

**PENGEMBANGAN MODUL DESAIN BUSANA DENGAN
ADOBE PHOTOSHOP CS3**



Oleh:

HANDRI ARNI
74277/2006

**PROGRAM STUDI TATA BUSANA
JURUSAN KESEJAHTERAAN KELUARGA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
Wisuda Periode: September 2012**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PENGEMBANGAN MODUL DESAIN BUSANA DENGAN
ADOBE PHOTOSHOP CS3**

HANDRI ARNI

Artikel ini disusun berdasarkan skripsi Handri Arni untuk persyaratan wisuda periode
September 2012 dan telah dioeriksa/disetujui oleh kedua pembimbing

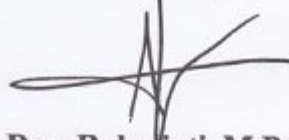
Padang, September 2012

Pembimbing I



Prof. Dr. Agusti Efi, M.A
NIP. 19570824 198110 2 001

Pembimbing II



Dra. Rahmiati, M.Pd
NIP. 19620904 198703 2 003

PENGEMBANGAN MODUL DESAIN BUSANA DENGAN ADOBE PHOTOSHOP CS3

Handri Arni¹, Agusti Efi², Rahmiati³
Jurusan Kesejahteraan Keluarga
FT Universitas Negeri Padang
Email: iepoe_070809@yahoo.co.id

Abstrak

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 belajar mandiri. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development*, yaitu merancang dan membuat suatu modul teknik pewarnaan desain busana dengan Adobe Photoshop CS3. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan penilaian angket 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. Penilaian angket disusun berdasarkan skala Likert. Diharapkan modul ini memberi kemudahan bagi dosen dan dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran desain busana, sehingga dapat memotivasi mahasiswa untuk belajar, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Abstract

The aim of this research is to design and make colouring technic fashion design with Adobe Photoshop CS3 as the alternative of learning media and able to be used to give some helps in explain the materials in class or personally. The research use research and development method, which is designing an make a module of colouring fashion design with Adobe Photoshop CS3. Data collection in this research use validation and gave to the lectures and the questionnaire to the students about the module. The questionnaire consists of form, contents, motivation and the practicality of this module. Data analyzed using Likert Scale. Hoped this module can give the easiness for the lecturer and other people in designing a learning media, so can motivate the student, and the aim of the learning is gained.

Kata kunci: modul, desain busana, Adobe Photoshop CS3

¹ Prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga untuk wisuda periode September 2012

² Dosen Jurusan Kesejahteraan Keluarga FT-UNP

³ Dosen Jurusan Kesejahteraan Keluarga FT-UNP

A. PENDAHULUAN

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

Dalam dunia pendidikan pemanfaatan komputer 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.

Tuntutan perkembangan teknologi mengakibatkan mahasiswa dituntut untuk menguasai teknologi komputer, karena teknologi komputer telah merambah ke bidang busana. Di bidang desain busana, komputer dapat dimanfaatkan dalam berbagai keperluan, salah satunya pewarnaan desain dengan menggunakan software Adobe Photoshop. 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.

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.

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).

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.

Menurut 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 desain 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.

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.

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.

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.

Adobe Photoshop atau biasa disebut Photoshop adalah software (perangkat lunak) buatan Adobe Systems. 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.

Warna merupakan salah satu unsur desain yang sangat penting yang harus diperhatikan oleh seorang desainer. Secara umum, warna adalah suatu bentuk cahaya atau radiasi gelombang elektromagnetik yang dihasilkan dari cahaya matahari yang

berwarna putih murni (*Edupaint:2012*). Warna bisa menciptakan keselarasan pada sebuah desain.

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.

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.

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. 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.

B. METODOLOGI PENELITIAN

Berdasarkan tujuan penelitian yaitu untuk mengembangkan modul pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran desain busana, maka jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and*

Development). Produk yang dikembangkan adalah berupa modul tentang teknik pewarnaan desain busana dengan Adobe Photoshop CS3.

Modul pembelajaran ini dikembangkan dengan model 4-D (*four-D models*). Modul ini terdiri dari empat tahap pengembangan yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*). Penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap *develop* saja, karena mengingat keterbatasan waktu dan biaya.

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tujuan dari tahap ini adalah untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Tahap ini dilakukan dengan menganalisis tujuan dalam batasan materi pelajaran yang akan dikembangkan. Ada tiga langkah pokok dalam tahapan ini, yaitu Analisis kebutuhan (*Front-end Analysis*), Analisis mahasiswa, Analisis prosedural.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Sebelum membuat modul dilakukan hal-hal sebagai berikut Menganalisis materi yang akan dijadikan bahan dalam isi modul, Membuat bentuk kerangka modul sesuai dengan materi yang telah dianalisa, Kerangka modul pembelajaran desain busana yang akan dirancang, diprogram menggunakan *Adobe Photoshop CS3*

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tujuan dari tahap ini adalah untuk menghasilkan modul yang telah direvisi berdasarkan masukan dosen Pendidikan Tata Busana, dosen pembimbing dan dosen yang mengajar mata kuliah desain busana sehingga didapat bentuk akhir perangkat yang dapat digunakan dalam uji coba.

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. Penilaian angket disusun berdasarkan skala Likert dengan rumus sebagai berikut:

$$X = \Sigma x / N$$

$$r = X/n$$

Ket :

X = Nilai rata-rata responden

N = Jumlah Responden

Σx = Jumlah Nilai seluruh Responden

r = Nilai Kelayakan

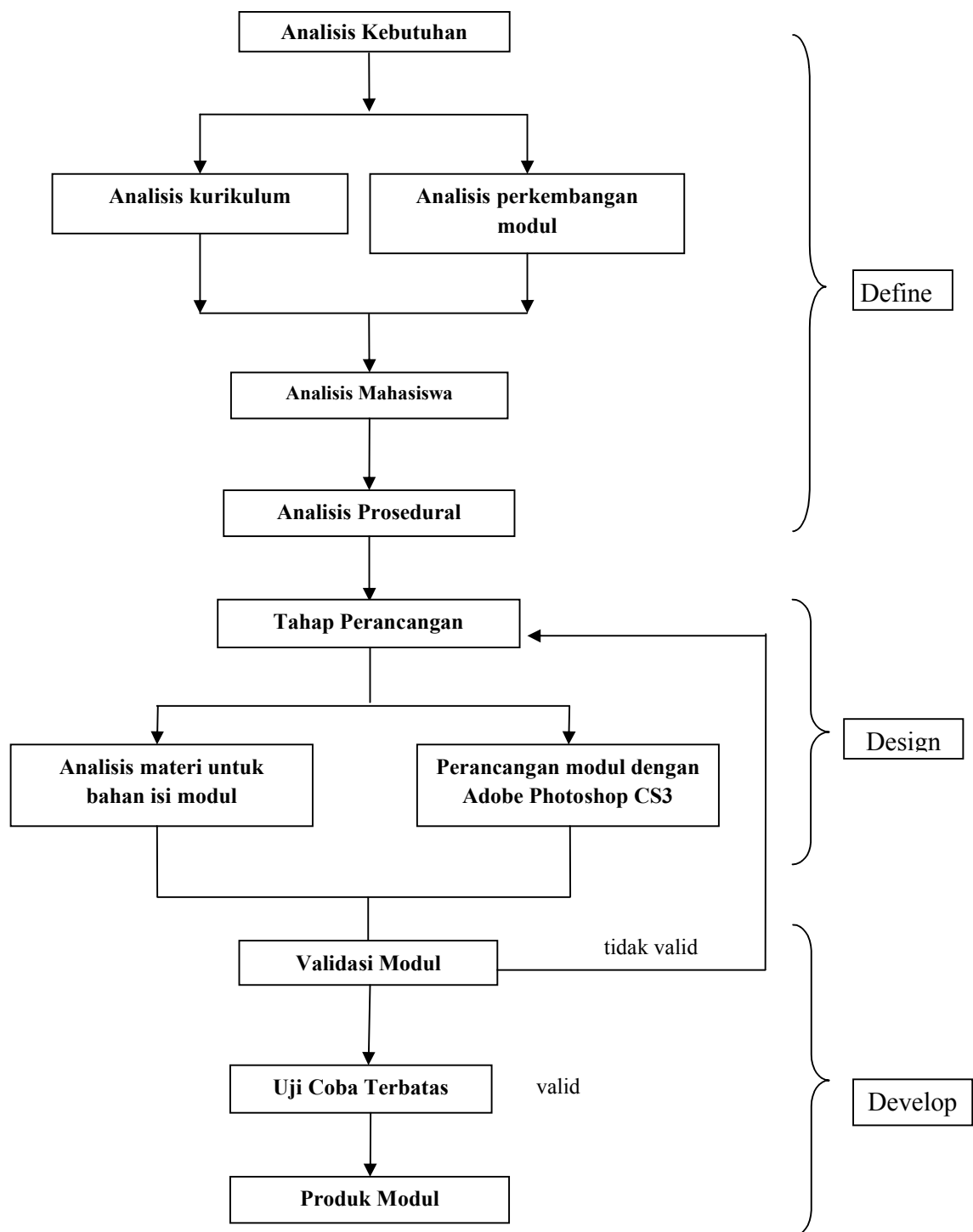
n = Jumlah item Angket

C. PEMBAHASAN

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. 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.

Dalam hal ini, modul pembelajaran yang disusun untuk desain busana merupakan langkah-langkah pengerjaan yang mencakup teknik pewarnaan dan gradiasi pada suatu desain dengan menggunakan aplikasi komputer yang disatukan menjadi satu paket berbentuk modul.

Modul yang disajikan menjadi lebih variatif dan menarik karena disertai dengan gambar berwarna dan juga keterangan gambar. Modul teknik pewarnaan desain busana dengan Adobe Photoshop yang penulis buat dikembangkan dengan model 4-D (*four-D models*). Model ini terdiri dari empat tahap pengembangan yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*). Penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap *develop* saja, karena mengingat keterbatasan waktu dan biaya. Modul ini dibuat menggunakan program Adobe Photoshop CS3 yang merupakan aplikasi grafis yang digunakan untuk membuat penyelesaian desain busana, mulai dari teknik pewarnaan dan teknik memberi gradiasi warna.



Gambar 1. Diagram alir rencana pengembangan modul














Saran validator terhadap modul desain busana yang dihasilkan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:












No	Validator	Saran
1.	1	Materi harus ada dalam kurikulum mata kuliah desain busana
2.	2	<ul style="list-style-type: none"> a) Perbaiki/perjelas kalimat yang digunakan b) Perbaiki petunjuk penggunaan modul c) Kata tugas sebaiknya diganti dengan evaluasi d) Tampilan modul sebaiknya lebih menarik, gunakan beberapa warna sehingga dapat lebih memotivasi mahasiswa untuk menggunakan/mempelajarinya.

1. Pengenalan Tool Box Adobe Photoshop



Gambar 2. Tools Adobe Photoshop CS3

- a. Move Tool  (V), berfungsi Untuk memindahkan objek gambar.
- b. Rectangular Marquee Tool  (M), berfungsi untuk membuat seleksi berbentuk kotak persegi empat.
- c. Polygonal Lasso Tool  (L), untuk membuat seleksi lurus.
- d. Crop Tool  (C), untuk memotong gambar.
- e. Slice Tool  (K), untuk membuat pembagian gambar.
- f. Brush Tool  (B), untuk menggambar atau mewarnai dengan bentuk kuas.
- g. Spot Healing Brush Tool  (J), untuk memperbaiki kerusakan gambar.
- h. Clone Stamp Tool  (S), untuk melakukan duplikasi/copy area tertentu pada sebuah gambar atau biasa disebut cloning.
- i. Magic Wand Tool  (W), untuk menyeleksi gambar yang memiliki warna sama.
- j. Gradient Tool  (G), untuk menghasilkan warna gradasi.
- k. Eraser Tool  (E), untuk menghapus gambar yang tidak kita inginkan.
- l. Blur Tool  (R), untuk mengaburkan area atau memburamkan gambar.
- m. Dodge tool  (O), untuk membuat area menjadi lebih terang.

- n. Horizontal Type Tool  (T), untuk membuat teks secara horisontal.
- o. Pen Tool  (P), untuk membuat gambar (garis lurus dan lengkung) dalam bentuk path/vektor.
- p. Custom Shape Tool  (U), untuk membentuk bebas.
- q. Direct Selection Tool  (A), untuk merapikan alur path.
- r. Eyedropper Tool  (I), untuk memilih warna dari sebuah objek.
- s. Notes Tool  (N), untuk membuat catatan pada image seperti copyright.
- t. Hand Tool (PH), untuk menggeser tampilan (canvas) pada layar.
- u. Zoom Tool  (Z), untuk memperbesar tampilan gambar.
- v. Set Background Color  , untuk merubah warna baik depan maupun belakang.
- w. Set Foreground Color  , untuk merubah warna baik depan maupun belakang.
- x. Edit in Quick Mask Mode  (Q), untuk pengeditan menggunakan efek mask.
- y. Change Screen Mode  (F), untuk merubah tampilan layar.

2. Pembuatan Desain Busana Secara Manual

a) Anatomi Sebagai Latar Desain

Dalam bidang desain busana anatomi dipelajari terbatas pada bentuk dan gerakan tubuh dengan bagian-bagiannya seperti arah gambar tangan, kaki, leher dan wajah, *gambar 3*.

b) Anatomi Tubuh Manusia Dengan Gerak Tubuh.

Setelah pembuatan anatomi tubuh hal yang perlu dipelajari adalah membuat gerak tubuh pada desain busana atau gesture, *gambar 4*.

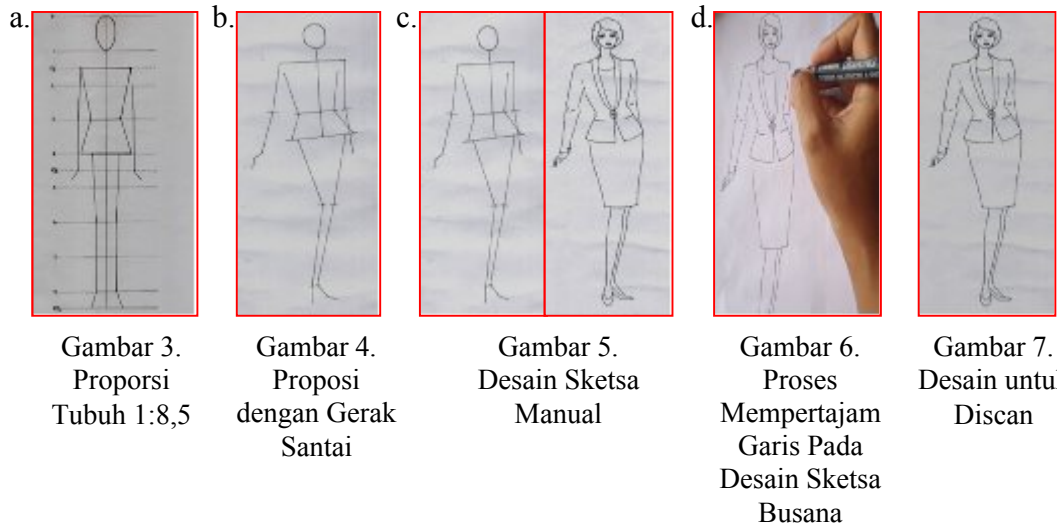
c) Menyempurnakan Desain Sketsa.

Setelah gambar anatomi selesai dibuat langkah selanjutnya

menyempurnakan desain sketsa dengan menuangkan ide-ide atau inspirasi dalam memdesain busana, *gambar 5*.

d) Mempertajam Garis Silhouette Busana.

Apabila desain sketsa busana telah selesai dibuat tahap selanjutnya yang dapat dilakukan adalah mempertajam desain dengan menggunakan *drawing pen 0.1* agar warna hitam yang dihasilkan lebih halus, *gambar 6*. Setelah gambar di pertegas dengan drawing pen ukuran 0,1 dan sisa dari pensil dibersihkan dengan penghapus pensil, pastikan kembali bahwa tidak terdapat garis putus-putus pada desain sehingga desain dapat discan, *gambar 7*.



Gambar 3.
Proporsi
Tubuh 1:8,5

Gambar 4.
Proposi
dengan Gerak
Santai

Gambar 5.
Desain Sketsa
Manual

Gambar 6.
Proses
Mempertajam
Garis Pada
Desain Sketsa
Busana

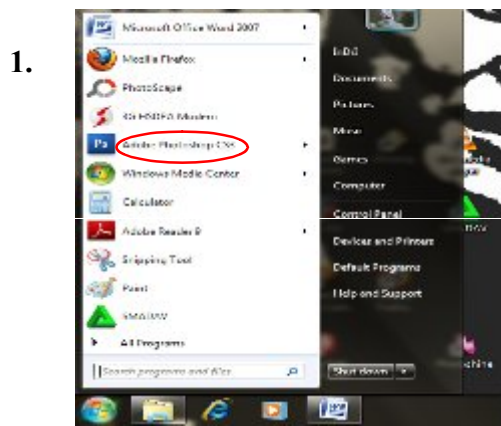
Gambar 7.
Desain untuk
Discan

3. Teknik Pewarnaan Dan Memberi Efek Gradasi Pada Desain Busana

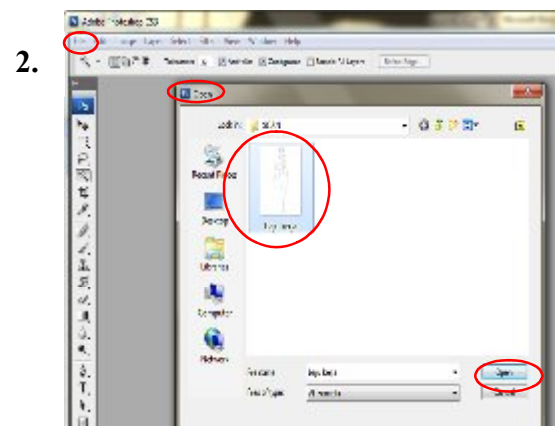
a) Teknik Pewarnaan Desain Busana Dengan Adobe Photoshop CS3

- 1) Jalankan program Adobe Photoshop CS3 dengan cara klik start lalu klik all program berikutnya dan klik Adobe Photoshop CS3, *gambar 8*.
- 2) Selanjutnya klik File dan klik Open. Untuk membuka file desain busana yang sudah discan (save dengan format *JPEG), *gambar 9*.
- 3) Selanjutnya klik File dan klik New, lalu ganti Preset menjadi International Paper dan Size menjadi A4 lalu klik OK, *gambar 10*.
- 4) Pindahkan desain baju kerja kedalam lembar kerja yang kosong dengan move tool (V), *gambar 11*.
- 5) Selanjutnya baju kerja.jpg pada bagian gambar kiri ditutup, *Untitled-1* yang artinya desain ini belum disimpan. Sebaiknya simpan dulu dengan cara Klik File – Save As, *gambar 12*.
- 6) Langkah pertama mewarnai adalah pengguna harus menyeleksi bagian yang akan diberi warna yaitu dengan menggunakan Magic Wand Tool (W), *gambar 13*.
- 7) Klik pada bagian dress sambil tekan tahan “Shift” untuk seleksi yang lebih dari satu bagian. Maka akan muncul garis putus-putus.
- 8) Lalu klik Create a New Layer maka akan muncul layer 2, sebagai layer untuk warna dress. Ubah layer 2 menjadi dress dengan cara klik dua kali pada layer 2.
- 9) Selanjutnya tekan Shift+F5 (Fill), Ganti Use menjadi Color, lalu pilih warna yang diinginkan dan klik OK dan OK.
- 10) Tekan Ctrl+D untuk menghilangkan seleksi (garis putus-putus).

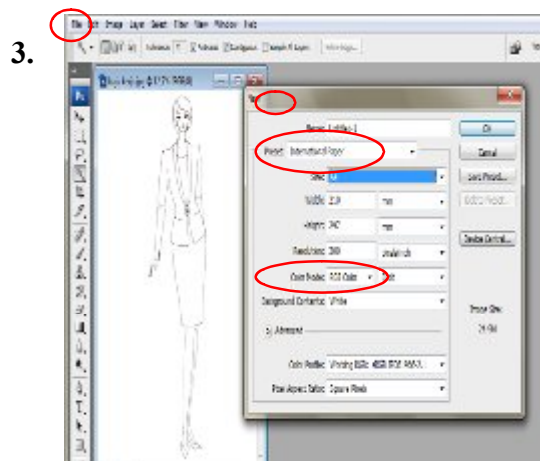
- 11) Perlu diingat sebelum melanjutkan untuk mewarnai bagian baju yang lain, klik layer 1 yang merupakan bentuk dasar dari desain sehingga mempermudah kita dalam proses pewarnaan, *gambar 14*
- 12) Selanjutnya masih dengan Magic Wand Tool (W) klik pada bagian blazer, kemudian tekan tahan "Shift" untuk seleksi yang lebih dari satu yang mempunyai warna yang sama, *gambar 15*
- 13) Berikutnya Klik Create a New Layer maka akan muncul layer 3, sebagai layer untuk warna blazer. Klik dua kali pada layer 3 kemudian ubah menjadi blazer,
- 14) Selanjutnya tekan Shift+F5 (Fill), Ganti Use menjadi Color, lalu pilih warna yang diinginkan dan Klik OK dan OK.
- 15) Tekan Ctrl+D untuk menghilangkan seleksi, *gambar 16*
- 16) Kembali ke layer 1 untuk memulai memilih seleksi baru, *gambar 23*.
- 17) Masih dengan Magic Wand Tool (W), klik pada bagian kulit kemudian muncul garis putus-putus. Berikutnya klik Create a New Layer maka akan muncul layer 4 sebagai layer untuk warna kulit. Ubah layer 4 menjadi kulit,
- 18) Selanjutnya tekan Shift+F5 (Fill) , Ganti Use menjadi Color, lalu pilih warna yang diinginkan klik OK dan klik OK.
- 19) Tekan Ctrl+D untuk menghilangkan seleksi.
- 20) Kembali ke layer 1 untuk mulai memilih seleksi.
- 21) Selanjutnya masih dengan Magic Wand Tool (W) Klik pada bagian rambut sambil tekan tahan "Shift" untuk seleksi yang lebih dari satu. Maka akan muncul garis putus-putus. Berikutnya klik Create a New Layer maka akan muncul layer 5, sebagai layer untuk warna rambut.
- 22) Selanjutnya tekan Shift+F5 (Fill) , Ganti Use menjadi Color, lalu pilih warna yang diinginkan klik OK dan klik OK.
- 23) Tekan Ctrl+D untuk menghilangkan seleksi.
- 24) Kembali ke Layer 1 untuk mulai memilih seleksi, *gambar 31*.
- 25) Masih dengan magic wand tool (W) klik pada bagian bibir, kemudian tekan "shift" untuk seleksi yang lebih dari satu yang mempunyai warna yang sama. Berikutnya klik Create A New Layer sebagai layer untuk warna bibir,
- 26) Selanjutnya tekan Shift+F5 (Fill) , Ganti Use menjadi Color, lalu pilih warna yang diinginkan klik OK dan klik OK,
- 27) Tekan Ctrl+D untuk menghilangkan seleksi, *gambar 22*.
- 28) Hasil keseluruhan dari desain yang sudah diberi warna, *gambar 23*.



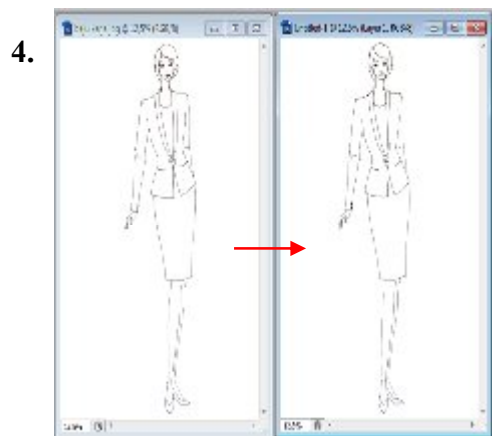
Gambar 8. Memulai Adobe Photoshop CS3



Gambar 9. Panel Open Adobe Photoshop CS3



Gambar 10. Panel New Adobe Photoshop CS3



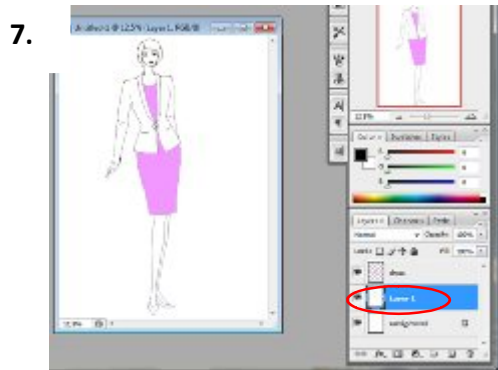
Gambar 11. Memindahkan Desain ke Lembar Kerja Baru



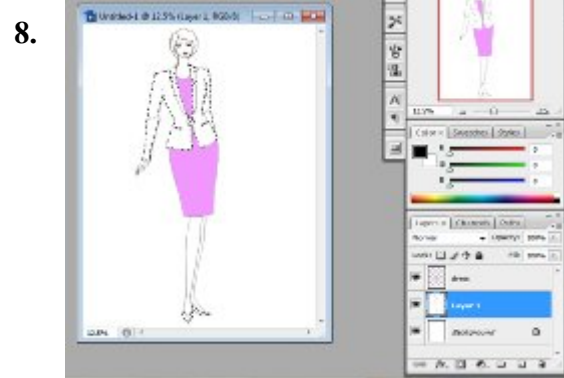
Gambar 12. Posisi Desain pada Lembar Kerja Baru



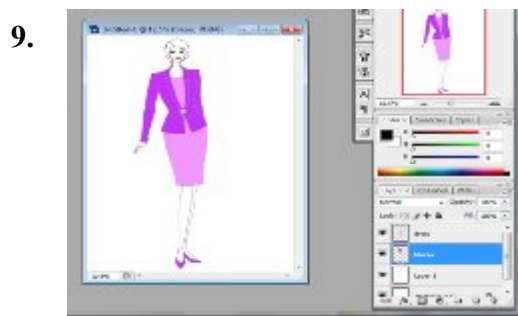
Gambar 13. Magic Wand Tool (W)



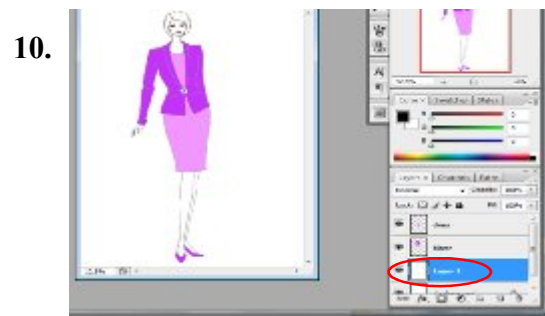
Gambar 14. Kembali ke Layer 1



Gambar 15. Bagian Yang Akan di Seleksi



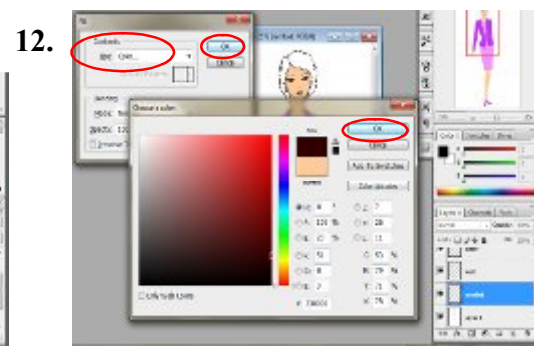
Gambar 16. Menghilangkan Garis Putus-putus



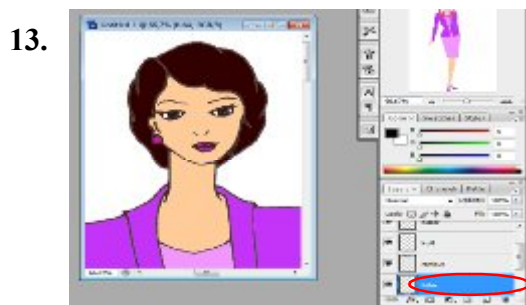
Gambar 17. Kembali ke Layer 1



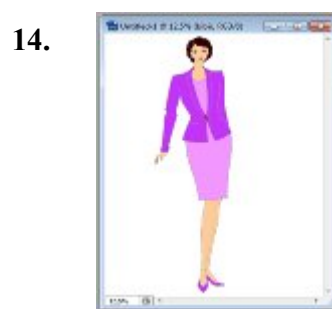
Gambar 18. Memilih Seleksi dan Create A New Layer



Gambar 19. Memilih Warna Rambut



Gambar 22. Menghilangkan garis putus-putus

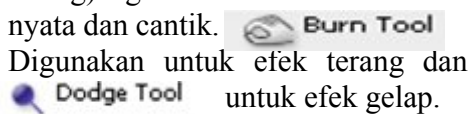


Gambar 23. Hasil Desain Setelah Diwarnai

b. Teknik Memberi Efek Gradasi Dengan Adobe Photoshop CS3

Pada Adobe photoshop CS3 pemberian efek gradasi dapat direalisasikan dengan menggunakan Burn Tool dan Dodge Tool.

1) Langkah pertama adalah memberi effect pencahayaan (efek gelap terang) agar desain lebih kelihatan nyata dan cantik.



Digunakan untuk efek terang dan untuk efek gelap.

2) Sekarang ambil Dodge Tool dan Aktifkan Layer dress. Sekarang goreskan Tool tersebut secara bergantian pada desain sehingga

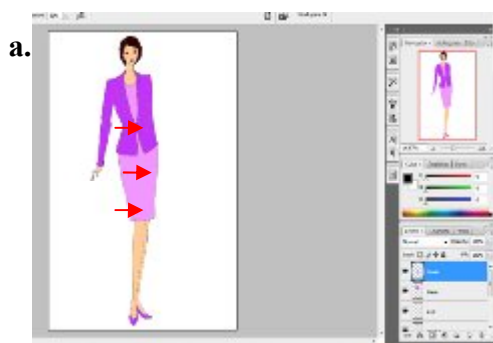
didapat hasil seperti dibawah ini, gambar 37.

3) Selanjutnya aktifkan layer blazer untuk memberi efek gelap.

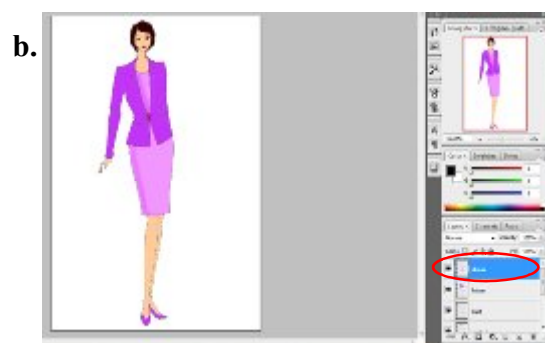
4) Aktifkan layer kulit, gunakan Dodge Tool untuk memberikan efek gelap pada bagian kulit yang diinginkan.

5) Setelah desain selesai, hasil desain disimpan kembali dengan cara klik Save. Simpan dengan format *.JPEG agar mudah dipublikasikan. Selanjutnya klik Save As lalu ganti formatnya dengan JPEG kemudian klik Save, gambar 29.

6) Selanjutnya ganti Quality gambar, menjadi 12 Maximun dan Klik OK. Dan desain akan tersimpan.



Gambar 24. Bagian Yang Akan Diberi Efek Gradasi



Gambar 25. Desain Yang Telah Diberi Efek Gelap dengan Burn Tool



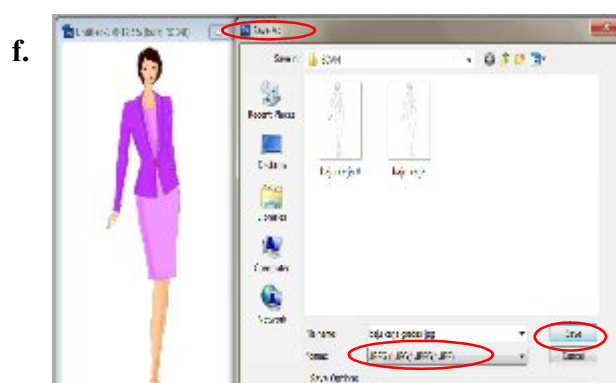
Gambar 26. Bagian Yang Akan Diberi Efek



Gambar 27. Bagian Kulit Yang Telah Diberi Efek Gelap



Gambar 28. Hasil Desain Secara Keseluruhan



Gambar 29. Menyimpan Desain

D. KESIMPULAN DAN SARAN

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:

- a. 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**.
- b. 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.

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan, maka penulis menyarankan kepada dosen-dosen program studi Tata Busana Kesejahteraan Keluarga Universitas Negeri Padang, agar lebih memanfaatkan teknologi komputer sebagai media dalam pembelajaran dan sebelum pembelajaran dengan modul dimulai disarankan bagi tenaga pengajar untuk memeriksa ketersediaan alat agar kelancaran pembelajaran dapat terwujud.

Catatan: artikel ini disusun berdasarkan skripsi penulis dengan Pembimbing I Prof. Dr. Agusti Efi, MA dan Pembimbing II Dra. Rahmiati, M.Pd

DAFTAR PUSTAKA

- Chadijah. 1977. *Desain Busana*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hidayatullah Taufik. 2007. *Manipulasi Photo Dan Teks Dengan Photoshop 7, 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.
- Sujadi, 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta. Rineka cipta
- Sugiyono.2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Setyosari,dkk.1990. *Pengajaran Modul*. Malang: Proyek Operasi Dan Perwatan Fasilitas IKIP Malang
- Undang-undang No.20 Tahun: 2003. Sistem Pendidikan Nasional