

KATA PENGANTAR

Pendidikan menengah kejuruan sebagai penyedia tenaga kerja terampil tingkat menengah dituntut harus mampu membekali tamatan dengan kualifikasi keahlian terstandar serta memiliki sikap dan perilaku yang sesuai tuntutan dunia kerja. Sejalan dengan hal itu, dilakukan berbagai perubahan mendasar penyelenggaraan pendidikan kejuruan. Salah satu di antara perubahan tersebut adalah penerapan kebijakan tentang penerapan sistem Pendidikan dan Pelatihan Kejuruan Berbasis Kompetensi (*Competency Based Vocational Education and Training*).

Dalam rangka mengimplementasikan kebijakan tersebut, Majelis Pendidikan Kejuruan Nasional (MPKN) bekerja sama dengan Kamar Dagang dan Industri (Kadin) mengembangkan Standar Kompetensi Nasional (SKN).

Buku ini disusun dengan mengacu pada Standar Kompetensi Nasional tersebut serta Kurikulum SMK Edisi 1999, khususnya untuk Bidang Keahlian Kepariwisata. Dengan demikian buku ini diharapkan dapat menjadi sarana dalam proses pembelajaran dalam upaya mencapai ketuntasan penguasaan siswa atas kompetensi-kompetensi sebagaimana dituntut oleh dunia kerja.

Buku ini dapat tersusun berkat bantuan dari berbagai pihak, terutama Saudari Dra. Yulistiana yang telah menyampaikan bahan dan mencurahkan pikiran dalam menyiapkan konsep, Saudara Drs. Soeryanto, M.Pd., yang telah membantu proses penyuntingan, serta Saudara Gunawan Teguh P, S.Pd., Retno Ambaringtyas, S.Pd., Abdul Muin, Syaiful Arif, M. Yanuar Yusron yang telah membantu dalam proses pengetikan dan pemrosesan akhir naskah. Untuk itu, Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya. Mudah-mudahan buku ini dapat memberikan kontribusi terhadap kemajuan dunia pendidikan, khususnya pendidikan menengah kejuruan, dan kepada mereka yang telah berjasa semoga memperoleh imbalan yang setimpal dari Allah SWT. Amin.

Jakarta, Desember 2001

Direktur Pendidikan Menengah Kejuruan,

Dr. Ir. Gatot Hari Priowirjanto

NIP. 130675814

DESKRIPSI

Ruang lingkup isi modul ini terdiri atas pembahasan secara teoritis dan praktis tentang menggambar bentuk geometris dan menerapkan bentuk geometris kedalam motif.

Modul ini berkaitan dengan modul Pengenalan Alat dan Bahan Desain serta Pengekspresian unsur dan Prinsip Desain yang merupakan penunjang dalam mempelajari dan menyelesaikan modul ini.

Hasil pendidikan dan latihan yang dicapai setelah Anda menguasai modul ini, yakni Anda diharapkan dapat memiliki ketrampilan dalam menggambar bentuk-bentuk geometris serta menerapkannya kedalam motif.

PERISTILAHAN

- Bentuk Geomeris : Bentuk-bentuk yang berkaitan dengan bidang ilmu ukur atau matematika.
- Motif : Penggabungan unsur-unsur desain menjadi suatu bentuk tertentu yang memiliki makna.
- Motif bebas : Bentuk-bentuk benda yang diciptakan manusia.
- Motif dekoratif : Renggaan bentuk alam (organis) dengan penerapan bentuk-bentuk geometris.

PETUNJUK PENGGUNAAN MODUL

Langkah-langkah belajar yang harus ditempuh sebagai berikut.

1. Pelajarilah materi ini dengan membaca berulang-ulang hingga Anda benar-benar paham dan mengerti.
2. Modul ini terdiri dari 2 kegiatan belajar yang direncanakan memerlukan waktu 18 jam dengan rincian sebagai berikut;
Kegiatan Belajar I Menggambar Bentuk Geometris: 8 jam.
Kegiatan Belajar II Menerapkan Bentuk Geometris ke dalam Motif: 10 jam.
3. Kerjakan latihan-latihan yang ada, kemudian cocokkan hasil latihan Anda dengan kunci jawaban.
4. Ukurlah kemampuan Anda dengan mengerjakan lembar evaluasi. Bila hasilnya masih kurang memuaskan, maka Anda ulangi membaca/mempelajari materi ini, sampai Anda dapat mengerjakan seluruh soal dalam lembar evaluasi dengan baik.
5. Buatlah motif-motif/ragam hias dengan menerapkan bentuk-bentuk geometris sesuai dengan petunjuk atau langkah-langkah kerja.
6. Bila terdapat kesulitan pada waktu praktik atau belum paham, hubungilah guru yang mengajar mata pelajaran Gambar Estetika dan Gambar Bentuk.

PRASYARAT

Modul ini dapat dipelajari setelah Anda memiliki kemampuan atau telah menempuh dua modul, yakni Pengenalan Alat dan Bahan Desain dan Pengekspresian unsur dan Prinsip Desain.

TUJUAN

1. Tujuan Akhir

Setelah menyelesaikan pembelajaran modul 'Penerapan Bentuk Geometris' ini, Anda diharapkan dapat memiliki keterampilan dalam menggambar bentuk-bentuk geometris serta menerapkan bentuk-bentuk geometris tersebut kedalam motif.

2. Tujuan Antara

- a. Setelah menempuh Kegiatan Belajar I, Anda diharapkan mampu menggambar bentuk-bentuk geometris, dengan atau tanpa alat bantu.
- b. Setelah menempuh Kegiatan Belajar II, Anda diharapkan mampu menerapkan berbagai bentuk geometris kedalam suatu motif.

KETERANGAN PETA KEDUDUKAN MODUL

NO.	KODE	MODUL
1.	A	Mata Diklat: Pelayanan Prima
	A ₁	Melaksanakan Komunikasi
	A ₂	Melaksanakan Pelayanan Prima Berdasarkan Konsep Sikap Attitude
	A ₃	Melaksanakan Pelayanan Prima Berdasarkan Konsep Attention
	A ₄	Melaksanakan Pelayanan Prima Berdasarkan Konsep Action
2.	B	Mata Diklat: Pembukuan
	B ₁	Membuat Persamaan Akuntansi
	B ₂	Membuat Laporan Keuangan
	B ₃	Membuat Perkiraan Buku Besar dan Neraca Saldo
	B ₄	Membuat Jurnal dan Posting
	B ₅	Membuat Jurnal Penyesuaian
	B ₆	Membuat Neraca Lajur dan Ayat Penutup
3.	C	Mata Diklat: Estetik dan Gambar Bentuk
	C ₁	Mengenal dan Menggunakan Alat dan Bahan Desain
	C ₂	Mengekspresikan Unsur dan Prinsip Desain
	C ₃	Menerapkan Bentuk Geometris
	C ₄	Menerapkan Bentuk Organik
4.	D	Mata Diklat: Pemilihan Bahan Tekstil
	D ₁	Memilih Bahan Tekstil untuk Busana Casual
	D ₂	Memilih Bahan Tekstil untuk Busana Kerja
	D ₃	Memilih Bahan Tekstil untuk Busana Pesta
	D ₄	Memilih Bahan Tekstil untuk Busana Dalam
	D ₅	Memilih Bahan Tekstil untuk Busana Tailoring
	D ₆	Memilih Bahan Tekstil untuk Busana Anak
	D ₇	Merawat Busana dari Bahan Kapas
	D ₈	Merawat Busana dari Bahan Sutra
	D ₉	Merawat Busana dari Bahan Wol
	D ₁₀	Merawat Busana dari Bahan Polyester
	D ₁₁	Merawat Busana dari Bahan Nilon
	D ₁₂	Merawat Busana dari Bahan Rayon
		Mata Diklat: Kelompok Bahan Pengayaan D
	D ^I	Mengidentifikasi Serat Tekstil
	D ^{II}	Mengidentifikasi Benang Tekstil
	D ^{III}	Proses Pembuatan Tenunan
	D ^{IV}	Pengetahuan Rajutan dan Kaitan
	D ^V	Memilih Bahan Kempaan

NO	KODE	MODUL
5.	E	Mata Diklat: Sketsa Mode I
	E ₁ E ₂ E ₃ E ₄ E ₅	Menggambar Proporsi Tubuh Menggambar Pose Proporsi Menggambar Sketsa Busana Secara Kering Menggambar Desain Hiasan Busana Menggambar Sajian dan Gambar Kerja Busana
6.	F	Mata Diklat: Pembuatan Pola Dasar
	F ₁ F ₂ F ₃ F ₄ F ₅	Memilih Pola Busana Membuat Pola Dasar Rok Sistem Konstruksi Membuat Pola Dasar Blus Sistem Konstruksi Membuat Pola Dasar Celana Sistem Konstruksi Membuat Pola Dasar Celana Sistem Draping
7.	G	Mejahit I
	G ₁ G ₂ G ₃ G ₄ G ₅	Menggunakan dan Memelihara Piranti Menjahit Membuat Hiasan Busana Menjahit Rok Menjahit Blus Menjahit Celana
8	H	Mata Diklat: Membuka Usaha Busana
	H ₁ H ₂ H ₃ H ₄ H ₅ H ₆	Membuat Perencanaan Usaha Busana Melaksanakan Usaha Sanggar Melaksanakan Melaksanakan Usaha Konveksi Mengetahui Dasar-Dasar Promosi Melaksanakan Promosi Statis Melaksanakan Promosi Dinamis
9.	I	Mata Diklat: Sketsa Mode II
	I ₁ I ₂ I ₃ I ₄ I ₅ I ₆	Menggambar Sketsa Busana Casual Secara Basah Menggambar Sketsa Busanan Kerja Wanita Secara Basah Menggambar Sketsa Busana Pesta Secara Basah Menggambar Sketsa Busana dalam Secara Basah Menggambar Sketsa Busana Anak Secara Basah Menggambar Sketsa Busana Pria Secara Basah

NO.	KODE	MODUL
10.	J	Mata Diklat: Pemecahan Pola Dasar
	J ₁ J ₂ J ₃ J ₄ J ₅	Membuat Pecah Pola Dasar Busana Casual Membuat Pecah Pola Dasar Busana Kerja Wanita Membuat Pecah Pola Dasar Busana Pesta Membuat Pecah Pola Dasar Busana Dalam Membuat Pecah Pola Dasar Busana Anak
11.	K	Mata Diklat: Menjahit II
	K ₁ K ₂ K ₃ K ₄ K ₅	Menjahit Busana Casual Menjahit Busana Kerja Menjahit Busana Pesta Menjahit Busana Dalam Menjahit Busana Anak
12.	L	Mata Diklat: Pembuatan Gambar Kerja
	L ₁	Membuat Gambar Sajian dan Gambar Kerja
13.	M	Mata Diklat: Pembuatan Gambar Pola
	M ₁	Membuat Pola Busana Tailoring
14.	N	Mata Diklat: Pembuatan Busana Tailoring
	N ₁ N ₂	Membuat Perencanaan Busana Tailoring Menjahit Busana Tailoring
15.	O	Praktek Lapangan
	O ₁ O ₂	Praktek di Sekolah Praktek di Industri

DAFTAR ISI

Judul	Hal
Kata Pengantar.....	i
Deskripsi Judul	ii
Peristilahan	ii
Petunjuk Penggunaan Modul	iii
Prasyarat.....	iii
Tujuan.....	iv
Peta Kedudukan Modul	v
Keterangan Peta Kedudukan Modul	vii
Daftar Isi	x
Kegiatan Belajar I	1
A. Lembar Informasi I	1
B. Lembar Kerja I	1
C. Lembar Latihan I	10
Kegiatan Belajar II	11
A. Lembar Informasi II	11
B. Lembar Kerja II.....	12
C. Lembar Latihan II	19
Kunci Jawaban	21
Daftar Pustaka	23

KEGIATAN BELAJAR I

MENGGAMBAR BENTUK GEOMETRIS

A. LEMBAR INFORMASI

Pernahkah Anda menggambar sesuatu dengan bentuk-bentuk tertentu/ Bentuk-bentuk apakah yang sering anda gambar? Mungkin Anda sering menggambar bentuk-bentuk yang beraturan atau bahkan bentuk-bentuk bebas sesuai dengan selera Anda.

Bentuk-bentuk yang dikenal, sebenarnya sangat beragam, salah satu di antaranya adalah bentuk geometris. Bentuk geometris adalah bentuk-bentuk yang dikenal berkaitan dengan bidang ilmu ukur atau matematika, seperti bentuk bulat/lingkaran setengah bulat/lingkaran, lingkaran, piramid, segi empat, segilima dan masih banyak lagi.

Untuk menggambar bentuk-bentuk geometris, Anda dapat mempergunakan alat bantu berupa penggaris, penggaris sablon, jangka atau benda-benda "apapun" yang memiliki bentuk-bentuk tertentu yang sesuai dengan bentuk-bentuk "apapun" yang ingin Anda gambar.

B. LEMBAR KERJA

1. Alat

Alat yang diperlukan/dipergunakan, yaitu:

- penggaris sablon bentuk geometris,
- penggaris lurus,
- pensil biasa, pena,
- rautan pensil,

- jangka,
- benda-benda lain (misal: uang logam, cetakan kue, tutup botol dan sebagainya).

2. Bahan

Bahan yang diperlukan, yaitu:

- kertas gambar/linen,
- kertas HVS.

3. Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3)

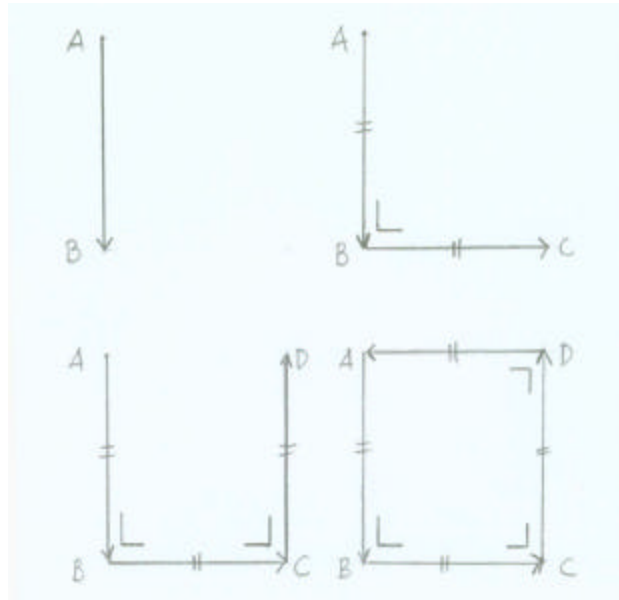
- Sikap badan tegap, jangan membungkuk.
- Gunakan celemek pada waktu bekerja.
- Mata jangan terlalu dekat dengan alat dan bahan yang digunakan.

4. Langkah Kerja

1. Menggambar bentuk segi empat

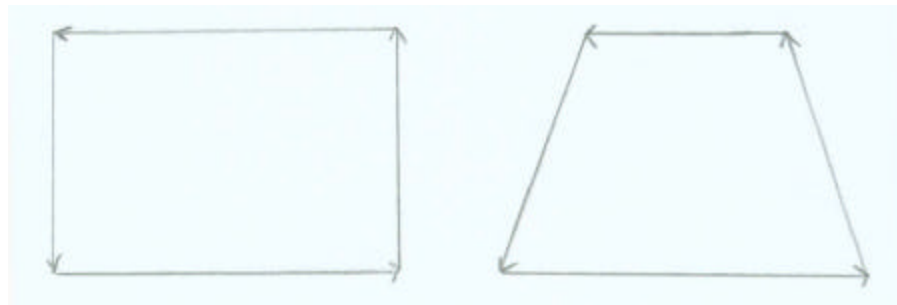
- a. Siapkan alat dan bahan yang diperlukan.
- b. Gambarlah bentuk-bentuk segi empat.
 - Cara menggambar bentuk segi empat dengan alat bantu penggaris lurus, yaitu:
 - buat garis vertika dari titik A ke B,
 - buat garis horizontal dari titik B ke C, dengan sudut 90° (tegak lurus),
 - buat garis vertikal lagi dari titik C dan D,
 - buat garis horizontal lagi dari titik D ke A,

- bentuk tersebut adalah segi empat sama sisi atau bujur sangkar. (Lihat Gambar 1. 1).



Gambar 1. 1
Cara menggambar bentuk segi empat

- Bentuk segi empat dapat juga dibuat bervariasi panjang sisinya. (Lihat Gambar 1. 2).

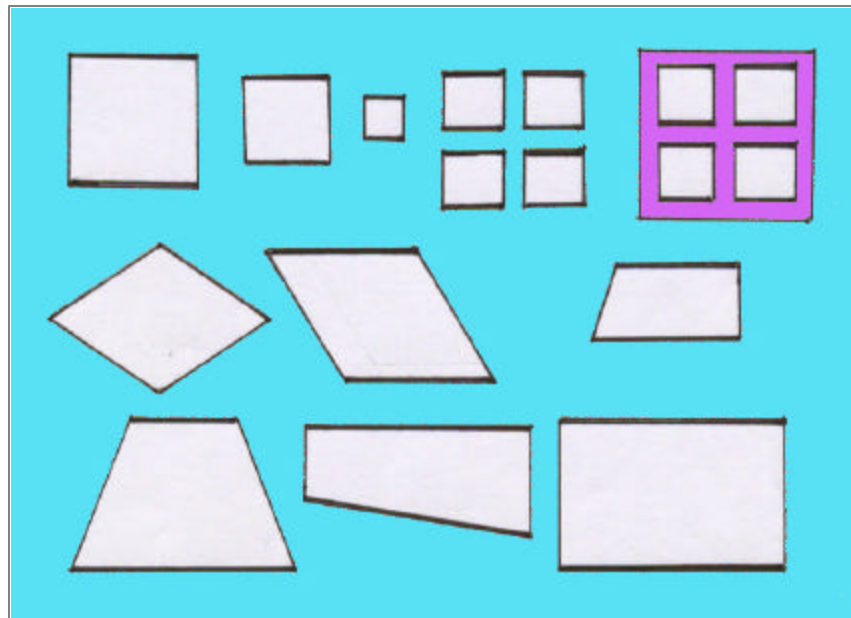


Gambar 1. 2 Variasi bentuk segi empat

- Cara menggambar bentuk-bentuk segi empat dengan mempergunakan penggaris sablon, relatif lebih mudah, karena

hanya tinggal menjiplak bentuk-bentuk segi empat yang ada pada penggaris sablon tersebut.

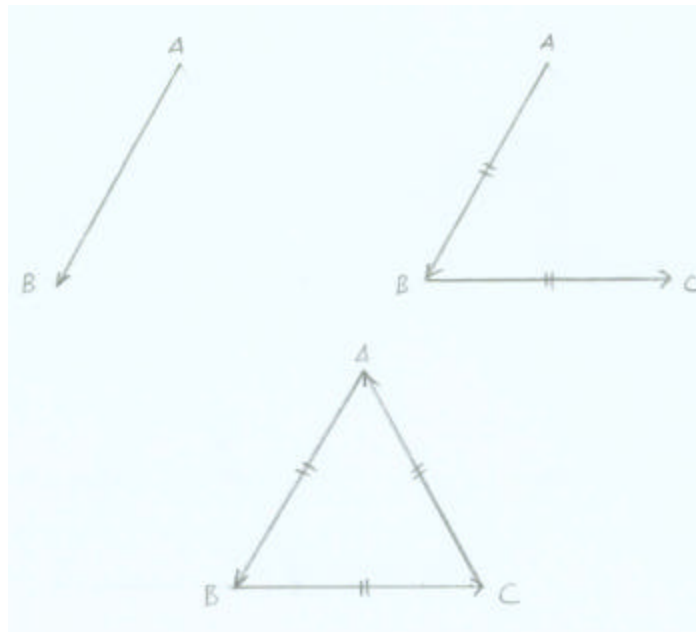
- c. Aturlah agar bentuk-bentuk segi empat yang Anda gambar membentuk suatu komposisi yang baik.
- d. Setelah selesai, buatlah garis pembatas. (Lihat Gambar 1. 3).



Gambar 1. 3
Komposisi dari bentuk-bentuk segi empat

2. Menggambar bentuk segi tiga

- a. Siapkan alat dan bahan yang diperlukan!
- b. Gambarlah bentuk-bentuk segi tiga!
Cara menggambar bentuk segi tiga dengan alat bantu penggaris lurus. (Lihat Gambar 1. 4).



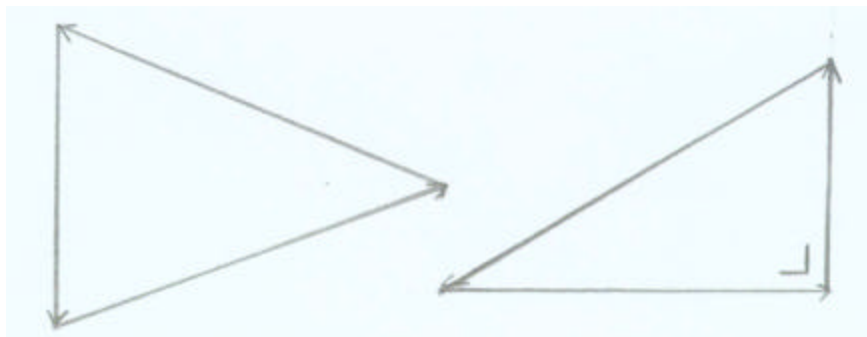
Gambar 1. 4 Cara menggambar bentuk segi tiga

Keterangan:

- buat garis diagonal dari titik A ke B,
- buat garis horizontal dari titik B ke C,
- buat garis diagonal lagi dari titik C dan B,
- bentuk tersebut adalah segi tiga sama sisi.

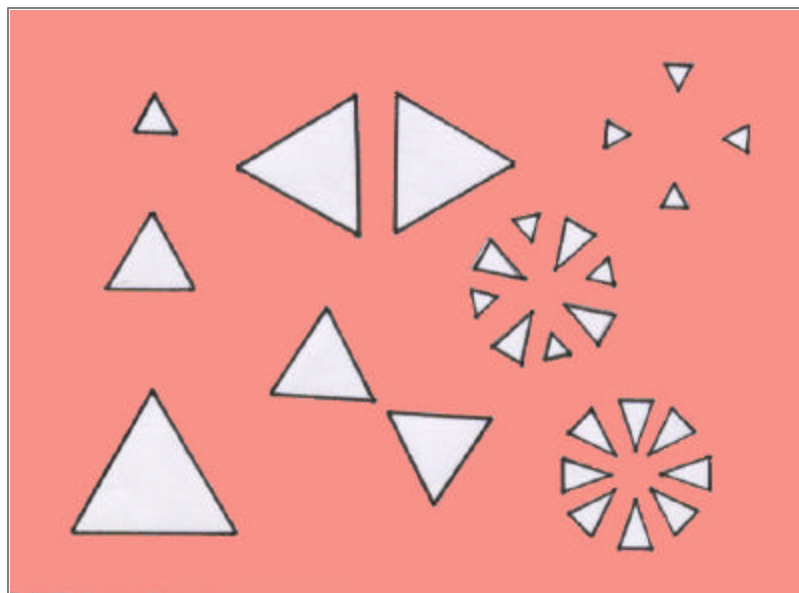
Bentuk segi tiga dapat juga dibuat bervariasi panjang sisinya.

(Lihat Gambar 1. 5).



Gambar 1. 5 Variasi bentuk segi tiga

- Cara menggambar bentuk-bentuk segi tiga dengan mempergunakan penggaris sablon, relatif lebih mudah, karena hanya tinggal menjiplak bentuk-bentuk segi tiga yang ada pada penggaris tersebut.
- c. Aturlah agar bentuk-bentuk segi tiga yang Anda gambar membentuk suatu komposisi yang baik.
- d. Setelah selesai, buatlah garis pembatas. (Lihat Gambar 1. 6).

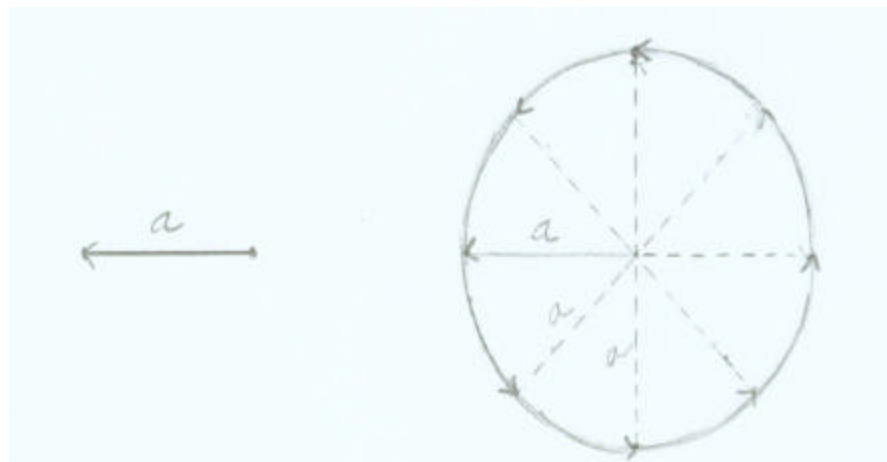


Gambar 1. 6
Komposisi dari bentuk-bentuk segi tiga

3. Menggambar bentuk lingkaran

- a. Siapkan alat dan bahan yang diperlukan
- b. Gambarlah bentuk-bentuk lingkaran
 - Cara menggambar bentuk lingkaran dengan alat bantu jangka, dengan menentukan jari-jari lingkaran yang diinginkan,

(Lihat Gambar 1. 7)



Gambar 1. 7

Cara menggambar bentuk lingkaran, a : adalah jari-jari lingkaran

- Bentuk lingkaran dapat juga dibuat bervariasi dalam bentuk setengah lingkaran atau seperempat lingkaran.

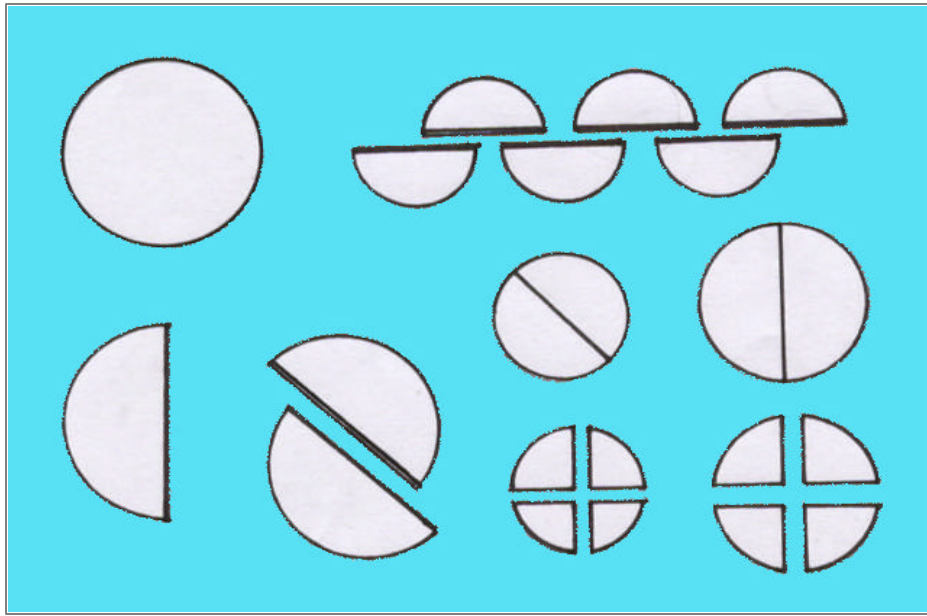
(Lihat Gambar 1. 8).



Gambar 1. 8 *Variasi bentuk lingkaran*

- Cara menggambar bentuk-bentuk lingkaran dengan mempergunakan penggaris sablon, relatif lebih mudah, karena hanya tinggal menjiplak bentuk-bentuk lingkaran yang ada pada penggaris sablon tersebut.

- c. Aturlah agar bentuk-bentuk lingkaran dan variasinya yang Anda gambar membentuk suatu komposisi yang baik.
- d. Setelah selesai buatlah garis pembatas. (Lihat Gambar 1. 9).



Gambar 1. 9 Komposisi dari bentuk-bentuk lingkaran

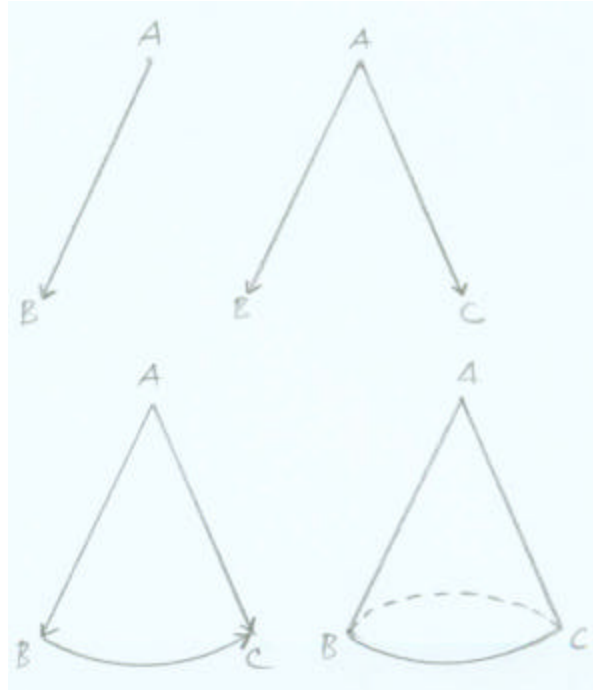
4. Menggambar bentuk kerucut

- a. Siapkan alat dan bahan yang diperlukan!
- b. Gambarlah bentuk-bentuk kerucut!
 - Cara menggambar bentuk kerucut dengan alat bantu penggaris lurus dan jangka

Keterangan:

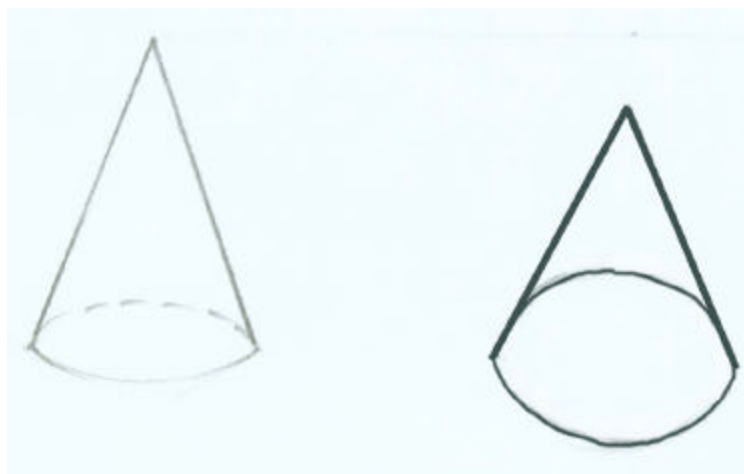
- buat garis diagonal dari titik A ke B,
- buat garis diagonal juga dari titik A ke C,
- hubungkan titik B dan titik C dengan mempergunakan jangka (tampak luar),

- hubungkan pula titik B dan titik C untuk tampak dalam kerucut. (Lihat Gambar 1. 10).



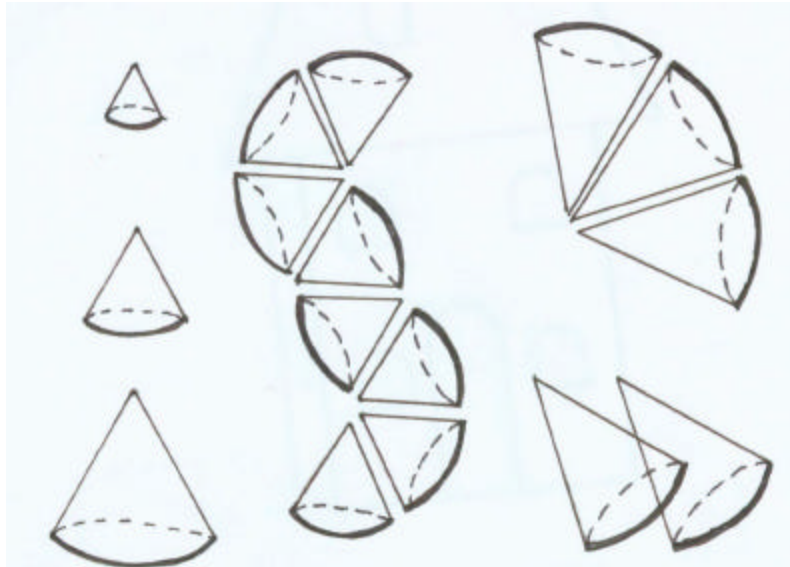
Gambar 1. 10.
Cara menggambar bentuk kerucut

- Bentuk kerucut dapat juga dibuat bervariasi seperti Gambar 1. 11.



Gambar 1. 11 *Variasi bentuk kerucut*

- c. Aturlah agar bentuk-bentuk kerucut yang Anda gambar membentuk suatu komposisi yang baik.
- d. Setelah selesai buatlah garis pembatas. (Lihat Gambar 1. 12).



Gambar 1. 12 Komposisi dari bentuk-bentuk kerucut

C. LEMBAR LATIHAN

Petunjuk

- Baca soal latihan dengan teliti!
- Kerjakan pada kertas linen!
- Gunakan alat pewarna yang sesuai!

Soal

Buatlah suatu desain yang merupakan perpaduan antara bentuk segitiga dan lingkaran pada bidang berbentuk segi empat, dengan komposisi yang baik. Selesaikan desain tersebut dengan kombinasi warna kontras.

KEGIATAN BELAJAR II

MENERAPKAN BENTUK GEOMETRIS KE DALAM MOTIF

A. LEMBAR INFORMASI

Setelah Anda mengenal bentuk-bentuk geometris serta mencoba menggambarannya, maka pada kegiatan ini Anda akan mencoba menerapkan bentuk-bentuk geometris tersebut ke dalam suatu motif. Motif yang dimaksud adalah penggabungan unsur-unsur desain menjadi suatu bentuk tertentu yang memiliki makna.

Motif yang digambarkan merupakan bentuk-bentuk benda yang ada di dalam kehidupan sehari-hari. Motif-motif geometris yang diterapkan dapat berupa motif bebas dan motif dekoratif. Motif bebas merupakan bentuk-bentuk benda yang diciptakan manusia, misalnya kapal-kapalan, tugu, aneka mainan anak-anak dan bentuk-bentuk benda lainnya yang sesuai untuk dijadikan motif. Sedangkan motif dekoratif, dapat berupa bentuk alam (organis) yang direngga sedemikian rupa dengan menerapkan bentuk-bentuk geometris, sehingga memiliki kesan tersendiri, misalnya: bentuk kupu-kupu, ikan, bunga-bunga, pohon-pohonan dan lain sebagainya.

Dalam menerapkan bentuk-bentuk geometris ke dalam motif, hendaknya tetap berpedoman pada unsur dan prinsip desain, seperti telah diuraikan pada modul tentang “Mengekspresikan Unsur dan Prinsip Desain”. Hal ini bertujuan agar motif yang digambarkan memiliki kesan indah dan menarik.

B. LEMBAR KERJA

1. Alat

Alat yang diperlukan/dipergunakan, yaitu:

- penggaris sablon bentuk geometris,
- penggaris lurus,
- pensil biasa,
- pena,
- jangka,
- rautan pensil,
- benda-benda lain (misalnya: uang logam, cetakan kue, tutup botol dan sebagainya).

2. Bahan

Bahan yang diperlukan, yaitu:

- kertas gambar/linen,
- kertas HVS.

3. Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3)

- Sikap badan tegap, jangan membungkuk.
- Gunakan celemek pada waktu bekerja.
- Mata jangan terlalu dekat dengan alat dan bahan yang digunakan.

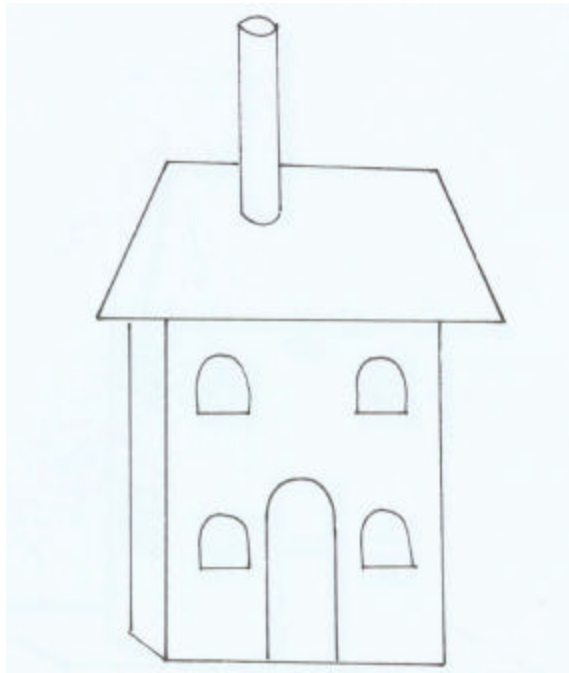
4. Langkah Kerja

- a. Menerapkan bentuk geometris ke dalam motif hewan
 - 1) Siapkan alat dan bahan yang diperlukan.
 - 2) Rencanakan bentuk benda yang akan dibuat sebagai motif.

3) Buatlah sketsa dengan pensil biasa.

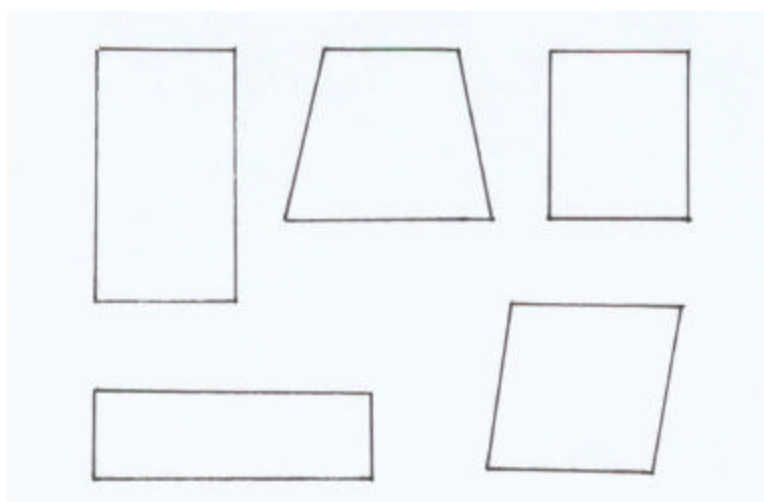
Misal: rumah

(Lihat Gambar 2. 1).



Gambar 2. 1 Sket gambar rumah

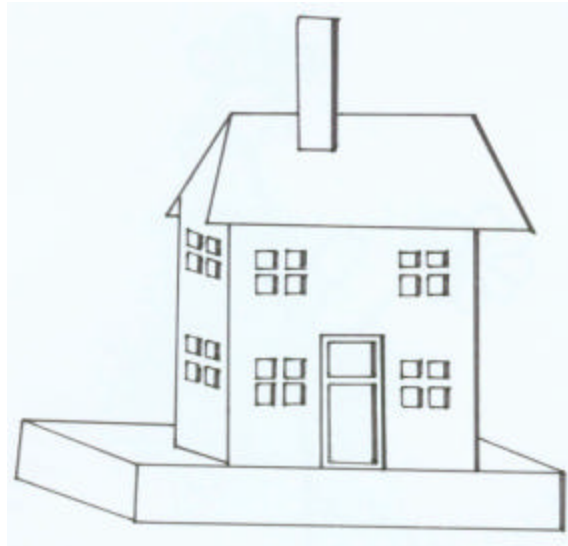
4) Tentukan bentuk-bentuk segi empat yang akan diterapkan



Gambar 2. 2

Menentukan bentuk-bentuk segi empat yang akan diterapkan

- 5) Terapkan bentuk-bentuk segi empat tersebut pada sketsa rumah yang telah dibuat, sekaligus diselesaikan/dipertegas dengan pena hitam. (Lihat Gambar 2. 3).



Gambar 2. 3

Menyusun bentuk-bentuk segi empat sesuai sketsa, sekaligus dipertegas dengan pena hitam

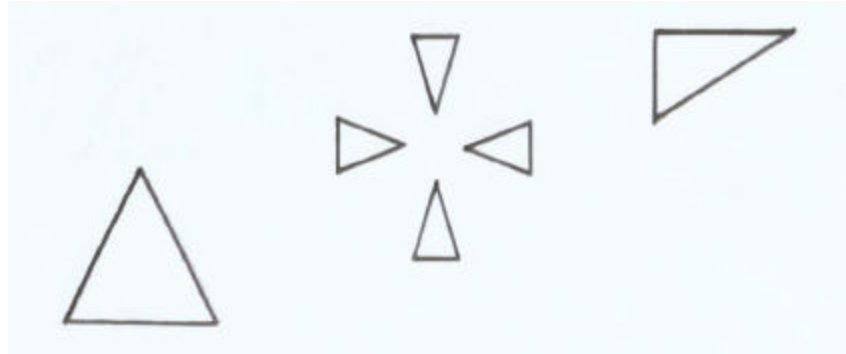
b. Menerapkan bentuk segitiga ke dalam motif

- 1) Siapkan alat dan bahan yang diperlukan.
- 2) Rencanakan bentuk benda yang akan dibuat sebagai motif.
- 3) Buatlah sketsa hingga dengan pensil biasa. (Lihat Gambar 2. 4).



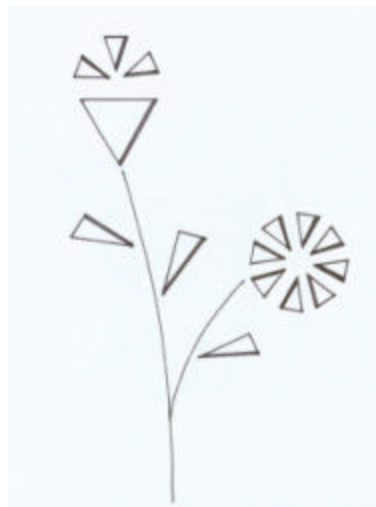
Gambar 2. 4. Sket gambar bunga

- 4) Tentukan bentuk-bentuk segitiga yang akan diterapkan.
(Lihat Gambar 2. 5).



Gambar 2. 5
Menentukan bentuk-bentuk segitiga yang akan diterapkan

- 5) Terapkan bentuk-bentuk segi tiga tersebut pada sketsa bunga yang telah dibuat, sekaligus diselesaikan/ dipertegas dengan pena hitam.
(Lihat Gambar 2. 6).



Gambar 2. 6
Menyusun bentuk-bentuk segi tiga sesuai sketsa, sekaligus dipertegas dengan pena hitam

c. Menerapkan bentuk lingkaran ke dalam motif

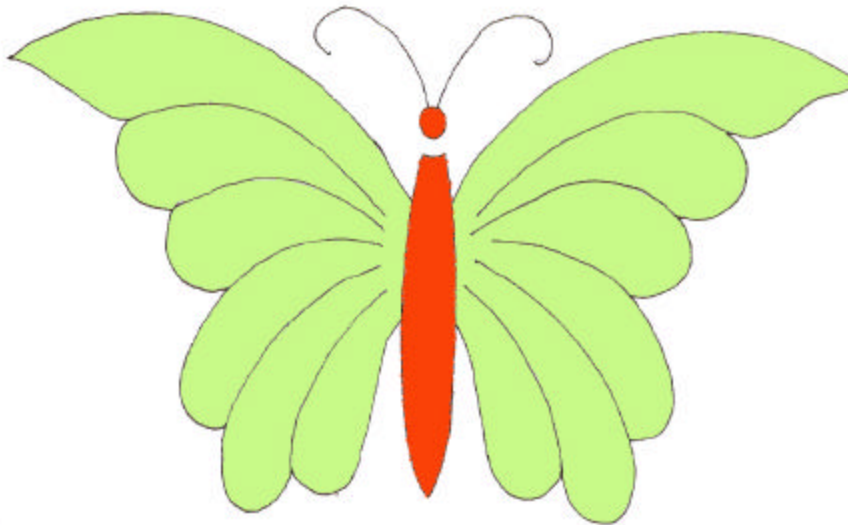
- 1) Siapkan alat dan bahan yang diperlukan.

- 2) Rencanakan bentuk benda yang akan dibuat sebagai motif.

Misalnya: kupu-kupu.

- 3) Buatlah sketsa kupu-kupu dengan pensil biasa.

(Lihat Gambar 2. 7).



Gambar 2. 7 Sketsa kupu-kupu

- 4) Tentukan bentuk-bentuk lingkaran yang akan diterapkan.

(Lihat Gambar 2. 8).



Gambar 2. 8

Menentukan bentuk lingkaran yang akan diterapkan

- 5) Siapkan bentuk-bentuk lingkaran tersebut pada sketsa kupu-kupu yang telah dibuat, sekaligus diselesaikan/dipertegas dengan pena hitam. (Lihat Gambar 2. 9).



Gambar 2. 9
Menyusun bentuk-bentuk lingkaran sesuai sketsa, sekaligus dipertegas dengan pena hitam

d. Menerapkan bentuk kerucut ke dalam motif

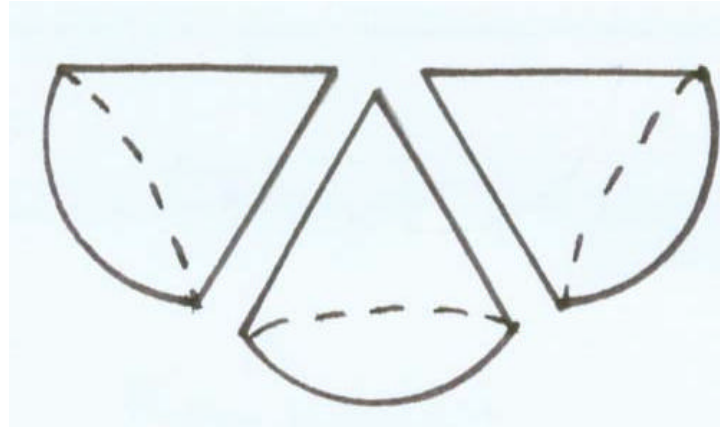
1. Siapkan alat dan bahan yang diperlukan.
2. Rencanakan bentuk benda yang akan dibuat sebagai motif
Misalnya: motif pinggiran
3. Buatlah sketsa motif pinggiran dengan pensil biasa

(Lihat Gambar 2. 10).



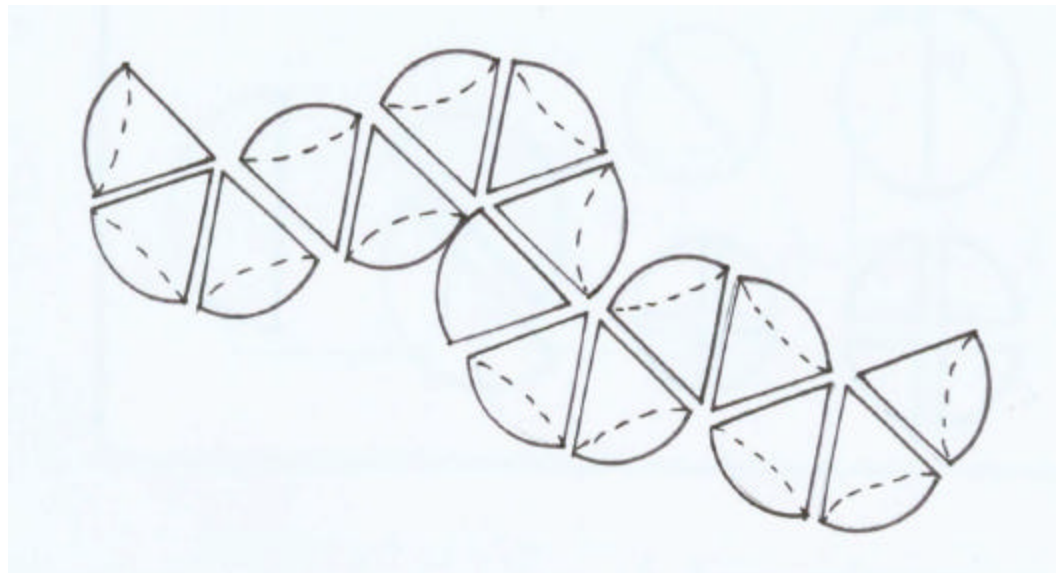
Gambar 2. 10 *Sketsa motif pinggiran*

- 4) Tentukan bentuk-bentuk kerucut yang akan diterapkan.
(Lihat Gambar 2. 11).



Gambar 2. 11
Menentukan bentuk kerucut yang akan diterapkan.

- 5) Siapkan bentuk-bentuk kerucut tersebut pada sketsa motif pinggiran yang telah dibuat, sekaligus diselesaikan/dipertegas dengan pena hitam. (Lihat Gambar 2. 12).



Gambar 2. 12
Menyusun bentuk-bentuk kerucut sesuai sketsa, sekaligus dipertegas dengan pena hitam.

C. LEMBAR LATIHAN

Petunjuk

- Baca soal latihan dengan teliti!
- Kerjakan pada kertas linen!
- Gunakan alat pewarna yang sesuai!

Soal

Terapkan berbagai bentuk geometris (misalnya: lingkaran, segi empat, segilima atau lingkaran dan sebagainya) menjadi salah satu bentuk organis yang anda ketahui. Selesaikan desain tersebut dengan kombinasi warna harmoni.

LEMBAR EVALUASI

Petunjuk

- Baca soal dengan teliti!
- Kerjakan pada kertas linen!
- Gunakan alat desain pokok dan penunjang yang sesuai untuk mengerjakan soal-soal!

Soal

1. Buatlah suatu desain yang merupakan perpaduan antara bentuk-bentuk lingkaran dan segi empat serta variasinya pada bidang berbentuk oval, dengan komposisi yang baik. Selesaikan desain tersebut dengan kombinasi kombinasi warna yang menarik.
2. Terapkan tiga macam bentuk-bentuk geometris menjadi salah satu bentuk organis jenis hewan yang ada di air. Selesaikan desain tersebut dengan kombinasi warna yang menarik.

KUNCI JAWABAN

Rambu-rambu penilaian

1. Desain-desain yang dibuat hendaknya memenuhi kriteria yang terdapat pada soal, meliputi:
 - penggunaan kertas linen/gambar,
 - penggunaan berbagai alat desain seperti pensil hitam, pensil warna, crayon, cat poster dan lain sebagainya secara bervariasi pada desain, dan alat desain penunjang lainnya, misalnya penggaris sablon, penggaris lurus dan sebagainya,
 - menjaga kerapian dan kebersihan hasil karya.
2. Dalam memberikan penilaian pada desain, masing-masing desain dinilai dengan 4 (empat) aspek meliputi: penerapan bentuk-bentuk geometris, penerapan prinsip desain, kerapian dan kebersihan, nilai dari masing-masing aspek dijumlahkan, sehingga mendapatkan total nilai antara 64 - 100.

Adapun aspek-aspek dimaksud adalah:

a. Penerapan bentuk-bentuk geometris

- 40 : bila menerapkan bentuk-bentuk geometris dengan komposisi yang sangat baik,
- 35 : bila menerapkan bentuk-bentuk geometris dengan komposisi yang baik,
- 30 : bila menerapkan bentuk-bentuk geometris dengan komposisi yang cukup baik,
- 25 : bila menerapkan bentuk-bentuk geometris dengan komposisi yang kurang baik,

a. Penerapan prinsip desain

- 30 : bila menerapkan prinsip desain dengan tepat,

- 27 : bila menerapkan prinsip desain dengan cukup tepat,
- 24 : bila menerapkan prinsip desain dengan kurang tepat,
- 21 : bila menerapkan prinsip desain dengan tidak tepat.

c. Kerapian

- 15 : bila desain dibuat dengan sangat rapi,
- 13 : bila desain dibuat dengan cukup rapi,
- 11 : bila desain dibuat dengan kurang rapi,
- 9 : bila desain dibuat dengan tidak rapi.

d. Kebersihan

- 15 : bila antara kertas gambar dan desain terjaga baik kebersihannya,
- 13 : bila antara kertas gambar dan desain cukup terjaga baik kebersihannya,
- 11 : bila antara kertas gambar dan desain kurang terjaga baik kebersihannya,
- 9 : bila antara kertas gambar dan desain tidak terjaga baik kebersihannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Toekio, Soegeng M. 1987. **Mengenal Ragam Hias Indonesia**. Bandung: Angkasa.
- Soemantri B.VM. 1988. **Pola Ragam Hias**. Yogyakarta.
- Selected and Edited By Carter Houck. 1978. **White Work Techniques and 188 Designs**. New York: Dover Publications. Inc.
- Chodijah. 1978. **Seni dalam Desain Pakaian Dan Desain Hiasan Bagian Pertama**. Jakarta: Proyek Peningkatan/Pengembangan Perguruan Tinggi IKIP Jakarta.