

PERANCANGAN BUSANA DENGAN MOTIF BURBERRY MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE PHOTOSHOP CS3

Netty Juliana^{1*}

*Jurusan Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Medan,
 Jl. Willem Iskandar pasar V – Kotak Pos No. 1589 – Medan 20221*

Penulis Korespondensi : nettyjuliana@ymail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membuat model busana atau desain yang kreatif dan inovatif dengan menggunakan media komputer khususnya Program photoshop. Media photoshop dapat mengembangkan model pembelajaran dalam modus subjek gambar. Selama penelitian penggambaran modus, menggunakan media pensil sederhana, pensil warna, dan cat air. Kemudian para peneliti untuk mengembangkan model pembelajaran melalui penggunaan model photoshop merancang busana media kreatif dan inovatif. langkah-langkah menggambar model fashion pada program photoshop, yaitu; 1) penguasaan Pertama alat pada layar photoshop untuk mengetahui fungsi dan kegunaan di setiap alat; 2) merancang motif yang diinginkan berdasarkan konsep, prinsip-prinsip desain dan unsur-unsur seni di dalamnya; 3) merancang anatomi tubuh manusia; 4) desain fashion yang berlaku untuk desain; dan 5) menerapkan motif atau pola dan warna dalam model fashion. Dengan demikian penelitian ini dilakukan di laboratorium komputer di Unimed.

Kata kunci: *Aplikasi Photoshop CS3, Model Pembelajaran, Motif Burberry, Perancangan Busana, Prosedur Perancangan*

Abstract

The research aims to create a fashion model or design a creative and innovative by using computer media especially photoshop program. Media photoshop can develop learning model in the subject drawing mode, which during the study illustrates the mode always apply to the media which is simple pencil, color pencil, and watercolor. Then the researchers to develop a model of learning through the use of media photoshop designing fashion models are creative and innovative. step-by-step drawing fashion models on photoshop program, namely; 1) First mastery of the tools on display photoshop to know the functions and usability at every tool; 2) designing the desired motif based on the concept, design principles and elements of art in it; 3) designing the anatomy of the human body; 4) fashion design that apply to the design; and 5) apply motif or pattern and color in fashion model. Thus the study was conducted in a computer lab in Unimed.

Keywords: *Design Procedure, Fashion Design, Learning Model, Motif burberry, Photoshop CS3 Application*

1. Pendahuluan

Menggambar model merupakan kegiatan yang diawali dengan menentukan objek model yang akan digambar. Objek gambar model dapat berupa hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, dan kumpulan benda-benda yang disusun sesuai dengan prinsip-prinsip desain yakni; komposisi, proporsi, keseimbangan, dan irama yang baik sehingga gambar memiliki satu kesatuan yang utuh..

Desain busana merupakan pengetahuan dasar bagi seorang calon desainer. Pada desain busana ini akan dijelaskan tentang pengertian desain busana, jenis-jenis desain, unsur-unsur desain, prinsip-prinsip desain, alat dan bahan yang dibutuhkan untuk mendesain, desain anatomi tubuh, teknik menggambar bagian-bagian busana dan teknik pewarnaan, dan penyelesaian desain.

Sebuah desain tidak mungkin tercipta tanpa ada unsur-unsur pembentuknya, dan tidak akan indah atau menarik dilihat tanpa mempertimbangkan prinsip-prinsip desain. Dengan pengetahuan tentang desain ini, diharapkan seorang calon desainer dapat membuat desain busana dengan baik dan benar. Desain tidak hanya sekedar gambar saja, tetapi dengan desain seseorang dapat membuat pakaian mulai dari mengambil ukuran, membuat pola, pecah pola, menggunting sampai menjahit pakaian. Dengan kata lain, desain merupakan pedoman seseorang dalam mewujudkan pakaian ke bentuk sebenarnya. Jadi, jelaslah bahwa desain memegang peranan penting dalam pembuatan suatu pakaian.

Desain berasal dari bahasa Inggris (*design*) yang berarti "rancangan, rencana atau reka rupa". Dari kata *design* muncullah kata desain yang berarti mencipta, memikir atau merancang. Dilihat dari kata benda, "*desain*" dapat diartikan sebagai rancangan yang merupakan susunan dari garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur, dan value dari suatu benda yang dibuat berdasarkan prinsip-prinsip desain. Selanjutnya, dilihat dari kata kerja, desain dapat diartikan sebagai proses perencanaan bentuk dengan tujuan benda yang dirancang mempunyai fungsi serta mempunyai nilai keindahan.

Desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda seperti busana. Desain dihasilkan melalui pemikiran, pertimbangan, perhitungan, cita, rasa, seni, serta kegemaran orang banyak yang dituangkan di atas kertas berwujud gambar. Desain ini mudah dibaca atau dipahami maksud dan pengertiannya oleh orang lain sehingga mudah diwujudkan ke bentuk benda yang sebenarnya. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa desain merupakan bentuk rumusan dari suatu proses pemikiran, pertimbangan, dan perhitungan dari desainer yang dituangkan dalam wujud gambar. (Ana Arisanti, 2010).

Adobe Photoshop merupakan software yang berfungsi untuk editing gambar baik yang sulit maupun yang mudah. Basis yang di gunakan oleh

Adobe Photoshop adalah basis bitmap, hasilnya sangat memuaskan karena mempunyai fungsi tool dan banyak efek yang lengkap. Di sini bisa melakukan editing foto ataupun mendesain gambar. Dengan lengkapnya fitur dalam photoshop para ahli desain atau desainer memilih menggunakan software Adobe Photoshop, selain fiturnya lengkap penggunaannya juga mudah. Jika ingin menjadi seorang desainer handal bisa mempelajari Adobe Photoshop hingga akar – akarnya.

Dengan adanya teknologi komputer yang cukup maju yang berupa program photoshop CS3, maka hal ini dapat membantu mahasiswa untuk menciptakan kreasi model burberry yang selalu berkembang di dunia industri garmen. Dampak positif yang dihasilkan dengan adanya teknologi canggih berupa media komputer, maka mahasiswa dapat menguasai pengetahuan desain mode secara kreatif yang saat ini dibutuhkan pada dunia industri besar. Sehingga terpenuhinya kebutuhan SDM (Desainer mode) yang handal, aktif, efektif, dan inovatif dalam menghasilkan desain mode yang mengikuti perkembangan dunia mode.

Menggambar mode burberry selama ini dilakukan secara manual yaitu dengan proses media kertas gambar, kuas, dan cat air (*poster colour*). Namun pengembangannya melalui penerapan IPTEK dilakukan kegiatan kreatifitas mahasiswa tata busana Unimed pada mengggambar mode burberry, saat ini dilakukan dengan menggunakan teknologi komputer yaitu software Photoshop CS3. Sehingga mahasiswa dapat mengembangkan ide dan kreativitas dalam merancang mode burberry secara terampil, efisien, dan inovatif. Yang mana sumber ide gagasan diambil melalui ragam hias budaya Nusantara.

2. Metodologi

Tool-tool yang dipergunakan pada saat mendesain motif burberry dan mendesain model busana yaitu:

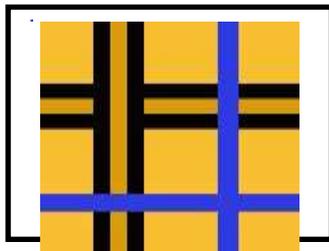
1. Pen tool
2. Add anchor point tool
3. Pencil tool dengan ukuran (master diameter 2-3 px)
4. Eraser tool
5. Eyedropper tool
6. Paint bucket tool
7. Zoom tool
8. Set foreground tool
9. Layer 1, layer 2, layer 3,dan seterusnya
10. Image size

Cara untuk mendesain mode burberry pada program photoshop CS3 adalah:

1. Buka terlebih dahulu program photoshop, lalu buat kertas kerja yang berukuran 3X3 cm dengan cara mengklik new dengan mengisi width 3 cm, height 3 cm, resolution 100 pixels/cm. Kemudian kertas kerja siap untuk

- dipergunakan dalam mendesain motif burberry.
2. Merancang desain motif burberry (bentuk garis berkotak-kotak) pada kertas kerja yang berukuran 3X3 cm. Motif burberry dirancang sesuai prinsip-prinsip desain dengan 3 jenis warna. Sebelum merancang motif tersebut aktifkan layers 1, layers 2, layers 3, dan seterusnya. Fungsi layers tersebut untuk merekam proses kerja disaat mendesain motif burberry. Setelah motif tersebut selesai dirancang maka motif burberry dapat di save as pada data D.
 3. Kemudian buat kembali kertas kerja yang berukuran 30X30 cm dengan cara mengklik new dengan mengisi width 30 cm, height 30 cm, resolution 100 pixels/cm. Kemudian kertas kerja siap untuk dipergunakan dalam mendesain model.
 4. Merancang anatomi tubuh wanita dengan gaya dan gerak yang luwes sesuai dengan proporsi tubuh wanita, harmoni, balance, irama, dan unity (prinsip-prinsip desain). sebelum mendesain pola mode busana wanita pergunakan atau aktifkan layers 1, layers 2, layers 3, dan seterusnya. Fungsi layers tersebut berguna untuk merekam langkah proses kerja disaat mendesain mode tubuh wanita.
 5. Setelah desain pola mode wanita siap dirancang, maka dilakukan penggabungan atau memasukan motif burberry pada pola busana wanita dengan langkah-langkah sebagai berikut:1) buka file motif burberry, kemudian klik desain motif burberry (ctrl A), lalu klik edit dan simpan dalam define pattren, 2) klik bagian mode busana yang akan diberi motif burberry dengan menggunakan tool magic wand tool, 3) ambil motif burberry yang tersimpan pada define pattren dengan menggunakan tool fill. Maka motif burberry akan tampil pada bagian desain busana yang telah ditentukan.
 6. Langkah terakhir berilah warna pada bagian busana yang lainnya, warna pada anatomi tubuh wanita sesuai warna kulit dan warna rambut, dan beri warna pada asesoris lainnya (make up wajah, warna sepatu, warna tas, dan lain sebagainya)
 7. Finishing desain model busana siap untuk dicetak (print) menggunakan kertas gambar A3.

Hasil dan Pembahasan.



Gambar 1

Gambar 1

Gambar diatas merupakan hasil desain motif burberry yakni perpaduan garis horizontal dengan vertikal. Secara tidak langsung menghasilkan bentuk kotak-kotak. Motif burberry memiliki ciri khas yakni bentuk garis- garis yang mempunyai 3 jenis warna saja (coklat, hitam, dan biru) atau bisa dikombinasikan dengan warna-warna lainnya. Motif diatas merupakan bentuk dasar motif burberry yang belum mengalami pengulangan bentuk (*repeat*). Maka bentuk burberry diatas merupakan rancangan dasar dari perpaduan beberapa garis yang membentuk kotak.



Gambar 2

Gambar 2

Gambar diatas merupakan pola desain mode busana (sketsa mode busana). Pembuatan pola desain busana diatas disesuaikan dengan proporsi bentuk tubuh wanita. Sehingga bentuk anatomi tubuh wanita sesuai dengan prinsip-prinsip desain yaitu; balance, ritme, and unity. Proses pembuatan pola desain busana tersebut menggunakan media photoshop dengan tool yaitu: pencil tool, pen tool, add anchor point tool, and set foreground color yang bewarna hitam (line black). Proses pembuatan sketsa model busana tersebut terekam pada beberapa media layer, yakni 1) layer 1 sebagai tempat merekam proses



Gambar 3

pembuatan anatomi tubuh; 2) layer 2 sebagai tempat merekam pembuatan busana 1 dan sepatu; dan 3) layer 3 sebagai tempat merekam pembuatan busana 2 atau rompi. Maka bentuk sketsa mode busana siap untuk melakukan proses selanjutnya yakni proses pemberian warna dan corak pada model busana wanita yang sesuai dengan konsep. Hal selanjutnya dapat dilihat pada gambar ke tiga.

Gambar 3

Gambar diatas telah mengalami perubahan bentuk gambar, yang mana pola desain mode busana telah diberi komposisi wana biru dan motif burberry pada busana casual, warna coklat muda diterapkan pada kulit tubuh, warna hitam pada rambut, dan make up pada wajah. Proses pemberian warna pada gambar diatas menggunakan media photoshop dengan tool yaitu: magic point tool, set foreground color, and paint bucket tool. Setiap item sketsa model busana terbentuk pada beberapa layer yakni; 1) layer anatomi tubuh; 2) layer busana 1 dan sepatu (berwarna biru); dan 3) layer busana rompi yang bermotif burberry. Maka setiap layer akan digabung menjadi satu kesatuan melalui tool merge down atau merge visible. Pemberian warna pada pola desain busana diatas menimbulkan kesan gambar tersebut lebih hidup, luwes, dan dinamis pada tiap lekukkan bentuk anatomi tubuh.

3. Pendekatan Nilai Estetik secara Visual

Nilai estetika yang terdapat model busana burberry dapat dilihat melalui beberapa komposisi bentuk yakni:

pertama, komposisi bentuk garis yang sama besar ukurannya dengan peletakan yang berlawanan sehingga akan terbentuk keseimbangan bentuk. Komposisi bentuk garis diletakkan saling berlawanan arah antara garis horizontal dan garis vertikal, namun garis tersebut saling tumpang tindih atau saling berkaitan satu dengan lain. Garis-garis tersebut disusun secara teratur, dimana garis yang satu dengan garis lainnya disusun saling berhadapan atau disusun secara melingkar sehingga garis-garis tersebut membentuk motif kotak-kotak. Susunan garis-garis tersebut dilakukan pengulangan bentuk atau diperbanyak (*ritme*) hingga menjadi selebar kain yang bermotif kotak-kotak yang bahan tersebut siap diproduksi menjadi prodak busana wanita.

Kedua, harmonisasi warna yang diaplikasikan pada model busana wanita dengan motif burberry saling melengkapi antara warna biru, hitam, dan kuning coklatan. Komposisi warna tersebut saling berlawanan antara warna gelap dengan warna terang. Walaupun warna tersebut saling berlawanan, maka menghasilkan warna yang harmonis dan unik. Keindahan warna dapat terpancar dari perpaduan dua warna yang berbeda atau lebih dari dua warna yang saling mengisi dan saling melengkapi. Sehingga menghasilkan warna yang kontras dan dinamis sesuai dengan konsep produk busana wanita yang akan

dihasilkan oleh desainer. Maka dapat disimpulkan dalam merancang motif dan merancang model busana harus selalu menerapkan prinsip-prinsip desain dan menerapkan unsur-unsur seni didalam rancangan. Agar rancangan motif dan model busana memancarkan kekuatan estetika pada desain permukaan tekstil dan mode (*surface desain*).

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut; 1) pengembangan kreativitas pada mata kuliah menggambar mode dapat dilakukan dengan menggunakan media komputer, khususnya pada program photoshop. Sehingga penggunaan media teknologi dapat menghasilkan prodak gambar yang efektif dan efisiensi dengan kualitas gambar lebih baik; 2) Pengembangan kreativitas menggambar mode dapat menghasilkan model pembelajaran pada pendidikan vokasional khususnya pada program studi pendidikan tata busana; 3) Hasil desain menggambar mode dapat lebih inovatif serta menghasilkan rancangan model busana yang mempunyai nilai-nilai estetika.

Pengembangan model pembelajaran pada mata kuliah menggambar mode memberikan dampak yang positif pada mahasiswa tata busana selain mengembangkan ilmu pengetahuan dibidang pendidikan tata busana. Mahasiswa mempunyai keterampilan (skill) dalam menciptakan ataupun mendesain model busana yang terus berkembang di dunia industri dan dilingkungan masyarakat.

Daftar Pustaka

- Saheed and Zakaree,S.(2013). Adire Textile: A Cultural Heritage And Entrepreneurial Craft In Egbaland Nigeria. Published by European Centre for Research Training and Development.
- Nithikul,N.(2012). Hands-on Intellect: Integrating Craft Practice into Design Research. Loughborough University, Loughborough, UK
- Lars, H. (2007). The All-Important Difference Concepts of Creativity in the Fashion Design Proses. In: presentations given at the Sensuous Knowledgeconferences organized by Bergen National Academy of the Arts, Swedia.
- Nidhi, L.S and Mohan,K.VK.(2012). Multifarious Approaches to Attain Sustainable Fashion. Dept. of Knitwear Design, National Institute of Fashion Technology, Bangalore.
- Lisbeth, S.H.(2012). Fashion Function Future (F:3)–a research programme. Professor and Head of F:3. Swedish School of Textiles, the University of Borås, Swedia.
- Kristi K, Oscar T and Geert L. (2012). Crafting Smart Textiles – a meaningful way towards societal sustainability in the fashion field?. Mads

- Clausen Institute, University of Southern, Denmark.
- Kirsi, N. (2012). Proactive Fashion Design for Sustainable Consumption. Aalto University, School of Arts, Design and Architecture, Design Research, Finlandia.
- Elisabeth, T. (2012). From the Brundtland Report to the Global Organic Textile Standard. Representative in Scandinavia, International Working Group on Global Organic Textile Standard, Scandinavia.
- Katrin, T. (2012). Ambience'11. Project Coordinator, Swedia.
- David, G. (2012). The Worn, The Torn, The Wearable: textile recycling in Union Square. The Swedish School of Textiles, University of Borås, Swedia.
- Nils-Krister, P and Anna-Carin, J. (2012). Rethinking Available Production Technologies—the case of a thermally insulating footwear concept. The Swedish School of Textiles, University of Borås, Swedia.
- Baritta, K and David, R. (2012). _HeadCrowd: visual feedback for design. School of Textiles and Design, Heriot-Watt University, Scotland.