

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MODUL DESAIN BUSANA DENGAN ADOBE PHOTOSHOP CS3

*Diajukan Sebagai Syarat Untuk Menyelesaikan Program Strata Satu (S1)
Jurusan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang*



Oleh:

HANDRI ARNI
74277/2006

**PROGRAM STUDI TATA BUSANA
JURUSAN KESEJAHTERAAN KELUARGA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

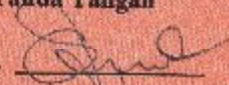
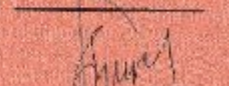
PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Jurusan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Modul Desain Busana
Dengan Adobe Photoshop CS3
Nama : Handri Arni
NIM : 74277
Program Studi : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Jurusan : Kesejahteraan Keluarga
Fakultas : Teknik

Padang, 06 Agustus 2012

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Prof. Dr. Agusti Efi, M.A	1. 
2. Sekretaris	: Dra. Rahmiati, M.Pd	2. 
3. Anggota	: (1) Dra. Adriani, M.Pd	3. 
	(2) Dra. Yuliarma, M.Ds	4. 
	(3) Dra. Izwerni	5. 

ABSTRAK

Handri Arni. 2011: Pengembangan Modul Desain Busana Dengan Adobe Photoshop CS3.

Penelitian berawal dari perkembangan teknologi khususnya komputer yang telah dijadikan sebagai media dalam berbagai bidang, salah satunya dibidang pendidikan. Hal ini menuntut mahasiswa pendidikan Tata Busana jurusan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang untuk mampu memanfaatkan teknologi komputer karena teknologi komputer telah merambah kebidang busana dan perancangan busana, pemanfaatan teknologi komputer digunakan oleh Jurusan Kesejahteraan Keluarga yaitu pada mata kuliah desain busana, karena penggunaan komputer masih terbilang baru dalam pembuatan desain busana sehingga mahasiswa masih kesulitan untuk mengikuti perkuliahan. Tujuan penelitian ini untuk merancang dan membuat modul teknik pewarnaan desain busana dengan Adobe Photoshop CS3 sebagai alternatif media pembelajaran dan layak digunakan untuk membantu dalam penyampaian materi pembelajaran baik dikelas ataupun dalam pembelajaran mandiri.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development*, yaitu merancang dan membuat suatu modul teknik pewarnaan desain busana dengan Adobe Photoshop CS3, kemudian diuji kelayakannya pada mahasiswa D3 Tata Busana FT UNP. Perancangan dan pembuatan modul ini menggunakan *Software Adobe Photoshop CS3*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan validasi yang diberikan kepada dosen dan angket respon mahasiswa terhadap media modul pembelajaran desain busana dengan menggunakan Adobe Photoshop ini. Angket berisikan mengenai bentuk, isi, motivasi dan kepraktisan dari modul. Data angket dianalisis dengan menggunakan skala Likert.

Dari hasil analisis jawaban angket didapat skor kelayakan validasi dosen 4,24 point dan angket respon mahasiswa adalah 4,33 point. Hal ini menunjukkan bahwa modul teknik pewarnaan desain busana dengan Adobe Photoshop CS3 secara umum sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Diharapkan modul ini memberi kemudahan bagi dosen dan pihak terkait dalam merancang suatu media pembelajaran, sehingga dapat memotivasi mahasiswa untuk belajar, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT atas izin dan karunia-Nya Skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat beserta salam untuk Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari kejahiliyahan kepada peradapan manusia yang berilmu pengetahuan dan berakhlak mulia.

Skripsi ini berjudul **“Pengembangan Modul Desain Busana Dengan Adobe Photoshop CS3”**. Tujuan pembuatan Skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Tata Busana FT UNP Padang.

Ucapan terimakasih yang tak terhingga kepada pihak-pihak yang telah membantu berupa sumbangan pikiran dan ide, bimbingan, dorongan serta motivasi yang sangat berarti kepada penulis yaitu :

1. Prof. Dr. Agusti Efi, MA, selaku Pembimbing I dan dosen selama penulis menempuh pendidikan di jurusan Kesejahteraan Keluarga FT UNP yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan.
2. Dra. Rahmiati, M.Pd, selaku Pembimbing II dan dosen pada jurusan Kesejahteraan Keluarga FT UNP yang juga telah banyak memberikan arahan dan bimbingan.
3. Dra. Wildati Zahri, M.Pd, selaku penasehat akademis selama menempuh pendidikan di jurusan Kesejahteraan Keluarga FT UNP yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan.
4. Dra. Ernawati, M.Pd, sebagai ketua Jurusan Kesejahteraan Keluarga FT UNP.
5. Drs. Ganefri, M.Pd sebagai Dekan FT UNP.
6. Seluruh Dosen, Teknisi dan Staf Jurusan Kesejahteraan Keluarga FT UNP yang telah membimbing penulis selama perkuliahan.
7. Teman-teman seperjuangan yang tak mungkin disebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan sehingga terwujudnya Skripsi ini.
8. Seluruh civitas akademik FT UNP Padang, terutama mahasiswa Program Studi Tata Busana yang telah membantu mengisi angket dalam penelitian ini.

9. Teristimewa buat kedua orang tuaku, Ayahanda Tugimin dan Ibunda Sumiaty dan kakanda Eviyanti, Syafii Syahputra, Novi Fitri Ana, dan Susanti Sagita yang berjuang melalui doa demi kesuksesan penulis dalam menyelesaikan Skripsi dan studi ini.

Semoga segala motivasi dan dorongan, bantuan serta bimbingan yang diberikan menjadi amal jariyah dan mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT.

Pembuatan laporan Skripsi ini tidak lepas dari kekurangan, oleh sebab itu sudilah kiranya pembaca memberikan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan dimasa yang akan datang. Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua terutama bagi penulis sendiri.

Padang, Juli 2012

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	xi

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Kegunaan Penelitian.....	5

BAB II. LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori	6
1. Modul Pembelajaran Desain Busana	6
2. Desain Busana	7
3. Teknologi Komputer.....	10
4. Adobe Photoshop.....	12
5. Penelitian yang Relevan	18
B. Kerangka Konseptual	19

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	20
B. Prosedur Penelitian	20
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	22
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	24
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	24
C. Uji coba Produk	25
D. Teknik Analisis Data	26

BAB IV. HASIL PENELITIAN

A. Desain Awal Produk	29
1. Pengenalan Tools Box Adobe Photoshop CS3 dan cara kerjanya	29
B. Langkah-langkah Pembuatan Modul	34
1. Pembuatan Desain Busana Secara Manual	34
a. Anatomi Sebagai Latar Desain	34
b. Anatomi Tubuh Manusia Dengan Gerak Tubuh ...	35
c. Menyempurnakan Desain Sketsa	35
d. Mempertajam Garis Silhouette Busana	36
2. Teknik Pewarnaan dan Memberi Efek Gradasi pada Desain Busana	39
a. Teknik Pewarnaan Desain Busana Dengan Adobe Photoshop CS3	39

b. Teknik Memberi Efek Gradasi Dengan Adobe Photoshop.....	53
C. Analisa Uji Kelayakan.....	58
1. Validasi Media.....	58
2. Uji Coba Terbatas	59
D. Pembahasan	61
BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan	63
B. Implikasi	62
C. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....	65
LAMPIRAN.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Penilaian dari angket.....	27
2. Saran validator terhadap modul pembelajaran desain busana dengan menggunakan Adobe Photoshop	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Lingkaran warna	15
2. Komposisi model warna RGB	16
3. Komposisi model warna CMYK	17
4. Desain kerangka konseptual	19
5. Diagram alir rencana pengembangan modul	21
6. Tools Adobe Photoshop CS3	30
7. Proporsi tubuh 1:8 ½	34
8. Proporsi dengan gerak santai	35
9. Desain sketsa manual	36
10. Proses mempertajam garis pada desain busana	37
11. Desain untuk discan	38
12. Memulai Adobe Photoshop CS3	39
13. Panel open Adobe Photoshop CS3	40
14. Panel new Adobe Photoshop CS3	40
15. Memindahkan desain ke lembar kerja baru	41
16. Posisi desain pada lembar kerja baru	41
17. Magic wand tool (w)	42
18. Tampilan hasil seleksi	42
19. Create a new layer	43
20. Memilih warna dress	43
21. Menghilangkan seleksi	44
22. Kembali ke layer 1	44
23. Bagian yangn akan diseleksi	45

24. Create a new layer.....	45
25. Memilih warna kulit.....	46
26. Menghilangkan garis putus-putus.....	46
27. Kembali ke layer 1	47
28. Memilih seleksi dan create a new layer	47
29. Memilih warna rambut.....	48
30. Menghilangkan seleksi.....	48
31. Kembali ke layer 1	49
32. Memilih seleksi dan create a new layer	49
33. Memilih warna rambut.....	50
34. Menghilangkan seleksi.....	50
35. Kembali ke layer 1	51
36. Memilih seleksi dan create a new layer	51
37. Memilih warna bibir.....	52
38. Menghilangkan garis putus-putus.....	52
39. Hasil desain setelah diwarnai	53
40. Bagian yang akan diber efek gradasi	54
41. Desain yang telah diberi efek gelap dengan dodge tool.....	54
42. Bagian yang akan diberi efek	55
43. Bagian kulit yang telah diberi efek	55
44. Hasil desain secara keseluruhan	56
45. Menyimpan desain.....	57
46. Memilih kualitas gambar.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Instrumen validitas modul langkah-langkah penggunaan Adobe Photoshop CS3 pada desain busana	67
2. Angket uji kelayakan penggunaan Adobe Photoshop dalam desain busana dengan menggunakan teknologi komputer	71
3. Penentuan range nilai kelayakan	74
4. Nilai instrumen validasi modul pembelajaran desain busana	75
5. Nilai kelayakan modul pembelajaran desain busana	76
6. Hasil pewarnaan desain dengan Adobe Photoshop CS3	77

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin berkembang pesat khususnya teknik dan fungsi komputer. Pada awalnya penggunaan komputer hanya difokuskan pada proses pengolahan data dan penyimpanan data, namun seiring dengan kemajuan teknologi saat ini penggunaan komputer tidak hanya terfokus pada pengolahan data saja, tetapi juga dijadikan sebagai media informasi dalam berbagai bidang, salah satunya adalah bidang pendidikan.

Pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran dalam dunia pendidikan sudah mulai digunakan di sekolah-sekolah, dan perguruan tinggi. Komputer tidak hanya digunakan sebagai media saja tetapi sudah menjadi suatu disiplin ilmu tersendiri. Sebagai media, komputer dapat digunakan dalam proses belajar mengajar yang mempunyai fungsi sebagai media tutorial, alat peraga dan alat uji sehingga akan sangat membantu dalam proses penyampaian dan pemahaman terhadap materi yang disampaikan salah satunya dalam pembelajaran desain busana.

Pada program studi Tata Busana jurusan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang, terdapat dua jenjang program studi yaitu S1 dan D3, dimana untuk prodi S1 sudah mulai menggunakan teknologi komputer sesuai dengan tuntutan perkembangan teknologi yang mengakibatkan mahasiswa dituntut untuk menguasai teknologi komputer,

karena teknologi komputer telah merambah kebidang busana. Dibidang desain busana, komputer dapat dimanfaatkan dalam berbagai keperluan, diantaranya pewarnaan desain salah satunya menggunakan software *Adobe Photoshop*.

Namun, karena keterbatasan waktu dalam pembelajaran desain busana khususnya prodi D3 belum dipelajari tentang pemanfaatan komputer dalam bidang busana. Karena penggunaan komputer masih terbilang baru dalam mata kuliah desain busana mengakibatkan masih banyak mahasiswa yang sulit untuk mengikuti mata kuliah tersebut. Adapun faktor lainnya adalah kurangnya pemanfaatan komputer oleh mahasiswa sebagai penunjang dalam perkuliahan desain busana.

Tuntutan kurikulum dan silabus perkuliahan desain busana yang harus dipenuhi oleh dosen dan mahasiswa, sehingga penyampaian materi yang diberikan belum sesuai dengan target perkuliahan yang ingin dicapai. Oleh sebab itu setiap mahasiswa wajib menguasai komputer dan perlu adanya suatu inovasi atau penerapan teknologi media pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa menguasai materi-materi pembelajaran, sehingga mahasiswa dapat mengikuti pembelajaran yang diberikan dengan baik dan efektif di dalam proses pembelajaran di kelas maupun secara mandiri, yakni dengan menggunakan modul yang berisikan teknik pewarnaan desain busana dengan Adobe Photoshop CS3. Modul terdiri dari teknik pewarnaan desain busana dengan Adobe Photoshop CS3 yang disertai

dengan gambar berwarna yang dan keterangan gambar yang dapat mempermudah mahasiswa dalam mempelajarinya.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis merasa penting untuk melakukan penelitian merancang dan mengembangkan modul pembelajaran desain busana tentang **”Penggunaan Adobe Photoshop Dalam Desain Busana Dengan Menggunakan Teknologi Komputer”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Kurangnya pemanfaatan komputer oleh mahasiswa sebagai sarana penunjang dalam perkuliahan desain busana.
2. Kurangnya sarana dan prasarana komputer di Jurusan Kesejahteraan Keluarga sebagai penunjang dalam perkuliahan desain busana.
3. Belum tersedianya media yang efektif untuk pembelajaran desain busana.
4. Tuntutan silabus yang belum terpenuhi.
5. Pembelajaran desain busana masih cenderung secara konvensional.
6. Belum tersedianya modul yang efektif dalam pembelajaran desain busana.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini terarah, maka penulis membatasi masalah yang akan dibahas tentang pembuatan modul pembelajaran desain busana sebagai berikut:

1. Pembuatan desain busana dengan menggunakan Adobe Photoshop CS3 yang meliputi teknik pewarnaan dan teknik memberi gradiasi.
2. Mengetahui kelayakan modul yang dilihat dari uji kelayakan dari dosen dan angket respon mahasiswa.

D. Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah berdasarkan uraian batasan masalah diatas adalah:

1. Bagaimana merancang dan membuat modul pembelajaran desain busana menggunakan program Adobe Photoshop CS3 dengan teknologi komputer?
2. Bagaimana kelayakan modul pembelajaran desain busana dengan menggunakan program Adobe Photoshop CS3 yang dihasilkan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Merancang dan membuat modul pembelajaran desain busana dengan menggunakan program Adobe Photoshop CS3 dengan teknologi komputer.
2. Mengetahui kelayakan modul pembelajaran desain busana dengan menggunakan program Adobe Photoshop CS3 yang dihasilkan.

F. Kegunaan Penelitian

Dengan dihasilkannya media pembelajaran desain busana yang menggunakan teknologi komputer, diharapkan hasil penelitian ini berguna untuk :

1. Bagi pengajar, sebagai alternatif media yang dapat digunakan oleh pengajar untuk membantu proses dalam pembuatan suatu desain busana dengan menggunakan teknologi komputer.
2. Agar mahasiswa lebih mudah memahami konsep-konsep pembuatan desain busana menggunakan teknologi komputer terutama dengan Adobe Photoshop.
3. Memotivasi mahasiswa dalam proses pembelajaran desain busana dengan menggunakan teknologi komputer.
4. Sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana (S1) di Jurusan Kesejahteraan Keluarga.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Modul Pembelajaran Desain Busana

Modul adalah bentuk pengajaran yang bersifat individual, dan masih termasuk pada klasifikasi metode pengajaran yang bersifat *inkonvensional*, di mana siswa dapat belajar tanpa kehadiran guru atau tidak melalui tatap muka secara langsung.

Menurut Russel dalam Setyosari (1990:8) modul adalah suatu unit (satuan) paket pembelajaran yang berkenaan dengan satu satuan konsep tunggal bahan pelajaran. Pengertian modul menurut Associational Communication and Technology (dalam Setyosari, 1990:9) adalah kumpulan pengalaman belajar yang dirancang untuk mencapai sekelompok tujuan khusus yang saling berkaitan, biasanya terdiri dari beberapa pertemuan.

Kumpulan pengalaman belajar tersebut biasanya dikemas sebagai satu kesatuan yaitu bahan ajar (teaching material). Bahan ajar merupakan seperangkat materi/substansi pelajaran yang disusun secara sistematis, menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya bahan ajar memungkinkan peserta didik mempelajari suatu kompetensi atau kompetensi dasar secara

sistematis sehingga secara akumulatif mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa modul adalah suatu paket pengajaran yang memuat satu unit konsep dari bahan pelajaran dan disusun untuk membantu siswa mencapai sejumlah tujuan yang dirumuskan secara khusus dan jelas. Dalam hal ini, modul pembelajaran yang disusun untuk desain busana merupakan langkah-langkah pengerjaan yang mencakup teknik pewarnaan, teknik pemberian motif dan gradiasi pada suatu desain dengan menggunakan aplikasi komputer yang disatukan menjadi satu paket berbentuk modul.

2. Desain Busana

Desain merupakan pola atau rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda melalui imajinasi yang dituangkan pada kertas gambar. Desain ini dapat juga dikatakan bentuk rumusan dari proses pemikiran yang dituangkan dalam wujud gambar merupakan pengalihan gagasan konkret dari sang perancang kepada orang lain.

Dikemukakan oleh Soekarno (2002: 206) bahwa desain busana adalah suatu bentuk atau garis yang menggambarkan atau mengandung ide tentang suatu bentuk pakaian serta modelnya, yang dapat diselesaikan dan diwujudkan dalam bentuk pakaian yang sebenarnya. Selain itu, menurut Chadijah (1977: 5), “Desain adalah suatu susunan dari garis, bentuk, tekstur, termasuk didalamnya warna serta kemudian menyusunnya

sehingga menghasilkan suatu bentuk (produk) yang indah dan dapat dipakai”.

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa disain busana adalah rancangan (menciptakan gambar atau sketsa) model pakaian yang melibatkan unsur-unsur visual seperti, garis, bentuk, warna serta tekstur yang dapat diwujudkan kedalam bentuk pakaian.

Untuk menghasilkan desain yang baik, ada tiga pengetahuan dasar yang harus dipelajari oleh seorang desainer, yaitu:

a. Anatomi Tubuh

Anatomi adalah ilmu yang mempelajari susunan tubuh manusia secara keseluruhan mulai dari kepala sampai ujung kaki. Dalam bidang desain busana, anatomi dipelajari terbatas pada bentuk dan gerakan tubuh dengan bagian-bagiannya seperti arah gambar tangan, kaki, leher dan wajah harus diperhatikan agar sesuai dengan gerakan tubuh yang sebenarnya.

b. Perbandingan Tubuh

Salah satu hal yang penting diperhatikan dalam menggambar anatomi tubuh untuk desain adalah memahami konsep untuk menentukan ukuran perbandingan tubuh seperti ukuran kepala, ukuran badan, ukuran tangan dan kaki. Dalam menggambar perbandingan tubuh untuk desain pakaian kita dapat memilih beberapa jenis perbandingan yang biasa dipakai yaitu :

- 1) Perbandingan menurut anatomi sesungguhnya yaitu tinggi tubuh $7\frac{1}{2}$ kali tinggi kepala.
- 2) Perbandingan menurut desain busana ialah tinggi tubuh 8 kali tinggi kepala dan ada pula yang memakai $8\frac{1}{2}$ tinggi kepala, ini biasanya disebut dengan anatomi model.
- 3) Perbandingan tubuh secara ilustrasi yang biasanya digunakan untuk desain yang dipublikasikan atau gaya tertentu yaitu perbandingan 9 kali tinggi kepala bahkan mencapai 12 kali tinggi kepala atau disebut juga perbandingan secara ilustrasi.

Pembuatan modul teknik pewarnaan desain busana dengan Adobe Photoshop menggunakan perbandingan tubuh $8\frac{1}{2}$ tinggi kepala.

c. Gerak Tubuh Dalam Desain Busana

Gerakan tubuh pada desain busana disebut juga dengan gesture atau movement. Untuk memudahkan mempelajari gerak tubuh dapat diamati dari majalah mode dan foto-foto dari rancangan busana. Ada beberapa metode yang dapat dipedomani dalam menggambar gaya dan gerak anatomi tubuh yaitu rangka benang, rangka balok dan rangka elips. Rangka benang dan rangka balok dapat membantu kita memperlihatkan rancangan busana khusus menghadap kedepan, sedangkan rangka elips untuk memperlihatkan rancangan busana dari arah samping.

Pembuatan modul teknik pewarnaan desain busana dengan Adobe Photoshop menggunakan metode rangka benang dalam pembuatan desain.

3. Teknologi Komputer

Teknologi yang semakin berkembang pesat membuat keberadaan teknologi komputer menjadi sesuatu yang sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan. Teknologi komputer adalah berbagai aspek yang melibatkan teknologi, rekayasa dan pengelolaan yang digunakan dalam pemrosesan informasi serta penggunaannya. Arti teknologi dalam dunia pendidikan seharusnya berarti tersedianya saluran atau sarana yang dapat dipakai untuk menyampaikan atau menyiarkan program pendidikan.

Dalam dunia pendidikan keberadaan komputer merupakan salah satu komponen yang tidak dapat dipisahkan dari aktifitas pendidikan, karena teknologi ini terdiri dari komponen-komponen pendukung lembaga pendidikan untuk menyediakan informasi yang dibutuhkan saat melakukan aktifitas pendidikan (PUSTEKOM, 2006).

Disamping itu peranan teknologi komputer dalam dunia pendidikan menurut <http://www.Pustekom.2006.com> adalah: a) Teknologi komputer sebagai keterampilan dan kompetensi, b) Teknologi komputer sebagai infrastruktur pendidikan, c) Teknologi komputer sebagai sumber bahan ajar, d) Teknologi komputer sebagai alat bantu dan fasilitas pendidikan, e) Teknologi komputer sebagai pendukung manajemen pendidikan.

Jenis teknologi yang ditampilkan teknologi komputer dalam pengajaran adalah media audiovisual (PUSTEKOM, 2006). Komputer adalah suatu media interaktif dimana peserta didik memiliki kesempatan untuk berinteraksi dalam bentuk mempengaruhi. Sebagaimana dengan sumber audiovisual lain yang dapat meningkatkan motivasi, komputer juga mempunyai nilai lebih karena dapat memberi siswa pengalaman kinestetik melalui penggunaan keyboard komputer.

Menurut Hamalik (2009:236) ada 3 bentuk penggunaan komputer dalam kelas, yaitu: 1) untuk mengajar siswa menjadi mampu membaca komputer, 2) untuk mengajarkan dasar-dasar pemrograman dan pemecahan masalah komputer, 3) untuk melayani siswa sebagai alat bantu pembelajaran.

Jadi dapat disimpulkan teknologi komputer telah mengubah wajah pembelajaran yang berbeda dengan proses pembelajaran tradisional yang ditandai dengan interaksi tatap muka antara guru dengan siswa baik di kelas maupun di luar kelas menjadi suatu proses pembelajaran yang lebih interaktif dan komunikatif dengan kemasan yang menarik.

Dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, teknologi komputer telah merambah ke dunia desain busana. Mahasiswa sebagai calon ilmuwan busana dituntut untuk dapat menggunakan teknologi komputer dalam mendesain busana. Salah satu aplikasi komputer yang diciptakan untuk mendesain dan mewarnai desain busana yaitu Adobe Photoshop.

4. Adobe Photoshop

Dalam teknologi komputer telah banyak dihasilkan software-software oleh para ahli untuk dapat membantu pekerjaan manusia. Salah satunya adalah Adobe Photoshop. Adobe Photoshop atau biasa disebut Photoshop adalah software (perangkat lunak) buatan Adobe Systems. Dalam Adobe Photoshop banyak terdapat fasilitas yang dapat digunakan mengolah gambar standart. Adobe Photoshop pertama kali ditampilkan oleh *Thomas Knoll* seorang mahasiswa di *Universitas Michigan* pada tahun 1988.

Menurut Taufik Hidayatullah (2007:9) “Adobe Photoshop adalah aplikasi grafis yang digunakan untuk memanipulasi atau mengedit foto, mewarnai desain, membuat kerasi teks, memberi efek pada gambar dan sebagainya”. Pada pembuatan modul versi Adobe Photoshop untuk desain busana, yang dipakai adalah Adobe Photoshop CS3.

Adobe Photoshop CS3 merupakan versi kesepuluh dari versi sebelumnya dengan penampilan yang banyak digemari oleh para desainer dan fotografer. Menurut *Wikipedia* (2012) “Adobe Photoshop CS3 adalah software yang berfungsi untuk mengolah gambar dalam bentuk proses pengeditan”. Adobe Photoshop CS3 juga dapat dimanfaatkan sebagai program yang dapat mengilustrasikan sebuah desain busana karena memiliki Tool yang dapat membantu dalam hal pewarnaan desain dan pemberian efek gradasi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Adobe Photoshop adalah sebuah program yang digunakan untuk melakukan perubahan-perubahan (manipulasi) pada gambar, yang dapat menghasilkan gambar atau desain dengan kualitas.

Teknik pewarnaan desain busana dengan Adobe Photoshop CS3 diawali dengan pembuatan sketsa busana diatas kertas secara manual. Setelah desain busana yang baik dihasilkan, kemudian desain dihitamkan dengan menggunakan drawing pen untuk memperjelas garis-garis pada gambar. Selanjutnya gambar dibersihkan dari sisa pensil, setelah itu gambar discan dan dilanjutkan penyelesaiannya dengan menggunakan Adobe Photoshop CS3 mulai dari teknik pemberian warna dan teknik memberi gradiasi warna pada suatu desain busana.

a. Warna Yang Terdapat Dalam Adobe Photoshop CS3

Warna merupakan salah satu unsur desain yang sangat penting yang harus diperhatikan oleh seorang desainer. Warna menjadi pedoman bagi seorang desainer untuk menciptakan suatu desain busana dalam mengekspresikan dan mewujudkan ide dalam karyanya.

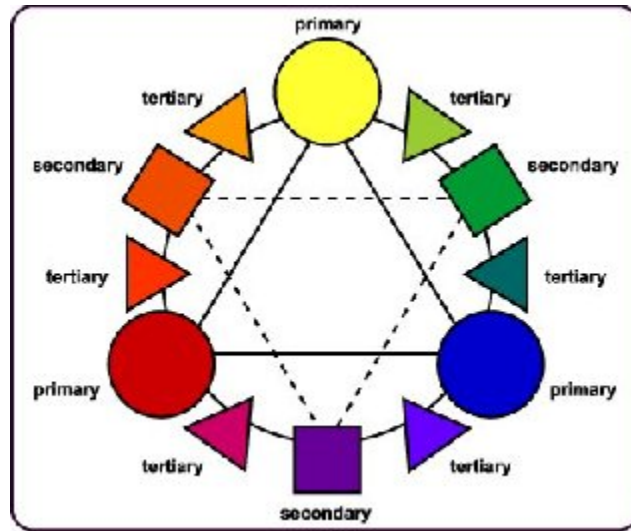
Secara umum, warna adalah suatu bentuk cahaya atau radiasi gelombang elektromagnetik yang dihasilkan dari cahaya matahari yang berwarna putih murni (*Edupaint:2012*). Warna begitu akrab dalam kehidupan kita sehari-hari dan mampu membuat dunia menjadi

ceria. Warna memiliki peran penting dalam kehidupan manusia. Warna mampu mencerminkan kepribadian seseorang. Bahkan warna dapat menyembuhkan dan menyeimbangkan emosi. Serta bisa menciptakan keselarasan pada sebuah desain.

Warna mempunyai fungsi yang penting, ada beberapa fungsi warna menurut *Edupaint* (2012), diantaranya yaitu:

- 1) **Fungsi Identifikasi**, warna dapat menjadi suatu tanda pengenal terhadap sesuatu. Misalnya warna biru identik dengan langit dan laut, warna merah identik dengan api, kuning identik dengan matahari, atau hijau identik dengan tumbuhan.
- 2) **Fungsi Psikologis**, warna mampu mempengaruhi suasana, perasaan, dan kepribadian manusia. Warna-warna tertentu dapat memberi pengaruh yang berbeda-beda. Misalnya biru menunjukkan rasa tenang dan nyaman, merah menimbulkan kesan berani, dan lain sebagainya.
- 3) **Fungsi Isyarat**, warna memberikan tanda-tanda atas sifat dan kondisi. Warna tertentu yang berdiri sendiri maupun yang dikombinasikan memiliki fungsi yang telah disepakati sebagai suatu tanda. Contohnya, merah bisa memberikan isyarat marah atau bendera putih mengisyaratkan menyerah.
- 4) **Fungsi Keindahan (Estetik)**, warna memiliki nilai keindahan, penggunaan warna yang tepat pada suatu benda akan mampu memberi nilai lebih pada benda tersebut.
- 5) **Fungsi Alamiah**, warna adalah properti benda tertentu, seperti stawberi berwarna merah.

Dalam pewarnaan dikenal lingkaran warna. Pada lingkaran warna ada tiga warna dasar yaitu merah, kuning, dan biru yang biasa disebut dengan warna primer. Percampuran antara warna primer disebut dengan warna sekunder. Sedangkan percampuran antara warna primer dan sekunder disebut warna tertier.



Gambar 1. Lingkaran Warna

Warna dalam Adobe Photoshop CS3 dikenal dengan istilah mode atau model warna. Menurut *Wikipedia* (2012), model warna dalam Adobe Photoshop diantaranya:

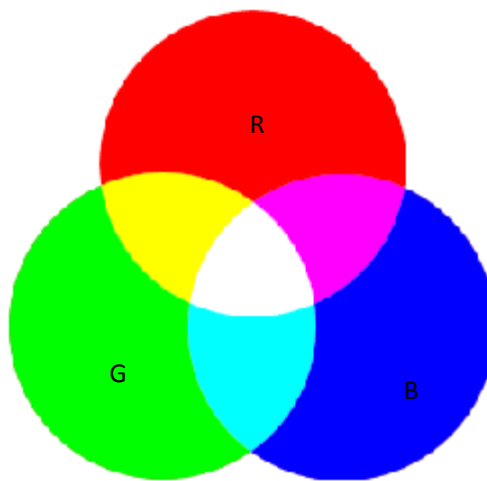
1) **RGB**

RGB adalah singkatan dari Red-Green-Blue. RGB terdiri dari 3 warna dasar yang dijadikan patokan warna secara universal (*primary colors*). Dengan basis RGB, seorang desainer bisa mengubah warna ke dalam kode-kode angka sehingga warna tersebut akan tampil universal.

Dasar warna ini menjadi standar pasti dalam konteks profesional, seorang desainer tidak bisa mengatakan sebuah warna berdasar pertimbangan subektif, Contoh : biru muda menurut orang awam adalah birunya langit di siang yang cerah,

hal ini bisa jadi berbeda bagi orang lain dengan pertimbangan yang lain pula.

Untuk menyamakan persepsi dalam definisi warna, perlu adanya standar internasional dalam konteks kerja profesional. Dengan standar RGB, seorang desainer dapat mengatakan warna dengan komposisi angka yang jelas, warna biru memiliki komposisi perpaduan antara unsur Red, Green, Blue dengan derajat angka untuk R : 115 – G : 221 – B : 240.



Gambar 2. Komposisi Model Warna RGB

2) **CMYK**

CMYK merupakan singkatan dari Cyan-Magenta-Yellow, dan K mewakili warna hitam. CMYK biasanya sering disebut sebagai *warna proses* atau *empat warna*. Untuk memproduksi gambar sehingga dapat dicapai hasil yang (relative) sempurna

dibutuhkan sedikitnya 4 Tinta yaitu: Cyan, Magenta, Yellow dan Black. Keempat tinta tersebut disebut Tinta/Warna Proses. Tinta Proses adalah tinta yang dipergunakan untuk mereproduksi warna dengan proses teknik cetak tertentu.



Gambar 3. Komposisi Model Warna CMYK

b. Gradasi Warna Dengan Adobe Photoshop CS3

Gradasi warna adalah perubahan dari satu warna ke warna lainnya dalam satu obyek. Warna gradasi bisa terjadi dengan perubahan lebih dari dua tingkatan warna berbeda (pakgioto:2012). Gradasi warna dalam desain busana adalah memberi efek gelap dan terang berdasarkan sudut pencahayaan dari suatu desain. Apabila posisi desain tegak lurus dengan sumber cahaya dari sisi kiri, maka warna pada bagian sisi kiri desain akan terlihat terang dan sisi kanan desain akan terlihat lebih gelap.

Dalam Adobe Photoshop CS3 terdapat tools yang berfungsi untuk membuat efek terang dan efek gelap yang dapat di aplikasikan dalam suatu desain. Desainer dapat dengan mudah memberikan efek gradasi pada suatu desain dengan menggunakan tools yang terdapat pada Adobe Photoshop berdasarkan sudut pencahayaan yang diinginkan.

Desain busana yang dihasilkan dengan teknologi komputer menggunakan program Adobe Photoshop ini tidak hanya terbatas dalam industri busana saja, melainkan dapat memenuhi kebutuhan masyarakat tentang fashion yang ditampilkan melalui media massa.

1. Penelitian yang Relevan

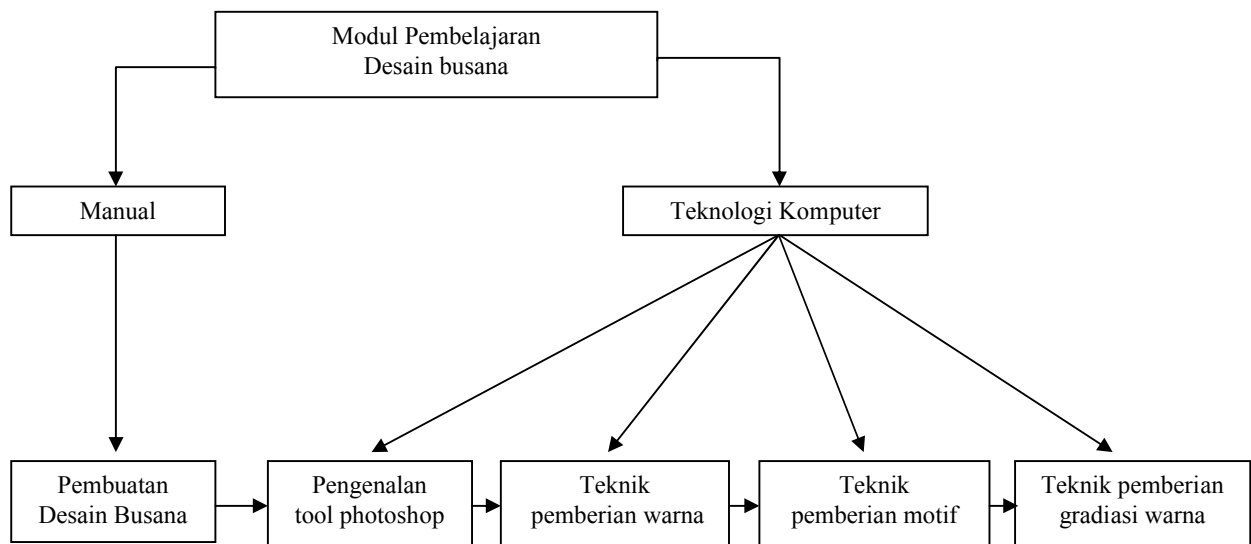
1. Puji (2006) melakukan penelitian mengenai media pembelajaran interaktif desain busana dengan menggunakan teknologi informasi komputer. Penelitian ini menghasilkan satu produk yang berupa media pembelajaran interaktif desain busana dengan menggunakan teknologi informasi komputer yang mendapatkan respon yang sangat positif.
2. Rahma Fibrianty (2004) implementasi modul model siklus belajar untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar fisika siswa kelas vii SMP. Penelitian ini menyimpulkan belajar melalui modul membantu siswa lebih giat untuk mempersiapkan diri belajar di rumah dan memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari.

B. Kerangka Konseptual

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori di atas lebih lanjut dirumuskan ke dalam kerangka konseptual dan hubungan antara masing-masing variabel yang diteliti dalam penelitian ini. Sesuai dengan lingkup penelitian yang berfokus pada hasil belajar siswa dan dalam pelaksanaan pengajaran dengan menggunakan program Adobe Photoshop, seorang guru perlu memperhatikan tujuan yang hendak dicapai, persiapan mengajar, pendekatan dan evaluasi.

Dari data hasil belajar siswa yang ada, diperkirakan hasil belajar siswa tersebut salah satunya dipengaruhi oleh media yang digunakan guru. Untuk itu dilakukan inovasi baru dalam cara belajar siswa. Di sini guru akan melakukan pembelajaran modul menggunakan program Adobe Photoshop.

Kerangka konseptual dalam penelitian ini adalah :



Gambar 4. Desain kerangka konseptual

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Modul adalah rangkaian atau urutan tampilan yang bertujuan untuk menyampaikan informasi yang didalamnya mempunyai unsur timbal balik yang saling berhubungan antara tenaga pengajar dan audiens. Informasi yang disajikan menjadi lebih variatif dan menarik. Modul ini dibuat dengan menggunakan program Adobe Photoshop CS3. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* yang mempunyai tahapan pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*). Penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap *develop* saja, karena mengingat keterbatasan waktu dan biaya. Selanjutnya dilakukan uji kelayakan dari media ini berupa angket validasi dosen dan angket respon mahasiswa dengan menggunakan metode skala likert.

Berdasarkan pengembangan dan analisis data yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Dihasilkan produk berupa modul teknik pewarnaan desain busana dengan Adobe Photoshop CS3 pada desain busana dengan menggunakan teknologi informasi komputer. Validitas modul yang dihasilkan secara umum adalah **Sangat Layak.**

2. Respons siswa terhadap modul yang digunakan positif. Dalam arti modul ini menarik, baru, mudah, jelas, dan menimbulkan minat dalam pembuatan suatu desain busana dengan menggunakan teknologi komputer.

B. Implikasi

Berdasarkan dari hasil kelayakan modul teknik pewarnaan desain busana dengan Adobe Photoshop CS3 yang penulis buat diharapkan dapat digunakan dalam pembelajaran baik dikelas maupun diluar kelas atau secara mandiri, bagi mahasiswa, dosen ataupun masyarakat umum yang ingin belajar desain busana dengan menggunakan teknologi komputer.

C. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan, maka penulis menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada dosen-dosen program studi Tata Busana Kesejahteraan Keluarga Universitas Negeri Padang, agar lebih memanfaatkan teknologi komputer sebagai media dalam pembelajaran.
2. Sebelum pembelajaran dengan modul dimulai disarankan bagi tenaga pengajar untuk memeriksa ketersediaan alat agar kelancaran pembelajaran dapat terwujud.

DAFTAR PUSTAKA

- Chadijah. 1977. *Desain Busana*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hidayatullah Taufik. 2007. *Manipulasi Photo Dan Teks Dengan Photoshop 70,Cs,cs2*. Yogyakarta: Mediakom.
- <http://forum.upi.edu/v3/index.php?topic> Januari 01, 2012, 11:52:35
- <http://www.pustekom.2006.com>
- http://id.wikipedia.org/wiki/adobe_photoshop_cs3
- <http://pakgioto.multiply.com/journal/item/11>
- <http://www.rosyid.info/2010/06/pengertian-fungsi-dan-tujuan-penulisan.html>
- <http://okrek.blogspot.com/2010/01/membuat-desain-hiasan-untuk-busana-pola.html>
- <http://www.edupaint.com/warna/pengaruh-warna/1124-intip-yuk-fungsi-fungsi-warna-di-bawah-ini.html>
- <http://www.ilmugrafis.com/artikel.php?page=perbedaan-persamaan-cmyk-rgb>
- Mita Anggaryani. 2006. *Pengembangan LKS Pesawat Sederhana yang disesuaikan dengan KBK untuk Kelas VII*. Tesis tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Nalar Akmal BP, 2009. *Step By Step Be Creative With Photoshop CS4*. Jakarta. Elex Media Komputindo
- Puji Hujria Suci. 2006. *Skripsi Media Pembelajaran Interaktif Desain Busana Dengan Menggunakan Teknologi Informasi Komputer*
- Rahma Fibrianty. 2004. *Skripsi Implementasi Modul Model Siklus Belajar Untuk Meningkatkan Kreatifitas Dan Prestasi Belajar Fisika Siswa Kelas VII SMP*
- Soekarno, Lanawati basuki. 2002. *Paduan Membuat Desain Ilustrasi Busana*. Jakarta: Kawan Pustaka.
- Sudjana. 2001. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.