kepala $\frac{2}{3}$ tinggi kepala dipakai untuk menggambarkan kepala dilihat dari depan, lebar kepala $\frac{3}{4}$ tinggi kepala jika letak kepala miring dan lebar kepala $\frac{5}{6}$ tinggi kepala bila kepala dilihat dari samping atau $\frac{1}{2}$.

Dari uraian diatas jelaslah bahwa perbandingan antara lebar kepala dan tingginya dalam desain busana adalah dua berbanding tiga. Berikut ini adalah pembagian bidang pada wajah untuk menentukan letak dari pada mata, telinga, hidung, bibir dan dagu. Langkah-langkah dalam menggambar wajah atau muka adalah sebagai berikut

- a. Tentukan terlebih dahulu ukuran besar kepala dan tingginya yang akan digambarkan, kemudian buat garis sehingga membentuk kotak. Kalau tinggi

- kepala dibuat tiga sentimeter, maka lebar kepala adalah dua sentimeter.
- b. Kotak yang sudah ada dibagi menjadi empat bagian, mmenurut garis horizontal dan dibagi dua menurut garis vertikal, lalu diberi angka mulai dari nol, tujuh perdelapan dan angka satu seperti terlihat pada gambar.
 - c. Dari pembagian diatas dapat ditentukan bahwa angka nol adalah merupakan batas dari ubun-ubun atau puncak kepala.
 - d. Angka satu perempat adalah merupakan batas dari dahi dan rambut sampai pelipis sebagian dari telinga.
 - e. Sedangkan letak mata adalah setengah dari tinggi kepala atau terletak pada angka dua perempat.
 - f. Antara angka dua perempat dan tiga perempat adalah panjang telinga serta hidung, atau letak hidung dapat juga dibuat yaitu setengah dari panjang mata kedagu dan sedikit agak keatas.
 - g. Angka tujuh perdelapan adalah merupakan batas bibir bagian bawah atau letak bibir dapat juga dibuat setengah dari garis pertolongan hidung dengan garis pertolongan bibir bagian bawah.
 - h. Sedangkan angka satu adalah untuk menentukan letak dagu.

Setelah semua ketentuan diatas dibuat maka untuk memudahkan menggambar wajah atau muka dibuat terlebih dahulu bentuk oval sebagai bentuk dasar dari kepala. Perhatikanlah contoh gambar berikut ini.



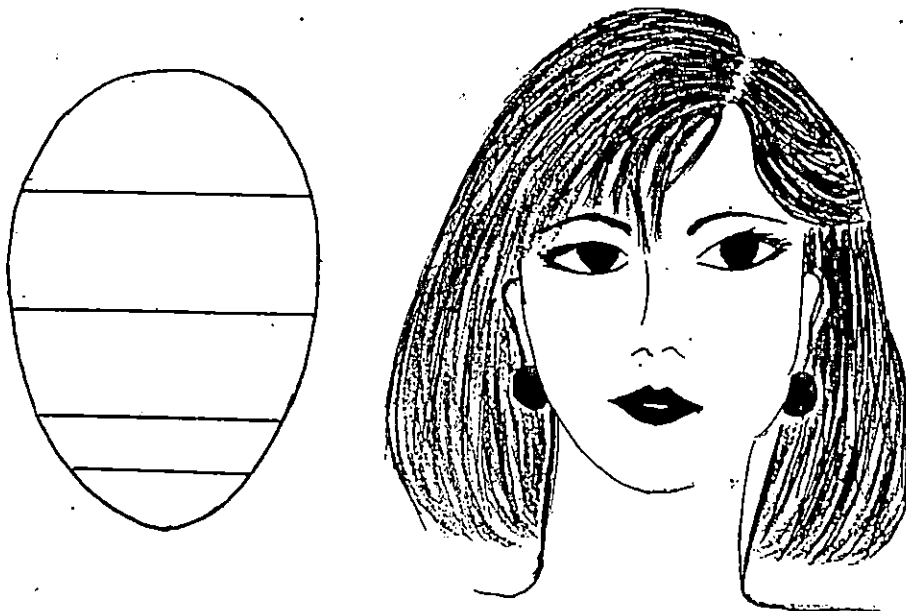
Gambar 12. a. Garis-garis pertolongan untuk menggambar wajah.

b. Letak bagian-bagian wajah.

Selanjutnya akan dijelaskan beberapa contoh cara menggambar wajah yaitu dengan wajah posisi dari depan, posisi dua pertiga dan posisi menyamping.

a. Proporsi wajah dari depan

Berdasarkan pertolongan pembagian bidang seperti diatas, seseorang akan menggambarkan wajah hanya tinggal memasukan bagian-bagiannya pada tempat yang sudah ditentukan tersebut. Untuk lebih memudahkan menggambar wajah ini diperlukan latihan yang banyak membuat bentuk oval atau bentuk proporsi wajah dari depan.



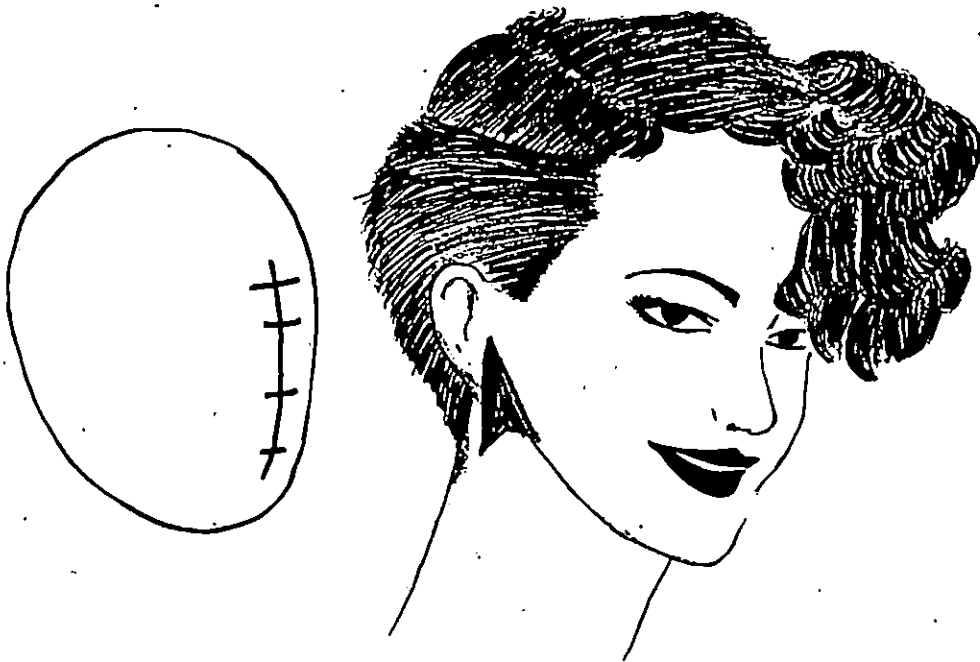
Gambar 13. Proporsi wajah dari depan.

b. Proporsi wajah dua pertiga

Menggambar wajah dengan posisi dua pertiga tetap menggunakan bentuk oval, apakah bentuk oval dimiringkan ke kiri atau bentuk oval yang dimiringkan ke kanan. Sebaiknya garis-garis

pertolongan pembagian bidangpun dibentuk juga sehingga lebih memudahkan dalam menentukan letak dari bagian-bagian wajah seperti letak mata, hidung serta bibir.

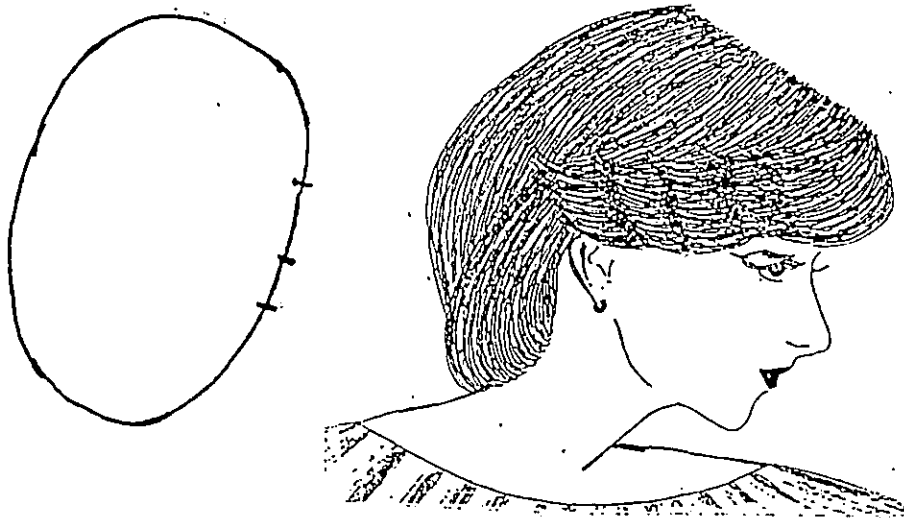
Perhatikanlah contoh dibawah ini.



Gambar 14. Proporsi wajah posisi dua pertiga

c. Proporsi wajah dari samping

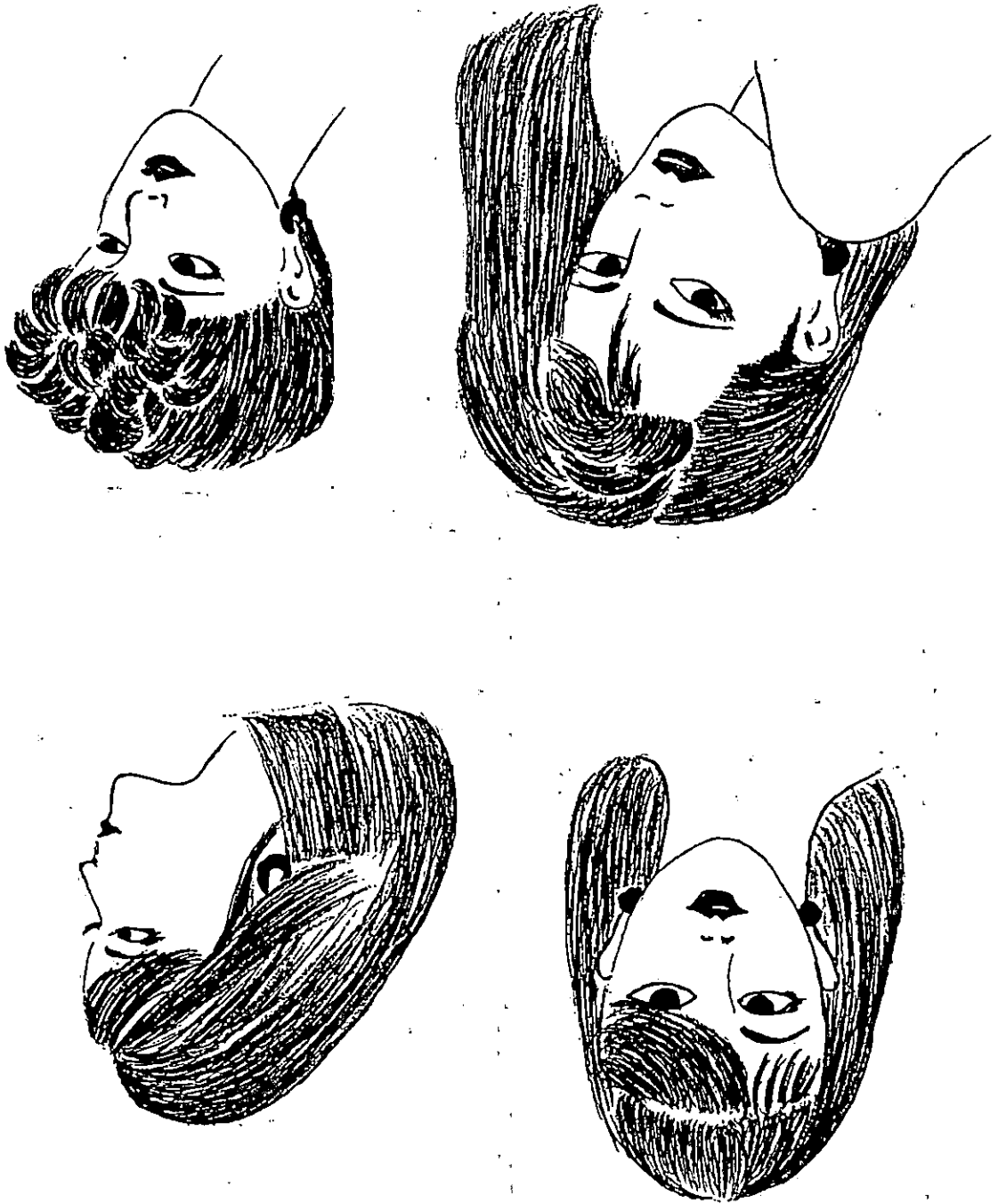
Sama halnya dengan menggambar posisi dua pertiga, menggambar wajah dari sampingpun tetap menggunakan bentuk oval dan garis pertolongan untuk membantu dalam menggambar.



Gambar 15. Proporsi wajah dari samping

Selanjutnya perhatikan beberapa contoh menggambar wajah atau muka dengan berbagai model rambut. Dalam menggambar wajah ini yang sangat penting diingat adalah dimana batas tumbuh rambut, karena rambut sangat mempengaruhi bentuk wajah secara keseluruhan. Rambut dibuat bukan pada puncak kepala atau ubun-ubun, tetapi rambut dibuat lebih kurang dengan jarak setengah dari ubun-ubun ke alis mata atau boleh agak keatas sedikit.

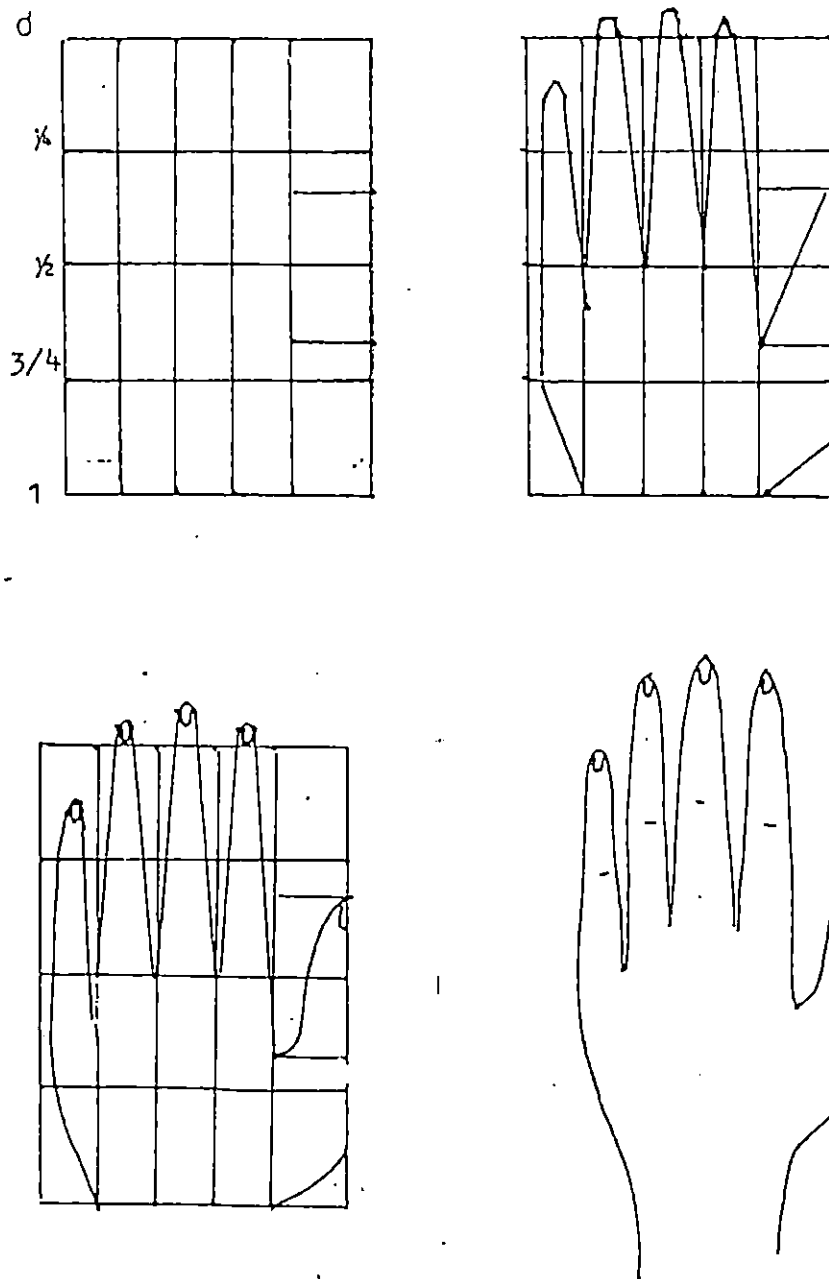
Gambar 16. Wajah dengan berbagai model rambut



3. Tangan

Menggambar tangan dapat dilakukan dengan melihat tangan kita sendiri atau dengan bantuan garis sehingga membentuk kotak atau bidang. Sebelum menggambar tangan secara keseluruhan terlebih dahulu kita harus latihan menggambar telapak tangan beserta jari-jari tangan. Hal ini diperkuat oleh pendapat Murtihadi (1990 : 57) ia mengatakan bahwa yang penting pada tangan ini ialah sejak dari pergelangan tangan ke bawah (telapak tangan dan jari tangan).

Jadi untuk menggambar tangan dan jari-jari tangan ini dapat dicari ukuran perbandingan yang baik dan cocok sehingga memudahkan menggambarkan tangan dalam berbagai gerak. Kalau diperhatikan tangan dengan jari-jarinya secara seksama akan terlihat perbandingan antara lebar tangan dengan panjangnya adalah dua berbanding tiga. Untuk lebih memudahkan menggambar, buatlah terlebih dahulu kotak-kotak dengan ukuran perbandingan diatas serta ikutilah langkah-langkah seperti terlihat pada gambar berikut ini.



Gambar 17. Langkah-langkah menggambar tangan

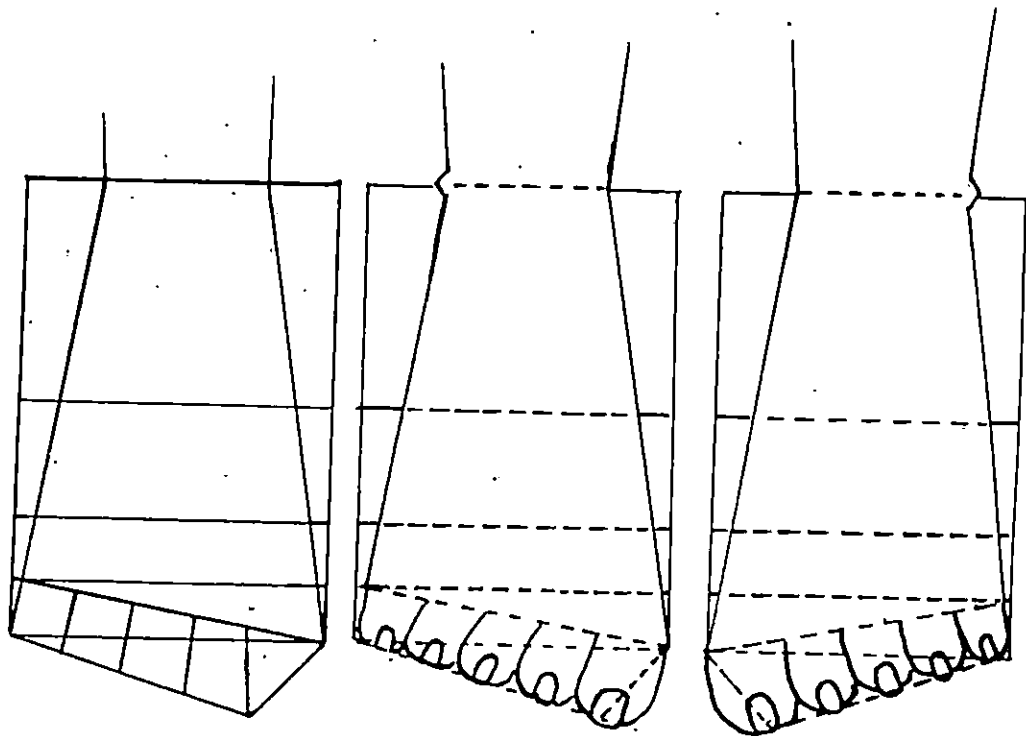
Berikut ini adalah contoh gambar tangan dilihat dari berbagai arah dengan berbagai gerak serta gaya.



Gambar 18. Bermacam-macam gaya gerak tangan

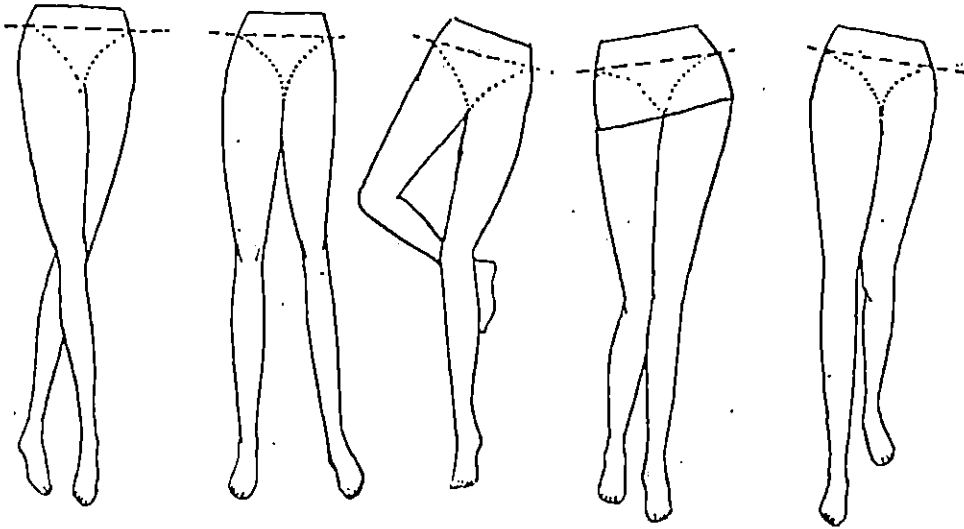
4. Kaki

Bentuk kaki dan betis, telapak kaki serta jari-jarinya perlu diperhatikan dengan teliti, telapak kaki dapat digambar memakai garis pertolongan bentuk dengan perbandingan tertentu. Perbandingan telapak kaki antara lebar dan panjangnya adalah dua berbanding tiga, selanjutnya perhatikanlah pembagian bidang dalam menggambar kaki serta jari-jari kaki.

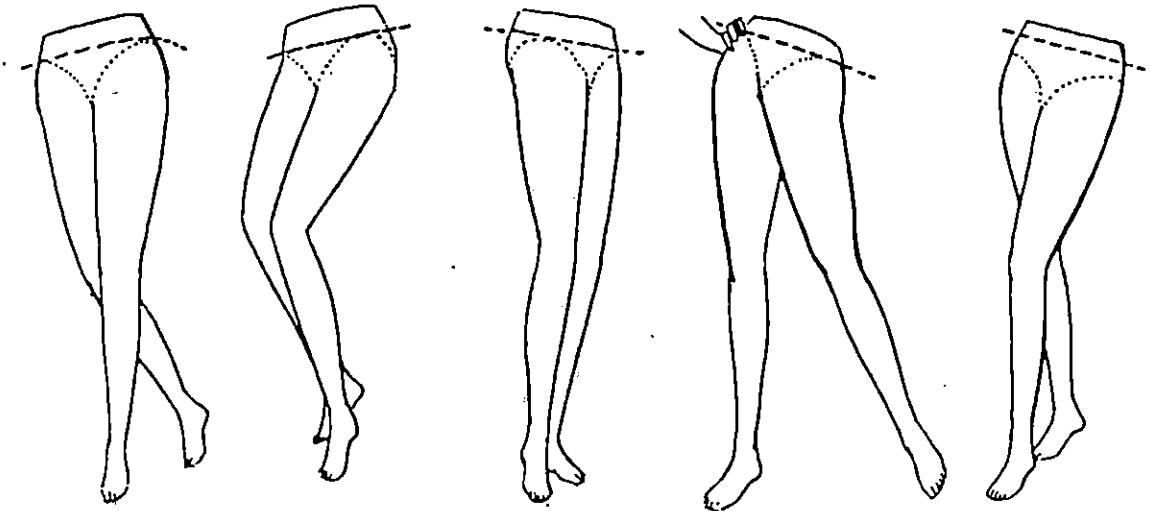


Gambar 19. Langkah-langkah menggambar kaki

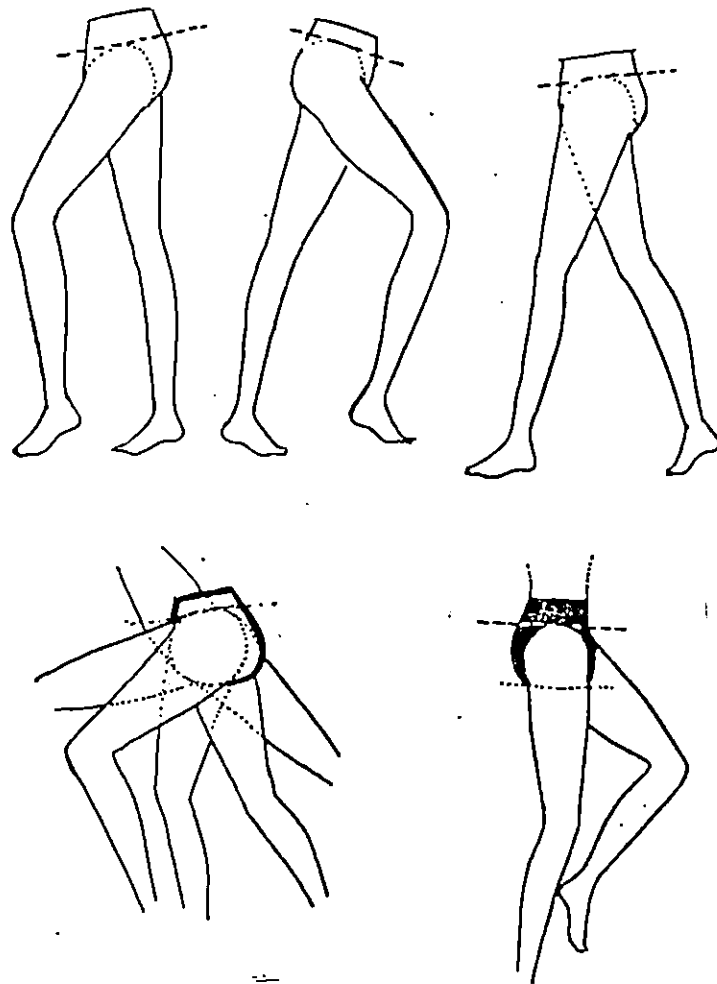
Berikut adalah contoh berbagai sikap kaki beserta gerak dan langkah.



Gambar 20. Berbagai sikap kaki dan panggul
(Chodijah, 1980 : 91)



Gambar 21. Bermacam-macam gerak kaki
(Chodijah, 1980 : 92)



Gambar 22. Gerak dan langkah

(Chodijah, 1980 : 93)

Berikut ini adalah contoh gambar kaki dilihat dari berbagai arah dengan bermacam gerak serta berbagai model sepatu.



Gambar 23. Berbagai macam gaya kaki dengan model sepatu.

Dari uraian diatas jelaslah bahwa untuk dapat menggambar bagian-bagian tubuh haruslah latihan sebanyak mungkin. Apabila seseorang sudah mampu menggambar bagian-bagian tubuh dengan baik, hal ini akan memudahkan dalam menggambar proporsi tubuh cara keseluruhan.

BAB III

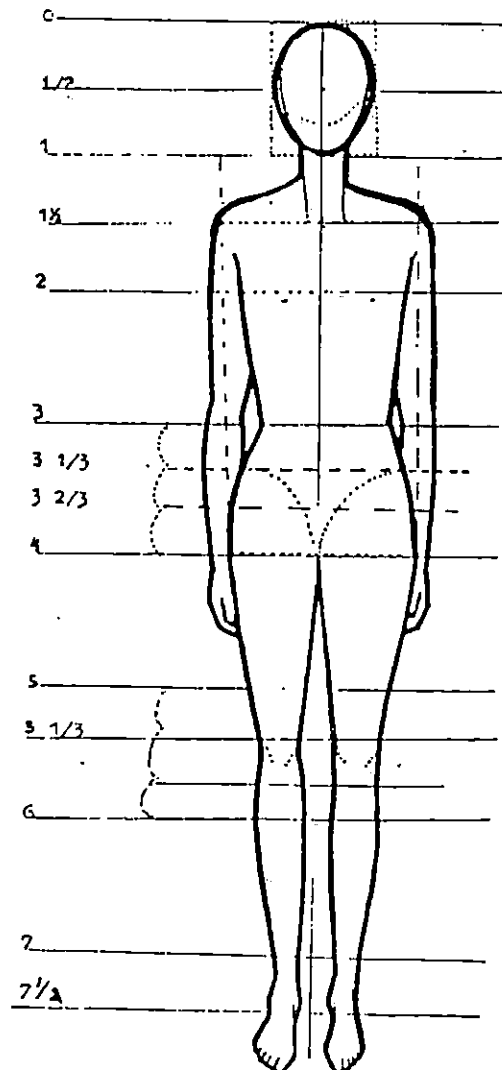
PROPORSI DAN GERAK TUBUH

Yang dimaksud dengan proporsi tubuh disini adalah ukuran perbandingan atau ketentuan-ketentuan yang dipergunakan sebagai ukuran dalam menggambar tubuh manusia. Dalam menentukan proporsi tubuh manusia atau mencari ukuran perbandingan tersebut, banyak teori-teori yang dipergunakan. Ada teori yang menggunakan tinggi kepala sebagai perbandingan dan sebagainya. Semua ini adalah bertujuan untuk mencari garis-garis pertolongan yang memudahkan dalam pelaksanaan menggambar tubuh manusia itu sendiri.

Berikut akan dikemukakan mengenai proporsi ideal tubuh manusia dan proporsi tubuh untuk mendesain busana.

A. Proporsi Ideal Tubuh Manusia

Proporsi ideal tubuh manusia maksudnya adalah proporsi tubuh sesuai dengan ilmu urai tentang tubuh manusia. Dalam menggambar proporsi tubuh ini supaya mendapatkan ukuran yang baik tentu diperlukan suatu patokan yang menjadi perbandingan. Chodijah (1978 : 59) Mengemukakan bahwa tinggi tubuh yang ideal menurut anatomi ialah $7\frac{1}{2}$ kali tinggi kepala ditambah untuk telapak kaki $\frac{1}{2}$ kali tinggi kepala. Untuk lebih jelasnya berikut ini dikemukakan contoh gambar proporsi tubuh manusia secara anatomi.



Gambar 24. Perbandingan tinggi tubuh $7 \frac{1}{2}$ x tinggi kepala + untuk telapak kaki $\frac{1}{2}$ x tinggi kepala.

(Chodijah 1978 : 60).

Keterangan dari gambar diatas adalah sebagai berikut:

1. Angka 0 - 1 adalah tinggi kepala
2. Angka $1/2$ adalah letak mata
3. Angka $1 \frac{1}{2}$ adalah menunjukkan letak bahu
4. Angka 2 adalah letak dada
5. Angka 3 adalah letak pinggang
6. Angka $3 \frac{1}{3}$ adalah letak panggul yang mulai membesar
7. Angka $3 \frac{2}{3}$ adalah letak panggul yang besar
8. Angka 4 adalah merupakan batas panggul
9. Angka 5 adalah letak paha
10. Angka $5 \frac{1}{3}$ adalah lutut
11. Angka 6 adalah betis
12. Angka $7 \frac{1}{2}$ adalah letak tumit

B. Proporsi Tubuh Dalam Disain Busana

Proporsi tubuh untuk desain busana perlu dirubah dari proporsi tubuh secara normal dengan tujuan agar bentuk tubuh tersebut kelihatan lebih tinggi dan lebih menarik. Perbandingan yang sering dipergunakan dalam mendesain busana adalah delapan setengah kali tinggi kepala bahkan ada yang lebih dari perbandingan tersebut, adakalanya perbandingan tubuh dibuat melebihi sembilan kali lebih tinggi kepala dan bagian bagian tertentu pada tubuhpun ada yang diperkecil juga ada yang diperlebar sehingga terlihat indah dipandang mata.

Supaya lebih jelas mengenai proporsi tubuh untuk desain busana, berikut akan digambar proporsi tubuh

dengan perbandingan yang diambil adalah delapan setengah kali tinggi kepala. Tinggi kepala dibuat dua setengah sentimeter, jadi lebar kepala adalah lebih kurang tujuh belas milimeter. Selanjutnya perhatikanlah langkah-langkah menggambar proporsi tubuh untuk mendesain busana.

1. Buatlah garis vertikal atau garis tegak lurus yaitu $2 \frac{1}{2}$ sentimeter kali $8 \frac{1}{2}$ sentimeter sehingga diperoleh 21,25 sentimeter.
2. Bagilah garis tersebut menjadi $8 \frac{1}{2}$ atau dengan jarak $2 \frac{1}{2}$ sentimeter dan beri nomor 0 sampai $8 \frac{1}{2}$.
3. Antara angka 0 dan 1 dibagi empat, angka 1 dan 2 dibagi dua, angka 3 dan 4 dibagi menjadi tiga bagian, dari angka 4 ke 5 dibagi empat dan dari angka 5 ke 6 juga dibagi empat.
4. Untuk bagian belakang antara angka 8 dan $8 \frac{1}{2}$ dibagi tiga bagian.

Setelah diberi nomor urut seperti diatas, selanjutnya adalah menentukan letak dari bagian-bagian tubuh yakni sebagai berikut:

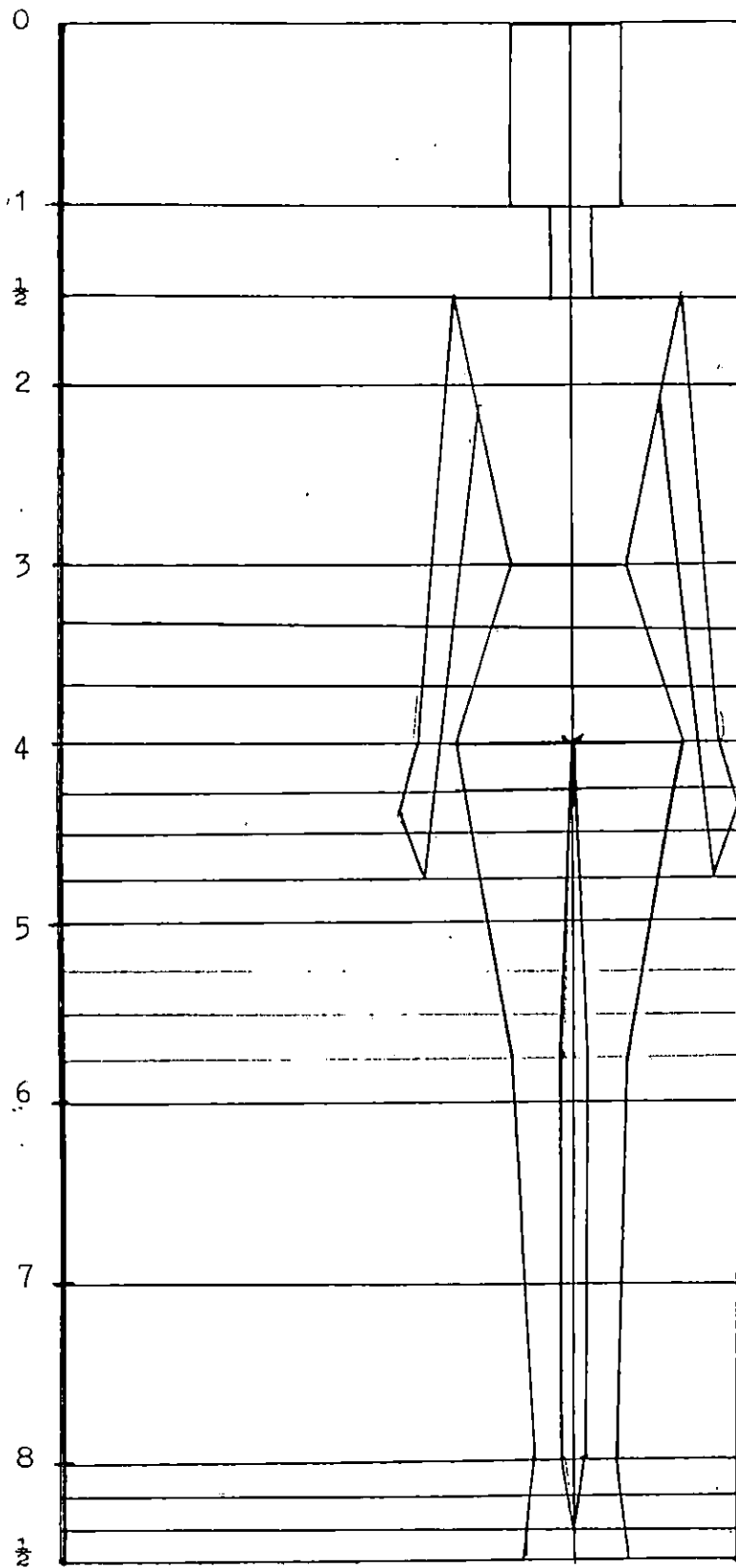
1. Ubin-ubin atau puncak kepala terletak pada angka 0, sedangkan tinggi kepala adalah angka 0 - 1, lebar kepala adalah $\frac{2}{3}$ kali tinggi kepala.
2. Leher adalah pada angka 1 sampai $1 \frac{1}{2}$, atau panjang leher adalah setengah kali kepala.
3. Bahu terletak pada angka $1 \frac{1}{2}$ dan lebar bahu adalah dua kali lebar kepala.

4. Badan bagian atas mulai dari angka 1 1/2 sampai angka 3, atau panjang badan bagian atas adalah satu setengah kali tinggi kepala.
5. Pinggang terletak pada angka 3 dengan lebarnya yaitu satu setengah kali lebar kepala, ini kalau pinggang dilihat dari depan. Sedangkan lebar pinggang dari samping adalah satu kali lebar kepala.
6. Siku terletak pada angka 3 atau panjang lengan sampai siku lebih kurang sepanjang bahu kepinggang.
7. Angka 4 merupakan batas panggul serta pergelangan tangan, tinggi panggul adalah tiga perempat atau satu kali tinggi kepala. Sedangkan lebar panggul adalah dua kali lebar kepala.
8. Angka 4 3/4 adalah batas ujung jari tangan, atau panjang tangan dari siku ke ujung jari adalah lebih sedikit dari batas pertengahan paha.
9. Panjang paha adalah satu tiga perempat kali tinggi kepala, terletak pada angka 4 sampai angka lima tiga perempat.
10. Lutut terletak pada angka 5 3/4.
11. Panjang kaki dari lutut sampai pergelangan kaki atau tumit adalah dua seperempat kali tinggi kepala atau dari angka 5 3/4 sampai angka 8.
12. Betis terletak pada angka 7
13. Telapak kaki panjangnya setengah kali tinggi kepala atau dari angka 8 sampai 8 1/2.

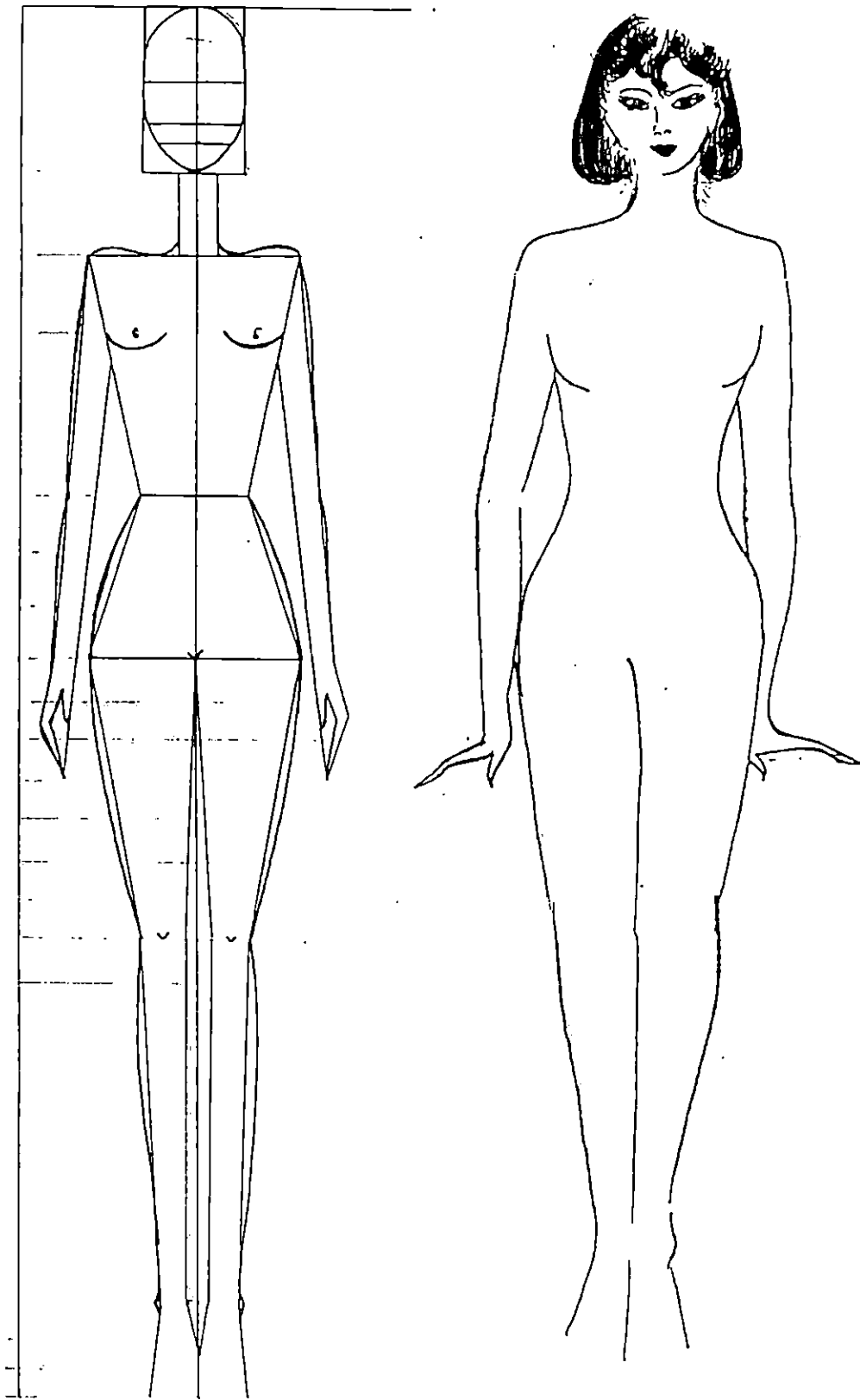
Setelah ketentuan diatas diketahui selanjutnya ditentukan dimana letak rambut, berapa besar mata, letak telinga, hidung serta bibir adalah sebagai berikut :

1. Rambut dan dahi terletak pada angka $1/4$.
2. Mata terletak dibawah angka $1/2$, sedangkan alis pada angka tengah.
3. Besar mata adalah $1/5$ lebar muka dan jarak antara mata kiri dan mata kanan adalah satu mata.
4. Telinga terletak antara antara angka $1/2$ dan $3/4$ sejajar dengan hidung.
5. Bibir terletak antara hidung dan dagu.

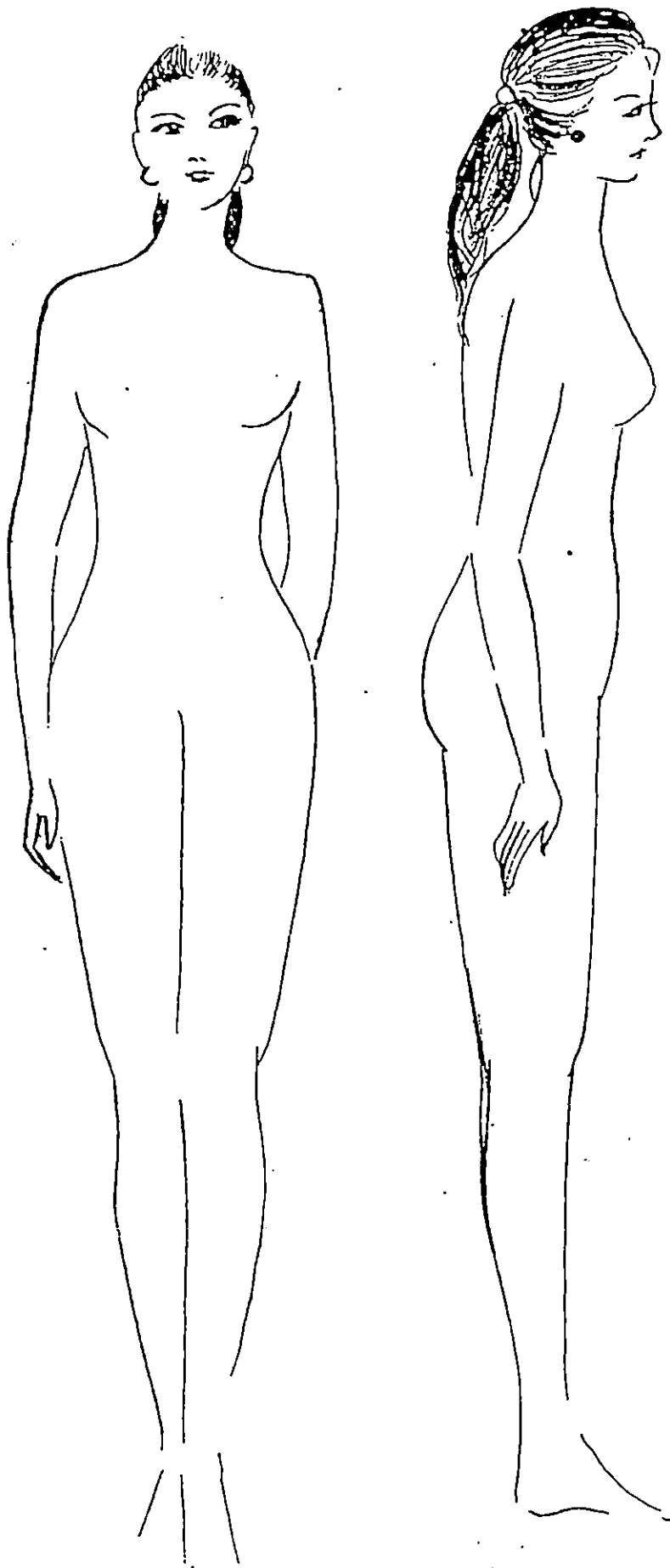
Supaya lebih jelas mengenai langkah-langkah membuat proporsi tubuh ini perhatikanlah contoh berikut :



Gambar 25. Garis-garis pertolongan untuk menggambarkan proporsi tubuh.



Gambar 26. Letak bagian-bagian tubuh serta proporsi yang sudah siap.



Gambar 27. Proporsi tubuh dari depan dan samping
(Agusti Efi 1989 : 27)

C. Menggambar Kerangka Tubuh Manusia.

Untuk memudahkan dalam menggambar atau mendesain pakaian dapat digunakan pola atau sering juga disebut dengan kerangka tubuh. Ada beberapa kerangka tubuh yang sering digunakan sebagai pertolongan yaitu rangka benang, rangka balok dan rangka elips.

1. Rangka Benang

Yang dimaksud dengan rangka benang adalah rangka yang dibuat dengan pertolongan garis-garis yang menunjukkan gerak tubuh. Seperti garis bahu, garis pinggang dan garis panggul.

Untuk membuat rangka benang diperlukan garis pertolongan yaitu garis sumbu, kemudian dibuat garis yang dapat menunjukkan gerak tubuh.

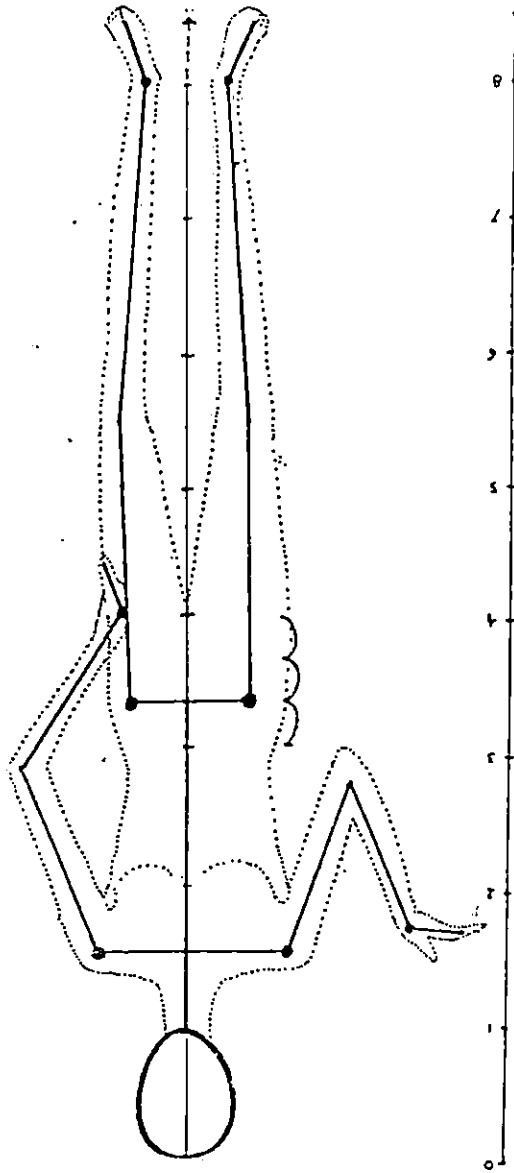
2. Rangka Balok

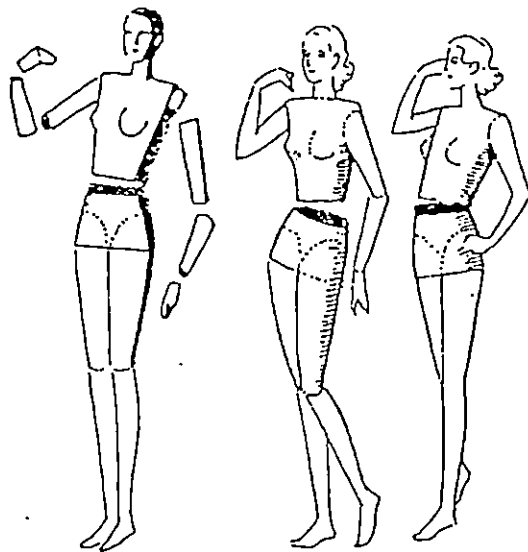
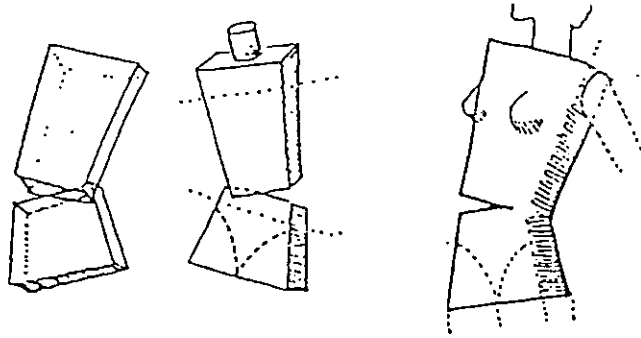
Rangka balok adalah rangka yang dibuat dengan pertolongan bentuk geometris sehingga kelihatan tiga dimensi. Rangka balok terdiri dari badan bagian atas dan badan bagian bawah. Rangka ini dapat dipakai untuk menggambar sikap tubuh dilihat dari samping ataupun miring tiga seperempat.

3. Rangka elips

Rangka dengan bentuk elips dipakai untuk menggambar sikap tubuh samping atau sikap setengah. Untuk lebih jelasnya perhatikanlah gambar berikut.

Gambar 28. Rangka bengang.



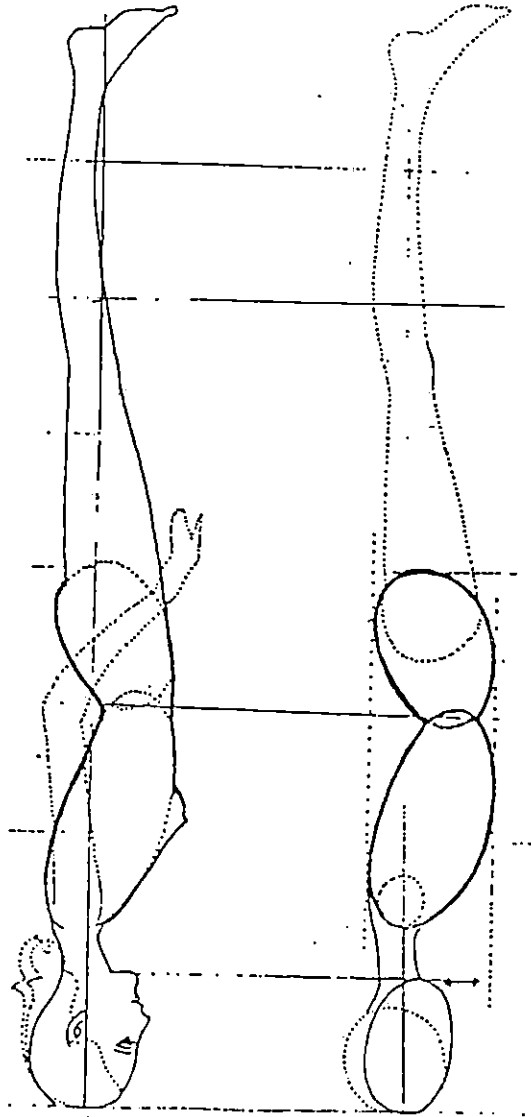


Gambar 29 : Rangka balok

(Chodijah, 1980 : 78).

(Chodljah, 1980 : 78).

Gambar 30 : Rangka bentuk elips

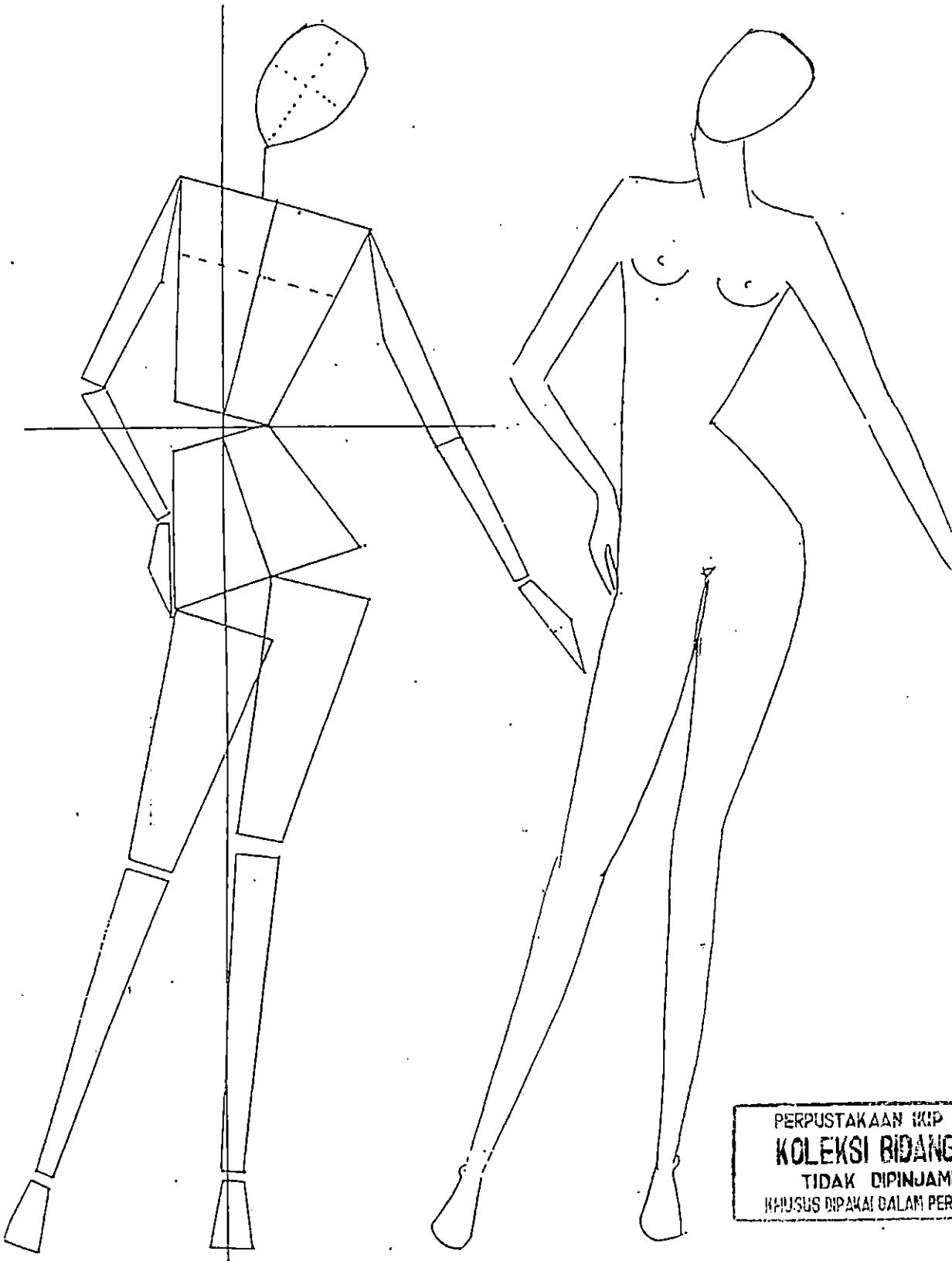


D. Menggambar Sikap, Gerak Dan Gaya Untuk Desain Busana

Sikap yang akan dibahas disini dilihat dari depan dan belakang, akan tetapi dengan gaya dan gerak yang berbeda. Yang dimaksud dengan gaya dan gerak dalam desain busana adalah gaya berdiri dengan tekanan di kaki kiri atau kaki kanan, melangkah, gaya kaki menyilang ataupun kaki menginjit. Gerak tangan dapat terletak dipinggang, dikepal, memegang sesuatu atau bertumpu pada dinding. Untuk menggambarkan sikap gerak serta gaya ini dapat digunakan pola yang diambil dari anatomi dengan proporsi yang sudah baik dengan cara mengguntingnya, tetapi tidak sampai terputus.

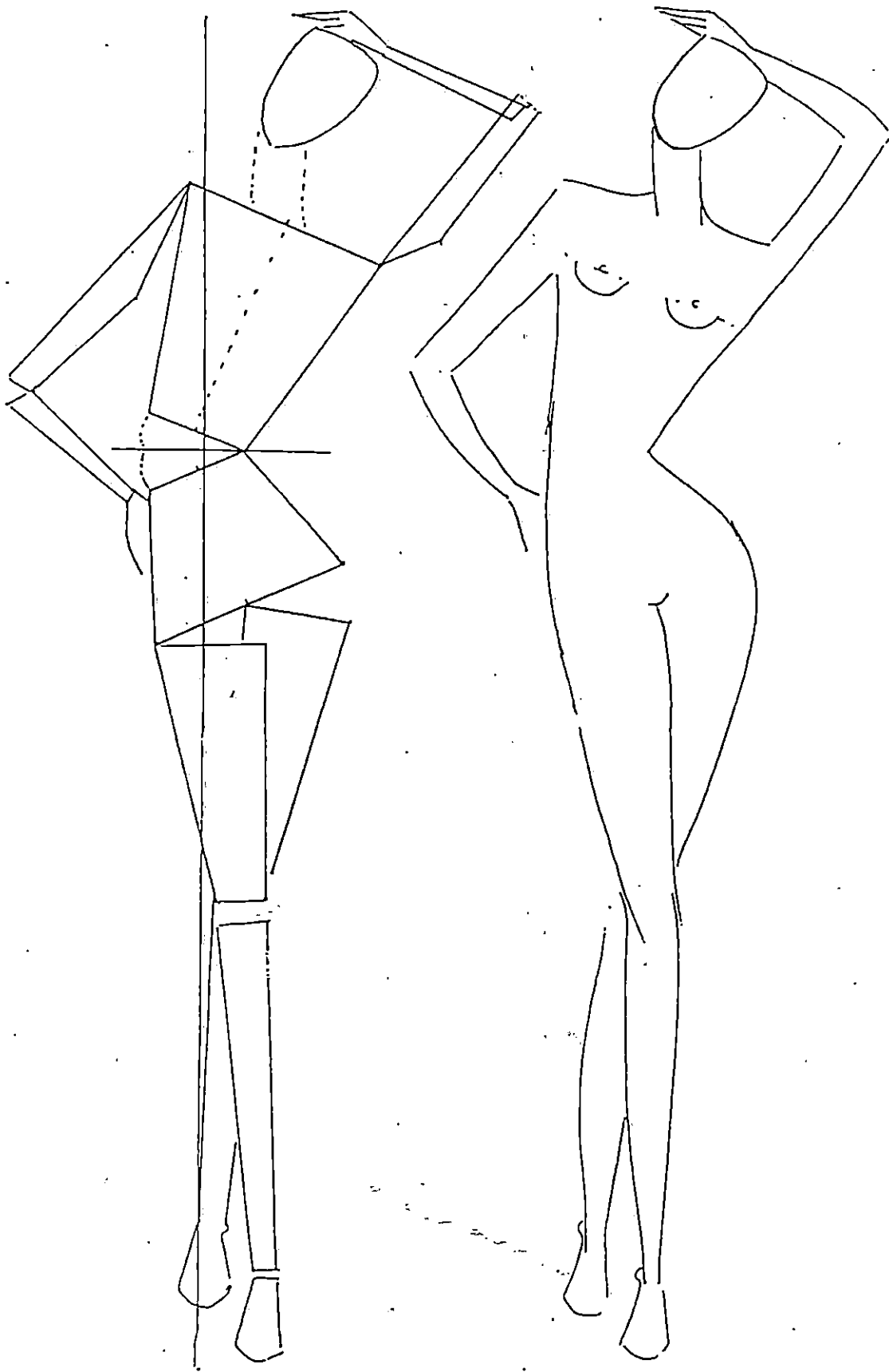
Selanjutnya akan dijelaskan mengenai langkah-langkah dalam menggambar gerak dan gaya.

1. Tubuh atau badan hendaknya terletak pada garis yang lurus.
2. Salah satu kaki harus menjadi penyangga tubuh atau merupakan tekanan tubuh yang berat, supaya tubuh kelihatan seimbang atau tidak berat sebelah.
3. Bagian kaki yang lurus, panggul akan kelihatan tinggi atau naik dan bahu akan kelihatan turun.
4. Kaki yang satu lagi bebas bergerak.
5. Letak kepala dan dada mengikuti gerakan tubuh.
6. Garis leher selalu mengikuti kemiringan bahu.

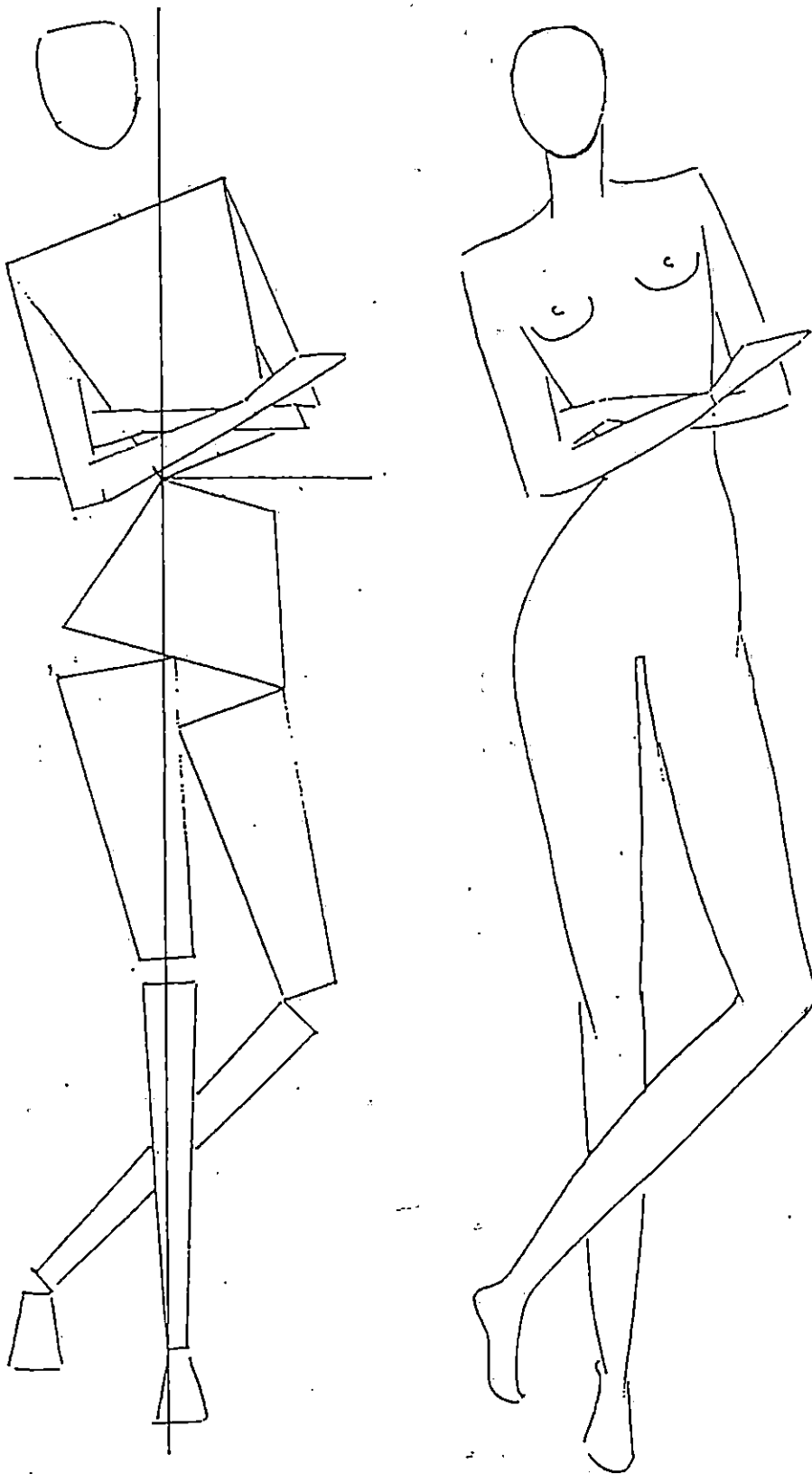


PERPUSTAKAAN IKIP PADANG
KOLEKSI BIDANG ILMU
TIDAK DIPINJAMKAN
KHUSUS DIPAKAI DALAM PERPUSTAKAAN

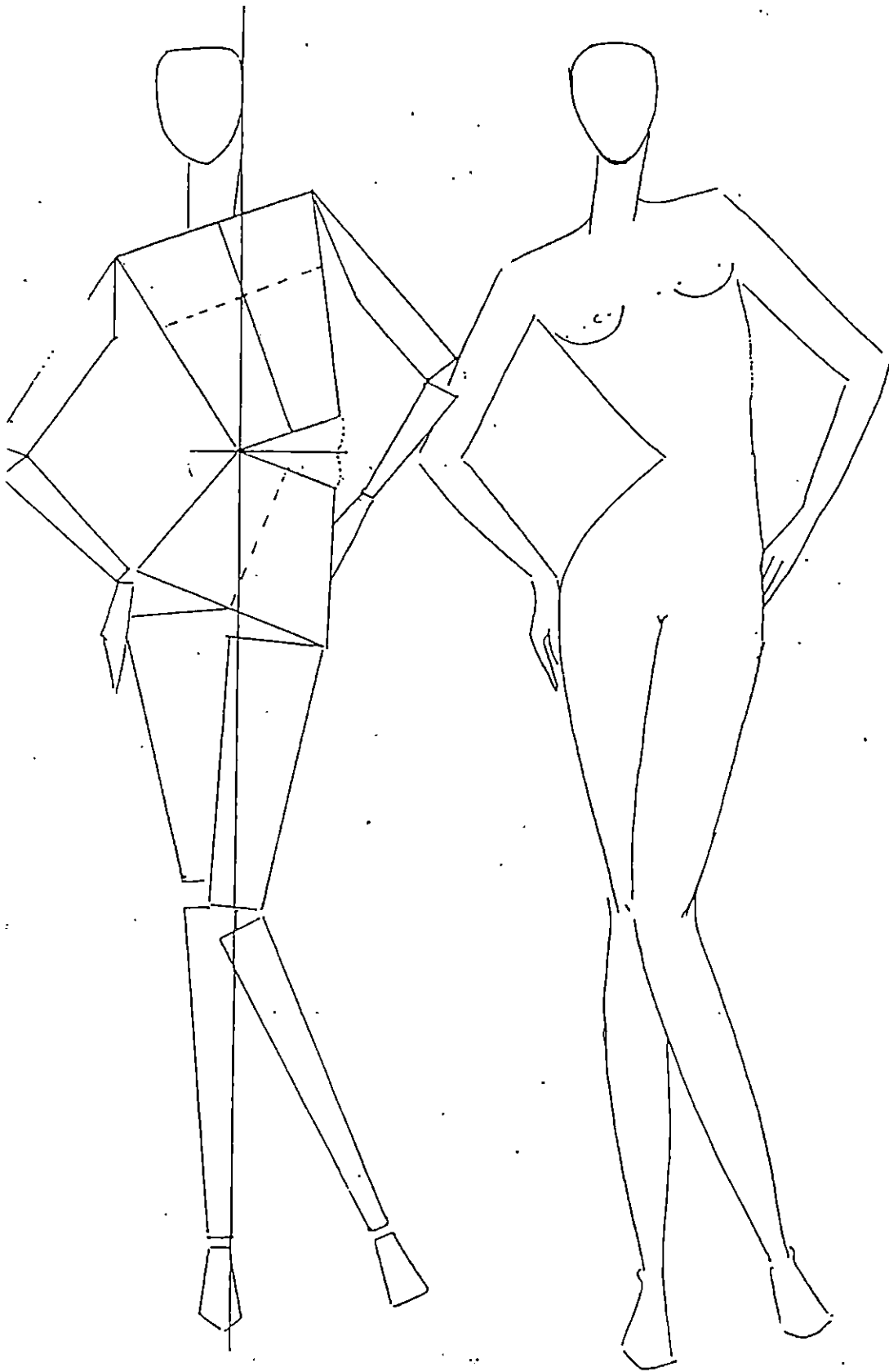
Gambar 31 : Gaya dan gerakan tubuh dengan tangan pada panggul.



Gambar 32. Gaya dan gerak tubuh , dengan tekanan pada kaki kiri.

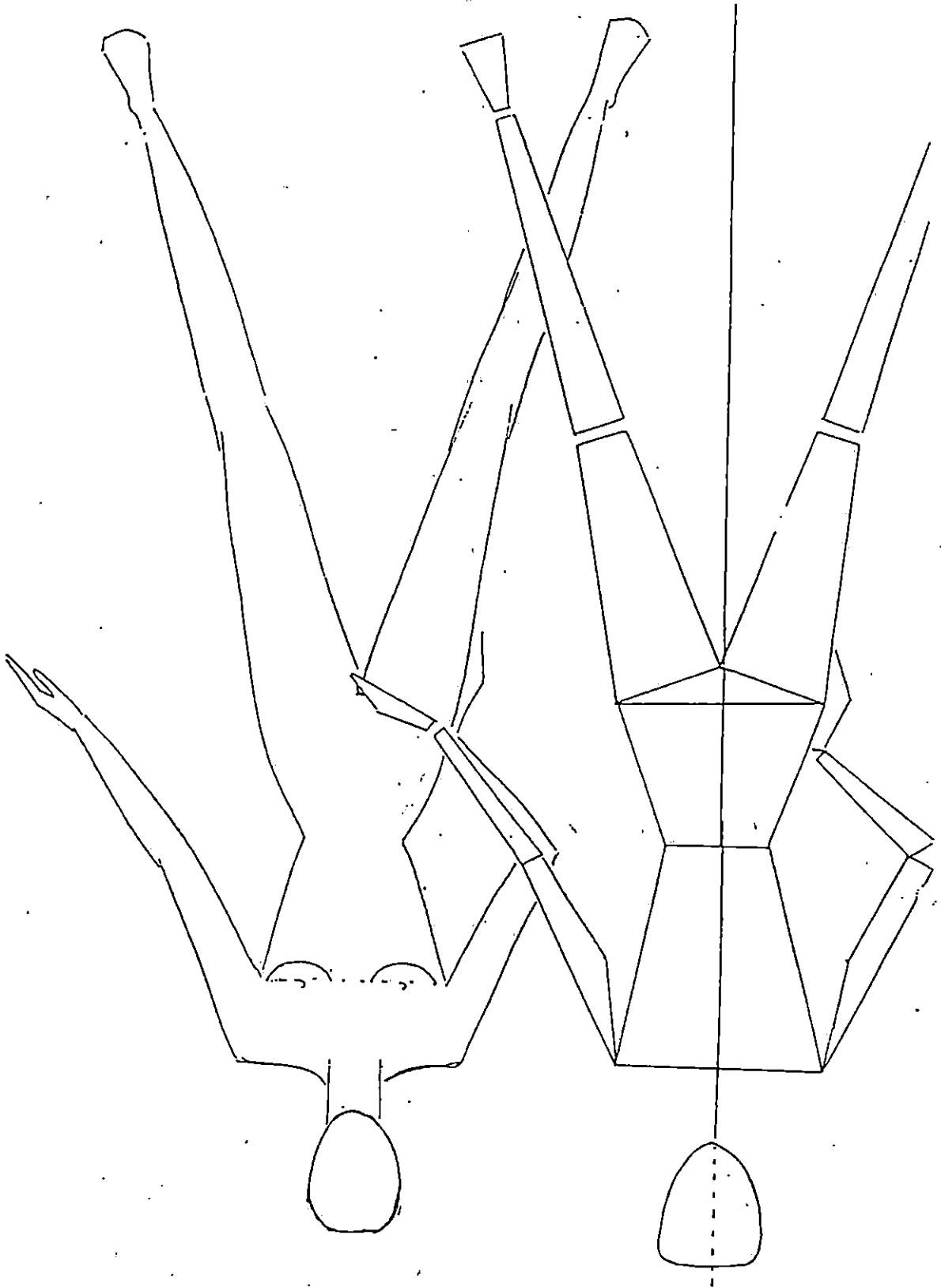


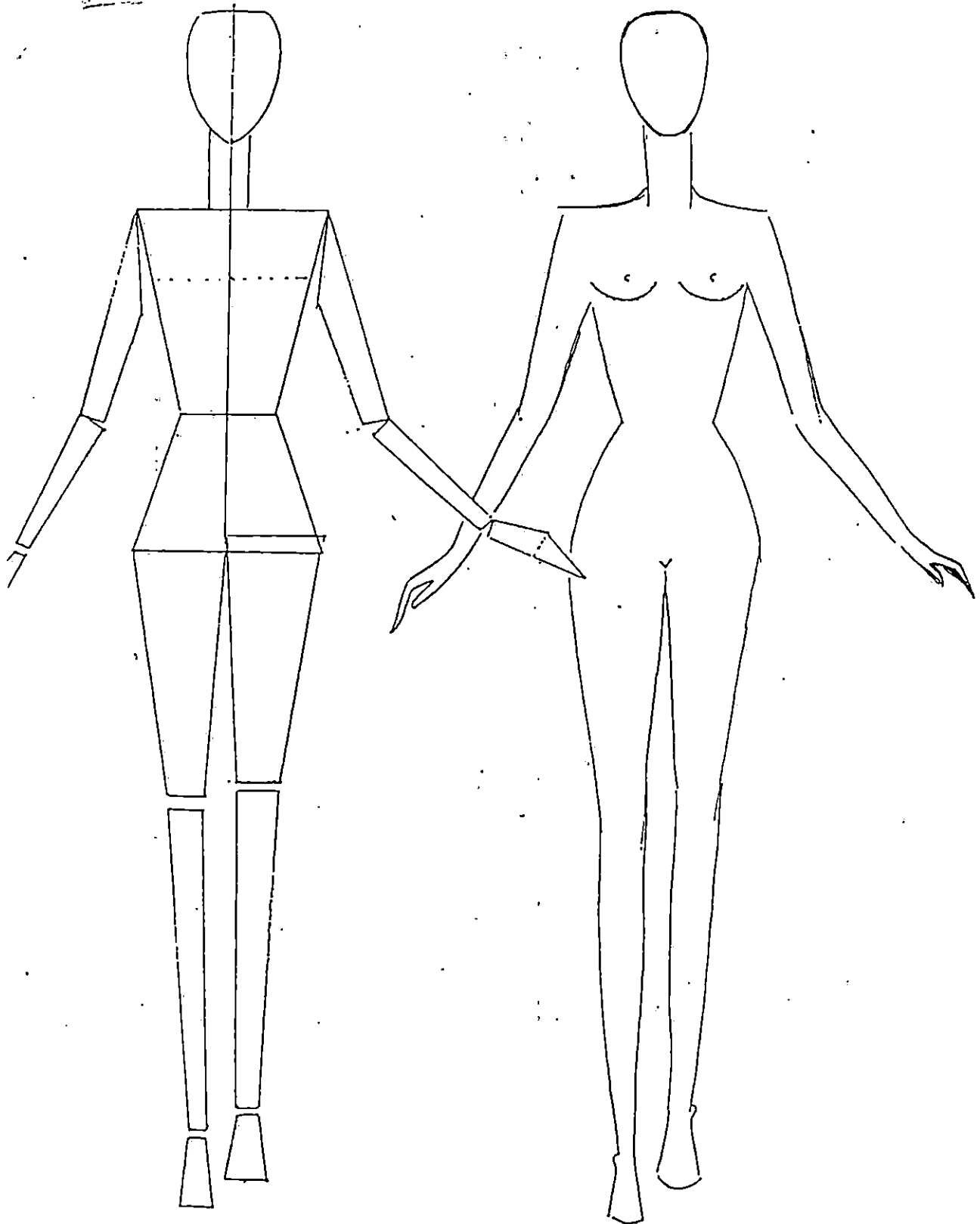
Gambar 33. Gaya dan gerak tubuh dengan tekanan pada kaki kanan.



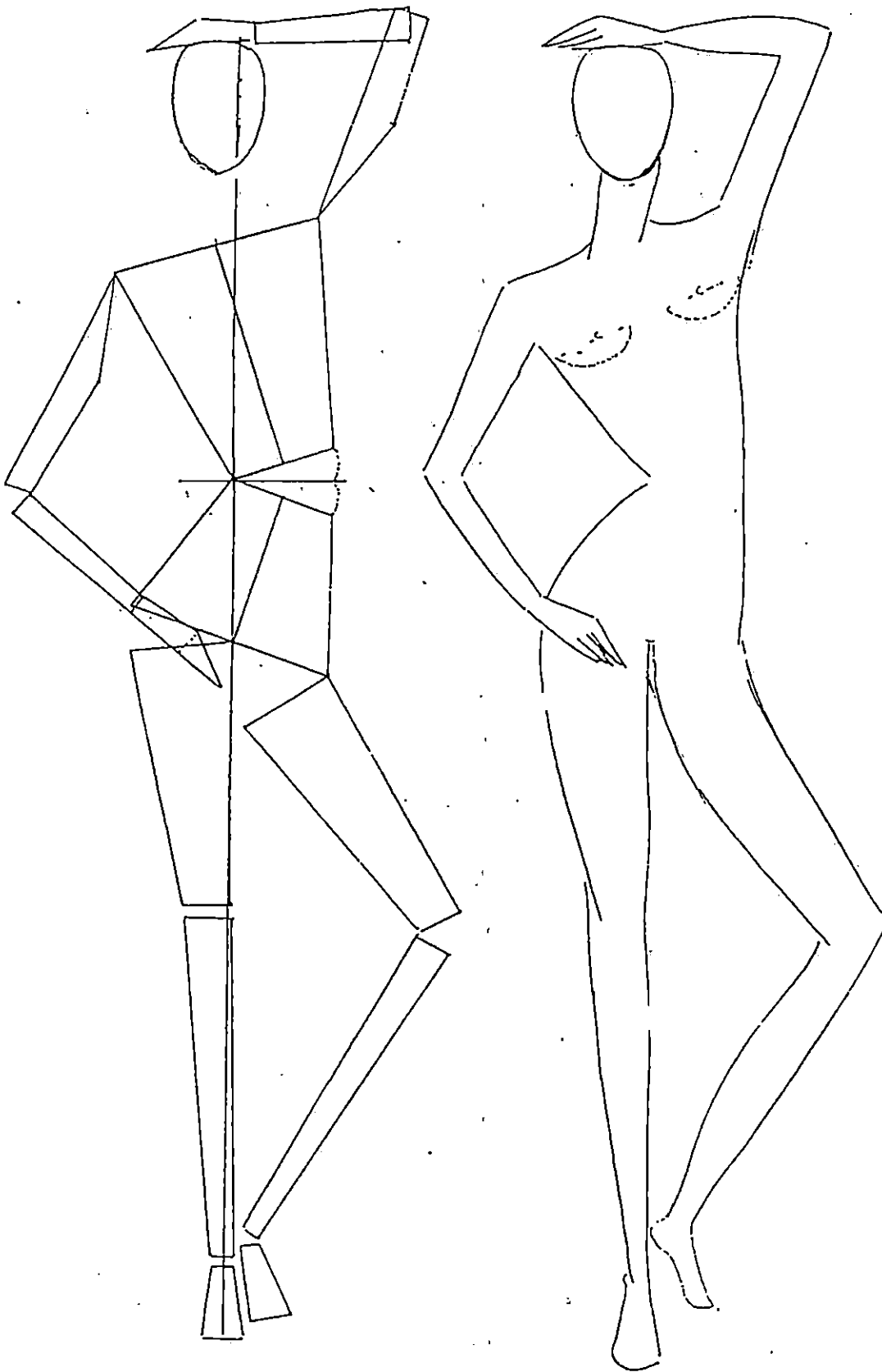
Gambar 34. Gaya dan gerak tubuh, dengan tekanan pada kaki kiri dan tangan di panggul.

Gambar 35. Gaya dan gerak tubuh dengan kaki dibuka lebar, gaya ini cocok untuk desain celana.





Gambar 36. Gaya dan gerak tubuh, dengan tekanan pada kedua kaki.



Gambar 37. Gaya dan gerak tubuh dengan tekanan pada kaki kanan.

BAB IV

MENGGAMBAR BAGIAN-BAGIAN PAKAIAN

Bagian-bagian pakaian atau detail yang membentuk suatu pakaian pada dasarnya adalah badan, leher, kerah, lengan, rok dan saku.

A. Badan

Badan adalah bagian dari leher, batas lengan sampai ke batas paha. Seorang desainer mendesain pakaian bertitik tolak pada bagian badan ini, letak garis leher, sambungan lengan, sambungan rok dengan bagian badan sangat menentukan baik dan indahnya sesuatunya desain. Pada bagian badan ini dapat dibuat berupa garis hias ataupun kerut-kerutan, garis hias yang ada pada badan harus ada hubungannya dengan garis yang ada pada rok agar semua bagian-bagian ini merupakan satu kesatuan yang serasi.

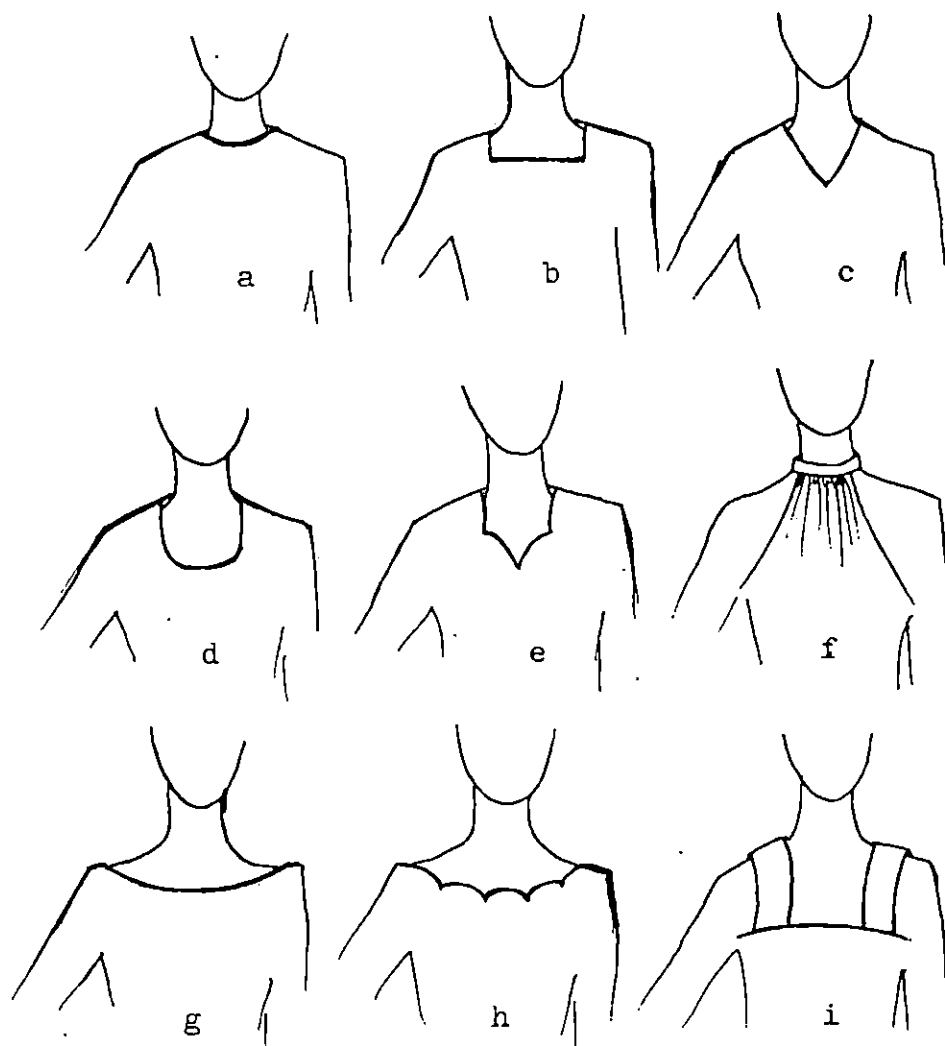
Pemakaian garis horizontal pada desain akan memberi kesan membesarkan atau lebar, sedangkan pemakaian garis vertikal dalam desain busana akan memberi kesan mengecilkan dan melangsingkan. Sedangkan pemakaian kerutan dapat memberi kesan lebih serasi.

B. Leher

Bentuk leher dapat dibuat bermacam-macam seperti bentuk bulat, bentuk segi empat, bentuk oval, bentuk

segi tiga atau bentuk V, segi lima dan variasi lainnya.

Supaya dapat memberi kesan berbentuk oval dan leher jenjang, karena bentuk ini adalah bentuk yang ideal dapat dipakai bentuk leher pada pakaian seperti bentuk V, bentuk U dan bentuk oval. Berikut adalah contoh bentuk-bentuk leher.



Gambar 39. Macam-macam bentuk leher

Kerah digunakan sebagai variasi pada leher pakaitan. Ada beberapa macam kerah yaitu kerah rebah, kerah berdiri dan kerah setengah berdiri

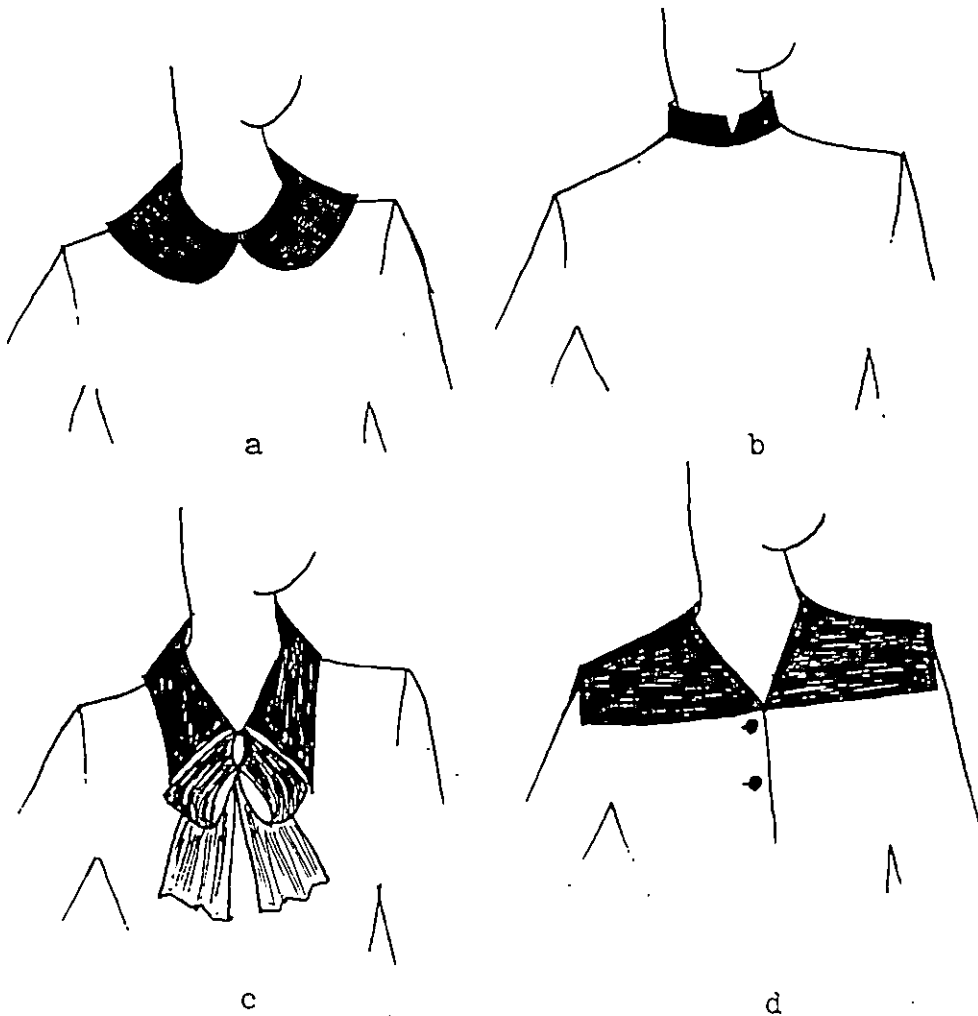
1. Kerah rebah
Kerah rebah yaitu kerah yang letaknya rata pada bahu dan melingkar sekitar bahu
2. Kerah berdiri
Kerah berdiri yaitu kerah yang letaknya menutupi leher atau sebagian leher, tergantung dari letak kerah itu sendiri.
3. Kerah setengah berdiri
Kerah setengah berdiri adalah kerah yang menutupi sebagian dari leher.

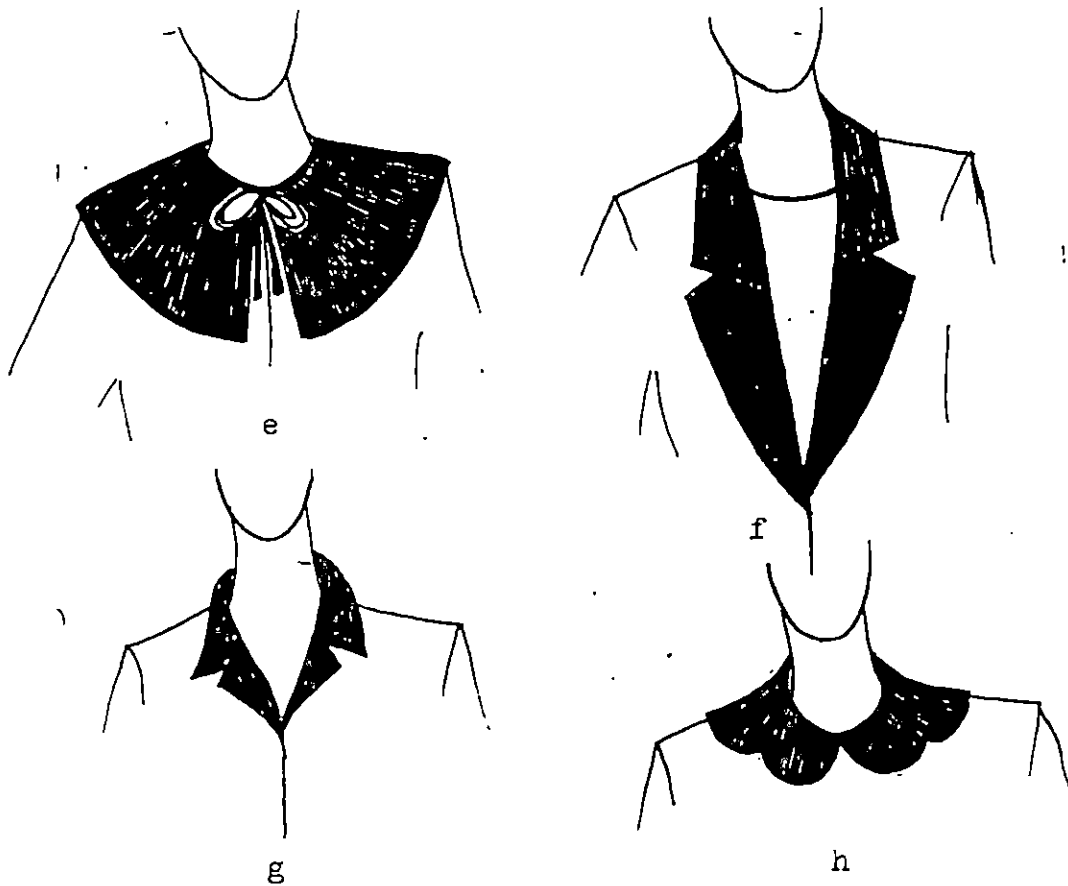
C. Kerah,

- a. Leher bulat
- b. Leher persegi
- c. Leher segi tiga (bentuk V)
- d. Leher bentuk U
- e. Leher bentuk hati
- f. Leher halter
- g. Leher sabrina
- h. Variasi leher sabrina
- i. Leher camisol

Keterangan gambar 38 :

Dari tiga macam dasar kerah ini dapat dibuat variasi yang lain. Menurut Wasia Rusbini (1985 : 100) macam-macam variasi model kerah baik secara dipasang maupun yang dibuat setali yaitu jenis kerah rebah seperti kerah peterpan, kerah matros, kerah pallerin, dan kerah rever. Jenis kerah berdiri yaitu kerah kemeja, kerah dasi, kerah boord dan lain-lain. Jenis kerah setengah tegak yaitu syaal kraag, chelsia, dan lain lain. Berikut ini adalah contoh bermacam-macam kerah.





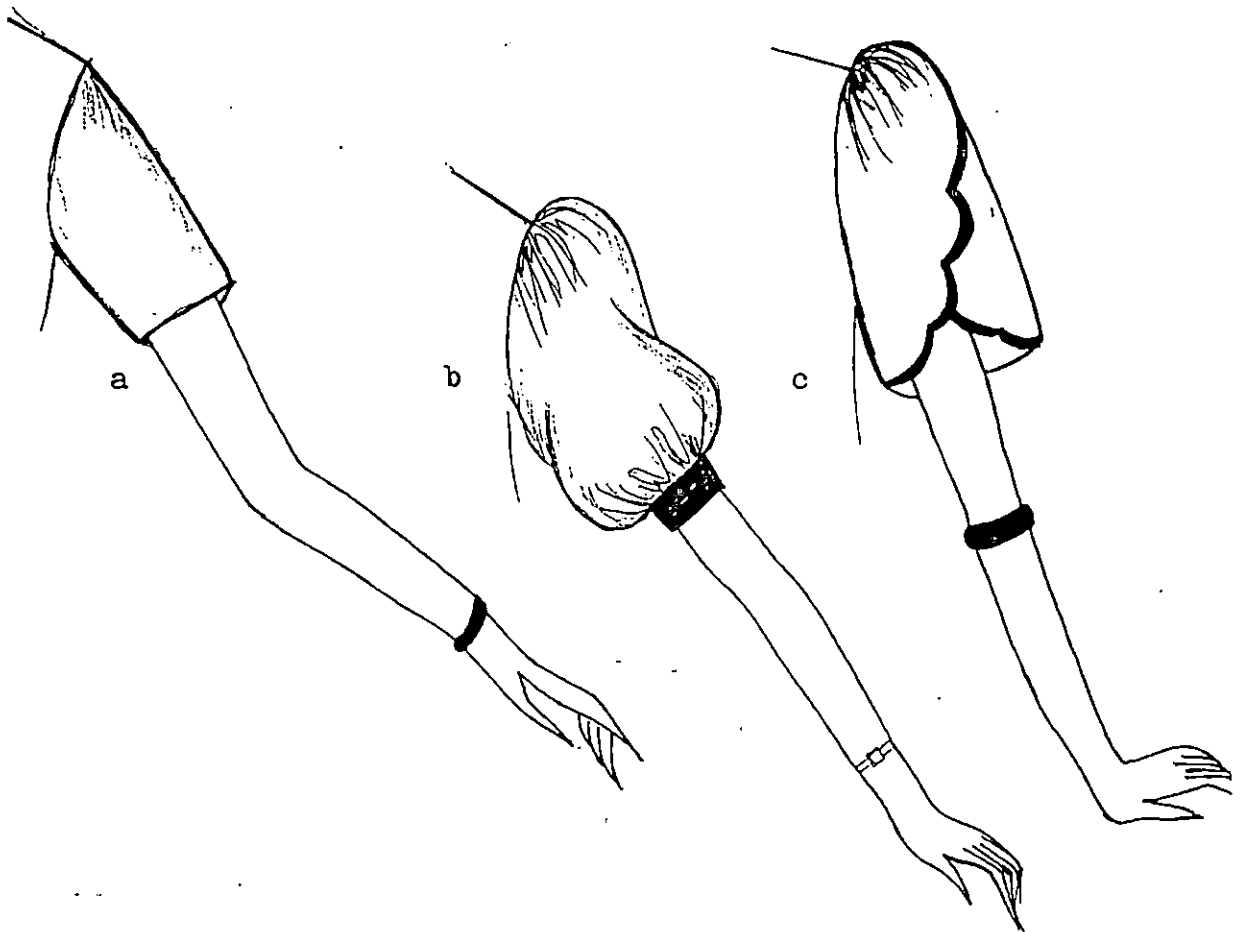
Gambar 39. Macam-macam kerah

keterangan :

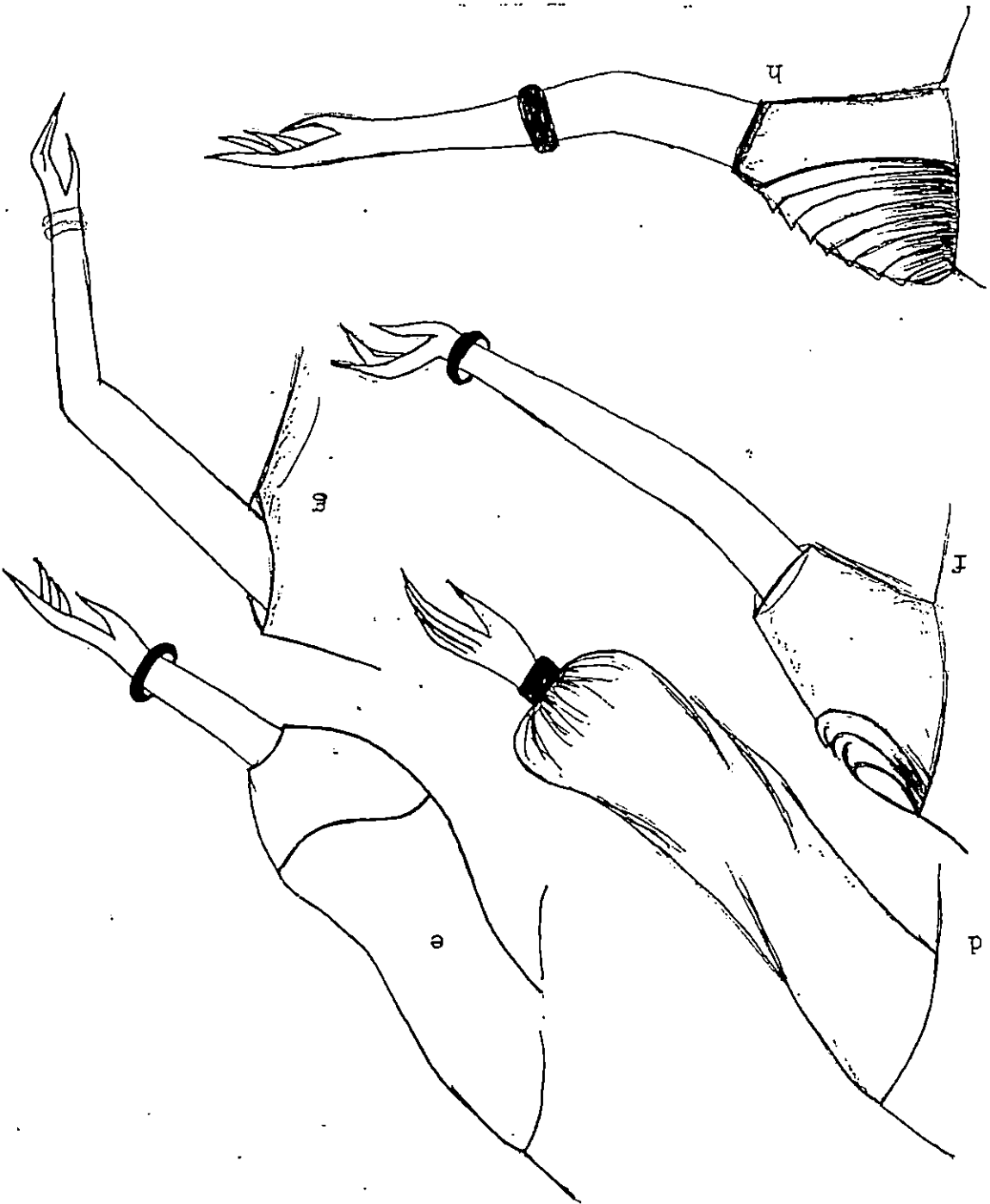
- a. Kerah peterpan
- b. Kerah chinese
- c. Kerah eton dengan memakai pita
- d. Kerah matros
- e. Kerah pallerin
- f. Kerah jas
- g. Kerah siler
- h. Variasi kerah peterpan

D. Lengan

Lengan pada pakaian dapat dibuat bermacam-macam, ada lengan yang setali dengan badan dan ada lengan yang terpisah dengan bagian badan. Lengan yang setali dengan badan disebut dengan lengan setali atau lengan kimono, lengan yang terpisah dengan badan yakni lengan suai, lengan puf, lengan lonceng, lengan reglan dan dan banyak lagi variasi lengan yang lain. Supaya lebih jelas mengenai bentuk-bentuk lengan, perhatikanlah gambar berikut ini.



Gambar 40. Macam-macam lengan

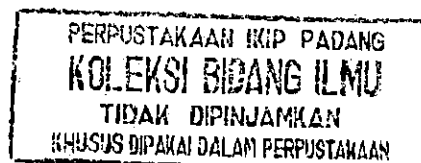


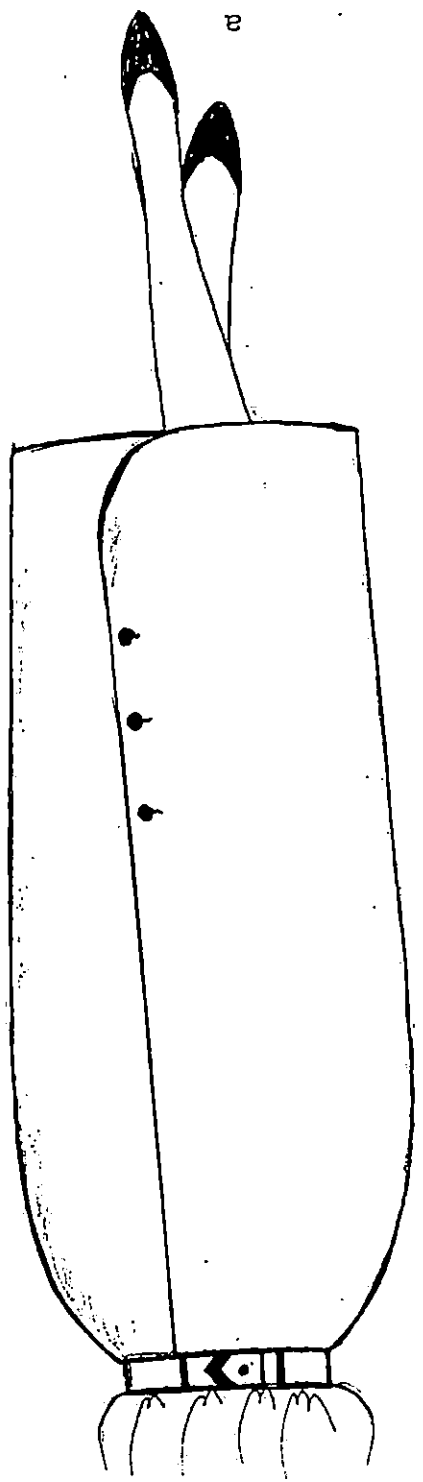
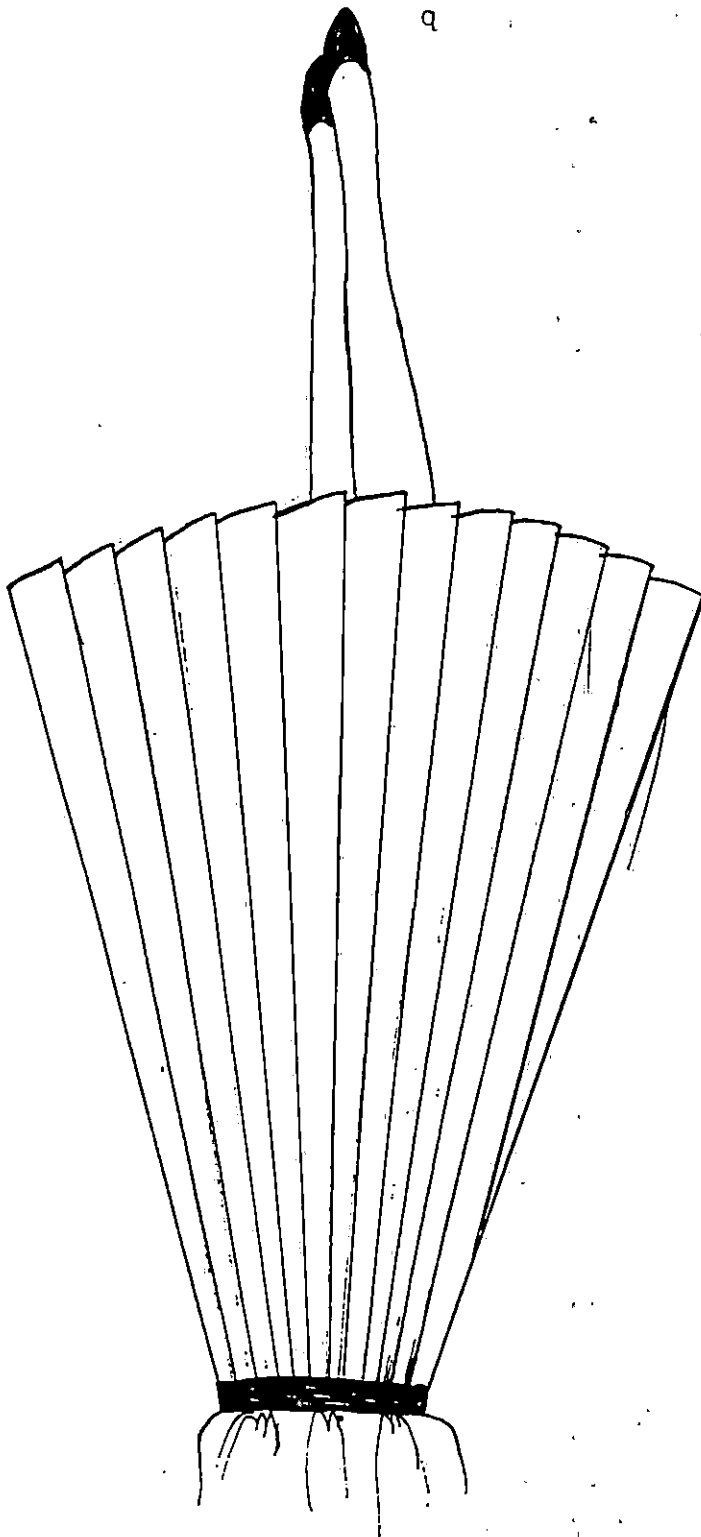
Keterangan :

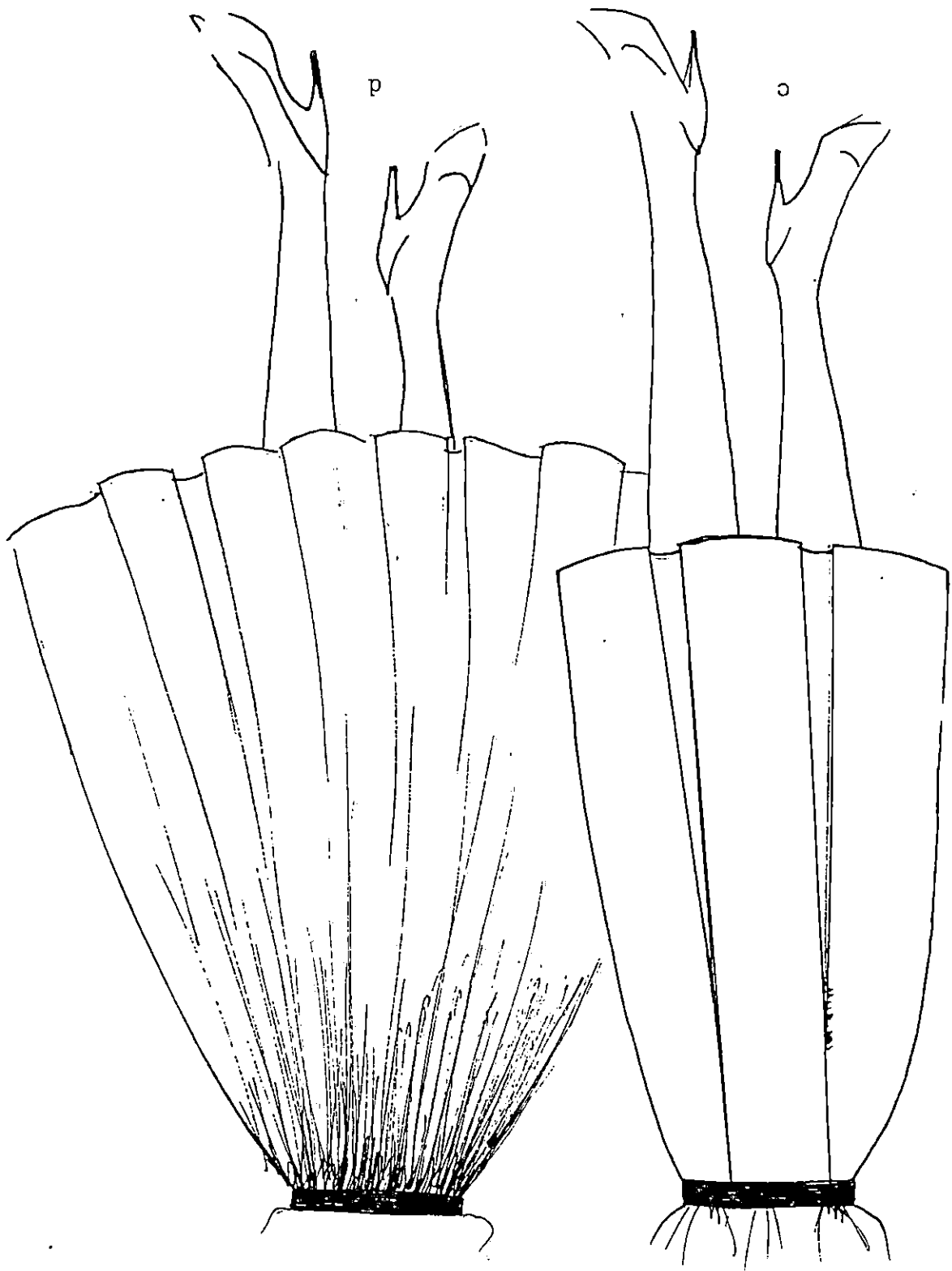
- a. Lengan suai
- b. lengan koppuff
- c. Lengan kuncup mawar
- d. Lengan bishop
- e. Lengan lonceng
- f. Lengan draperi
- g. Lengan setali (kimono).
- h. Lengan draperi

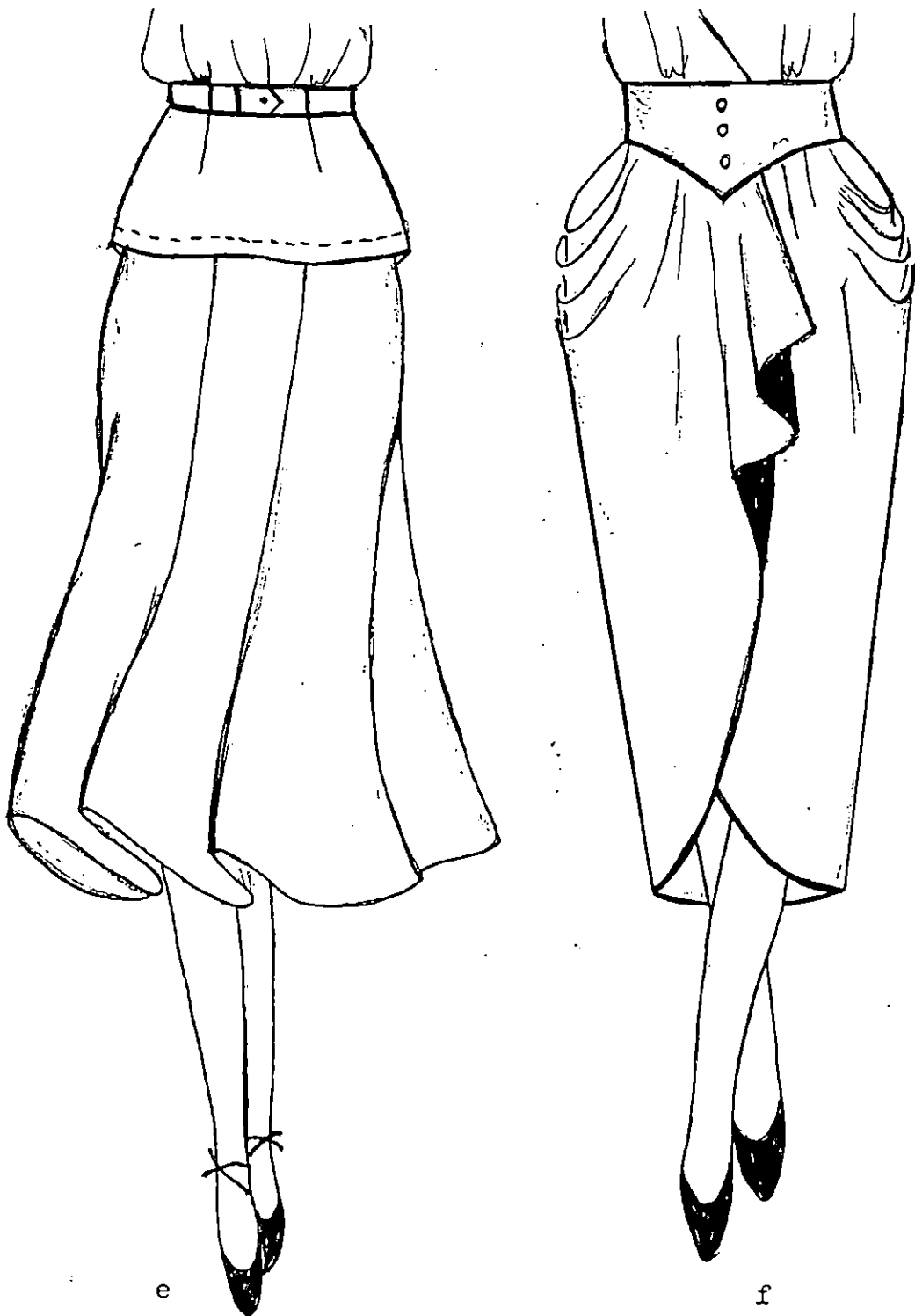
E. Rok

Rok merupakan bagian dari pakaian mulai dari pinggang kebawah. Macam-macam model rok, antara lain adalah rok suai, rok lipit searah, rok lipit hadap, rok pias, rok-rok lingkaran dan banyak lagi lainnya. Rok suai yaitu rok yang dibuat mengikuti bentuk badan bagian bawah, rok lipit searah yakni lipitnya, dibuat satu arah yang sering juga disebut dengan rok lipit sungkup. Rok pias terdiri dari pias-pias, ada pias empat, pias enam dan sebagainya. Rok lingkaran terbentuk karena kain yang lebar dalam bentuk menyerong atau melingkar kalau ingin banyak gelombangnya dapat dibuat lingkaran penuh, tetapi kalau ingin gelombangnya sedikit dapat dipakai setengah atau dikurangi.









Gambar 41. Macam-macam rok.

Keterangan :

- a. Rok suai
- b. Rok lipit searah
- c. Rok lipit hadap
- d. Rok kerut
- e. Rok klok
- f. Rok draperi

BAB V

MERANCANG PAKAIAN

Merancang pakaian atau membuat desain busana bertujuan untuk mengembangkan ide-ide yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya. Dalam mendesain busana seseorang dapat mengembangkan gayanya masing-masing, tetapi ide yang dituangkan dalam suatu desain harus dapat dimengerti oleh orang lain dan digambarkan dengan betul. Semua garis dan bagian-bagian pakaian yang dipakai harus digambar dengan jelas, misalnya garis pada lengan apakah lengan suai, lengan setali, lengan reglan dan lain-lain. Desain yang dibuat tidak perlu memakai keterangan atau penjelasan, seseorang sudah dapat memahami maksud dan arti dari setiap garis atau unsur lain yang ada pada desain yang dibuat.

A. Penerapan Unsur Dan Bagian Busana Pada Desain

Desain busana dibuat berdasarkan susunan dari unsur-unsur desain dan bagian-bagian busana, Garis sangat memegang peranan penting dalam desain busana karena garis adalah hal yang utama untuk menghasilkan desain busana apakah garis leher, garis pinggang, garis lengan dan sebagainya, setelah ini barulah pemilihan unsur-unsur lain seperti bahan, tekstur ataupun warna.

Dalam pembuatan desain busana siluet yang dipakai harus sesuai dengan mode dan yang sangat penting adalah

desain tersebut harus sesuai dengan si pemakai. Apabila seseorang bertubuh kecil dapat dipakai siluet yang agak gembung, seperti siluet S, untuk orang yang bertubuh besar dan gemuk cocok dipakai siluet yang tidak begitu gembung atau ketat.

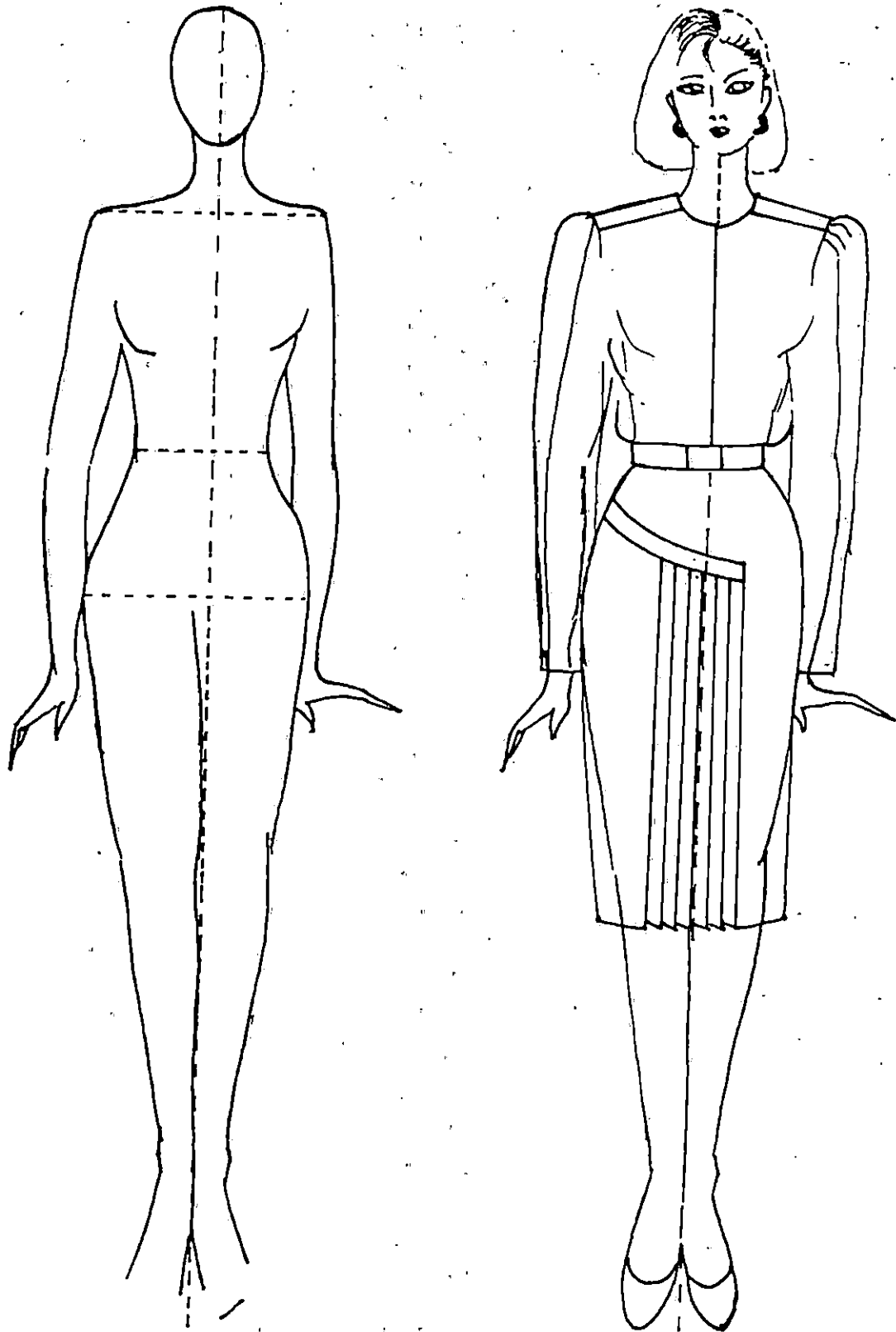
Agar desain dibuat baik, bagian-bagian dari busana yang dipilih dalam satu model harus serasi satu dengan yang lainnya. Misalnya kerah kemeja dipasangkan dengan lengan suai dan rok lipit-lipit, maka garis-garis yang dipakai dalam desain ini serasi antara satu dengan yang lainnya.

Untuk memudahkan pekerjaan dalam pembuatan desain ikutilah langkah-langkah berikut ini :

1. Buat proporsi tubuh dengan pensil secara halus perbandingan yang dipakai dapat 8 1/2 kali kepala atau 9 1/2 kali kepala, boleh juga lebih. Dalam membuat proporsi ini jangan lupa menggambarkan garis pinggang, garis panggul, lutut dan yang sangat penting adalah garis sumbu sebagai garis keseimbangan. Gerak dan gaya tidak perlu yang aneh-aneh, tetapi dibuat gerak dan gaya yang akan menunjang desain yang dibuat.
2. Gambar bagian-bagian diatas proporsi tubuh tersebut. Garis-garis dari bagian-bagian pakaian harus kelihatan jelas dan betul.

3. Setelah desain pakaian terlihat jelas, hapuslah garis-garis pertolongan yang tidak diperlukan. Garis desain yang belum baik diperjelas, misalnya lipit-lipit, kerutan dan sebagainya.
4. Sempurnakan desain dengan memberi tekstur ataupun warna pada desain tersebut sehingga desain yang dibuat kelihatan lebih indah dan hidup.

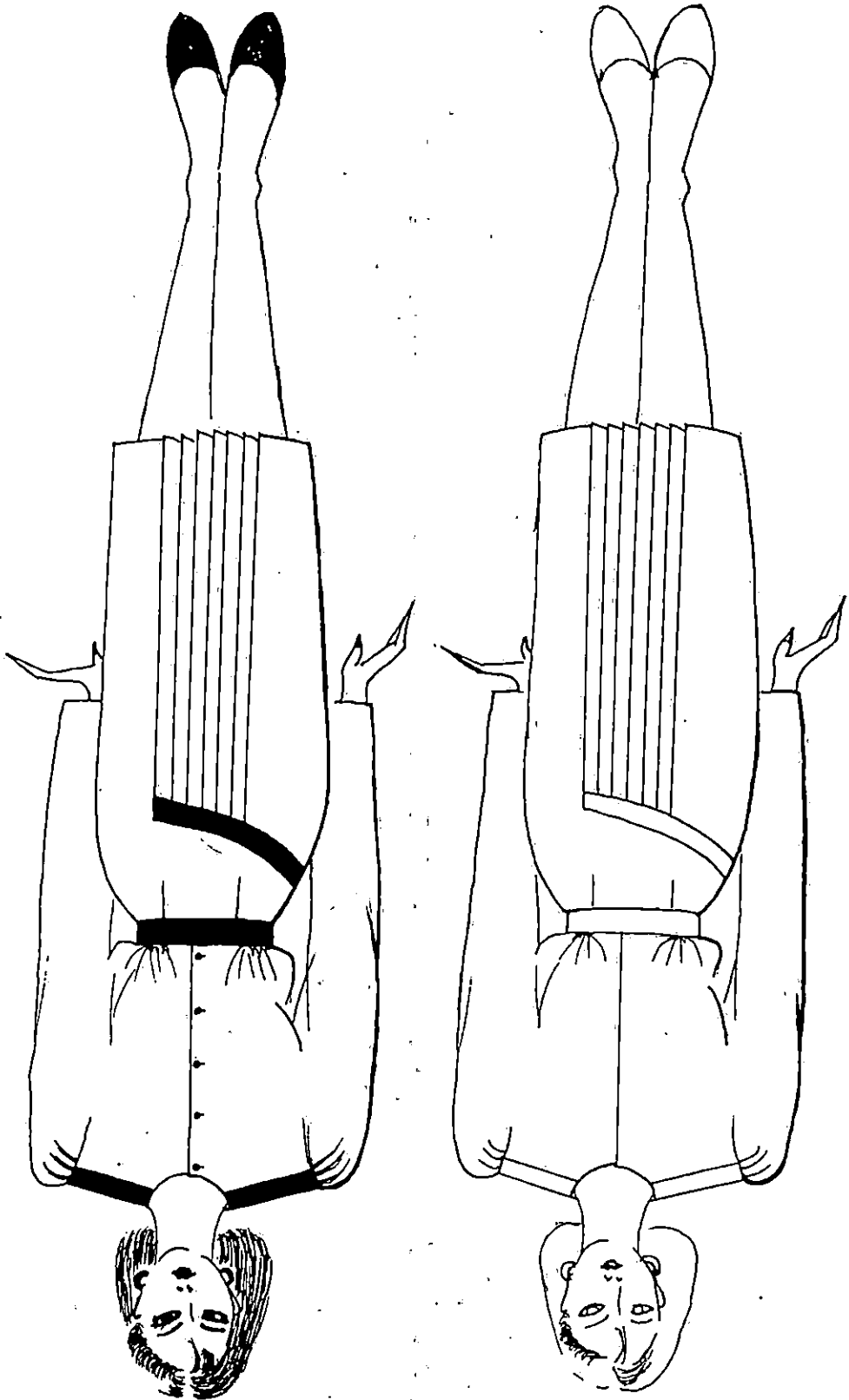
Supaya lebih jelas perhatikanlah beberapa contoh berikut ini.

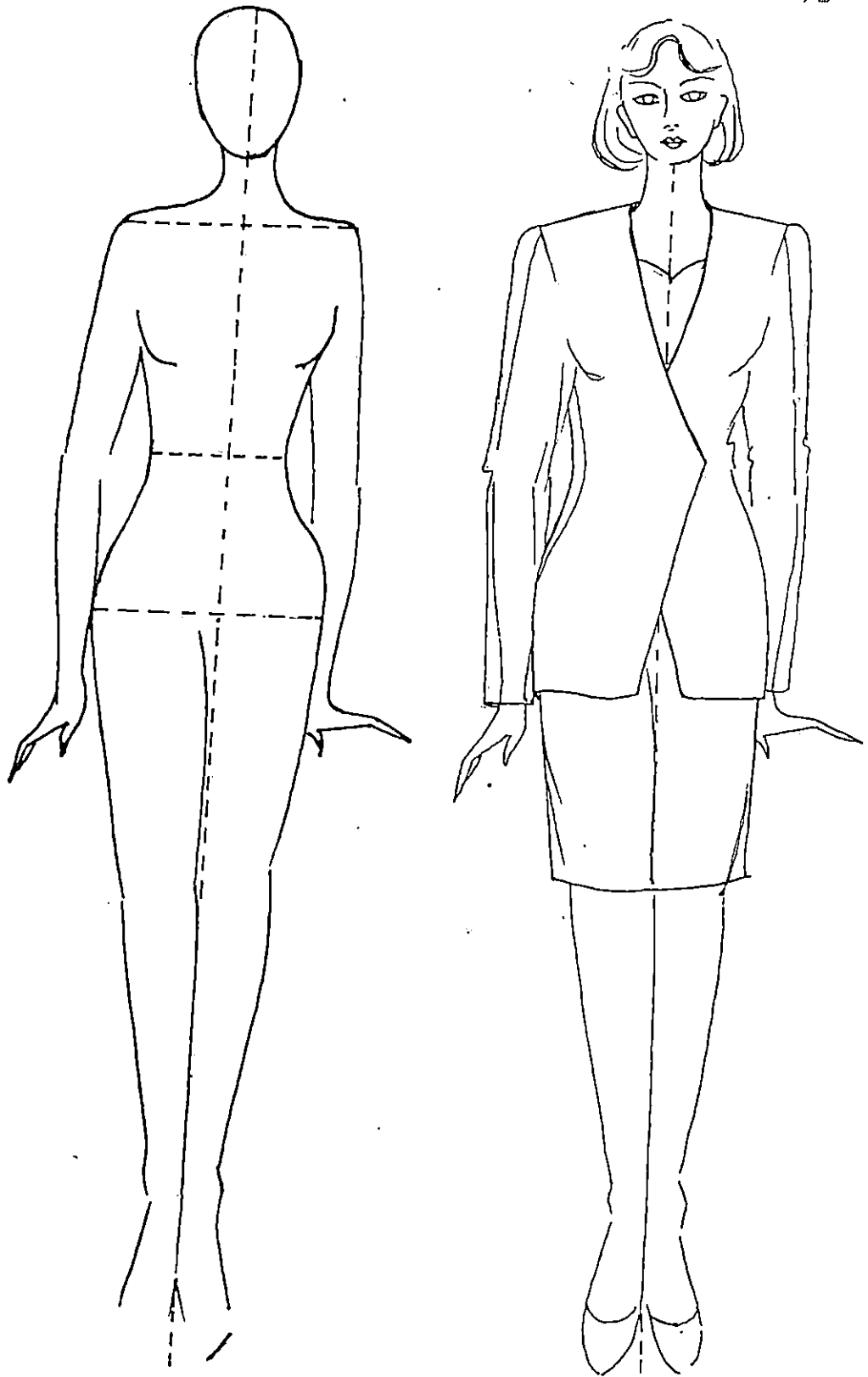


Gambar 42. Pakaian untuk kuliah.

Langkah 1 dan 2 dalam pembuatan desain.

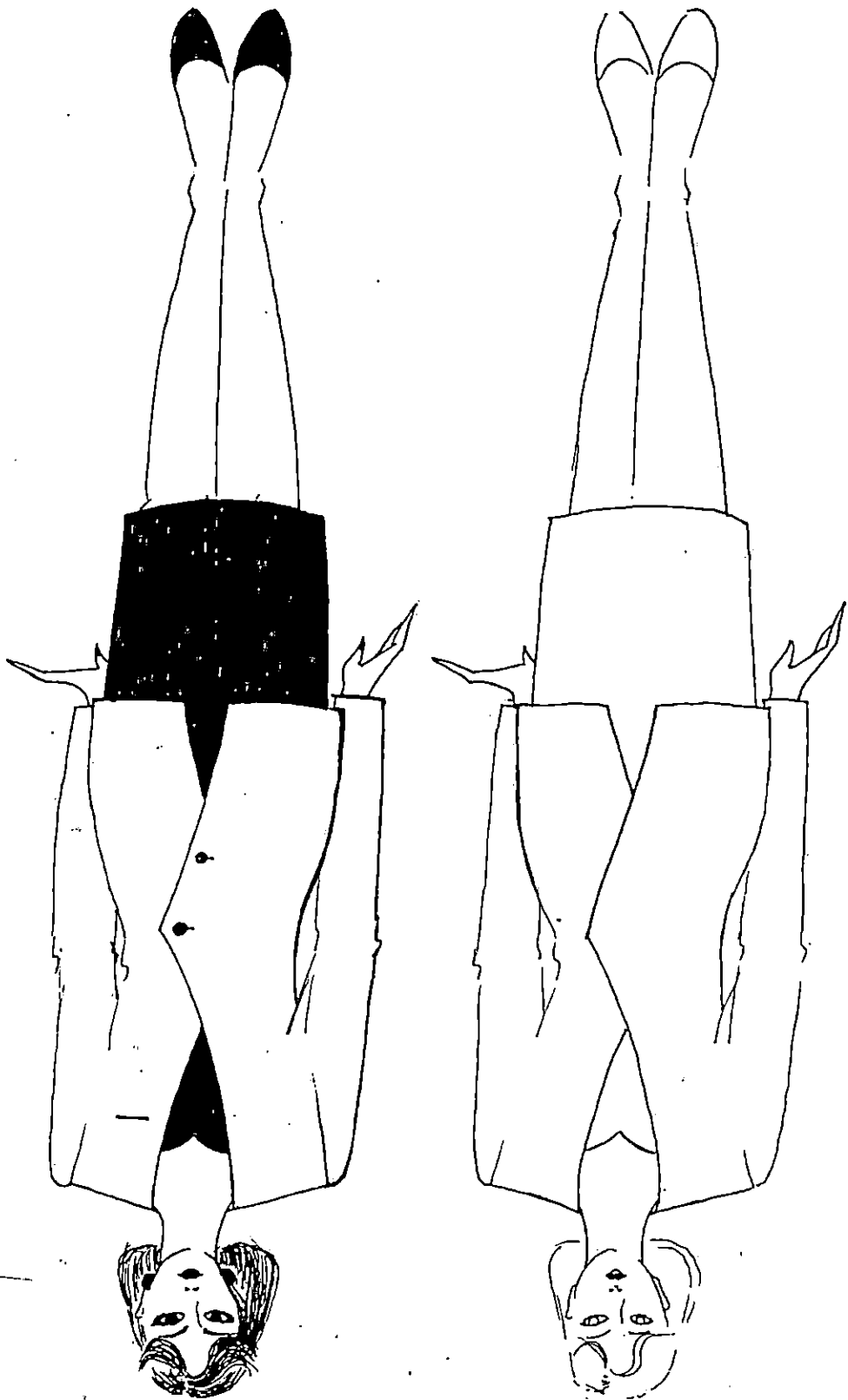
Gambar 43. Pakaitan untuk kulitah, langkah 3 dan 4 dalam pembuatan desain;





Gambar 44. Pakaian untuk kerja, langkah 1 dan 2 dalam pembuatan desain.

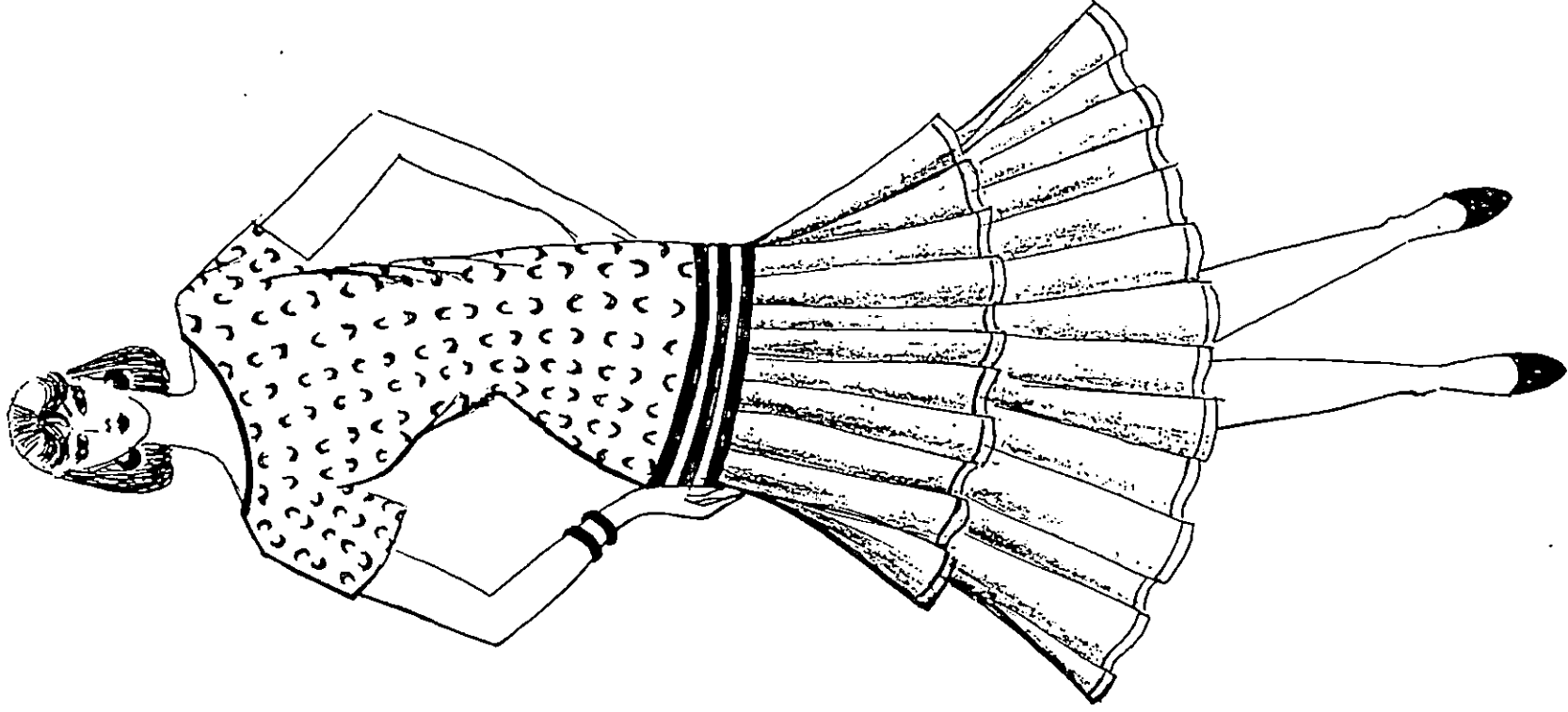
Gambar 45. Pakaian untuk kerja, langkah 3 dan 4 dalam pembuatan desain busana.



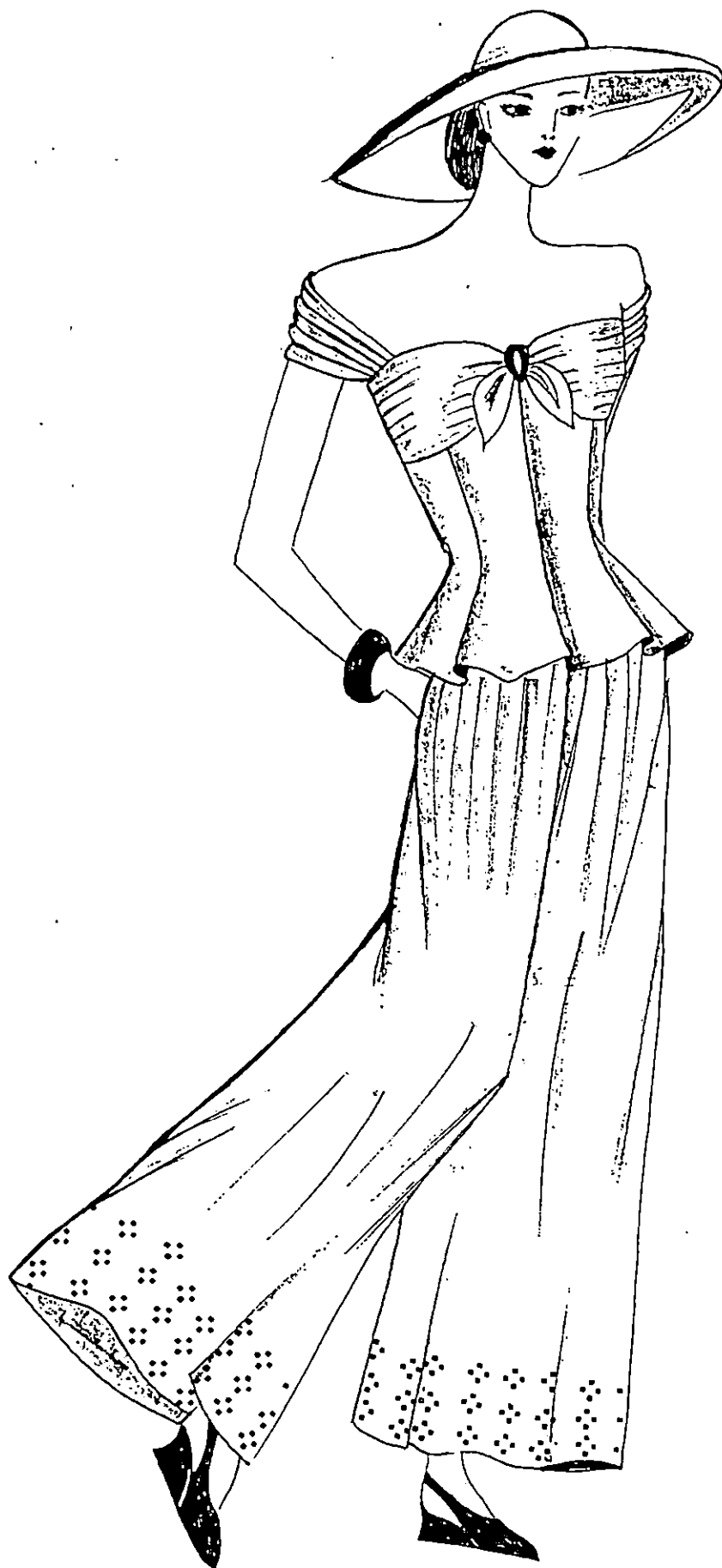
B. Penerapan Prinsip-Prinsip Desain Pada Desain.

Seperti yang telah dijelaskan pada uraian sebelumnya bahwa setiap unsur-unsur dan bagian-bagian pakaian harus disusun untuk menjadi susunan yang indah. Agar ditemukan susunan yang indah ini diperlukan cara-cara tertentu yakni lebih dikenal dengan prinsip-prinsip desain. Prinsip desain ini diantaranya adalah harmoni, proporsi, keseimbangan, irama dan pusat perhatian.

Penerapan prinsip-prinsip desain pada desain busana tidak dapat digunakan secara terpisah, tetapi antara satu dengan yang lainnya saling berhubungan. Namun demikian dalam pembuatan desain pakaian dapat juga ditentukan atas dasar prinsip harmoni, irama, keseimbangan dan sebagainya. Sebagai contoh gambar berikut ini adalah desain yang dibuat berdasarkan pada prinsip keseimbangan asimetris. Keseimbangan asimetris terjadi jika unsur bagian kiri dan kanan suatu desain jaraknya tidak sama, melainkan diimbangi oleh salah satu unsur yang lain. Untuk desain pakaian ini lebih cocok dipakai bahan-bahan yang lembut supaya lebih kelihatan lemah gemulai.



Gambar 46. Pakaian untuk dirumah dengan prinsip irama.



Gambar 47. Pakaian santai dengan balance simetris.



PERPUSTAKAAN IKIP PADANG
KOLEKSI BIDANG ILMU
TIDAK DIPINJAMKAN
KHUSUS DIPAKAI DALAM PERPUSTAKAAN

Gambar 48. Pakaian pesta dengan balance asimetris..