

MODUL AJAR

DASAR DASAR BUSANA

A. IDENTITAS MODUL

NAMA GURU	: NURUL SYAMSIYAH, S.Pd
SATUAN PENDIDIKAN	: SMK NEGERI MONDOKAN
JENJANG PENDIDIKAN	: SMK
KELAS / FASE	: X SEMUA JURUSAN / FASE E
TAHUN PELAJARAN	: 2022 / 2023
WAKTU	: 48 X 45 MENIT
ELEMEN	: Dasar Fashion Desain (DFD)
CAPAIAN PEMBELAJARAN	: Pada akhir fase E, peserta didik mampu memahami proses penciptaan desain dengan menerapkan dasar-dasar desain, memahami dan membedakan <i>style</i> dan <i>look</i> , menemukan inspirasi, membuat kolase, menerapkan cara mencari bentuk dan mengembangkan desain berdasarkan <i>style</i> dan <i>look</i>

B. KOMPETENSI AWAL

Sebelum mempelajari modul ini siswa harus mempelajari tentang menggambar mode yang diajarkan di tingkat sebelumnya. Setelah siswa dapat memahami materi tersebut maka siswa dapat mempelajari bab ini. Bab ini mengupas tentang dasar fashion desain (DFD).

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Profil pelajar pancasila yang dipelajari dalam modul ini antara lain berkebhinekaan global, mandiri, kreatif, gotong royong, berkebhinekaan global (berhubungan dengan mengenal dan menghargai budaya, gotong royong (dituangkan dalam sikap dan tingkah laku berdiskusi dan belajar kelompok, mandiri (dituangkan dalam tugas individu). Kreatif(menuangkan sumber ide dalam bentuk desain)

D. SARANA DAN PRASARANA

1. Alat : Vidio fashion show, laptop, LCD
2. Prasara : modul bahan ajar baik on line maupun off line , media Internet

E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik regular / tipikal	: dapat memahami proses penciptaan desain dengan menerapkan dasar-dasar desain
Peserta didik dengan kesulitan belajar	: dapat menjelaskan dan menerapkan dasar fashion desain
Peserta didik dengan pencapaian tinggi	: dapat mengembangkan desain berdasarkan <i>style</i> dan <i>look</i>

F. MODEL PEMBELAJARAN

Moda pembelajaran : Tatap Muka dan Daring (*blended Learning*)

G. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Mendeskripsikan proses penciptaan desain dengan menerapkan dasar-dasar desain secara runtut dan dengan bahasa yang tepat
2. Mendeskripsikan *style* dan *look* dengan berdasarkan pengamatan video
3. Mengelompokkan *style* dan *look* berdasarkan pengamatan video
4. Menemukan inspirasi melalui pengamatan dan eksplorasi di alam sekitar
5. Membuat kolase secara berkelompok sesuai tema yang dipilih menggunakan bahan yang ada di alam sekitar
6. Menerapkan cara mencari bentuk busana sesuai tema yang dipilih dalam kelompok
7. Mengembangkan desain berdasarkan *style* dan *look* sesuai jenis kelamin dan kesempatan berpakaian

H. PEMAHAMAN BERMAKNA

1. Peserta didik dapat menerapkan *style* dan *look* dan mengembangkan wawasan dalam proses membuat desain busana
2. Peserta didik dapat mengambil hikmah atau makna dengan belajar dari pengalaman masa belajar sebelumnya
3. Peserta didik dapat mengambil makna dari pembelajaran DFD dalam kehidupan sehari-hari terkait dengan cita-cita mereka.

I. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Pernahkah kalian melihat acara fashion show?
2. Apa yang kalian perhatikan, apa yang menarik dari fashion show?
3. Jika kamu melihat video fashion show, manfaat apa yang bisa diambil dari melihat video tersebut?
4. Apakah kalian sudah memiliki bayangan 10 tahun ke depan tentang cita-cita kalian sesuai jurusan?

J. PERSIAPAN PEMBELAJARAN

- Guru menyiapkan materi pembelajaran di elearning.....(GC) dan lembar penilaian
- Guru menyiapkan assessment diagnostic

K. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1

1. Pendahuluan (15 Menit)

- Guru memberi salam kepada peserta didik dan meminta salah satu peserta didik untuk memimpin berdoa
- Guru dan peserta didik berdiri untuk menyanyikan lagu Indonesia Raya dengan dipimpin salah satu siswa, dan dilanjutkan dengan menyanyikan lagu profil Pelajar

Pancasila. Kegiatan ini dipandu secara sentral dari guru pemandu PTM yang berada di ruang kelas

- Guru memperkenalkan diri dengan peserta didik tingkat X dengan menyebutkan nama, alamat, dan mata pelajaran yang di ampu
- Memberikan ucapan selamat datang dan selamat bergabung ke SMK
- Memotifasi peserta didik untuk lebih fokus dan semangat dalam mengikuti pembelajaran secara tatap muka.
- Mengingatkan peserta didik agar selalu mematuhi protokol kesehatan dalam semua kegiatan
- Ceking grooming atau penampilan dan kerapian peserta didik semua. Kelengkapan seragam jilbab dan riasan.

2. Inti (240 Menit)

a. Mulai diri (45 menit)

- Guru mengendalikan kelas dengan acara antara lain:
 - Menyambut hari dengan karya** caranya menanyakan ke siswa tingkat X untuk menceritakan pengalaman dan perasaan saat berangkat ke SMK... untuk pertama kali. Hal ini dilakukan secara perwakilan saja 10 orang dengan waktu maximal masing – masing siswa 2 menit. **(20 menit)**
 - Guru memberikan tugas kepada siswa untuk membuat gambaran kehidupan mereka 10 tahun mendatang MY BIG DREAM dengan membagi waktu, 1tahun, 3 tahun, 5 tahun, dan 10 tahun mendatang . **(5 menit)**
 - Guru memberikan pertanyaan ke peserta didik tentang
 - 1) Bagaimana perasaan kalian bisa diterima sekolah di SMK
 - 2) Apakah sekolah ini adalah tujuan utama kalian?
 - 3) Dari mana asal sekolah kalian?
 - 4) Dimanakah tempat tinggal kalian?
 - 5) Apakah tata busana adalah jurusan yang kalian inginkan sejak awal?
 - 6) Mengapa kalian masuk jurusan tata busana?
 - 7) Apakah kalian memiliki target atau cita-cita untuk 1, 3, 5 dan 10 tahun ke depan?
 - 8) Apakah kalian sudah mengenal tentang desain ?
 - 9) Peserta didik memperkenalkan diri dengan menyebutkan nama dan menjawab pertanyaan tersebut secara bergilir dan berdiri di tempatnya masing – masing. **(30 menit)**

b. Eksplorasi konsep (90 menit)

- Guru menyampaikan elemen dan capaian pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Fashion Desain (DFD)
- Guru menjelaskan langkah belajar mata pelajaran Dasar Fashion Desain (DFD)
- Guru menyampaikan target yang harus dicapai peserta didik secara regular dan high dengan batas waktu tertentu.
- Guru menjelaskan tentang kontrak belajar pada mata pelajaran Dasar Fashion Desain (DFD)
- Peserta didik mengeksplere berbagai desain fashion melalui kegiatan menonton video fashion show dari perancang ternama di Indonesia contohnya Anne Avanti

dan Ali Kharisma

- Guru memberikan tugas menuliskan kesan dan harapan peserta didik selama menonton video tersebut.
- c. Ruang kolaborasi (**90 menit**)
- Guru membagi kelompok menjadi 6 kelompok dengan anggota masing – masing kelompok 6 orang. Guru membagi kelompok dengan berhitung dari angka 1 sampai 6 dan meminta peserta didik untuk bergabung ke kelompok masing – masing atas dasar kesamaan nomor.
 - Guru meminta peserta didik untuk mendiskusikan kontrak belajar secara berkelompok
 - Guru meminta peserta didik untuk mencari literatur di internet dan mendiskusikan tentang berbagai desain fashion secara berkelompok
 - Guru mengamati diskusi peserta didik dan membantu bagi kelompok yang mendapatkan kesulitan
- d. Demonstrasi kontekstual (**45 menit**)
- Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi tentang kontrak belajar ke depan secara bergantian seluruh kelompok , masing-masing kelompok diberikan waktu **5 menit**
 - Peserta didik memberikan tanggapan terhadap hasil presentasi diskusi tentang unsur dan prinsip desain ke depan secara bergantian (**10 menit**)
- e. Refleksi terbimbing (**10 menit**)
- Guru memberikan refleksi pembelajaran dengan menanyakan ke peserta didik bagaimana perasaanmu mengikuti pembelajaran Dasar fashion desain hari ini?
 - Apa saja hal yang kamu peroleh selama pembelajaran berlangsung?
3. Penutup (**10 menit**)
- Guru memberikan kesimpulan tentang pembelajaran yang diberikan hari ini
 - Guru menutup dengan Yel yel kelas
 - Guru memberikan motivasi tetap semangat tetap rajin ibadah tetap bernaktil pada orang tua dan jaga hati selalu

Pertemuan 2

1. Pendahuluan (15 Menit)

- Menyanyikan lagu Indonesia Raya dan profil Pelajar Pancasila
- Mengawali memberi salam dan meminta salah satu peserta didik untuk memimpin berdoa dilakukan secara bergantian sehingga semua siswa mendapat giliran untuk memimpin doa
- Memantau kehadiran dengan mengabsen peserta didik
- Memotivasi peserta didik untuk lebih fokus dan semangat dalam mengikuti pembelajaran secara tatap muka di masa pandemi ini
- Mengingatkan peserta didik agar selalu mematuhi protokol kesehatan dalam semua kegiatan

2. Inti (240 Menit)

Guru memulai pembelajaran dengan menerapkan kurikulum Merdeka dengan langkah – langkah sebagai berikut:

a. Mulai Dari diri (20 menit)

- Guru melakukan **pagi peduli** dengan peserta didik diminta menceritakan tentang teman yang sudah di kenal baik satu kelas maupun kelas lain dengan perwakilan 3 orang maju ke depan selama maximal 2 menit. Anak yang maju dilakukan secara bergantian dari minggu ke minggu.
- Peserta didik menjawab pertanyaan tentang
Apa jenis pakain favorite yang sering kalian pakai? Sebutkan jenis busananya?
- Guru menyampaikan assessment diagnostic untuk dikerjakan di GC

b. Eksplorasi Konsep (90 menit)

- Menyampaikan elemen pembelajaran dalam dasar fashion desain
- Menyampaikan langkah pembelajaran / cara kerja siswa (SOP) dalam mengerjakan tugas kelompok atau individu dan mengupload ke Google Classroom
- peserta didik membaca materi tentang unsur – unsur desain dan nilai estetis
- Guru memberikan penjelasan tentang Basic & Style
- peserta didik belajar materi tentang bagian-bagian dan bentuk busana lewat video fashion show tentang Basic & Style
- guru menjelaskan tentang bagian-bagian dan bentuk busana

c. Ruang Kolaborasi (90 menit)

- Peserta didik membuat kelompok 6 orang
- Peserta didik mendiskusikan tentang contoh – contoh Basic & Style dengan mengisi Lembar Kerja Siswa pertemuan 1 dengan soal :
 - 1) mencari model busana yang menarik kemudian klasifikasikan berdasarkan jenis busana apa.
 - 2) Salah satu peserta Upload hasil diskusi di GC dan nilai untuk satu kelompok
 - 3) Guru mengamati jalannya diskusi dan berkeliling membantu kelompok yang merasakan kesulitan.

d. Refleksi terbimbing (15 menit)

Untuk melakukan refleksi terbimbing peserta didik menjawab pertanyaan berikut secara individu

- Bagaimana langkah yang bisa kalian agar dapat mengelompokkan desain busana menurut Basic & Style?
Jawaban pertanyaan dapat diupload di GC

e. Demonstrasi kontekstual

Untuk melakukan demonstrasi kontekstual peserta didik diminta membuat peta konsep secara individu tentang Basic & Style!

Jawaban pertanyaan upload di GC

3. Penutup (15 Menit)

- Menyampaikan ke peserta didik untuk selalu mengupload tugas ke GC
- Membuat kesimpulan bersama dengan peserta didik

- Guru bersama peserta didik melakukan senam profil pelajar pancasila
- Menutup dengan doa bersama - sama

Pertemuan 3

1. Pendahuluan (15 Menit)

- Menyanyikan lagu Indonesia Raya dan profil Pelajar Pancasila
- Mengawali memberi salam dan meminta salah satu peserta didik untuk memimpin berdoa
- Memantau kehadiran dengan mengabsen peserta didik
- Memotivasi peserta didik untuk lebih fokus dan semangat dalam mengikuti pembelajaran secara tatap muka di masa pandemi ini
- Mengingatkan peserta didik agar selalu mematuhi protocol kesehatan dalam semua kegiatan

2. Inti (240 Menit)

Guru memulai pembelajaran dengan menerapkan kurikulum Merdeka dengan langkah – langkah sebagai berikut:

a. Mulai Dari diri (20 menit)

- Guru melakukan **pagi peduli** dengan peserta didik diminta menceritakan tentang benda-benda yang tidak terpakai apa saja yang mereka lihat dalam perjalanan dari rumah ke sekolah.
- Memaparkan konsep kolase melalui video pembuatan kolase.
- Peserta didik menjawab pertanyaan tentang :
Apakah kalian pernah membuat kolase saat di SLTP! Bahan apa saja yang digunakan? Apa bentuknya?

b. Eksplorasi Konsep (45 menit)

- Guru melakukan tanya jawab tentang kolase berdasarkan konsep mencari sumber ide dengan menampilkan video keanekaragaman bentuk kolase sebagai bahan sumber ide pembuatan desain busana.
- Guru memberikan tugas untuk dikerjakan Peserta didik di GC tentang
 - 1) Konsep kolase
 - 2) Mendiskripsikan alat bahan dan Langkah Langkah membuat kolase
 - 3) Menerapkan Teknik membuat kolase
 - 4) Bagaimana menemukan inspirasi desain busana dengan konsep kolase

c. Ruang Kolaborasi (135 menit)

- Peserta didik membuat kelompok 6 orang
- Peserta didik membuat kolase secara berkelompok
- Guru mengamati dan membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan dalam membuat kolase

d. Demonstrasi Kontekstual (20 menit)

- Peserta didik mempresentasikan hasil kerja membuat kolase dengan maju ke depan secara bergantian tiap kelompok

3. Penutup (15 Menit)

- Menyampaikan ke peserta didik untuk mengupload tugas ke GC
- Bersama – sama membuat kesimpulan
- Guru bersama peserta didik melakukan senam profil pelajar pancasila
- Memberikan pengumuman bahwa minggu depan akan ada guru tamu dari desainer busana karnaval Bayu Supriyanto S.Sn yang akan mengisi.
- Menutup dengan doa bersama - sama

Pertemuan 4

1. Pendahuluan (15 Menit)

- b. Menyanyikan lagu Indonesia Raya dan profil Pelajar Pancasila
- c. Mengawali memberi salam dan meminta salah satu peserta didik untuk memimpin berdoa
- d. Memantau kehadiran dengan mengabsen peserta didik
- e. Memotifasi peserta didik untuk lebih fokus dan semangat dalam mengikuti pembelajaran secara tatap muka di masa pandemi ini
- f. Mengingatkan peserta didik agar selalu mematuhi protocol kesehatan dalam semua kegiatan

2. Inti (240 Menit)

Guru memulai pembelajaran dengan menerapkan kurikulum Merdeka dengan langkah – langkah sebagai berikut

- a. Mulai Dari diri (5 menit)
 - Guru melakukan pagi peduli dengan memperkenalkan guru tamu dari praktisi desain busana karnaval
- b. Eksplorasi Konsep (180 Menit)
 - Peserta didik mengeksplere berbagai desain fashion karnaval dengan mendatangkan guru tamu / praktisi / fashion designer
- c. Ruang Kolaborasi
 - Peserta didik membuat kelompok 6 orang
 - Peserta didik membuat replika busana karnaval
 - Peserta didik membuat replika busana karnaval dipandu oleh guru tamu
- d. Demonstrasi kontekstual
Untuk melakukan demontrasi kontekstual peserta didik diminta menceritakan ide gagasan unsurdesainnya yaitu peragaan busana karnaval

3. Penutup (15 Menit)

- Menyampaikan ke peserta didik untuk menyiapkan busana karnavalnya dengan baik untuk kemudian diperagakan
- Bersama – sama membuat kesimpulan
- Guru bersama peserta didik melakukan senam profil pelajar pancasila
- Menutup dengan doa bersama - sama

L. ASESMEN

Jenis assesmen menggunakan diagnostic, formatif dan sumatif

a. Diagnostic

1) Diagnostic non kognitif

Daftar pertanyaan antara lain:

- Bagaimana perasaanmu sekolah di SMK.....?
- Berapa jarak antara rumahmu dan sekolahan?
- Bagaimana cara belajar kamu di rumah?
- Apakah kamu memiliki handphone / laptop di rumah?
- Apakah hobi kamu?
- Apakah kamu menyukai pelajaran seni?

2) Diagnostic kognitif

- Apa yang kamu ketahui tentang desain?
- Sebutkan macam – macam unsur desain?
- Desain busana apa saja yang kamu sukai?
- Pernahkah kaliyan melihat fashion show? Jenis busana apa saja yang kamu lihat?
- Apa saja yang kalian amati ketika melihat sebuah peragaan busana?
- Apakah kalian dapat membuat desain busana dengan konsep kolase? Desain baju apa saja yang bisa kalian buat?
- Sebutkan nama – nama perancang yang kamu ketahui?

b. Formatif

1) Tuliskan makna basic dan style yang kamu amati!

No	Nama	Kesesuaian makna dengan jenis busana	Waktu pengumpulan	Total score

KRITERIA :

Kesesuaian makna

Jika sesuai makna basic dan style dengan jenis busana nilai 86 – 100

Jika kurang sesuai makna basic dan style dengan jenis busana nilai 76-85

Jika tidak sesuai makna basic dan style dengan jenis busana nilai 66-75

Jika tidak mengumpulkan nilai 56 - 65

Waktu pengumpulan

Jika waktu pengumpulan kurang 1 minggu pengumpulan nilai 86-100

Jika waktu pengumpulan 1 s/d 3 nilai 76-85

Jika waktu pengumpulan lebih 3 minggu nilai 66-75

Jika tidak mengumpulkan nilai 56-65
Nilai rata – rata dari kolom 1 s / d 2

2) Presentasikan ide gagasan desain kreasi kamu!

No	Nama	Penguasaan materi	Sikap	Keaslian ide	Total score

KRITERIA :

Jika sangat menguasai dan urut materi nilai 86 – 100

Jika menguasai tidak urut materi nilai 70-85

Jika kurang menguasai materi 66-69

Jika tidak menguasai materi nilai 56 - 65

Jika serius dan jujur dalam pembawaan nilai 86 – 100

Jika kadang - kadang serius dalam pembawaan nilai 70-85

Jika kurang serius dalam pembawaan nilai 66-69

Jika tidak serius dalam pembawaan nilai 56 - 65

Jika ide baru nilai 86 – 100

Jika ide unsurdesain yang sudah ada nilai 70 – 85

Jika tidak ada ide nilai 56 – 69

Nilai rata – rata dari kolom 1 s / d 3

3) **Pengamatan**

No	Nama	mandiri	kreatif	Kebhinekaan global	Gotong royong

Norma penilaian

1. Selalu konsisten nilai 91 – 100

2. Konsisten 81 – 90

3. Mulai konsisten 75 – 80

4. Kurang konsisten 70 – 74

5. Sangat kurang < 73

c. Sumatif

1) Tes sumatif 1

a) Kisi – kisi tes sumatif 1

No	Elemen	Capaian Pembelajaran	Materi	Level Kognitif	Indikator soal	Bentuk soal	No soal
1	Mengalami	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menggali makna dan simbol pada	Pengertian unsur desain	L3 / C5	Disajikan pernyataan tentang unsur desain peserta didik membenarkan atau meyalahkan pernyataan tersebut	B/S	1
2		unsur desain dan kreasi ke dalam bentuk desain busana	Contoh – contoh unsur desain	L3 / C5	Disajikan contoh unsur desain peserta didik mampu membenarkan atau menyalahkan unsur desain tersebut	B/S	2
3			Contoh – contoh unsur desain	L3 / C5	Disajikan contoh unsur desain peserta didik mampu membenarkan atau menyalahkan unsur desain tersebut	B/S	3
4			Fungsi seni unsurdesain	L3 / C5	Disajikan ilustrasi pertunjukan unsurdesain beserta fungsinya diharapkan peserta didik mampu membenarkan atau menyalahkan penggolongan fungsi unsurdesain tersebut	B/S	4
5			Unsur – unsur seni	L3 / C5	Disajikan sebuah istilah unsurdesain diharapkan peserta didik mampu membenarkan atau menyalahkan pernyataan tersebut berdasarkan penggolongan unsur – unsur seni	B/S	5
6			Nilai keindahan unsur	L3 / C5	Disajikan ilustrasi unsur desainan diharapkan peserta	B/S	6

			desain		didik mampu membenarkan atau menyalahkan pernyataan tersebut berdasarkan nilai keindahan unsur desain		
7			Symbol dalam unsur desain	L3 / C5	Disajikan ilustrasi unresain beserta maknanya peserta didik membenarkan atau menyalahkan pernyataan tersebut berdasarkan makna unsur desain tersebut	B/S	7
8			Symbol dalam unsur desain	L3 / C5	Disajikan pengertian unsur desain diharapkan peserta didik mampu membenarkan atau menyalahkan menyalahkan pernyataan tersebut	B/S	8
9			Contoh - contoh unsur desain beserta gambarnya	L3 / C5	Disajikan contoh unsur desain beserta gambarnya peserta didik mampu membenarkan atau menyalahkan pernyataan tersebut	B/S	9
10			Makna unsur desain	L3 / C5	Disajikan ilustrasi unsur desain beserta maknanya diharapkan peserta didik mampu membenarkan atau menyalahkan pernyataan tersebut	B/S	10

b) Tes sumatif 1

Soal: silahkan kalian jawab benar apa salah pernyataan berikut!

1. Unsur desain adalah unsur desain yang digunakan untuk membuat desain busana (B/S)
2. Warna merupakan salah satu unsur desain (B/S)
3. Tekstur adalah unsur desain yang dapat dikenali dengan cara diraba (B/S)
4. Keysha melihat fashion show yang dipentaskan dalam acara gelar karya

kelas dua belas. Ketika melihat peragaan tersebut Keysha memahami beberapa unsur yang mendukung sebuah busana. (B/S)

5. Ukuran merupakan salah satu pendukung dalam unsur unsur desain (B/S)
6. Yuli memahami sebuah unsur desain dengan baik, sehingga dia dapat menerapkan pada penciptaan sebuah desain busana. (B/S)
7. Unsur desain dapat memberikan kesan yang berbeda jika diterapkan pada sebuah desain busana. (B/S)
8. Besar kecil, tinggi pendek, vertikal horisontal adalah termasuk unsur desain (B/S)
9. Bentuk saku termasuk unsur desain. (B/S)
10. Unsur desain garis tegak lurus dan tebal menggambarkan kesan gagah.(B/S)

c) Kunci Jawaban tes sumatif 1

1. S
2. B
3. B
4. B
5. S
6. S
7. B
8. B
9. S

d) BNorma penilaian tes sumatif 1

$$\begin{aligned}\text{Nilai} &= \text{jumlah soal yang benar} \times 10 \\ &= 10 \times 10 \\ &= 100\end{aligned}$$

M. PENGAYAAN DAN PENDAMPINGAN

Bagaimana hasil pembelajaran dan asesmen Kalian? Jika Kalian merasa masih belum memiliki tuntutan kompetensi, Kalian masih bisa melakukan remedial dengan membaca ulang dan melaksanakan evaluasi sumatif. Namun jika telah memiliki kemampuan, silakan lakukan pengamatan unsur desain kelompok lain

N. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

- Lembar Kerja Siswa pertemuan 2 :
mencari 10 unsur desain dan prinsip desain dalam sebuah desain busana kemudian klasifikasikan berdasarkan jenis unsur desain dan prinsip desain dengan form di bawah ini :

No	Nama unsur	Unsur desain	Prinsip desain	keterangan
----	------------	--------------	----------------	------------

- Lembar Kerja Siswa pertemuan 3 :
Mencari 1 *basic dan style* kemudian tuliskan karakteristiknya / keunikan *basic dan style* tersebut dengan form di bawah ini :

No	Nama busana	<i>basic dan style</i>	Karakteristik	Keterangan

- Lembar Kerja Siswa pertemuan 4:
Mencari model busana kemudian tuliskan karakteristiknya tersebut dengan form dibawah ini :

No	Nama busana	Karnaval	Pesta	Karakteristiknya

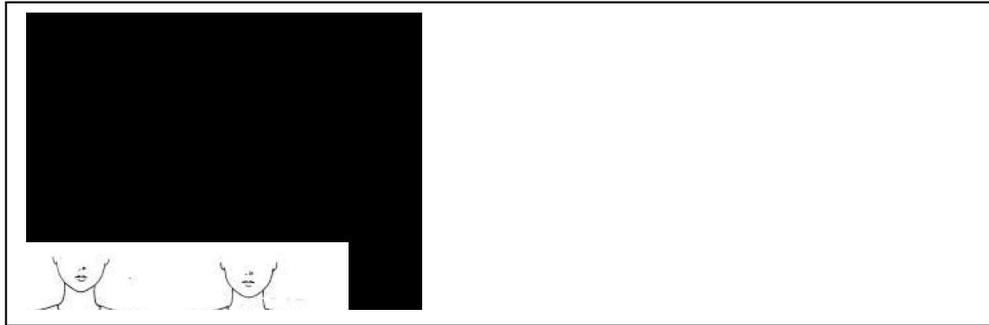
O. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

DASAR FASHION DESAIN

1. Menjelaskan pengertian desain
2. Menguraikan pengelompokan desain
3. Menguraikan unsur-unsur desain
4. Menjelaskan prinsip-prinsip desain
5. Mengekspresikan unsur-unsur desain pada desain busana
6. Mengekspresikan prinsip-prinsip desain pada desain busana
7. Mengevaluasi hasil belajar desain busana tentang unsur dan prinsip desain busana
8. Bagian-bagian busana
 - a. Garis leher (*neckline*)

Garis leher adalah bentuk busana yang terletak di leher umumnya disebut garis leher. Pada dasarnya garis leher berasal dari garis lurus, garis lengkung, dan gabungan garis lurus dan lengkung. Dari garis lurus dan lengkung diperoleh bentuk garis leher sebagai berikut:

- Garis lurus; garis leher bentuk V, persegi



Gambar 4.6. garis leher V

- Garis lengkung; garis leher bentuk bulat, Sabrina



Gambar 4.7. Garis leher bulat

- Garis lurus dan lengkung: bentuk U, dan bentuk jantung.

Bentuk tersebut adalah bentuk dasar yang dapat diubah sesuai kreatifitas perancangnya. Biasanya disesuaikan dengan bentuk wajah dan perkembangan mode saat ini.

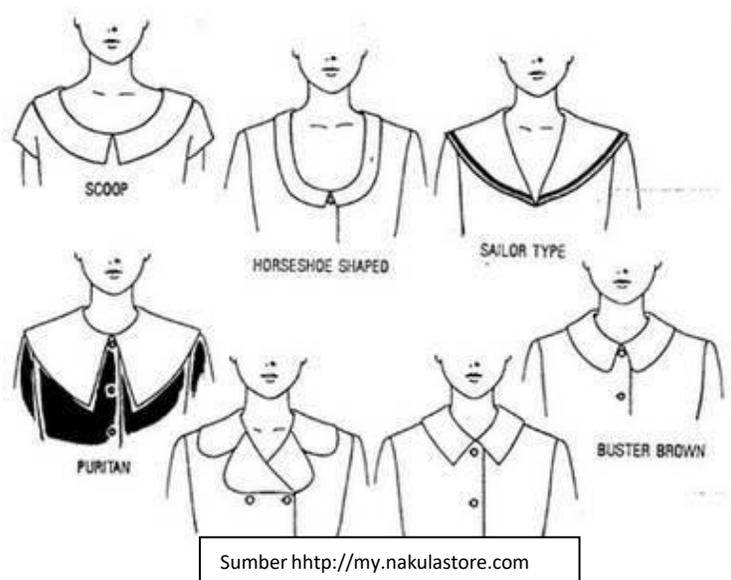
b. Kerah(*collar*)

Kerah adalah penyelesaian daerah leher dengan tambahan potongan kain. Kerah dan garis leher memiliki peran yang sama pentingnya dalam memberikan kesan pada penampilan seseorang. Garis leher memberi kesan santai, sedangkan kerah memberi kesan setengah resmi. Pemilihan model kerah yang tepat akan meningkatkan penampilan seseorang. Kesalahan pada pemilihan model kerah terhadap bentuk wajah

akan memperlihatkan ketidak proporsian tubuh pemakai.

Karena kreatifitas, menyebabkan bentuk, desain, dan ukuran kerah menjadi beragam. Keberagaman ini dapat disimpulkan menjadi beberapa bentuk dasar yang terdiri dari:

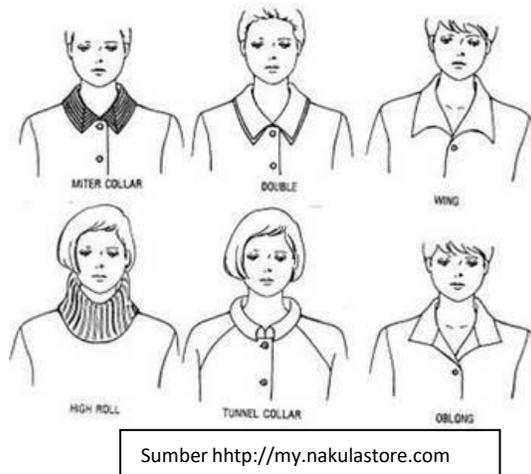
- 1) Kerah rebah (*flat collar*), disebut juga kerah bayi karena biasanya kerah ini dipakai pada busana bayi dan anak-anak. Namun perkembangan mode menjadikannya pantas untuk busana apa saja. Kerah rebah adalah kerah yang letaknya merebah disekeliling garis leher badan dan bahu tanpa menggunakan penegak. Pengembangan bentuk kerah rebah ini adalah kerah peterpan, cape bib, dan berta.



Gambar 4.10 Gambar model-model kerah rebah

- 2) Kerah rol (*roll collar*), dikenal juga dengan kerah setengah rebah atau setengah berdiri. Kerah setengah tegak adalah kerah yang memiliki

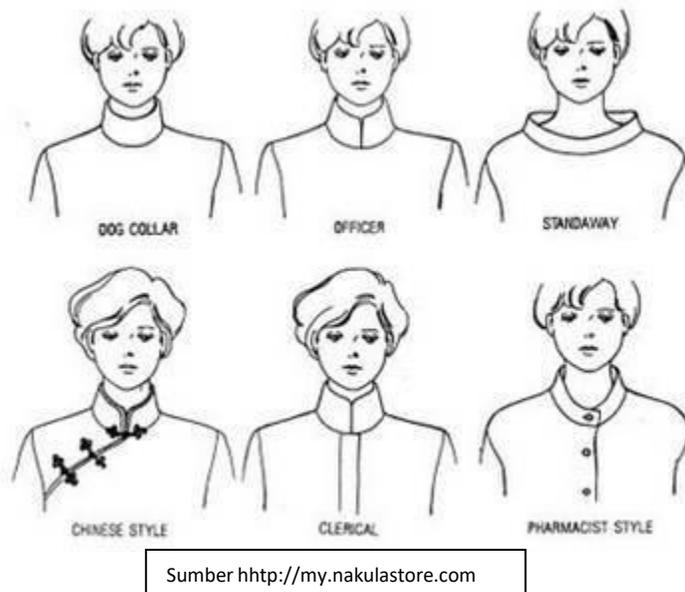
penegak dibagian belakang namun merebah pada bagian muka.



Gambar 4.11. macam-macam kerah setengah rebah
Pengembangan bentuk kerah ini adalah model kerah lapel, eton, dan kelasi.

3) Kerah tegak (*stand collar*)

Kerah tegak adalah kerah yang berdiri tegak disekeliling garis leher. Tegaknya kerah ini karena ada penegak atau kaki kerah.



Gambar 4.12. Macam-macam kerah tegak

Kerah tegak cocok untuk orang yang memiliki leher jenjang atau panjang. Jika orang dengan leher pendek hindari menggunakan kerah tegak, yang tepat adalah memilih kerah rebah atau tanpa kerah.

c. Lengan (*sleeve*)

Lengan adalah bagian busana yang menutupi tangan. Menurut bentuknya lengan terdiri dari dua, yaitu;

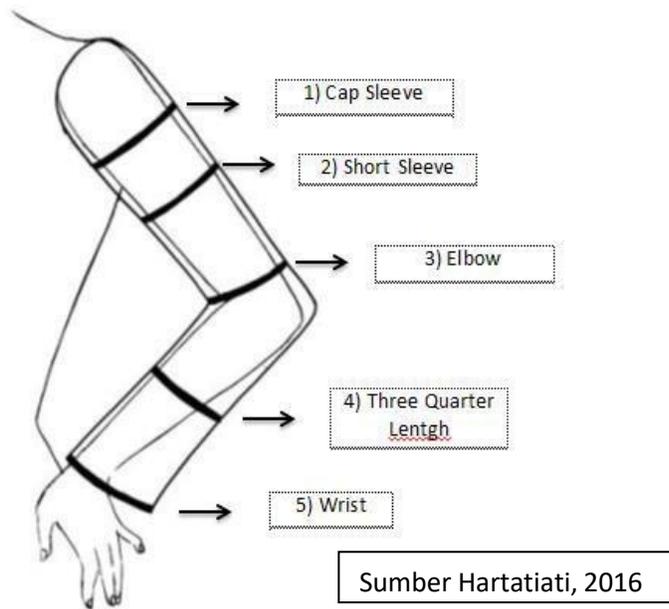
1) Lengan yang dipasangkan (*set in sleeves*)

Lengan yang dipasangkan adalah lengan yang polanya tersendiri kemudian dijahitkan atau disambungkan pada kerung lengan pada badan.

Penggunaan lengan yang dipasangkan dan menyatu dengan badan sebaiknya disesuaikan dengan bentuk tubuh seseorang. Hal ini perlu dianalisa karena pemakaian lengan pada bentuk badan yang tidak sesuai akan mempengaruhi penglihatan dan ketidak idealan.

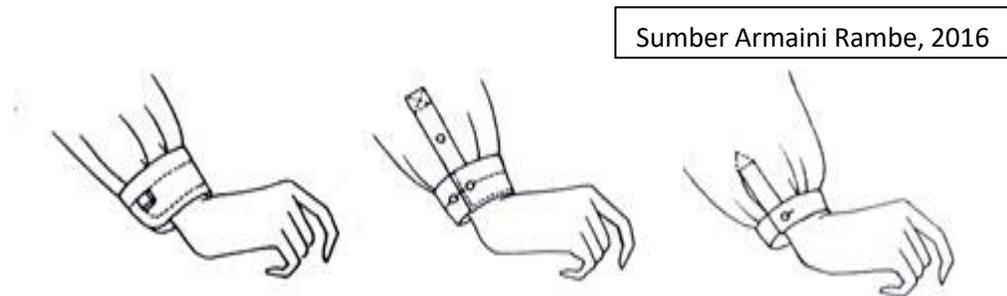
Menurut Hartatiati (2016), lengan dengan panjang yang berbeda juga memiliki nama yang berbeda pula. Adapun nama lengan tersebut adalah:

- 1) *Cap Sleeve*, yaitu lengan yang panjangnya hanya sampai puncak lengan.
- 2) *Short Sleeve*, yaitu lengan yang panjangnya hanya sampai pertengahan pangkal tangan.
- 3) *Elbow*, yaitu lengan yang panjangnya hanya sampai siku
- 4) *Three Quarter Length*, yaitu lengan yang panjangnya tiga perempat panjang tangan.
- 5) *Wrist*, yaitu lengan yang panjangnya sampai mata tangan.



d. Manset (*cuff*)

Manset merupakan penyelesaian akhir dari ujung lengan dengan menggunakan bahan atau kain. Perkembangan bentuk manset saat ini sangat beragam. Manset dapat dipasangkan pada semua panjang lengan. Namun Penggunaan manset harus memperhatikan bentuk tubuh seseorang. Bentuk tubuh besar pendek hindari penggunaan lengan panjang yang bermanset, namun pilih lengan $\frac{3}{4}$ dengan manset yang sama lebarnya dengan lubang lengan.



Gambar 4.16 Gambar Macam-macam manset

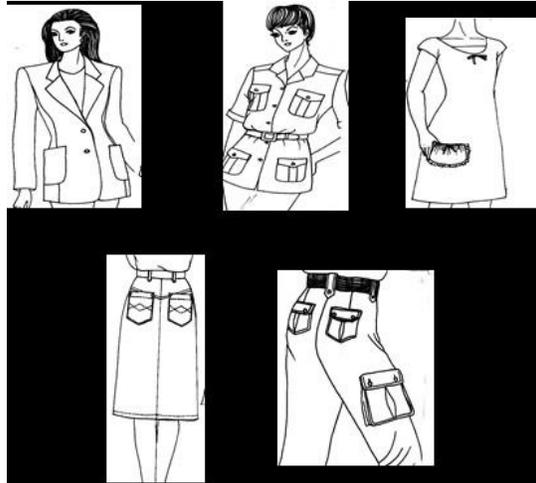
e. Saku (*pocket*)

Saku adalah kain tambahan yang dijahitkan pada busana dan memiliki fungsi selain untuk menyimpan juga untuk hiasan pakaian. Pemakaian saku pada pakaian perlu dianalisa dengan baik terkait dengan jenis busana, bentuk tubuh, kesempatan, dan bahan, agar dapat meningkatkan kualitas penampilan.

Menurut Armaini Rambe ada dua macam saku yaitu;

1) Saku luar (saku tempel)

Adalah saku yang ditempel pada bagian luar pakaian dengan disetik pada bagian luar atau disetik pada bagian dalam saku.



Sumber Armaini Rambe, 2016

Gambar 4.17 Gambar Macam-macam Saku Luar

2) Saku dalam (saku bobok)

Saku Dalam (bobok) merupakan saku yang dijahitkan pada bagian dalam pakaian. Yang terlihat lubang atau kelepaknya saja dari luar. Lubang saku ini dapat dibuat tegak, miring, menyudut atau mendatar.



Saku vest

Saku passepoille

Saku dalam variasi

Saku dalam variasi

saku sisi

saku kleep

Sumber Armaini Rambe, 2016

Gambar 4.18 Gambar Macam-macam Saku Dalam

f. Belahan (closing).

Belahan menurut Ernawati adalah pengikat dua bagian busana menjadi satu. Penutup busana ini biasanya menggunakan kancing hias, kancing tekan, kancing kait, resleting, perekat, sengkeli, dan gesper.

Namun sesuai perkembangan teknologi dan kreatifitas tidak menutup kemungkinan belahan ini digunakan bahan lain.

g. Rok

Menurut Sicilia Sawitri dkk (2004) Rok adalah bagian busana yang dikenakan pada bagian bawah blus atau kemeja. Model rok ada banyak macamnya, namun pada dasarnya ada enam bentuk, yaitu rok suai, rok kerut, rok lipit, rok pias, rok drapery, dan rok lingkaran.

1) Rok suai/lurus

Model yang paling simple. Adalah bentuk yang sama dengan bentuk badan bagian bawah. Rok jenis ini tepat dipakai oleh orang bertubuh ideal karena terlihat proporsional. Contoh dari rok lurus ini adalah; Straight Skirt, Tigh Skirt, Wrap Skirt dan lainnya.

2) Rok kerut

Rok kerut sangat sederhana karena berasal dari kain persegi panjang yang dikerut untuk bagian pinggang sesuai besar lingkaran pinggang. Rok kerut tepat untuk bentuk tubuh ramping dan tinggi kurus. Contoh dari rok kerut adalah; Ruffle Skirt, Over Skirt, Tiered Skirt, Balloon Skirt

3) Rok Lipit

Rok lipit adalah rok yang memiliki lipatan-lipatan pada bagian pinggang dan variasinya. Jumlah dan pola lipitannya juga sesuai selera. Jenis rok lipit ini banyak tergantung lipitnya, misalnya rok lipit hadap yaitu rok yang terdapat lipitnya berhadapan, rok lipit akordion berarti rok tersebut memiliki lipit banyak seperti rok seragam anak sekolah dasar.

4) Rok Pias

Rok pias adalah rok yang bersiluet mengecil pada pinggang dan melebar pada bagian bawah rok, dan terdiri dari beberapa bagian yang dijahit. Rok pias dikembangkan dengan nama sesuai berapa helai potongan. Misalnya Pias 4, 6, 8, dan seterusnya.

5) Rok drapery

Rok drapery adalah rok yang mempunyai siluet besar pada bagian pinggang dan mengecil pada bagian bawah rok.

6) Rok lingkar

Rok yang berbentuk lingkaran, di bagian pinggang dapat dikerut atau licin, ini sesuai selera. Contoh rok lingkar adalah Semi Flare Skirt, Flare Skirt, Circular Skirt, Bell Shape Skirt.

h. Celana

Celana merupakan bagian dari busana yang digunakan pada tubuh bagian bawah dimulai dari pinggang sampai panjang yang diinginkan dengan menggunakan dua pipa untuk kaki.

- Penggolongan celana berdasarkan panjang dan siluetnya.
 - 1) Short : adalah celana dengan panjang sebatas menutupi pinggul
 - 2) Jamaica : celana dengan panjang sampai pertengahan paha
 - 3) Bermuda : celana yang memiliki panjang sampai batas diatas lutut
 - 4) Pedal : yaitu celana yang panjangnya sampai bawah lutut
 - 5) Capri : yaitu celana yang panjangnya sampai mata kaki
 - 6) Full leght : yaitu celana yang panjangnya sampai mata kaki
- Penggolongan celana menurut siluetnya:
 - 1) Fitted : yaitu celana yang ketat membungkus kaki
 - 2) Slim : yaitu celana yang bentuknya pas di kaki
 - 3) Straight : yaitu celana yang bentuknya lurus dari bagian paha
 - 4) Tapered : yaitu celana yang bentuknya pas di pinggang sampai panggul dan meruncing pada bagian bawah
 - 5) Peg top : yaitu celana longgar pada bagian panggul dan meruncing pada bagian bawah
 - 6) Angkle puff : yaitu celana yang bagian bawahnya dikerut
 - 7) Bell botton, yaitu celana yang bentuknya lurus dan mengembang pada bagian bawah
 - 8) Palazzo : yaitu celana yang bentuknya lurus dan mengembang pada bagian bawah
 - 9) Buggy : yaitu celana yang bentuknya lurus dari pinggang sampai ujung bawah celana



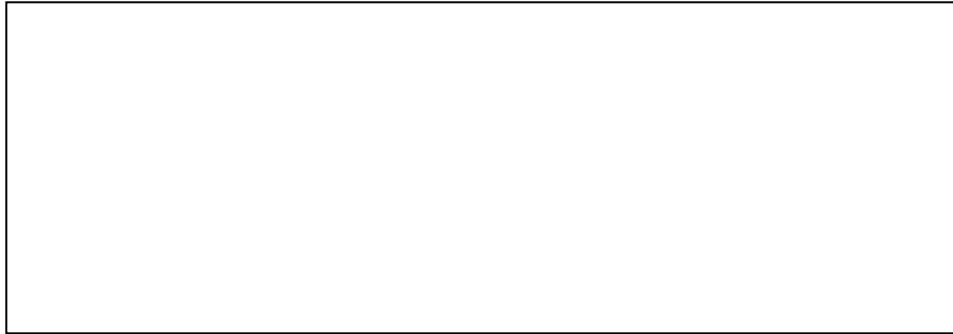
9. Bentuk-bentuk Busana

a. Kutang

Kutang adalah bentuk busana yang menyerupai tabung yang lurus. Kutang merupakan bentuk dasar busana yang paling tua, Bentuknya sangat sederhana seperti tabung yang digunakan melindungi alat vital saja. Pada saat itu kutang dibuat dari kulit kayu yang dipukul-pukul hingga kulit terlepas dari kayu sehingga lebih lentur dan dapat dikenakan. Cara memakainya diselubungkan pada badan dari bawah ketiak hingga panjang yang diinginkan.

Beberapa jenis pakaian kutang yang biasa dipakai yaitu:

1. Tunik merupakan bentuk kutang yang dikenakan dari bawah payudara sampai mata kaki dan diberi dua buah ban/tali ke bahu.
2. Kandys merupakan perkembangan kutang yang dipakai kaum pria dengan bentuk longgar berlipat pada sisi kanan dan kiri serta lengan berbentuk sayap.
3. Kalasiris yaitu pakaian wanita berbentuk kutang longgar yang panjangnya sampai mata kaki. Pemakaiannya terkadang dengan ikat pinggang atau lengan setali.



Gambar 4.1. Bentuk-bentuk Kutang

b. Pakaian Bungkus

Pakaian bungkus adalah pakaian berbentuk lembaran kain persegi panjang dengan cara pemakaiannya dililitkan pada badan dengan panjang dari dada atau panggul sampai panjang yang diinginkan seperti celemek panggul.

Pada perkembangannya menurut Ernawaty Dkk (2008), pakaian bungkus mengalami perubahan cara memakai sesuai daerah yang mengembangkannya. Contoh pakaian bungkus diantaranya adakah;

1. Himation, yaitu busana bungkus yang dipakai para filosof atau pria terhormat pada masa Yunani Kuno. Panjang kainnya sampai 12 atau 15 kaki yang dibuat dari wol atau linen putih yang seluruh bidangnya disulam..
2. Chlamys, yaitu busana kaum pria Yunani Kuno yang berbentuk longgar dan panjang.
3. Mantel/Shawl, yaitu busana berbentuk segi empat panjang dengan cara pemakaiannya disampirkan pada satu bahu atau kedua bahu. Ada peniti dibagian dada sehingga muncul lipit-lipit dan ada rumbai dikedua ujungnya.
4. Toga, yaitu busana kehormatan yang dipakai secara resmi pada jaman kerajaan Roma.
5. Palla, yaitu busana wanita Roma pada zaman kerajaan dipakai di atas tunik atau stola. Pemakaiannya disampirkan pada satu atau kedua bahu dan di semat dengan peniti.
6. Chiton, yaitu busana pria Yunani Kuno yang bahannya terbuat dari wol, lenan atau rami yang diberi sulamandengan benang berwarna ataubenang emas.

Gambar 4.2. Pakaian Bungkus

c. Ponco

Ponco adalah busana penutup bagian atas yang terbuat dari selembar kain yang dilipat melebar ditengah-tengahnya dan pada tengah lipatan diberi lubang leher. Pada awalnya berasal dari kulit binatang, kulit kayu, dan daun-daunan yang dilubangi bagian tengahnya untuk masuknya kepala. Sedangkan bagian sampingnya tidak dijahit. Asal pakaian ini dari Amerika.



Gambar 4.3. Ponco

Macam-macam ponco berdasarkan bentuknya;

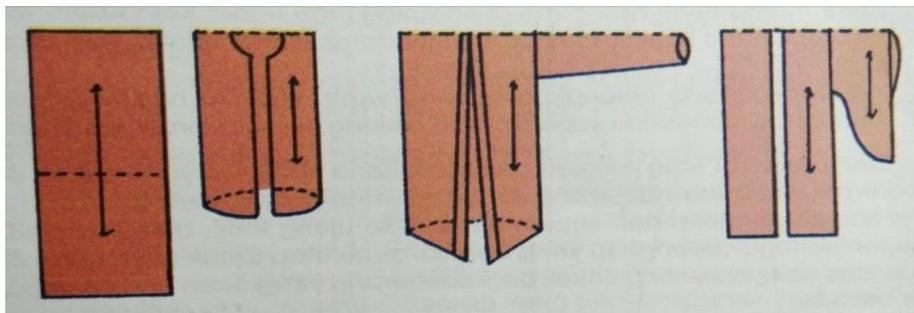
1. Ponco Bahu, busana ini merupakan busana khas dari suku Indian Amerika, Peru, Mexico, dan Tiongkok. Ponco dilubangi untuk masuknya kepala dan menutup bagian bahu sampai panjang lutut atau sampai betis. Panjang ponco bahu tergantung dari budaya bangsa yang mengenakan. Untuk daerah Mexico panjang sampai lutut, untuk daerah Tiongkok menutup bagian bahu saja.
2. Ponco Panggul, busana ini menutupi bagian panggul ke bawah sepanjang yang diinginkan, bahkan ada yang sampai menutup mata kaki serta bagian badan atas terbuka.

Perkembangan busana bentuk Ponco ini sangat pesat. Kita lihat saat ini semua jenis busana yang dimasukkan dari kepala adalah bentuk dasarnya Ponco. Sedangkan perkembangan Ponco Panggul adalah semua busana yang dililitkan di bagian panggul.

Bentuk Kaftan

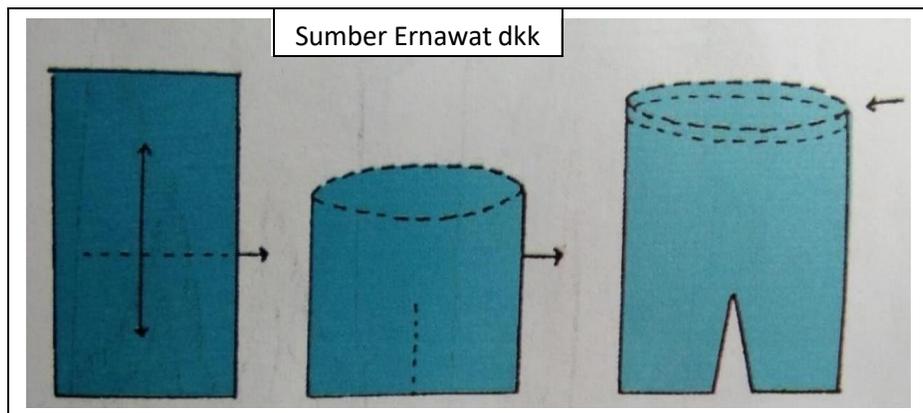
Busana bentuk kaftan merupakan perkembangan dari tunik yang mengalami perkembangan yaitu pada bagian muka dipotong sehingga terdapat belahan pada bagian depan pakaian. Bentuk busana ini berbentuk baju panjang besar longgar, sisinya lurus, berlengan panjang dan ada belahan bagian tengah baju. Di Indonesia dikenal dengan Kebaya, di Jepang dengan nama Kimono, dan di Timur Tengah dengan nama Jubah.

Bentuk kaftan sangat khas yaitu belahan sepanjang bagian mukadran lengan. Pada saat mengenakannya bagian muka yang terbuka biasanya disemat dengan peniti atau dapat juga dibiarkan terbuka lepas tidak disemat. Pemasangan lengan tergantung pada daerah yang mengembangkannya, untuk kebaya lengan dibuat pas lengan, untuk kimono dibuat lebar kotak, dan pada bentuk jubah dibuat longgar dan panjang. Hal ini dipengaruhi oleh iklim atau kondisi alam yang ada.



d. Celana

Celana adalah bagian busana yang berfungsi menutupi badan bagian bawah mulai dari pinggang sampai panggul dan kedua kaki. Bentuk dasar celana dari kain persegi panjang yang dilipat dua mengikuti panjang kain dan bagian lipatan digunting kemudian kedua sisinya dijahit. Untuk lubang kaki sampai paha dibuat guntingan pada bagian tengah kemudian dijahit untuk lubang kaki. Pada bagian pinggang dibuat jahitan lajur untuk memasukkan tali pinggang untuk menahan celana pada pinggang.



Gambar 4.5. Bentuk Dasar celana

Celana yang kita kenal selama ini ternyata bentuk pengembangan dari bentuk dasar busana celemek panggul.

Desain colase

1. Pengertian Kolase

Kolase berasal dari bahasa Perancis *coller* yang berarti merekatkan dengan lem. Sedang dalam bahasa Inggris Kolase disebut *collage* yang berarti merekat.

Kemudian menurut Susanto (2002) dipahami sebagai teknik seni menempel berbagai macam materi selain cat, yaitu kertas, kain, kaca, logam, dan sebagainya yang dapat juga dikombinasikan dengan cat atau lainnya.

Dari pengertian tersebut dapat dipahami bahwa kolase adalah sebuah karya seni yang dapat dibuat dari berbagai bahan, seperti kertas, kertas koran, foto, pita atau benda lainnya yang ditempelkan pada latar belakang,

misalnya kertas polos, karton atau kain. Kolase juga dapat dibuat dengan bahan fisik atau gambar elektronik yang ditempel pada latar belakang digital.

Kolase merupakan cara untuk bereksperimen dengan bermacam-macam bahan agar mendapatkan hasil akhir yang menakjubkan. Keberagaman desain sangat ditentukan oleh kreativitas dan imajinasi pembuatnya. Kolase sangat membutuhkan kreatifitas yang tinggi dan lebih sulit dibandingkan dengan karya seni lainnya. Pembuatan kolase dituntut memiliki kemampuan mencari dan menemukan bahan khusus dan cocok untuk membuat kolase kemudian bagaimana menyelaraskan antara bahan yang berbeda menjadi satu kesatuan karya yang dapat dinikmati.

Berdasarkan definisinya, kolase dibuat dari beberapa bagian bahan berbeda. Bagian-bagian ini dapat berupa jenis benda, seperti kertas, benang, kain, prangko, potongan majalah, plastik, tali rafia, kertas timah, label, tutup botol, korek api, gabus, bahan alami (kulit pohon, daun, biji, kulit telur, ranting pohon, sayuran, dan lain sebagainya.) dapat juga dipilih sebuah media seperti kertas atau kain, atau kombinasi klasik seperti kertas, kancing, dan kertas timah.

Kertas biasa digunakan sebagai latar belakang. Namun dapat juga memilih media dari bahan apa pun yang dianggap tepat. Contohnya, latar belakang bisa dari kertas isap, karton, kain seperti goni (kain karung), kertas koran, sampul buku lama, kayu, kulit kayu halus, plastik, dan lainnya. Selama permukaan dapat digunakan dan benda-benda dapat ditempelkan pada media tersebut, bahan itu dapat digunakan untuk membuat kolase.

Beberapa unsur desain yang terdapat pada kolase adalah:

- 1) Unsur Titik dan bintik: yaitu unsur seni rupa yang terkecil tidak memiliki ukuran panjang ataupun lebar. Sedangkan bintik adalah titik yang lebih besar. Unsur titik dan bintik pada kolase biasanya dalam bentuk butiran pasir laut. Sedangkan bintik dapat berupa biji-bijian atau kerikil kecil.
- 2) Unsur Garis: yaitu perpanjangan dari unsur titik yang mempunyai ukuran panjang relative tetapi tidak memiliki ukuran lebar. Pada unsur kolase untuk garis ini dapat berbentuk lidi, batang korek api, kawat, benang, dan lainnya.
- 3) Unsur Bidang: yaitu unsur yang terjadi karena pertemuan beberapa garis. Aplikasi dalam kolase adalah bidang datar atau dua dimensi dan bervolume atau tiga dimensi.

- 4) Unsur Warna: yaitu unsur yang cukup penting dalam kehidupan yang dapat ditangkap oleh indra penglihatan manusia. Unsur warna yang terdapat pada kolase adalah diwujudkan dari unsur cat, pita, kertas warna, renda, dan kain.

a. Jenis Kolase

Kolase dibedakan menjadi beberapa segi, yaitu

1) Fungsi

Dari segi fungsi, kolase dapat dipahami sebagai seni murni dan terapan. Seni murni merupakan sebuah karya yang dibuat semata mata hanya untuk memenuhi kebutuhan estetik. Kebutuhan akan keindahan ini tidak terbatas sejauh kreatifitas seseorang dalam mewujudkan rasa seni dalam jiwanya. Sedangkan seni terapan atau seni pakai merupakan karya seni rupa yang dibuat bentuk untuk memenuhi kebutuhan praktis. Penerapannya lebih menampilkan komposisi dengan kualitas artistik yang bersifat dekoratif.

2) Matra

Berdasarkan matra maka kolase dibedakan menjadi dua, yaitu kolase pada permukaan dua dimensi (dwi matra) dan kolase tiga dimensi (tri matra).

3) Corak

Menurut coraknya kolase dibagi menjadi dua jenis juga yaitu representative dan nonrepresentatif. Representative berarti menggambarkan wujud nyata yang bentuknya masih dapat dikenali dengan jelas. Sedangkan non representatif berarti tidak menampilkan bentuk nyata, bersifat abstrak, dan menampilkan komposisi unsurvisual yang indah.

4) Material

Semua bahan dapat dimanfaatkan untuk membuat kolase asalkan ditata dalam komposisi yang menarik dan unik. Bahan kolase yang beragam akan ditempelkan pada berbagai macam jenis permukaan, seperti kayu, plastic, kertas, kaca, keramik, karton, dan lainnya dengan syarat relative rata dan mudah untuk ditempleli. Secara umum material untuk kolase ini dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu bahan-bahan alam (daun, ranting, bunga, buah, akar, batu, biji, kulit,

dan lain-lain), dan bahan sintetis (plastic, serat buatan, logam, kertas, tutup botol dan lain-lain).

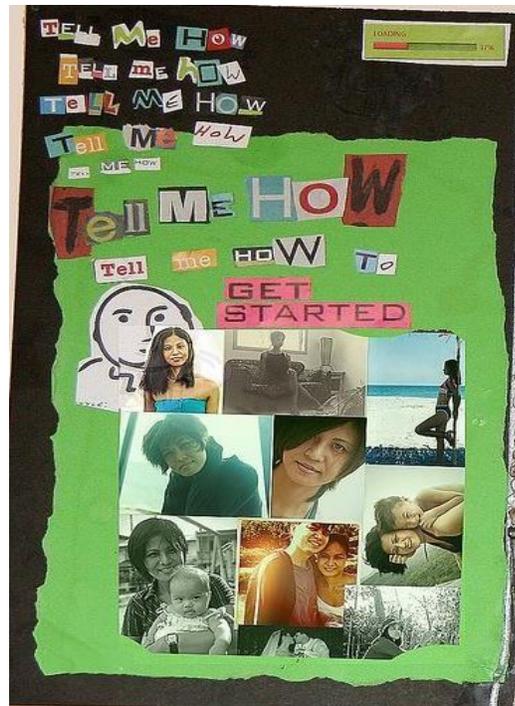
b. Peralatan, Teknik, dan Metode

Peralatan yang dibutuhkan untuk membuat kolase adalah : 1) alat potong; pisau, cutter, gunting, gergaji, tang, dan lainnya. 2) bahan perekat; lem kertas, perekat vinyl, PVC, lem plastic, lem bakar, jarum dan benang jahit, dan lainnya sesuai bahan yang akan direkatkan.

Sedangkan untuk teknik umumnya karya kolase dibuat dengan teknik rakit, rekat, jahit, ikat, sobek, gunting, potong, dan sebagainya. Atau bisa juga kombinasi dari dua atau lebih teknik merekatkan sesuai dengan bahan kolase yang akan dibuat. Berbagai metode untuk membuat kolase yaitu 1) tumpang tindih atau saling menutup (*overlapping*), 2) penataan ruang (*spatial arrangement*), 3) repetisi atau pengulangan (*repetition*), 4) komposisi beragam jenis tekstur daribahan yang berbeda, dan 5) kolase metode digital.



Gambar 4.1. Kolase Metode Tumpang Tindih dan Penataan Ruang
Sumber: Pinterest



Gambar 4.2. Kolase Metode Penataan Ulang
Sumber : wikipedi



Gambar 4.3. Kolase Metode Beragam Bahan
Sumber: pinterest

Kolase dengan metode digital sudah umum dikerjakan, konsepnya adalah pengerjaan dengan computer dan bahannya tinggal ambil dari internet untuk

dikembangkan secara digital. Kelebihannya adalah dapat dilakukan dimanapun kapanpun, yang dibutuhkan hanyalah perangkat digital.



Gambar 4.4. Kolase Metode Digital

Sumber: Pinterest

2. Prosedur Pembuatan Kolase

Mengumpulkan dan menyimpan bahan-bahan untuk membuat kolase. Bahan-bahan untuk menyusun sebuah kolase diperoleh dari semua benda dan atau bahan bekas yang dapat memunculkan ide desain baru. Kreatifitas akan membantu dalam menyusun bahan yang ada pada sebuah kertas. Semakin banyak bahan yang ditampilkan akan semakin mudah memunculkan ide baru sebuah busana. Kolase akan terbentuk dengan sendirinya saat bahan yang disusun sesuai dengan kriteria busana yang diinginkan. Bahan-bahan tersebut membantu memudahkan menyatukan sumber ide dalam datu desain.

Prosedur pembuatan kolase adalah sebagai berikut:

1. Kumpulkan bahan yang dibutuhkan untuk membuat kolase seperti;
 - Karton, sayuran, buah, alat tulis, kertas foto copy, kantong kertas, kertas tisu, kertas bercorak, kertas buatan tangan, dan sebagainya. Kertas yang digunakan bisa bertekstur lembut atau keras, atau perpaduan keduanya.

- Untuk membuat kata-kata, gunting huruf dari sumbernya dengan font yang berbeda-beda.



Gambar 4.7. Bahan Dari Macam Macam Huruf
Sumber: Wikihow

2. Munculkan sebuah tema

Pada awalnya mungkin sudah memiliki tema, atau mungkin baru terbersit saat mengumpulkan bahan-bahan. Apa pun itu, buatlah tema kolase berdasarkan ide atau gambar utama. Latihan menyusun bahan untuk dibuat menjadi desain yang layak untuk dilihat sebagai karya kreatif. Tema sangat perlu sebagai pedoman pengembangan kreasi. Namun tema dapat berubah ditengah jalan karena melihat wujud kolase yang hampir jadi.

3. Pertimbangkan untuk menambah ornamen

Walau tidak penting, ornamen dapat membuat kolase menjadi lebih indah dengan menambahkan kedalaman, minat, dan kilau. Gunakan pita, manik-manik, tali, bulu atau kain di kolase kertas. Menemukan barang-barang ini di sekitar rumah, atau beli dari toko kerajinan tangan.

4. Tetapkan apa yang akan ditempel di kolase

Kita dapat menggunakan secarik kertas, karton atau bagian kardus, dan lainnya. Apa pun yang dipilih, pastikan bahan itu cukup kuat untuk menahan beberapa lapis bobot dan mudah untuk dipajang. Kolase yang sudah jadi akan baik untuk hiasan dinding guna memotivasi untuk terus berkarya.

5. Kumpulkan semua potongan sebelum ditempelkan

Walaupun bersifat opsional, ada baiknya mencoba terlebih dahulu semua benda yang akan diletakkan di kolase. Sebarkan semua bahan untuk merancang kolase sebelum membuatnya. Letakkan di permukaan yang lebar seperti meja atau lantai. Susun benda-benda tersebut, dimulai dari latar belakang dan terus sampai ke depan. Ini dapat memberikan gambaran seperti apa hasil akhirnya sebelum menempelnya. Jika ingin mengingatnya dengan tepat, foto saja hasil percobaan tersebut. Beberapa ide tema kolase misalnya adalah:

- Pemandangan darat, gunung atau pemandangan laut.



Gambar 4.8 Contoh Kolase Dengan Ide Alam

Sumber: Pinterest

- Tokoh dari surat kabar, gunakan cara klasik, yaitu menggunakan orang di dalam surat kabar lalu merancangnya menjadi kolase.
- Foto seseorang, seperti penyanyi pop atau seseorang yang menggunakan pakaian atau perhiasan kepala yang bagus, seperti mutiara.



Gambar 4.9. Kolase Dengan Ide Mutiara
Sumber : pinterest

- Hewan, contohnya, gunakan kertas kecil atau foto untuk membuat bentuk hewan seperti tikus, ayam atau burung. Gambarlah bentuk hewan itu terlebih dahulu di kertas lalu isi bagian kosong dengan menempelkan kertas di dalam garis.



Gambar 4.10 Kolase Dengan Sumber Ide Binatang
Sumber: Pinterest

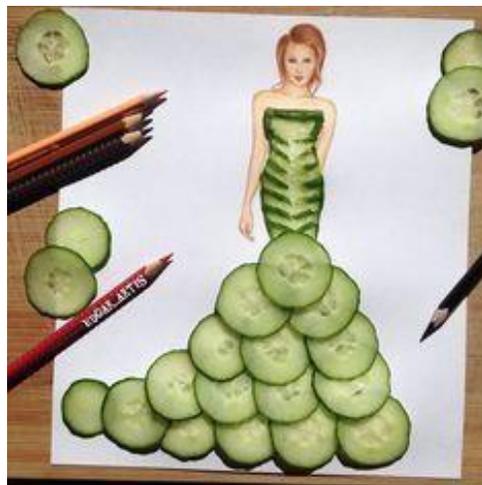
- Pola satu bentuk, seperti lingkaran, persegi, atau lainnya. Pola satu bentuk yang diulang-ulang juga efektif untuk membuat kolase.

- Alfabet: potong huruf-huruf dari kertas dan buatlah alfabet atau kata-kata di dalam kolase.



Gambar 4.11 Kolase Dengan Tema Huruf dan mozaik
Sumber: Pinterest

- Mosaik atau kombinasi terbaik; mosaik dapat mengikuti bentuk tertentu atau dapat berupa pola yang campur aduk.
- Sayuran atau buah atau kulitnya yang memiliki tekstur layak untuk jadi kolase. Dapat menjadi desain kolase yang cukup indah untuk diwujudkan.



Gambar 4.12 Kolase Dengan Tema Sayuran
Sumber: Pinters

6. Tempel kolase dengan lem

Mulailah dari latar belakang dan terus ke depan, lem potongan-potongan kolase ke dasarnya. Gunakan lem putih biasa, lem stik atau karet, dan bekerjalah dengan teliti dan tepat.

- Cobalah untuk menyusun kolase di satu potongan yang dirasa terlihat mencolok atau menarik.
- Ingatlah bahwa tidak semua potongan harus ditempel merata. Kita dapat meremas atau melipat untuk mendapatkan tekstur yang berbeda.



Gambar 4.13. Kolase Kertas Di Remas Dan Tema Bunga
Sumber: Pinterest

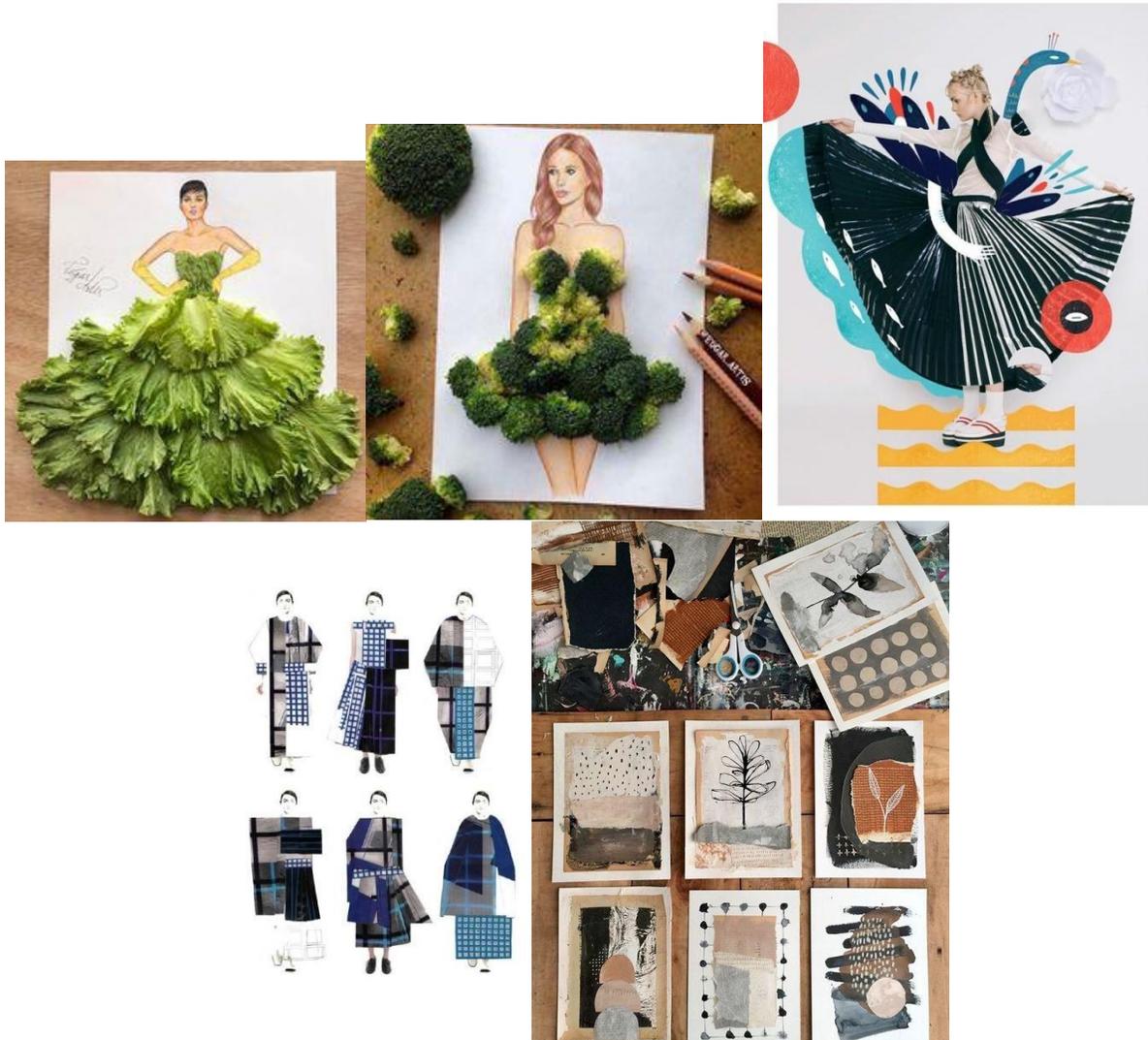
7. Biarkan kolase mengering

Kolase kini berisi beberapa lapis lem. Berikan waktu yang cukup agar dapat mengering.

- Untuk kolase kecil, sekitar satu jam akan cukup menjadi kering.
- Untuk kolase besar, harus didiamkan semalaman atau menggunakan kipas angin dengan tiupan yang sangat lembut.

Dari gambar diatas, macam-macam kolase dengan tema warna, sayuran dan natural dapat diketahui bahwa teknik kolase dapat

menghasilkan desain yang sangat kreatif dan menantang. Keberanian mencoba membuat desain dengan bantuan kolase ini sangat penting. Sebab dengan kolase yang menampilkan potongan-potongan benda nyata ataupun abstrak dapat menghasilkan desain yang kreatif dan inovatif.



Gambar 4.14. Macam-Macam Kolase Dari Sayuran Dan Kertas
Sumber: Pinterest

GLOSARIUM

Siluet	Garis terluar dari sebuah busana
Garis leher (<i>neckline</i>)	bentuk busana yang terletak di leher umumnya disebut garis leher
Desain Sajian	Desain yang dibuat dengan tujuan untuk dipromosikan atau untuk dipresentasikan dihadapan konsumen
Desain Produksi	Desain yang diperlihatkan pada konsumen
Kolase	Sebuah karya seni yang dapat dibuat dari berbagai bahan, seperti kertas, kertas koran, foto, pita atau benda lainnya yang ditempelkan pada latar belakang, misalnya kertas polos, karton atau kain
Mood Board	Sarana yang dapat berupa papan, kertas, atau bidang datar lainnya yang dipermukaannya berisi kumpulan bentuk-bentuk, gambar-gambar, warna-warna, dan segala sesuatu yang dijadikan sumber ide dan ingin diwujudkan oleh seorang desainer
Evaluasi	Serangkaian kegiatan yang bertujuan untuk mengukur tingkat keberhasilan suatu program pendidikan

Daftar Pustaka

Mustika, Indria. Desain Busana C3 Kelas XI. Quantum Buku Sejahtera. 2020

_ Dasar Desain C2 Kelas X. Quantum Buku Sejahtera. 2019