

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., dan Inty Nahari, S.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 mengenal Alat dan Bahan Desain, penggunaan Alat dan Bahan Desain, dan pemeliharaan Alat dan Bahan Desain.

Modul ini merupakan modul yang berisi pengetahuan dasar yang perlu dipelajari terlebih dahulu karena berkaitan dengan modul-modul lain yang membahas tentang sketsa mode dan desain hiasan.

Hasil pendidikan dan latihan yang dicapai setelah Anda menguasai modul ini, yakni Anda diharapkan dapat mengidentifikasi berbagai alat dan bahan desain, terampil dalam penggunaannya serta dapat memelihara alat dan bahan desain tersebut dengan baik.

PERISTILAHAN

Teknik penyelesaian kering : adalah teknik pewarnaan desain dengan menggunakan alat desain utama tanpa penambahan air

Teknik penyelesaian basah : adalah teknik pewarnaan desain dengan menggunakan alat desain utama dengan penambahan air

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. Jawablah latihan-latihan yang ada, kemudian cocokkan hasil latihan Anda dengan kunci jawaban.
3. Ukurlah kemampuan Anda dengan mengerjakan lembar evaluasi. Bila hasilnya masih banyak yang salah, maka Anda ulangi membaca/mempelajari materi ini, sampai Anda dapat menjawab semua pertanyaan dalam lembar evaluasi dengan benar.
4. Buatlah alat dan bahan desain sesuai dengan petunjuk atau langkah-langkah kerja, serta lakukanlah pemeliharaan alat dan bahan desain tersebut dengan cara yang tepat.
5. Bila mengalami kesulitan pada waktu praktik atau belum paham, terdapat kesulitan pada waktu praktik atau belum paham, hubungilah guru yang mengajar mata pelajaran Gambar Estetika dan Gambar Bentuk.
6. Modul ini terdiri dari 3 kegiatan belajar yang direncanakan memerlukan waktu 4 jam dengan rincian sebagai berikut.

Kegiatan Belajar I mengidentifikasi kosmetik untuk tata rias panggung.

Kegiatan Belajar II membuat desain tata rias panggung.

Kegiatan Belajar III merias wajah panggung sesuai dengan desain.

TUJUAN

1. Tujuan Akhir

Setelah menyelesaikan pembelajaran modul 'Mengenal dan Menggunakan Alat dan Bahan Desain ini, Anda diharapkan dapat mengidentifikasi berbagai alat dan bahan desain, terampil dalam penggunaannya serta dapat memelihara alat dan bahan desain tersebut dengan baik.

2. Tujuan Antara

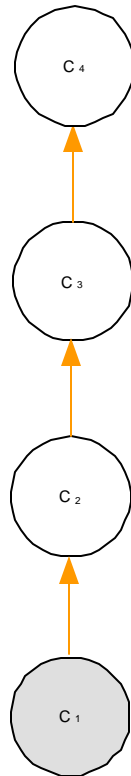
- a. Setelah menempuh kegiatan belajar pertama, Anda diharapkan mampu mengidentifikasi berbagai alat dan bahan desain, meliputi kertas gambar, alat desain utama dan alat desain penunjang.
- b. Setelah menempuh kegiatan belajar kedua, Anda diharapkan terampil dalam penggunaan berbagai alat dan bahan desain meliputi kertas gambar, alat desain utama dan alat desain penunjang.
- c. Setelah menempuh kegiatan belajar ketiga, Anda diharapkan mampu melakukan pemeliharaan berbagai alat dan bahan desain meliputi kertas gambar, alat desain utama dan alat desain penunjang.

PRASYARAT

Modul ini dapat dipelajari dengan tanpa dituntut persyaratan kemampuan awal, sehingga dapat Anda pelajari kapan saja.

**PETA KEDUDUKAN MODUL
PROGRAM TATA BUSANA**

**MATA DIKLAT: ESTETIK DAN GAMBAR BENTUK
MENGENAL DAN MENGGUNAKAN ALAT DAN BAHAN DESAIN**



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 Poliester
	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	ii
Peristilahan	ii
Petunjuk Penggunaan Modul	iii
Tujuan.....	iv
Prasyarat.....	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	5
C. Lembar Latihan I	14
Kegiatan Belajar II	16
A. Lembar Informasi II	16
B. Lembar Kerja II.....	16
C. Lembar Latihan II	31
Kegiatan Belajar III	34
A. Lembar Informasi III.....	34
B. Lembar Kerja III	34
C. Lembar Latihan III	38
Kunci Jawaban Latihan I	39
Kunci Jawaban Latihan II.....	39
Kunci Jawaban Latihan III	40
Lembar Evaluasi.....	41
Kunci Jawaban Evaluasi	42
Daftar Pustaka	45

KEGIATAN BELAJAR I

MENGENAL ALAT DAN BAHAN DESAIN

A. LEMBAR INFORMASI

Apakah Anda pernah membuat suatu karya desain? kalau ya, apakah desain yang Anda buat itu hanya untuk Anda nikmati sendiri, atau merupakan tugas dari guru Anda?. Terlepas dari tujuan Anda membuat desain, apakah Anda menggunakan alat dan bahan yang sekedar Anda miliki, atau Anda menggunakan alat dan bahan yang dikhususkan untuk pembuatan suatu desain?

Agar tujuan Anda dalam menuangkan ide-ide dan kreasi Anda dalam wujud desain dapat tercapai dengan baik, perlu kiranya Anda mengenal lebih dahulu berbagai alat dan bahan yang kerap digunakan dalam kegiatan mendesain.

Secara umum, alat dan bahan desain yang digunakan, dapat dikelompokkan dalam 3 bagian yaitu:

1. kertas gambar,
2. alat desain/gambar utama,
3. alat desain/gambar penunjang.

1. Kertas Gambar

Kertas gambar yang dapat digunakan dalam kegiatan mendesain cukup bervariasi/beragam, misalnya dalam hal bobot, ukuran, sifat permukaan, kegunaan, kualitas dan juga harga. Pada umumnya kertas yang digunakan dalam kegiatan mendesain adalah kertas yang berwarna

putih, walaupun untuk tujuan-tujuan tertentu, kadang-kala menggunakan warna selain putih (misalnya hitam). Ukuran kertas yang umum digunakan adalah A3, tetapi dapat juga berukuran lebih kecil atau lebih besar tergantung tujuan dan keperluan. Contoh-contoh kertas gambar: (Lihat Gambar 1.1).



Gambar 1.1 Kertas gambar

Keterangan gambar :

- 1 : kertas sket dalam bentuk buku, warna putih, permukaan halus, tipis (90 g/m²),*
- 2 : kertas gambar, warna putih, permukaan agak kasar, tebal (224 g/m²), ukuran A3,*
- 3 : kertas gambar warna putih, permukaan halus, ukuran A3,*
- 4 : kertas hvs, 80 gram, ukuran A3,*
- 5 : kertas linen, warna putih, permukaan bertekstur kotak-kotak halus, tebal, ukuran A3.*

2. Alat desain/gambar utama

Alat desain utama yang dimaksud di sini adalah perlengkapan yang digunakan dalam pembuatan dan penyelesaian desain, baik untuk desain yang diselesaikan dengan warna hitam putih, maupun untuk desain yang diselesaikan dengan berbagai warna.

Ditinjau dari bentuk dan penggunaannya, alat gambar ini dapat dikelompokkan sebagai alat desain/gambar untuk teknik penyelesaian secara kering (tanpa air) dan teknik penyelesaian secara basah (dengan campuran air).



Gambar 1.2 Contoh alat desain/gambar utama

Kelompok alat desain untuk teknik penyelesaian secara kering, pada gambar 1.2 adalah:

- 1) pensil biasa,
- 2) pensil sket,
- 3) pensil warna/aquarel,
- 4) crayon/pastel,

- 9) spidol,
- 10) marvy,
- 11) konte,
- 12) pena,
- 13) spidol emas dan perak,
- 14) marker.

Kelompok alat desain untuk teknik penyelesaian secara basah, pada gambar 1.2 adalah:

- 5) cat air padat (compact/box),
- 6) cat air liquid (tube),
- 7) cat poster (botol),
- 8) cat poster (tube).

c. Alat desain/gambar penunjang

Alat desain penunjang yang dimaksud di sini adalah perlengkapan yang digunakan untuk penyelesaian suatu desain, misalnya membuat komposisi-komposisi tertentu dan untuk tujuan-tujuan tertentu lainnya. Contoh alat desain penunjang. (Lihat Gambar 1.3).



Gambar 1.3 Contoh alat desain penunjang

Keterangan gambar :

- | | |
|--|--|
| 1) penggaris lurus, | 8) gunting, |
| 2) penggaris sablon bentuk-bentuk geometris, | 9) cutter, |
| 3) penggaris sablon bentuk fantasi | 10) lem (dalam bentuk gel, stick dan spray), |
| 4) penggaris kecil, | 11) selotif, |
| 5) kuas no 3, 5 , 8 dengan bulu sintesis, | 12) palet, |
| 6) pensil arsir, | 13) mangkuk/gelas plastik pencuci kuas, |
| 7) penghapus pensil, | 14) rautan pensil. |

B. LEMBAR KERJA

1) Alat

- Berbagai alat desain utama meliputi pensil biasa, pensil sket, pensil warna, crayon, spidol, *marvy*, konte, pena, spidol emas dan perak dan marker , cat air dan cat poster.
- Berbagai alat desain penunjang meliputi macam-macam penggaris, kuas, pensil arsir, penghapus pensil, gunting, *cutter*, lem, selotif, palet, mangkuk/gelas plastik pencuci kuas dan rautan pensil.

2) Bahan

Berbagai kertas gambar meliputi kertas sket, kertas gambar, kertas HVS dan kertas linen.

3) Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3)

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

4) Langkah Kerja

a. Mengidentifikasi berbagai kertas gambar yang dapat digunakan dalam kegiatan mendesain.

(1) Kertas Sket

Jenis kertas ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- ◆ berwarna putih,
- ◆ tipis,
- ◆ bobot 90 g/m²,
- ◆ berukuran A₃,
- ◆ sifat permukaan halus pada kedua sisinya.

(2) Kertas Gambar

Jenis kertas ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- ◆ berwarna putih,
- ◆ tebal,
- ◆ bobot 224 g/m²,
- ◆ berukuran A₃,
- ◆ sifat permukaan agak kasar pada kedua sisinya.

(3) Kertas Gambar

Jenis kertas ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- ◆ berwarna putih,
- ◆ tebal,
- ◆ berukuran A₃,
- ◆ sifat permukaan halus pada satu sisi dan agak kasar pada sisi lainnya.

(4) Kertas HVS

Jenis kertas ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- ◆ berwarna putih,
- ◆ tipis (lebih tebal sedikit dari kertas sket),
- ◆ berukuran A₃,
- ◆ sifat permukaan halus pada kedua sisinya.

(5) **Kertas Linen**

Jenis kertas ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- ◆ berwarna putih (atau warna lain),
- ◆ tebal,
- ◆ berukuran A₃,
- ◆ sifat permukaan halus pada satu sisi dan agak kasar/berkotak pada sisi lainnya.

b. Mengidentifikasi berbagai alat desain utama yang dapat digunakan dalam kegiatan mendesain.

1) Alat desain utama untuk teknik penyelesaian secara kering

(a) Pensil Biasa

Jenis pensil ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- ◆ berbahan dasar kayu lunak dengan mata pensil warna hitam,
- ◆ panjang rata-rata 17,5 cm - 18 cm,
- ◆ mudah diraut,
- ◆ terdapat dalam berbagai ukuran nomor, misalnya 2H, H, HB, B, 2B, 4B, 6B. semakin besar nomornya, semakin lunak dan pekat warna hitamnya.

(b) Pensil Sket

Jenis pensil ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- ◆ berbahan dasar kayu lunak dengan mata pensil lebih besar daripada pensil biasa,
- ◆ warna mata pensil ada yang hitam atau coklat,
- ◆ panjang rata-rata 18 cm,
- ◆ bentuk ada yang bulat, ada yang segi enam,
- ◆ mudah diraut,
- ◆ terdapat dalam warna muda sampai pekat.

(c) Pensil Warna/Aquarel

Jenis pensil ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- ◆ berbahan dasar kayu lunak dengan mata pensil berbagai warna,
- ◆ panjang rata-rata 18 cm,
- ◆ bentuk ada yang bulat, ada yang segi enam,
- ◆ mudah diraut,
- ◆ terdapat dalam berbagai merk,
- ◆ terdapat dalam kemasan dos, kaleng bulat atau kotak kaleng,
- ◆ untuk jenis aquarel, biasanya dilengkapi kuas kecil.

(d) Crayon/Pastel

Alat desain ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- ◆ berbahan seperti kapur, tetapi lebih lunak,
- ◆ terdapat dalam berbagai warna,
- ◆ panjang rata-rata 6 cm,
- ◆ bentuk bulat,
- ◆ terdapat dalam berbagai warna, dalam kemasan kotak pada umumnya.

(e) Spidol

Alat desain ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- ◆ berbentuk panjang seperti pensil dan bertutup agar tidak mudah kering,
- ◆ berujung pena runcing,
- ◆ terdapat dalam berbagai warna,
- ◆ umumnya dikemas dalam kantong plastik.

(f) Marvy

alat desain ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- ◆ berbentuk batang sejenis pensil dan bertutup agar tidak mudah kering,
- ◆ berujung pena agak tebal dipotong serong,
- ◆ marvy adalah merk, tetapi lebih dikenal sebagai nama alat,
- ◆ terdapat dalam berbagai warna.

(g) Konte

Alat desain ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- ◆ berbentuk serbuk hitam seperti arang,
- ◆ terdapat dalam kemasan botol plastik.

(h) Pena

Alat desain ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- ◆ bentuk sejenis pulpen, pena runcing (0,1 mm),
- ◆ warna umumnya hitam,
- ◆ terdapat dalam berbagai merek (misalnya: *boxy, stylist*).

(i) Spidol Emas dan Perak

Alat desain ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- ◆ sejenis spidol, bertutup, pena runcing (0,1 mm),

- ◆ warna emas dan perak,
- ◆ terdapat dalam berbagai merek (misalnya: sakura, pentel).

(j) Marker

Alat desain ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- ◆ bentuk sejenis spidol emas dan perak,
- ◆ pena runcing atau agak tumpul (1,2 mm),
- ◆ warna hitam,
- ◆ terdapat dalam berbagai merek (misalnya: sakura, pentel).

2. Alat Desain Utama untuk Teknik Penyelesaian secara Basah

(a) Cat Air Padat (*compact/box*)

Alat desain ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- berbentuk padat,
- terdapat dalam kemasan *box/compact* dalam satu set warna (misalnya: 12 warna, 24 warna, 36 warna dan sebagainya),
- terdapat dalam berbagai merek (misal: *Van Gogh, Winsor & Newton*).

(b) Cat Air (*tube*)

Alat desain ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- berbentuk pasta,
- terdapat dalam *tube*, dikemas dalam dos berisi satu set warna, terdiri atas 10, 12, 24, 36 warna atau lebih).

(c) Cat Poster (*botol*)

Alat desain ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- berbentuk pasta, lebih pekat daripada cat air,

- terdapat dalam kemasan botol kaca 30 ml, atau botol plastik 15 ml untuk masing-masing warna.

(d) Cat Poster (*tube*)

Alat desain ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- berbentuk pasta,
- terdapat dalam kemasan tube 20 ml, untuk masing-masing warna,
- dapat dikemas dalam dos untuk satu set warna, misalnya 12, 24, 36 warna dan sebagainya.

c. Mengidentifikasi berbagai alat desain penunjang yang dapat digunakan dalam kegiatan mendesain

(1) Penggaris Lurus

Alat desain ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- berbentuk persegi panjang,
- lebar bervariasi antara 2 cm - 4 cm atau lebih,
- panjang bervariasi antara 20 - 60 cm atau lebih,
- bahan plastik, mika atau metal,
- terdapat ukuran dalam cm dan inci.

(2) Penggaris Sablon Bentuk Geometris

Alat desain ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- pada umumnya berbentuk segi empat,
- lebar dan panjang bervariasi,
- memuat berbagai bentuk geometris dalam berbagai ukuran.

(3) Penggaris Sablon Bentuk Fantasi

Alat desain ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- pada umumnya berbentuk segi empat,
- lebar dan panjang bervariasi,
- memuat berbagai bentuk fantasi (bentuk organis, bebas),
- terdapat ukuran dalam cm dan inci.

(4) Penggaris Kecil

Alat desain ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- berbentuk persegi, segitiga atau busur,
- lebar dan panjang bervariasi,
- bahan plastik,
- mika,
- terdapat ukuran dalam cm dan inci.

(5) Kuas

Alat desain ini memiliki spesifikasi sebagai berikut :

- berbahan dasar kayu,
- berbulu sintesis atau bulu asli, dengan ujung runcing rata atau membulat,
- ukuran bervariasi dari yang sangat kecil, sedang sampai besar.

(6) Pensil Arsir

Alat desain ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- berbentuk pensil yang kedua ujungnya meruncing,
- pada umumnya berwarna putih.

(7) Penghapus Pensil Biasa dan Pensil Warna

Alat desain ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- berbahan karet/*rubber*,
- lunak,
- terdapat dalam berbagai warna.

(8) Gunting

Alat desain ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- berbahan *stainless steel*, dengan pegangan dari plastik,
- ukuran bervariasi.

(9) Cutter

Alat desain ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- berbahan *stainless steel*,
- pisau dapat dipatahkan dan diganti.

(10) Lem

Alat desain ini memiliki spesifikasi berbentuk *gel* dalam *tube*, *spray* dalam tabung dan *stick*.

(11) Selotif

Alat desain ini pada umumnya berbahan plastik.

(12) Palet

Alat desain ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- berbahan plastik,
- merupakan wadah dengan sejumlah cekungan-cekungan untuk mencampur cat.

(13) Mangkuk/Gelas Plastik Pencuci Kuas

Alat desain ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- berbentuk mangkuk atau gelas,
- berbahan plastik.

(14) Rautan Pensil

Alat desain ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- berbahan metal pada bagian rautannya,
- berbahan plastik anti pecah agar awet.

C. LEMBAR LATIHAN

Pentunjuk

1. Bacalah soal-soal dengan teliti!
2. Kerjakan soal pada lembar jawaban yang disediakan!
3. Beri tanda silang (x) pada huruf jawaban yang dianggap benar!
4. Setelah mengerjakan soal, cocokkan jawaban Anda dengan kunci jawaban!

Soal

1. Memiliki sifat dengan permukaan halus pada satu sisi dan kasar berkotak pada sisi yang lain, merupakan karakteristik dari:
 - a. kertas gambar
 - b. kertas linen
 - c. kertas hvs
 - d. kertas sket
 - e. kertas licin
2. Memiliki sifat tipis dengan kedua permukaan halus, merupakan karakteristik dari:
 - a. kertas hvs
 - b. kertas linen
 - c. kertas gambar
 - d. kertas karton
 - e. kertas coklat
3. Pensil hitam memiliki ciri-ciri sebagai berikut, kecuali:
 - a. berbahan dasar plastik
 - b. mudah diraut
 - c. terdapat dalam ukuran H, 2H, B, 2B, 4B, 6B
 - d. bentuk bulat
 - e. panjang rata-rata 18 cm
4. Aquarel memiliki spesifikasi sebagai berikut, kecuali:
 - a. dikemas dalam dos atau kaleng
 - b. berbahan dasar kayu lunak
 - c. berbentuk pena
 - d. panjang rata-rata 18 cm
 - e. mudah diraut

5. Alat desain yang berbentuk seperti batang kapur dengan panjang rata-rata 6 cm disebut:
- a. crayon
 - b. marvy
 - c. spidol
 - d. pensil
 - e. karbonat
6. Perbedaan antara spidol dengan marvy terletak pada:
- a. bentuknya
 - b. ujung penanya
 - c. dikemas menggunakan tutup
 - d. termasuk alat desain untuk penyelesaian kering
 - e. ragam warnanya
7. Jenis alat desain yang mudah menjadi kering bila tidak ditutup, seperti berikut ini, kecuali:
- a. pastel
 - b. pena
 - c. marvy
 - d. marker
 - e. spidol
8. Alat desain yang berupa serbuk hitam disebut:
- a. arang
 - b. karbonat
 - c. konte
 - d. crayon
 - e. pastel
9. Perbedaan cat air dengan cat poster terletak pada:
- a. jenis warnanya
 - b. kemasannya
 - c. bentuknya
 - d. kekentalannya
 - e. penggunaannya
10. Kuas memiliki spesifikasi sebagai berikut, kecuali:
- a. berbahan dasar kayu
 - b. berbulu sintetis atau asli
 - c. terdapat dalam ukuran kecil saja
 - d. ujung bulu runcing atau membulat
 - e. terdapat dalam berbagai ukuran

KEGIATAN BELAJAR II

PENGGUNAAN ALAT DAN BAHAN DESAIN

A. LEMBAR INFORMASI

Setelah Anda mengenal berbagai alat dan bahan desain yang digunakan dalam kegiatan mendesain dengan masing-masing spesifikasinya, perlu kiranya Anda juga mengetahui kegunaan dari masing-masing alat dan bahan tersebut. Bahkan sedapat mungkin Anda juga terampil dalam menggunakannya, sehingga Anda dapat memilih dan menentukan alat dan bahan desain mana yang seharusnya digunakan untuk mewujudkan ide dan kreasi Anda dalam bentuk karya desain, karena dengan penggunaan alat dan bahan yang tepat, desain Anda akan lebih menarik dan dapat dipahami oleh orang lain.

B. LEMBAR KERJA

1. Alat

- Berbagai alat desain utama meliputi pensil biasa, pensil sket, pensil warna, crayon, spidol, *marvy*, konte, pena, spidol emas dan perak dan *marker*, cat air dan cat poster.
- Berbagai alat desain penunjang meliputi macam-macam penggaris, kuas, pensil arsir, penghapus pensil, gunting, *cutter*, lem, *selotif*, palet, mangkuk/gelas plastik pencuci kuas dan rautan pensil.

2. Bahan

Berbagai kertas gambar meliputi kertas sket, kertas gambar, kertas HVS dan kertas linen.

3. Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3)

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

4. Langkah Kerja

1. Mengidentifikasi kegunaan dan penggunaan berbagai kertas gambar yang dapat digunakan dalam kegiatan mendesain

a. Kertas Sket

Digunakan untuk membuat *sketsa* hitam putih (tanpa warna) dengan pensil biasa atau pensil *skets*.

b. Kertas HVS

Digunakan untuk membuat *sketsa* hitam putih dengan pensil biasa/sket dan juga *sketsa* warna (pada umumnya dengan teknik penyelesaian secara kering).

c. Kertas Gambar

Digunakan untuk menggambar desain dengan berbagai alat desain utama maupun penunjang. Dengan jenis kertas ini, desain dapat diselesaikan baik dengan teknik penyelesaian secara kering maupun basah.

2. Mengidentifikasi kegunaan dan penggunaan berbagai alat desain utama yang dapat digunakan dalam kegiatan mendesain

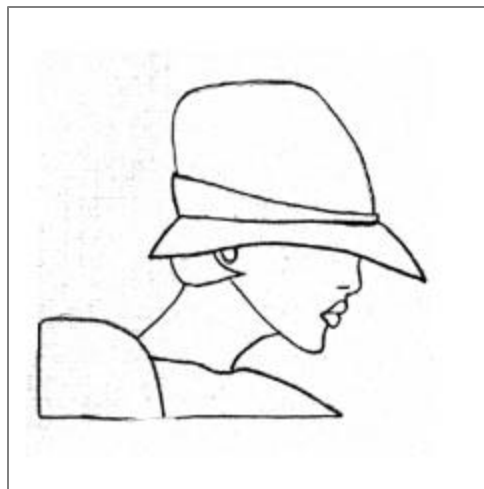
- a. Alat desain utama yang dapat digunakan dalam kegiatan mendesain kering.

1. Pensil Biasa dan Pensil Sket

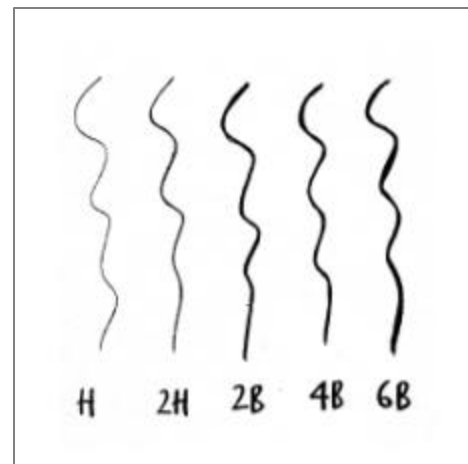
Kegunaan untuk membuat sket (no. HB atau B), atau untuk penyelesaian secara hitam putih (no. 4B, 6B).

Cara menggunakan:

- ❖ Pensil harus runcing dan pemakaian tidak terlalu ditekan.
- ❖ Untuk penyelesaian hitam putih, hendaknya menggosreskan pensil menurut arah benang.



Gambar 2.2
Contoh penggunaan pensil biasa
untuk membuat sket

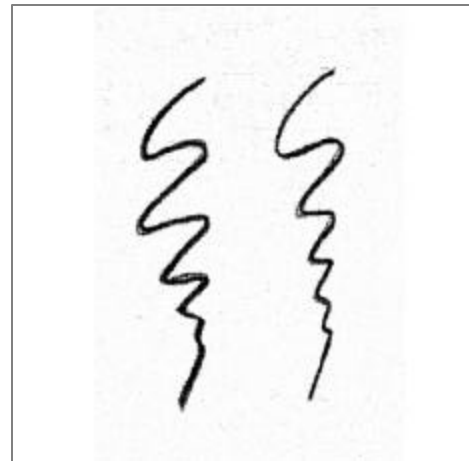


Gambar 2.1
Contoh goresan pensil biasa



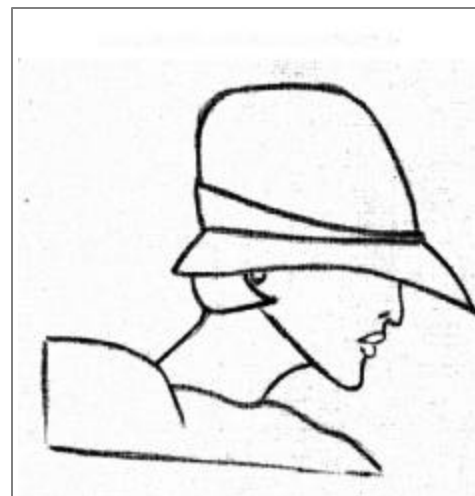
Gambar 2.3
Contoh penggunaan pensil biasa
untuk penyelesaian desain

- ❖ Dapat juga diarsir dengan arah vertikal, horizontal atau diagonal secara halus.
- ❖ Agar gambar kelihatan hidup, dapat diberikan tekanan pada bagian- bagian tertentu, misalnya bagian yang tertimpa cahaya dibuat lebih terang dan bagian lainnya dibuat lebih gelap.
- ❖ Detail-detail desain (misalnya saku, kerah, garis hias dan lain-lain) dibuat lebih tebal. (Lihat Gambar 2.1 hingga 2.5).



Gambar 2.4
Contoh goresan pensil sket

Gambar 2.5
Contoh penggunaan pensil sket untuk membuat sket



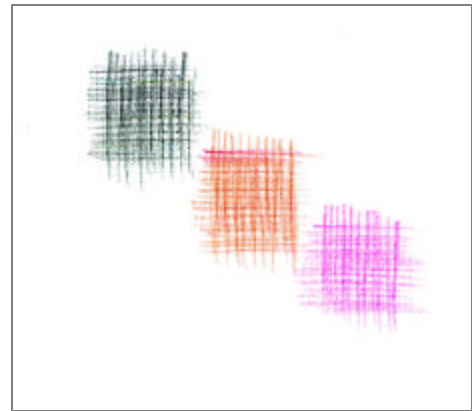
2. Pensil warna/aquarel

Kegunaannya adalah untuk penyelesaian desain sesuai warna yang diinginkan.

Cara penggunaan:

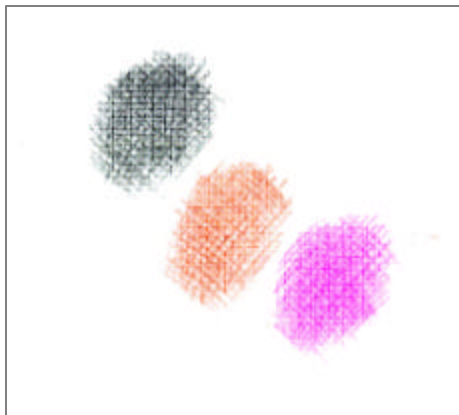
- ❖ Sama dengan penggunaan pensil biasa.
- ❖ Untuk penggunaan aquarel, caranya sama, hanya tahapan berikutnya adalah mengulas desain yang sudah diwarnai dengan kuas basah, sehingga terkesan menggunakan cat air.

- ❖ Pada prinsipnya, bila desain terdiri atas beberapa warna, maka warna muda diselesaikan terlebih dahulu, kemudian baru warna yang lebih tua.
- ❖ Siluet dapat diselesaikan dengan pensil atau pena. (Lihat Gambar 2.6 hingga 2.9).



Gambar 2.6

Contoh penggunaan pensil warna dengan teknik arsir lurus



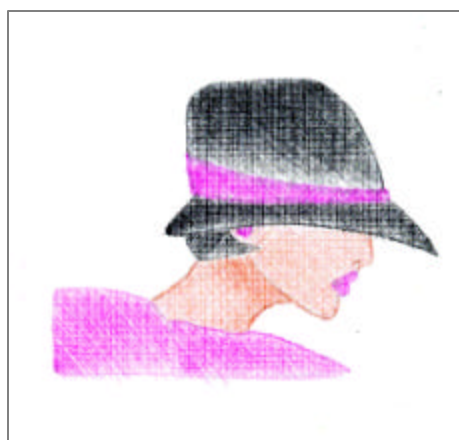
Gambar 2.8

Contoh penggunaan pensil warna dengan teknik arsir miring



Gambar 2.7

Contoh penggunaan pensil warna untuk pewarnaan desain dengan teknik arsir lurus

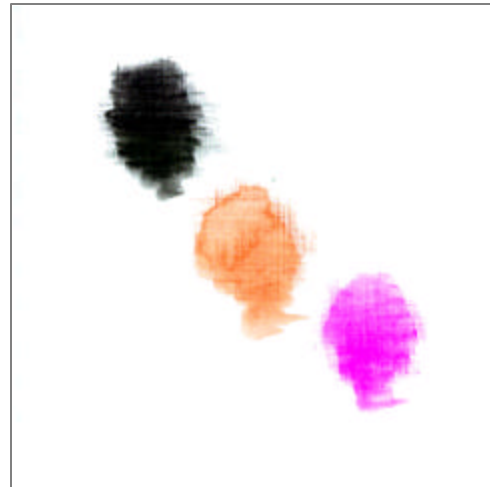


Gambar 2.9

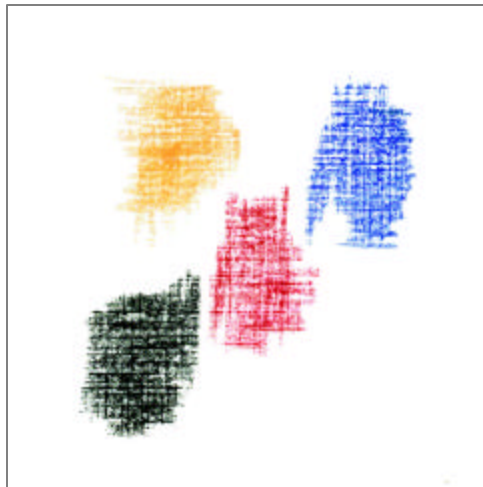
Contoh penggunaan pensil warna untuk pewarnaan desain dengan teknik arsir miring

3. Crayon

Kegunaan dan cara penggunaannya sama dengan pensil warna, hanya hasilnya tampak berbeda karena crayon bersifat lebih pekat. (Lihat Gambar 2.10 hingga 2.13).



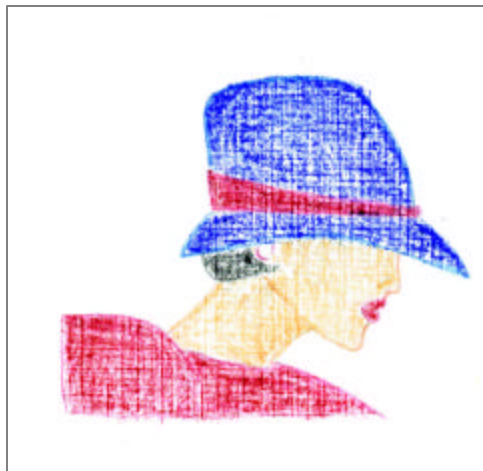
Gambar 2.10
Contoh goresan aquarel



Gambar 2.12
Contoh goresan crayon/pastel



Gambar 2.11
Contoh penggunaan aquarel untuk pewarnaan desain

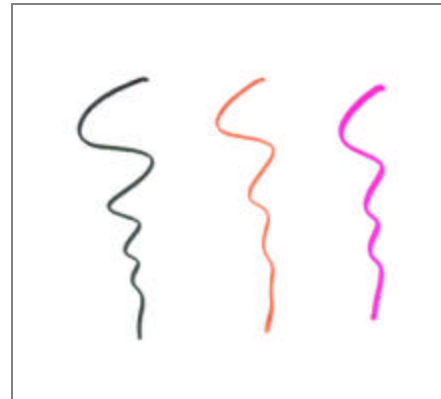


Gambar 2.13
Contoh penggunaan crayon/pastel untuk pewarnaan desain

4. Spidol dan Marvy

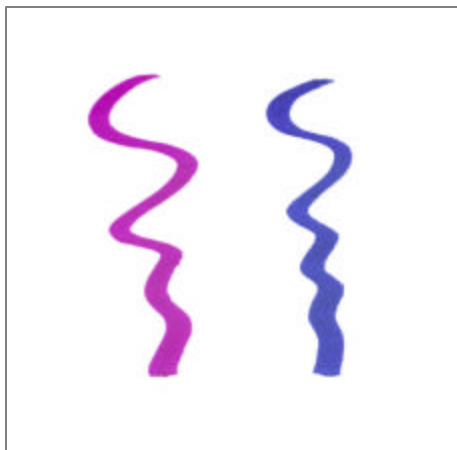
Kegunaan dan cara penggunaannya sama dengan pensil warna, digoreskan sesuai dengan arah benang. Siluet dan garis hias/detail desain diselesaikan dengan spidol, pensil atau pena hitam.

(Lihat Gambar 2.14 hingga 2.17).



Gambar 2.14

Contoh goresan spidol



Gambar 2.16

Contoh goresan marvy



Gambar 2.15

Contoh penggunaan spidol untuk pewarnaan desain



Gambar 2.17

Contoh penggunaan marvy untuk pewarnaan desain

5. Konte

Kegunaan untuk penyelesaian desain yang menghendaki warna hitam secara keseluruhan atau sebagian.

Cara penggunaan: serbuk konte ditaburkan/diletakkan pada bagian-bagian yang

dikehendaki berwarna hitam, kemudian diratakan dengan bantuan *cotton buds*, kapas, tissue atau bahkan jari tangan.

(Lihat Gambar 2.18 hingga 2.19).



Gambar 2.18
Contoh goresan konte

Gambar 2.19
Contoh penggunaan konte untuk pewarnaan desain

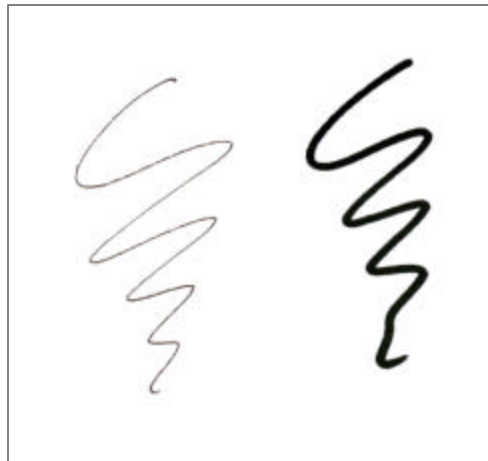


6. Pena dan Marker

Kegunaannya adalah untuk membuat sket dan siluet.

Cara menggunakannya adalah sama dengan penggunaan pensil hitam, pena dan marker berbeda dalam ketebalan ujung penanya.

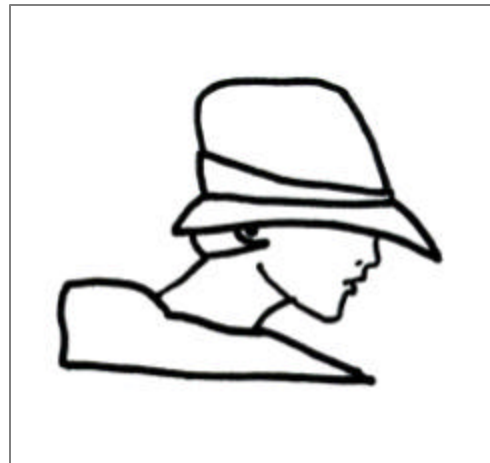
(Lihat Gambar 2.20 hingga 2.22).



Gambar 2.20
*Contoh goresan pena (tipis)
dan marker (tebal)*



Gambar 2.21
*Contoh penggunaan pena untuk
membuat sket atau siluet*



Gambar 2.22
*Contoh penggunaan marker
untuk membuat sket atau siluet*

1. Spidol Emas dan Perak

Kegunaan dan penggunaannya sama seperti spidol. Dapat juga digunakan untuk efek-efek tertentu pada beberapa jenis bahan (misalnya bahan brikat, bahan bermotif emas atau perak dan sebagainya). (Lihat Gambar 2.23 hingga 2.24).



Gambar 2.23
Contoh goresan spidol emas/perak



Gambar 2.24
*Contoh penggunaan spidol emas
untuk pewarnaan desain*

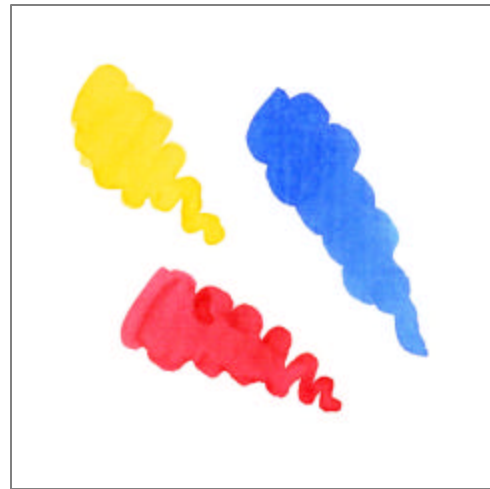
b. Alat desain utama untuk teknik penyelesaian secara basah.

1. Cat Air (*compact/box*)

Kegunaannya adalah untuk penyelesaian desain sesuai warna yang diinginkan.

Cara penggunaan:

- Membuat sket dengan pensil.
- Mengulaskan kuas yang telah dibasahi pada cake/cat padat sesuai yang dikehendaki, kemudian dioleskan pada desain.
- Mencat/mewarnai dimulai dari bagian atas berangsur kebawah.
- Sebelum kering pewarnaan dilanjutkan hingga selesai.
- Untuk mendapatkan warna yang rata, dapat diulangi dengan warna yang sama.
- Untuk kesan tertentu, dapat dibuat lebih gelap atau terang pada bagian tertentu.
- Untuk *siluet*, dapat diselesaikan dengan cat air, pena, pensil hitam atau spidol dengan warna yang lebih tua. (Lihat Gambar 2.25 hingga 2.26).



Gambar 2.25
Contoh goresan cat air
dengan kuas



Gambar 2.26
Contoh penggunaan cat air
untuk pewarnaan desain

b. **Cat air *Liquid (tube)***

Kegunaannya adalah sama dengan penggunaan cat air padat.

Cara penggunaan:

- ❖ Cat air dilarutkan dahulu dengan sejumlah air, hingga didapatkan kadar warna yang diinginkan.
- ❖ Tahapan penggunaannya sama dengan cat air padat.

b. **Cat Poster**

Kegunaannya adalah sama seperti cat air.

Cara menggunakan: sama seperti pada penggunaan cat air dalam tube, hanya saja memerlukan air lebih sedikit untuk pencampurannya, sehingga hasilnya lebih pekat. (Lihat Gambar 2.27 hingga 2.28).



Gambar 2.27
Contoh goresan cat poster
dengan kuas

Gambar 2.28
Contoh penggunaan cat poster
untuk pewarnaan desain



1. Mengidentifikasi kegunaan dan penggunaan berbagai alat desain penunjang yang dapat digunakan dalam kegiatan mendesain.

a. Penggaris Lurus dan Penggaris Kecil

Kegunaannya adalah untuk membuat garis-garis lurus, baik pendek atau panjang. Cara menggunakannya adalah sebagaimana penggunaan penggaris pada umumnya.

b. Penggaris Sablon Bentuk Geometris dan Bentuk Fantasi

Kegunaannya adalah untuk menggambar berbagai bentuk geometris dan bentuk fantasi yang diinginkan.

Cara menggunakan:

- aturlah ruang/tempat yang akan digambari dengan bentuk-bentuk geometris atau fantasi,
- letakkan penggaris pada tempat yang telah ditentukan,
- gambarlah bentuk-bentuk yang ada dengan menggunakan pensil hitam atau pena atau alat lain sesuai selera.

c. Kuas

Kegunaan:

- kuas dengan nomor kecil digunakan untuk menyelesaikan desain yang memakai garis-garis serta bagian yang kecil-kecil, serta bagian yang halus dan rumit,
- kuas dengan nomor yang lebih besar digunakan untuk menyelesaikan bagian yang luas dan tebal serta untuk meratakan,

Cara menggunakan sebagai berikut.

- ❖ Kuas dibasahi air secukupnya.
- ❖ Dichelupkan pada cat.
- ❖ Dioleskan/diulaskan pada bagian desain yang diwarnai.

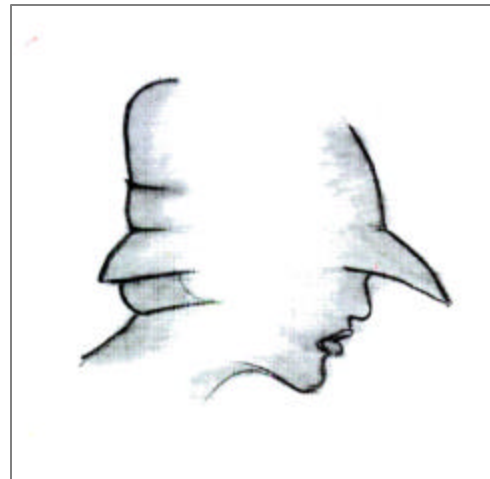
- ❖ Lakukan berulang-ulang hingga selesai.
- ❖ Apabila akan ganti warna, sebaiknya mengganti kuas atau menggunakan kuas yang sama tetapi dicuci bersih.

d. Pensil arsir

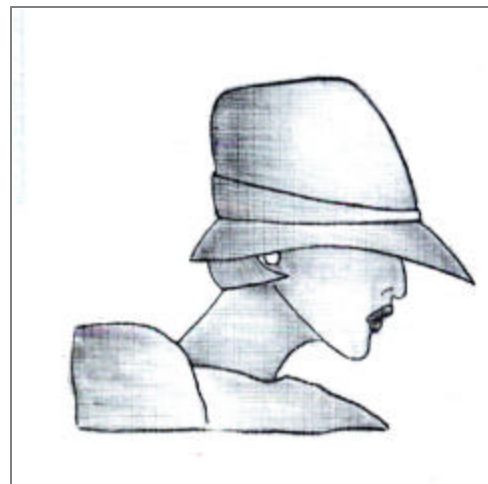
Kegunaannya adalah untuk mengarsir bagian-bagian tertentu pada desain/sketsa yang menggunakan pensil biasa atau pensil warna, sehingga terjadi efek-efek tertentu pada desain tersebut (misalnya gelap, terang, tebal atau tipis).

Cara penggunaan:

- ❖ Membuat sket dengan pensil biasa/warna.
- ❖ Mengarsir/meratakan bagian-bagian tertentu dengan menggoreskan secara berulang-ulang hingga diperoleh efek yang diinginkan.



Gambar 2.25
*Contoh goresan pensil arsir
pada pensil biasa*



Gambar 2.25
*Contoh goresan pensil arsir
pada pensil biasa*

c. Penghapus Pensil

Kegunaan dan penggunaannya sebagaimana pada umumnya penghapus pensil.

d. Gunting dan Cutter

Kegunaannya adalah untuk memotong kertas atau tanda lain sesuai keperluan.

Cara penggunaannya adalah sebagaimana pada umumnya gunting dan *cutter*.

e. Lem dan Selotif

Kegunaannya adalah untuk merekatkan potongan kertas atau bahkan tekstil sesuai keperluan.

Cara penggunaan:

- ❖ Jenis *gel* dan *stich*, dioleskan pada bagian belakang benda yang akan direkatkan.
- ❖ Jenis *spray* disemprotkan pada bagian belakang benda yang akan direkatkan.
- ❖ Selotif dapat dipotong sesuai keperluan.

f. Palet

Kegunaannya adalah untuk mencampur cat air/cat poster hingga diperoleh warna yang diinginkan.

Cara menggunakan:

- ❖ Letakkan cat air/cat poster sejumlah yang diinginkan, satu warna satu cekungan.
- ❖ Tambahan air secukupnya, aduk hingga rata.

g. Mangkuk/Gelas Pencuci Kuas

Kegunaannya adalah sebagai wadah/tempat untuk mencuci kuas-kuas yang telah digunakan.

h. Rautan Pensil

Kegunaannya adalah untuk meruncingkan berbagai pensil (biasa atau warna)

Cara penggunaannya adalah sebagaimana pada umumnya rautan pensil.

B. LEMBAR LATIHAN

Pentunjuk

1. Bacalah soal-soal dengan teliti!
2. Kerjakan soal pada lembar jawaban yang disediakan!
3. Beri tanda silang (x) pada huruf jawaban yang dianggap benar!
4. setelah mengerjakan soal, cocokkan jawaban Anda dengan kunci jawaban!

Soal

1. Bila akan membuat desain busana dalam bentuk sket, sebaiknya menggunakan:
 - a. Kertas gambar.
 - b. Kertas HVS.
 - c. Kertas linen.
 - d. Kertas licin.
 - e. Kertas sket.
2. Untuk sketsa mode/desain busana yang diselesaikan dengan media cat cair, hasilnya akan lebih baik bila menggunakan:
 - a. Kertas gambar.
 - b. Kertas HVS.
 - c. Kertas linen.
 - d. Kertas licin.
 - e. Kertas sket.

- c. Kertas Linen.
3. Untuk membuat sket, sebaiknya memakai:
 - a. Pensil 6B.
 - b. Pensil warna.
 - c. Pensil sket.
 - d. Pensil 4B.
 - e. Konte.
4. Untuk penyelesaian suatu desain yang menghendaki warna hitam secara keseluruhan, dapat menggunakan:
 - a. Pensil B.
 - b. Konte.
 - c. Pensil warna.
 - d. Marker.
 - e. Pena.
5. Berikut ini adalah penggunaan pensil biasa/hitam, dengan cara yang baik kecuali:
 - a. Digunakan dalam keadaan runcing.
 - b. Untuk membuat goresan dengan arah vertikal.
 - c. Untuk membuat goresan dengan arah horizontal.
 - d. Untuk membuat penekanan pada bagian-bagian tertentu.
 - e. Digunakan untuk mewarnai.
6. Untuk meratakan warna/sket agar mendapatkan efek tertentu pada desain, dapat menggunakan:
 - a. Pensil sket.
 - b. Pensil masa.
 - c. Pensil arsir.
 - d. Pensil warna.
 - e. Pensil 6B.
7. Alat-alat desain yang termasuk kelompok alat desain untuk teknik penyelesaian kering seperti berikut di bawah ini, kecuali:
 - a. Pensil warna, konte, cat air.
 - b. Pensil warna, pensil sket, cat
 - d. Spidol, *marvy*, cat poster.
 - e. Marker, spidol, cat air.

poster.

c. Konte, crayon, cat poster.

8. Untuk penyelesaian bagian yang kecil-kecil pada sketsa mode busana, alat desain yang terbaik digunakan:

- a. Kuas nomor kecil.
- b. Kuas nomor besar.
- c. Pena.
- d. Marker.
- e. Crayon.

9. Pada penyelesaian desain dengan menggunakan cat air, pada tahap akhir, untuk mempertegas siluet dapat digunakan alat berikut, kecuali:

- a. Pena.
- b. Pensil hitam.
- c. Cat air dengan warna yang lebih tua.
- d. Spidol.
- e. Kuas.

10. Untuk mencampur cat warna, hasilnya menggunakan:

- a. Mangkuk.
- b. Palet.
- c. Soket.
- d. Kuas
- e. Tatakan

KEGIATAN BELAJAR III

PEMELIHARAAN ALAT DAN BAHAN DESAIN

A. LEMBAR INFORMASI

Setelah Anda mengetahui kegunaan dan penggunaan alat dan bahan desain, satu hal yang tidak kalah penting artinya adalah pemeliharaannya, mengapa? karena dengan melakukan perawatan/pemeliharaan dengan cara yang tepat dan sesuai dengan karakteristik alat dan bahan desain tersebut, kita tentunya berharap agar alat dan bahan yang kita gunakan, nantinya akan dapat bertahan lama dalam pemakaian.

Dengan demikian, perlu kiranya Anda mengetahui bagaimana cara penanganan dan pemeliharaan dari masing-masing alat dan bahan desain yang digunakan agar awet.

B. LEMBAR KERJA

1. Alat

- Berbagai alat desain utama meliputi pensil biasa, pensil sket, pensil warna, crayon, spidol, marvy, konte, pena, spidol emas dan perak dan marker, cat air dan cat poster.
- Berbagai alat desain penunjang meliputi macam-macam penggaris, kuas, pensil arsir, penghapus pensil, gunting, cutter, lem, selotif, palet, mangkuk/gelas plastik pencuci kuas dan rautan pensil.

2. Bahan

Berbagai kertas gambar meliputi kertas sket, kertas gambar, kertas HVS dan kertas linen.

3. Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3)

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

4. Langkah Kerja

1. Mengidentifikasi pemeliharaan berbagai kertas gambar yang dapat digunakan dalam kegiatan mendesain

- a. Kertas hendaknya disimpan dalam keadaan rapi, tidak digulung atau ditekuk.
- b. Bila perlu disimpan dalam suatu tempat (misalnya dokumen *keeper*) atau box.
- c. Kertas yang dipakai atau disimpan hendaknya dalam keadaan bersih.

2. Mengidentifikasi pemeliharaan berbagai alat desain utama yang dapat digunakan dalam kegiatan mendesain

a. Pensil Biasa, Pensil sket, Pensil Warna/aquarel

- Usahakan pensil selalu dalam keadaan runcing.
- Sebaiknya disimpan dalam dos atau kotak kaleng yang tertutup.
- Kalau tidak ada dos atau kalengnya, sebaiknya diletakkan dalam wadah tabung atau semacam gelas plastik, dengan bagian yang runcing diatas.

b. Crayon

Hendaknya ditempatkan pada kemasannya berupa dos atau kotak kaleng atau tempat lain, sehingga aman, rapi dan tidak mudah patah.

c. Spidol, Marvy, Pena, Marker, Spidol Emas dan Perak

- Bila tidak dalam keadaan digunakan, sebaiknya selalu dalam keadaan tertutup, sehingga tidak mudah/cepat kering
- Penyimpanan sama seperti pada pensil

d. Konte

Selalu disimpan dalam wadah (botol) tertutup sehingga tidak mudah tumpah.

e. Cat Air dan Cat Poster

- Selalu disimpan dalam keadaan tertutup rapat, baik dalam bentuk *tube* maupun botol.
- Penutup (tutup) harus dalam keadaan bersih, sehingga tidak mudah mengering.
- Sebaiknya disimpan dalam dos (khususnya yang bentuk *tube*) agar bentuknya tetap baik.

3. Mengidentifikasi pemeliharaan berbagai alat bahan desain penunjang yang dapat digunakan dalam kegiatan mendesain

a. Penggaris Lurus, Kecil dan Sablon

- Setiap kali setelah digunakan, hendaknya dibersihkan dengan lap basah, dan dikeringkan.
- Sedapat mungkin disimpan tersendiri dalam suatu wadah.

a. Kuas

- Setiap kali setelah digunakan, hendaknya dibersihkan dengan air hangat, sehingga tidak ada sisa cat dan keringkan.
- Bila ada penutupnya, sebaiknya ditutupkan agar bulu kuas tidak mudah rusak.
- Simpan dalam suatu wadah kaleng atau gelas plastik atau tabung lain, dengan posisi bagian bulu kuas berada berada diatas, sehingga bulu kuas mudah tampak dan tidak tertekuk.

b. Pensil Arsir

Pemeliharaan pensil arsir ini sama dengan pensil biasa/warna.

c. Penghapus Pensil

Sebaiknya selalu dalam keadaan bersih, baik dalam pemakaian maupun dalam penyimpanan.

d. Gunting dan Cutter

Sebaiknya dalam keadaan bersih sehingga tidak mudah tumpul.

e. Lem dan Selotif

sebaiknya selalu dalam keadaan bersih, tertutup sehingga tidak mudah kering.

f. Palet dan Mangkok Pencuci Kuas

- Setiap kali setelah digunakan, hendaknya dicuci bersih dan dikeringkan.
- Bila perlu disimpan dalam plastik, sehingga tidak mudah kotor.

g. Rautan Pensil

Setiap kali setelah digunakan, hendaknya dibersihkan sehingga tidak mudah tumpul.

C. LEMBAR LATIHAN

Petunjuk

- Bacalah soal-soal dengan teliti!
- Jawab dengan singkat dan jelas!

Soal

1. Bila Anda membuat suatu karya (desain) diatas kertas, tentunya Anda ingin agar karya Anda tersebut tetap baik dalam jangka waktu lama. Hal-hal apakah yang perlu Anda lakukan terhadap karya tersebut?.
2. Pensil warna merupakan alat desain yang praktis dalam penggunaan. Hal-hal apakah yang perlu Anda perhatikan dalam penanganannya?.

KUNCI JAWABAN LATIHAN

KEGIATAN BELAJAR I	KEGIATAN BELAJAR II
1. b	1. e
2. a	2. c
3. a	3. c
4. c	4. b
5. a	5. e
6. b	6. c
7. a	7. c
8. c	8. a
9. d	9. e
10. c	10. b

KUNCI JAWABAN LATIHAN

KEGIATAN BELAJAR III

1. Hal-hal yang perlu dilakukan agar desain/karya tetap baik, yaitu:
 - menjaga agar karya tersebut senantiasa terjaga kebersihannya;
 - bila perlu, karya tersebut dibungkus plastik dan diletakkan pada tempat yang aman;
 - menjaga agar karya tersebut tidak terlipat, tergulung atau ditumpangi benda-benda berat, yang dapat merusak karya tersebut

2. Penanganan terhadap pensil warna
 - Diusahakan agar pensil warna selalu dalam keadaan runcing, sehingga memudahkan dalam pemakaian.
 - Menyimpan dalam dos atau kotak kaleng, atau dalam wadah tabung secara berdiri dengan bagian yang runcing diatas, sehingga tidak mudah patah.
 - Tidak membanting atau diketuk-ketukkan karena akan mengakibatkan mudah patah bagian dalamnya.

LEMBAR EVALUASI

Petunjuk

- Bacalah soal-soal dengan teliti!
- Jawablah pertanyaan-pertanyaan dengan singkat dan jelas!

Soal

1. Memilih jenis kertas disesuaikan dengan tujuan penggunaannya.
 - a. Jelaskan, mengapa kita perlu mengetahui adanya berbagai macam kertas.
 - b. Jelaskan keuntungan/kelebihan yang Anda peroleh bila Anda menggunakan kertas linen untuk mewujudkan karya desain Anda.
2. Beberapa alat desain utama memiliki bentuk yang sama atau hampir sama, sehingga kita harus benar-benar memperhatikan karakteristik dan penggunaannya.
 - a. jelaskan persamaan dan perbedaan penggunaan antara pensil hitam dan pensil sket.
 - b. Jelaskan persamaan dan perbedaan penggunaan antara pensil warna dan *aquarel*.
 - c. Jelaskan kekurangan dan kelebihannya bila Anda menggunakan cat poster untuk penyelesaian desain yang Anda buat.
3. Hal-hal apakah yang perlu Anda lakukan setelah anda selesai menggunakan peralatan desain meliputi: cat air dalam tube, kuas dan palet, agar alat tersebut dapat tahan lama dalam pemakaian (masing-masing alat minimal 3 point).

KUNCI JAWABAN EVALUASI

1. a) Kita perlu mengetahui adanya berbagai macam jenis kertas:

- Agar tidak salah memilih jenis kertas yang sesuai dengan tujuan penggunaan kertas tersebut.
- Agar juga tidak salah dalam penanganannya.

Misalnya: kita akan membuat sket, dapat menggunakan kertas HVS atau kertas sket saja. Tetapi bila kita akan membuat desain yang akan diselesaikan dengan cat air atau cat poster, hendaknya memilih kertas yang lebih tebal seperti kertas gambar atau kertas linen agar hasilnya lebih baik, terutama penyerapan zat warnanya

b) Keuntungan yang diperoleh dalam menggunakan kertas linen untuk mewujudkan karya desain:

- dalam membuat sket, bila terjadi kesalahan, dapat dihapus tanpa merusak kertas,
- hasil desain lebih baik,
- dapat menerapkan/menggunakan beberapa alternatif alat desain seperti pensil warna, cat warna, cat poster, atau konte untuk penyelesaian desainnya,
- karena memiliki *teksture* yang khas, sehingga kita dapat membuat efek-efek tertentu pada desain.

2. a) Persamaan dan perbedaan antara pensil hitam dan pensil sket dalam hal spesifikasi dan penggunaannya:

Spesifikasi

	Pensil hitam	Pensil sket
Persamaan	<ul style="list-style-type: none"> ○ berbentuk batang, ○ berbahan kayu, ○ panjang ± 18 cm. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ berbentuk batang, ○ berbahan kayu, ○ panjang ± 18 cm.
Perbedaan	<ul style="list-style-type: none"> ○ warna hitam, ○ nomor bervariasi 2H, H, HB, 2B, 4B, 6B. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ warna hitam dan coklat, ○ nomor pada umumnya 2B.

Penggunaan

	Pensil hitam	Pensil sket
Persamaan	<ul style="list-style-type: none"> ○ dapat untuk sket. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ dapat untuk sket saja.
Perbedaan	<ul style="list-style-type: none"> ○ untuk penyelesaian siluet. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Tidak untuk penyelesaian siluet.

- b. Persamaan dan perbedaan antara pensil warna dengan *aquarel* dalam hal penggunaan

	Pensil warna	Aquarel
Persamaan	<ul style="list-style-type: none"> ○ untuk mewarnai, ○ untuk mengarsir, ○ sebagai penyelesaian teknik kering. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ untuk mewarnai, ○ untuk mengarsir, ○ sebagai penyelesaian teknik kering.
Perbedaan	<ul style="list-style-type: none"> ○ tidak dapat digunakan untuk penyelesaian teknik basah. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ untuk penyelesaian teknik basah dengan cara mengulaskan kuas basah.

- c. kekurangan dan kelebihan bila menggunakan cat poster untuk penyelesaian desain adalah sebagai berikut.

Untuk penyelesaian desain

1. Kekurangan

Bila kurang dalam pewarnaan, hasil warna pada desain kurang rata.

2. Kelebihan

- Warnanya lebih pekat dan mantap,
- Cat lebih kental, sehingga dalam mencampur warna, lebih mudah mendapatkan warna yang diinginkan.

3. Hal-hal yang perlu dilakukan setelah selesai menggunakan peralatan desain:

a. Cat Air dalam Tube

- Segera ditutup agar tidak cepat/mudah kering.
- Ditempatkan dalam wadah yang sesuai, misalnya dos atau kotak agar tetap rapi kemasan *tube*-nya.

b. Kuas

- Segera dicuci, lebih baik dengan air hangat agar sisa cat hilang.
- Kemudian dikeringkan bulu-bulunya.
- Untuk kuas jenis tertentu, bagian bulu sebaiknya diberi penutup agar tidak menjadi mekar dan tetap runcing ujungnya.

c. Palet

- Segera dicuci bersih dari noda-noda cat.
- Kemudian dikeringkan dan disimpan.

DAFTAR PUSTAKA

Gijzel, Gerda Van. 1987. ***De Illusie Van De Mode Tekening***. De Bilt: Canteleer BV.

Kumajai, Kajiro. 1988. ***Fashion Illustration & Expressing Textures***. Japan: Graphicsha Publishing co, Ltd.

Tate, Sharon lee. 1987. ***The Complete Book of Fashion Illustration***. Second Edition. Usa: Harper & Ron, Publishers. Inc.