

APLIKASI KOMPUTER DALAM PEMBUATAN DESAIN BUSANA PRIA

Deny Arifiana dan Anneke Endang Karyaningrum
Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Unesa

ABSTRAK

Aplikasi komputer dalam pembuatan desain busana pria merupakan salah satu alternative yang diharapkan dapat mempermudah dan memfasilitasi desainer dalam menciptakan beragam desain busana pria yang artistik dan menarik.

Tujuan dari aplikasi komputer dalam pembuatan desain busana pria adalah memberikan dasar pengetahuan dalam pembuatan desain busana pria dengan komputer, merangsang ide dan kreatifitas desainer dalam mengaplikasikan beragam model busana, warna, dan kain pada desain.

Kata Kunci: Aplikasi komputer, desain busana pria

PENDAHULUAN

Mendesain busana pria memang tak serumit membuat desain busana wanita, karena model busananya cenderung lebih sederhana dan tidak terlalu banyak detail. Namun, kadangkala pekerjaan membuat desain busana pria ini terasa memberatkan, terutama bagi yang kurang mahir dalam mendesain busana secara manual, meskipun ide-ide kreatifnya sangat brilian. Oleh karena itu, salah satu alternative yang dapat dilakukan untuk mengatasinya adalah mendesain busana dengan media komputer. Salah satu *software* yang familiar dan dapat digunakan untuk beragam keperluan desain adalah *corelDRAW*, yang memiliki beragam fasilitas untuk menampilkan imajinasi dan kreasi desainer. Selain kelengkapan fasilitasnya, kemudahan dan kecepatan prosesnya sangat mendukung desainer dalam bereksperimen untuk mewujudkan rancangannya.

Adapun tujuan dari aplikasi komputer dalam pembuatan desain busana pria ini adalah untuk mempermudah dan memfasilitasi desainer dalam membuat berbagai model desain busana pria, termasuk bereksperimen dalam mengaplikasikan warna, membuat berbagai

kombinasi warna, dan mengaplikasikan berbagai jenis kain yang akan digunakan dalam rancangannya, sehingga penampilan desain menjadi lebih menarik secara visual.

PEMBAHASAN

Seorang *fashion designer*, harus memahami pose atau sikap tubuh gambar model (figurin) yang digunakan, jenis atau model busana yang akan digambar, dan karakteristik bahan atau kain yang akan diterapkan, karena ketiga hal ini akan berpengaruh terhadap jatuhnya busana pada badan figurin. Setiap pose akan menimbulkan efek tertentu pada jatuhnya busana pada badan, oleh karena itu, pose figurin harus dipilih sesuai dengan kebutuhan agar detail-detail busana yang akan ditunjukkan terlihat jelas. Perlu diketahui bahwa pose tubuh pria cenderung lebih statis dan konservatif (kuno) daripada pose wanita, sehingga pose pria cenderung tidak banyak gaya seperti wanita. Busana pria juga memiliki beragam jenis dan detail-detail yang perlu dipahami terlebih dahulu sebelum mendesain busananya. Jenis busana pria antara lain berupa *T-shirt*, kemeja, dan celana, dengan detail-detail seperti garis leher, kerah, lengan, dan saku yang bentuknya juga tidak sebanyak atau serumit busana wanita namun harus digambar dengan jelas untuk mempermudah proses selanjutnya. Tekstil memiliki sifat dan karakteristik yang berbeda dari setiap jenisnya, karena pengaruh dari tekstur, ketebalan, kelembutan, pegangan, dan kilaunya. Oleh karena itu, jenis bahan tekstil yang akan diterapkan harus ditentukan terlebih dahulu untuk mempermudah pembuatan siluetnya dalam mewujudkan tekstur, lipatan-lipatan, dan pantulan cahaya yang jatuhnya tepat pada badan, sehingga ekspresi model dan bahan yang digunakan sesuai dengan keinginan desainer dan tampak jelas pada desainnya.

Desain atau *design* oleh Hardisurya diartikan sebagai rancangan, bentuk, atau gambar yang dibuat untuk menunjukkan tampilan atau rupa

suatu produk. Sementara busana adalah segala sesuatu yang dipakai oleh manusia, mulai dari kepala hingga kaki. Jadi yang dimaksud dengan desain busana pria adalah desain atau rancangan busana yang akan digunakan oleh pria mulai dari ujung kepala hingga kaki.

Mendesain busana pria memang tak serumit membuat desain busana wanita, karena model busananya cenderung lebih sederhana dan tidak terlalu banyak detail. Namun, kadangkala pekerjaan membuat desain busana pria ini terasa memberatkan, terutama bagi yang kurang mahir dalam menggambar proporsi tubuh pria, sehingga hasil desainnya menjadi kurang maksimal. Oleh karena itu, seorang desainer hendaknya memiliki bekal keterampilan dalam hal mengoperasikan komputer untuk mendukung pekerjaannya, terutama bagi yang memiliki keterbatasan dalam mendesain busana secara manual, sehingga kreatifitasnya semakin berkembang karena terdukung oleh fasilitas yang dapat digunakan.

Mendesain busana dengan media komputer hampir sama dengan pembuatan desain secara manual, yang membedakan adalah media yang digunakan dan fasilitas yang ditawarkan. Kelebihan pembuatan desain secara computer adalah desain yang dihasilkan lebih beragam karena fasilitasnya sangat mendukung kebutuhan mendesain, kesempatan bereksperimen jauh lebih banyak, dan kemudahan dalam melakukan perubahan desain, yang tentunya harus didukung oleh keterampilan desainernya dalam pengoperasiannya.

Ada banyak program desain yang praktis dan fleksibel untuk membuat desain busana. Salah satu *software* yang familiar dan dapat digunakan untuk beragam keperluan desain adalah *coreDRAW*. Tak disangkal lagi kegunaan dari *software coreDRAW* dalam menampilkan imajinasi dan kreasi desainer. Bukan hanya kelengkapan fasilitasnya, kemudahan dan kecepatan prosesnya merupakan salah satu kelebihanannya. Dengan *CoreDRAW*, berbagai ilustrasi desainer dapat diwujudkan, tentunya harus






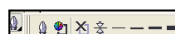


didukung oleh keterampilan desainernya dalam mengoperasikannya. Ilustrasi dapat berupa satu objek gambar sederhana seperti persegi panjang, kotak, teks, dan lainnya, hingga objek gambar yang kompleks hasil penggabungan beberapa objek sederhana tersebut melalui proses tertentu, yang bertujuan untuk memperindah objek gambar tersebut hingga membuatnya tampil mengesankan.

Berikut langkah kerja penggunaan corelDRAW.

1. Membuka *corelDRAW* dengan cara klik Start–All program *corelDRAW*, hingga lembar kerja *Welcome Screen* terbuka.

2. Mengenal *Toolbox* dan Fungsinya

Toolbox merupakan kumpulan tombol yang digunakan untuk membuat dan memodifikasi objek. Secara *default*, *toolbox* terletak di bagian kiri lembar kerja. Beberapa *tool* yang biasa digunakan dalam pekerjaan desain adalah sebagai berikut.

- | | |
|----------------------------------|---|
| a. <i>Pick Tool</i> |  |
| b. <i>Shape Tool</i> |  |
| c. <i>Bezier Tool</i> |  |
| d. <i>Rectangle Tool</i> |  |
| e. <i>Teks Tool</i> |  |
| f. <i>Interactive Blend Tool</i> |  |
| g. <i>Eyedropper Tool</i> |  |
| h. <i>Fill Tool</i> |  |

3. Mengatur *Setup* Halaman

Sebelum mendesain perlu mengatur tatanan atau setup halaman. Seperti mengatur jenis kertas, ukuran kertas, posisi kertas dan sebagainya.

4. Membuat dan Memberi Warna Objek

CorelDRAW menyediakan beragam tombol perintah yang dapat digunakan untuk membuat objek. Untuk memberi warna objek maka dapat menggunakan palet warna (*color palletes*) yang terletak pada sisi kanan lembar kerja *corelDRAW*.

5. Memanipulasi Objek.

Adapun penerapan komputer dengan *CorelDRAW* dalam pembuatan desain busana pria ini bertujuan untuk:

1. Memberikan dasar pengetahuan mengenai *corelDRAW* untuk diaplikasikan dalam pembuatan desain busana pria.
2. Memadukan teknik dan fasilitas efek pada komputer khususnya *CorelDRAW*, dalam hal pembuatan desain busana, sehingga menjadi satu bentuk karya desain yang menarik.
3. Merangsang ide dan kreatifitas dalam pembuatan suatu desain busana dengan beragam teknik untuk menciptakan suatu bentuk karya desain yang artistik dan menarik.
4. Memacu keberanian dalam mencoba dan mengaplikasikan beragam model busana, warna, dan kain pada desain.
5. Sumber inspirasi untuk membuat beragam kreasi desain

Pembuatan Desain Busana dengan *CorelDRAW*

Busana dapat digambar secara datar atau *flat*, seolah-olah terletak di atas suatu permukaan yang datar atau digambar dalam bentuk 3 dimensi sehingga seolah-olah busana tersebut tampak seperti sedang dipakai. Pada dasarnya, prinsip dalam mendesain busana dengan media komputer adalah menampilkan desain dua dimensi ke dalam bentuk 3 dimensi (3D). Untuk memberikan kesan bahwa gambar tersebut timbul atau bervolume, maka diperlukan pemberian efek-efek tertentu pada gambar, sehingga gambar tersebut terkesan hidup. Efek-efek tersebut dapat diwujudkan salah satunya melalui penggunaan warna bayangan atau gelap terang pada desain busana. Dengan *corelDRAW*, beragam kepentingan desain dapat diwujudkan namun tergantung dari keahlian desainernya.

Adapun langkah-langkah pembuatan desain dengan *CorelDRAW* dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Mempersiapkan alat

Alat berupa seperangkat computer beserta *software* pendukung yang dalam hal ini adalah *CoreIDRAW*, gambar model pria (figurin) yang akan digunakan, dan contoh desain yang akan digambar.

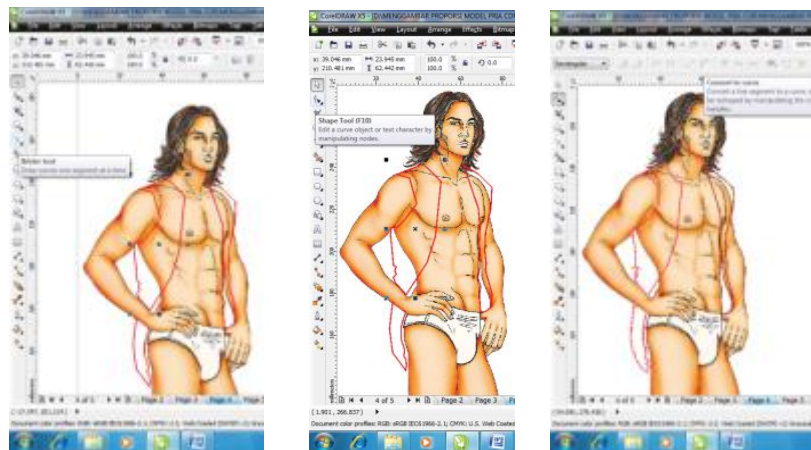


Gambar 1. Figurin dan Contoh Desain

2. Mendesain busana menggunakan *Bezier Tool* dan *Shaped Tool*

a. Menggambar siluet busana

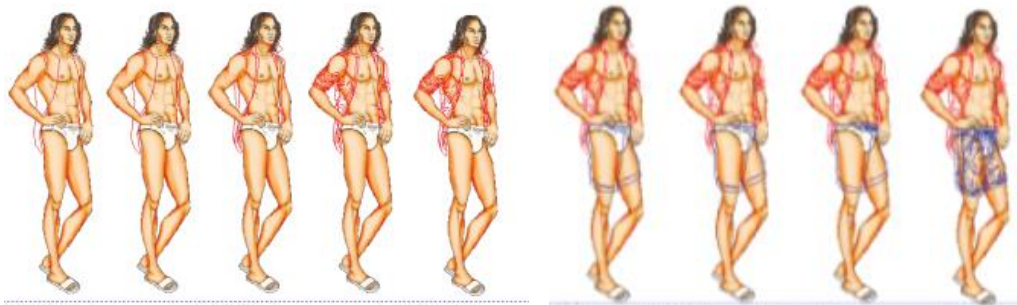
Busana digambar mulai dari bagian atas menuju bagian bawah. Garis desain digambar mengikuti siluet tubuh figurin, tidak terlalu sesak atau terlalu longgar.



b. Menggambar detail-detail busana (kerah, manset) jahitan-jahitan dan penutup (kancing)

c. Menyempurnakan gambar dengan menambahkan garis-garis coretan yang diperlukan untuk menambah kesan dramatis pada

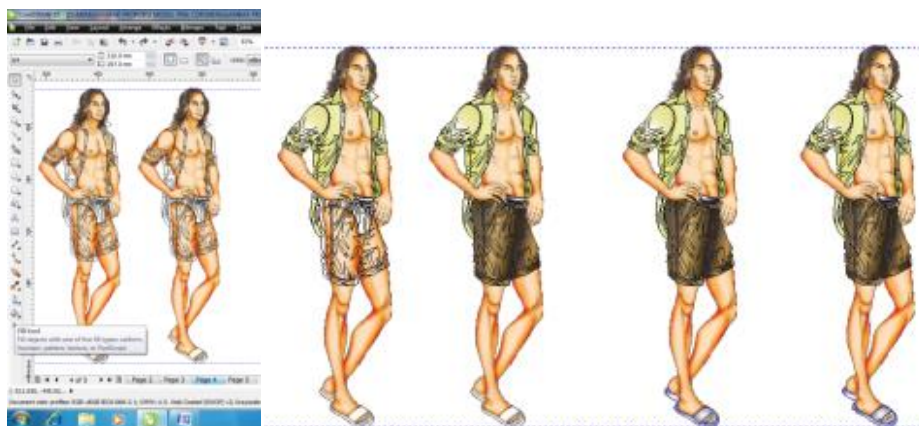
gambar. Menggambar lipatan-lipatan atau kerutan pada busana, berdasarkan jenis bahan yang digunakan, sebagai efek dari gerakan tubuh figurin. Kerutan-kerutan ditunjukkan dengan menggambar lipatan-lipatan kecil dan kerutan-kerutan yang terbentuk pada garis jahitan. Kerutan menjadi semakin jarang dan lebih tersebar menuju pinggiran keliman.



Gambar 2. Langkah Mendesain Busana Pria

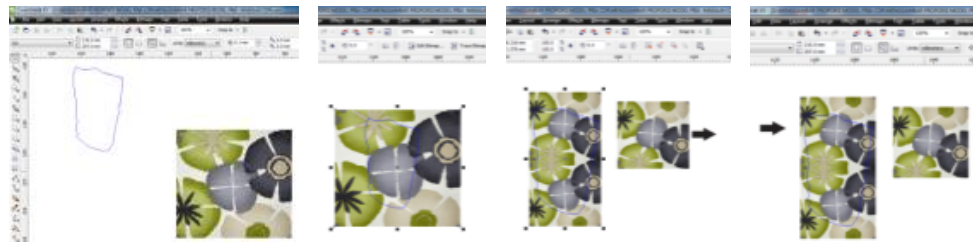
3. Mewarnai desain busana pria dengan menggunakan *Fill Tool-Fountain Fill* atau menggunakan *color palletes*.

Memberi warna dasar busana dengan memperhitungkan gelap terang pada warna busana melalui penggunaan tingkatan warna untuk menunjukkan bayangan dan membiarkan bagian yang menonjol tetap putih atau lebih terang. Pemberian warna dimulai dari busana bagian atas terlebih dahulu dilanjutkan dengan bagian bawah.



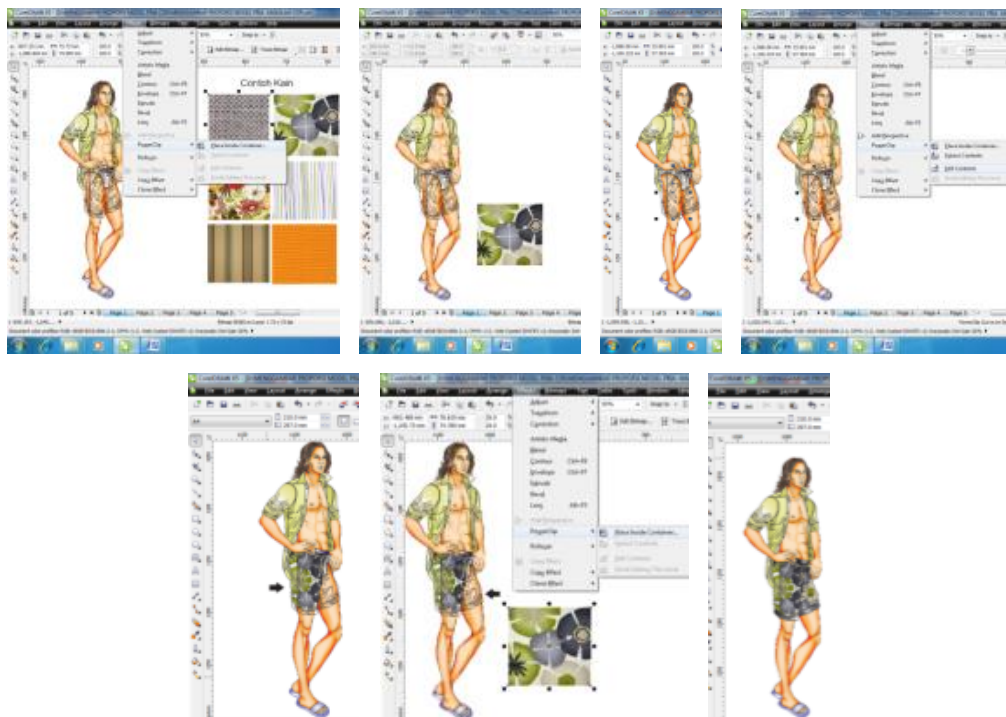
4. Mengaplikasikan motif kain pada desain busana menggunakan *Effects - Powerclip*.

- a. Menyesuaikan ukuran motif kain dengan ukuran busana dan membuat pengulangan motif kain sesuai kebutuhan desain busana.



- b. Menerapkan motif ke dalam desain busana

Hasil pengulangan motif kain diterapkan pada desain busana dengan memperhatikan bentuk struktural dari busana, komposisi atau tata letak motif, dan kesesuaian proporsi motif dengan proporsi benda. Pemahaman terhadap prinsip-prinsip desain tentunya akan sangat diperlukan agar dapat mengaplikasikan desain tekstil pada beberapa bagian busana secara tepat dan proporsional.



c. Hasil aplikasi berbagai macam kain ke dalam desain busana



SIMPULAN

Prinsip dalam mendesain busana dengan komputer memiliki kesamaan dengan cara manual, yaitu desainer harus memahami pose figurin yang digunakan, model busana yang akan digambar, dan karakteristik bahan atau kain yang akan diterapkan, karena ketiga hal tersebut berpengaruh terhadap hasil jadi desain.

Aplikasi komputer dalam pembuatan desain busana pria merupakan salah satu alternative yang untuk mempermudah dan memfasilitasi desainer dalam pengembangan kreatifitasnya untuk menciptakan beragam desain busana pria yang artistic dan menarik. Aplikasi komputer memberikan banyak keuntungan dalam pekerjaan desain, karena desainer dapat bereksperimen dengan berbagai model, warna, dan kain untuk menghasilkan karya desain yang artistic dan menarik.

Tujuan dari aplikasi komputer dalam hal ini adalah merangsang ide dan kreatifitas dalam pembuatan desain busana dengan memadukan beragam teknik dan fasilitas efek pada desain busana sehingga menjadi satu bentuk karya desain yang artistic dan menarik, memacu keberanian dalam mencoba dan mengaplikasikan beragam model busana, warna, dan kain pada desain, dan sebagai sumber inspirasi untuk membuat beragam kreasi desain.

REFERENSI

- Anonim. 2008. *Workshop Profesional: Membuat Aneka Desain Kreatif dengan CorelDRAW*. Yogyakarta: Penerbit ANDI dengan MADCOMS
- Basuki Lanawati, Soekarno. 2004. *Panduan Membuat Desain Ilustrasi Busana*. Jakarta: PT Kawan Pustaka.
- Goet Poespo. 2000. *Teknik Menggambar Mode Busana*. Yogyakarta: Kanisius.
- Wahana Komputer. 2008. *Aneka Desain Merchandise Kreatif dengan CorelDRAW X4*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Hardisurya, Irma., Ninuk Mardiana P., dan Herman Jusuf. 2011. *Kamus Mode Indonesia*. Jakarta: Kompas Gramedia.
- Colussy, M. Kathleen. 2007. *Rendering Fashion, Fabric, & Prints with Adobe Illustrator*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Drudi, Elisabetta 'Kuky' dan Tiziana Paci. 2011. *Figure Drawing for Men's fashion*. Amsterdam: The Pepin Press BV.
- Koch, Kathryn E. dan Tanya Domina. 2005. *U4ia:for Apparel Design*. China: Fairchild Publications, Inc.