

DESAIN MODE MOTIF JALA IKAN MENGGUNAKAN APLIKASI PHOTOSHOP

Netty Juliana

Jurusan Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Medan, Medan

* Penulis Korespondensi: nettyjuliana@gmail.com

Abstrak

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk menciptakan kreasi baru mode fishnet. Menggambar mode Fishnet merupakan rancangan model busana yang berbentuk tekstur jaring atau jala ikan. Demikian dasar ide gagas fishnet yang diaplikasikan pada trend perancangan mode busana. Mode busana fishnet sempat mendominasi panggung pekan mode dunia. Sejumlah merek mode ternama merilis padanan busana dengan fishnet tight. Sifatnya yang tembus pandang sehingga memberi kesan seksi membuat item fesyen ini enggan digunakan oleh sebagian besar wanita, khususnya di Indonesia. Padahal dengan padu padan yang tepat, penggunaan fishnet tight bisa membuat tampilan lebih sopan dan stylish. Perancangan model busana Fishnet dapat dikatakan berhasil jika mahasiswa program studi Tata Busana Universitas Negeri Medan (UNIMED) menguasai beberapa tahapan antaralain: 1) Pengaplikasian unsur-unsur seni pada model busana Fishnet, 2) pengaplikasian prinsip-prinsip desain pada busana fishnet, 3) penguasaan penggunaan tool pada program adobe photoshop dalam mendesain mode busana secara terampil, dan 4) Mahasiswa mampu mengekspresikan ide gagasnya dalam bentuk gambar visual secara kreatif dan inovatif. Keterampilan dan pengetahuan yang diperoleh mahasiswa dalam pembelajaran praktek menggambar mode secara langsung mempersiapkan skill mahasiswa memasuki dunia kerja yaitu dunia industri yang mana perkembangan dunia industri semakin pesat dibidang teknologi dan ekonomi sosial.

Kata kunci: *Desain, Mode, Jala ikan, Aplikasi, Photoshop*

Abstract

This community service aimed at creating new creations fishnet mode. Drawing mode Fishnet is a fashion model design texture in the form of nets or fishing nets. Thus the basic idea initiated fishnet applied to the design trends of fashion. Fashion fishnet fashion week had dominated the world stage. A number of famous fashion brands released by the fashion equivalent tight. Its translucent so give the impression of cooking fashion item is reluctant to use by most women, especially in Indonesia. And with the right mix and match, use of fishnet tights can make more courteous and stylish appearance. Designing fashion model Fishnet can be said to be successful if the students of dressmaking Unimed mastered several steps among others: 1) The application of the elements of art on fashion model Fishnet, 2) the application of the principles of design in fashion fishnet, 3) control of the use of tools on the program adobe photoshop designing skillfully fashions, and 4) Students are able to express ideas gagasnya in the form of visual images in a creative and innovative. The skills and knowledge gained in teaching students practice drawing mode directly prepare students to enter the workforce skills that industry which increasingly rapid development of the industrial world in the field of technology and social economy.

Keywords: *Design, Fashion, Fishnet, Applications, Photoshop*

1. PENDAHULUAN

Menggambar mode adalah pokok dasar di bidang atau dunia mode. Profesi di bidang menggambar mode busana ini dinamakan pencipta mode atau *fashion designer*. Untuk dapat menggambar mode busana yang menarik, anda mesti memperhatikan cara menggambar model bentuk tubuh wanita yang luwes dalam mengenakan model busana apa saja. Garis-garis desain harus jatuh pada tubuh model.

Dalam mata kuliah Menggambar Mode pelajaran terpenting adalah menggambar proporsi tubuh manusia. Berdasarkan ciptaan Tuhan, manusia mempunyai proporsi tubuh tertentu, yaitu 7 ½ X tinggi kepala sebagai ukuran bahu. Ada dua macam proporsi tubuh manusia, yaitu: 1) Proporsi tubuh manusia berdasarkan fashion designer. Proporsi ini diciptakan oleh ahli mode dari negara yang melahirkan trend mode setiap zaman, misalnya zaman Kerajaan Lodewijk di Eropa. Berdasarkan sejarah mode di Eropa terdapat zaman Rococo. Sesudah hubungan

antara negara-negara makin maju, banyak negara melahirkan orang terkenal dalam dunia mode, tetapi aliran mode baru tetap saja lahir dari negara Eropa, seperti Perancis, Italia, dan Jerman. Setelah pecah Perang Dunia II, banyak lahir *fashion designer* di seluruh dunia yang membawa berbagai macam aspirasi busana asli dari berbagai daerah dan negara-negara maju. 2) Proporsi tubuh manusia sebagai *fashion illustration*. Proporsi ini banyak dipakai oleh desainer terkenal. Pada proporsi ini bagian kaki ditarik lebih panjang sehingga gambar kelihatan gambar kelihatan makin luwes dan langsing yang merupakan idaman setiap wanita. Akhir-akhir ini muncul proporsi yang menggunakan contoh tubuh peragawati di Eropa. Akibatnya, semua busana yang diperagakan oleh peragawati mejadi lebih menarik dan harga desain pun menjadi lebih mahal.

Untuk belajar menggambar mode, dosen biasanya memakai proporsi tubuh manusia berdasarkan fashion designer, yaitu $8 \frac{1}{2} X$ tinggi kepala. Delapan setengah tinggi kepala diukur dari ubun-ubun ke dagu. Tinggi kepala boleh tentukan sendiri (Muliawan, 2002).

Fishnet atau biasa dikenal dengan stocking jala merupakan salah satu item fesyen yang sempat berjaya di tahun 1980-an. Pada 2016 lalu, fishnet sempat mendominasi panggung pekan mode dunia. Sejumlah brand mode ternama merilis padanan busana dengan *fishnet tight*.

Untuk belajar menggambar mode, dosen biasanya memakai proporsi tubuh manusia berdasarkan fashion designer, yaitu $8 \frac{1}{2} X$ tinggi kepala. Delapan setengah tinggi kepala diukur dari ubun-ubun ke dagu. Tinggi kepala boleh tentukan sendiri (Porrie Muliawan, 2002).

Fishnet atau biasa dikenal dengan stocking jala merupakan salah satu item fesyen yang sempat berjaya di tahun 1980-an. Pada 2016 lalu, fishnet sempat mendominasi panggung pekan mode dunia. Sejumlah brand mode ternama merilis padanan busana dengan fishnet tight.

Untuk membuat suatu desain busana yang baik dan harmonis, seorang perancang perlu mempunyai pengetahuan tentang prinsip desain. Prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu (Sri Widarwati, 1993: 15). Sedangkan menurut Widjningsih (1982: 11). Prinsip-prinsip desain merupakan suatu cara penggunaan dan pengkombinasian unsur-unsur desain menurut prosedur tertentu.

Berdasarkan penjelasan diatas, prinsip-prinsip desain adalah cara untuk menggunakan, mengkombinasikan, dan menyusun unsur-unsur desain dengan prosedur tertentu sehingga dapat memberikan efek-efek tertentu. Oleh karena itu, untuk mencipta sebuah desain busana yang indah, prinsip desain perlu diterapkan pada desain busana tersebut. Prinsip-prinsip desain adalah sebagai berikut: a) Keselarasan (*Harmoni*), b) Perbandingan (*Proporsi*), c) Keseimbangan (*Balance*), dan d) Irama (*rhytm*).

Photoshop adalah software yang digunakan untuk memodifikasi gambar atau foto secara profesional baik meliputi modifikasi obyek yang sederhana maupun yang sulit sekalipun. Photoshop merupakan salah satu software yang berguna untuk mengolah gambar berbasis bitmap, yang mempunyai tool dan efek yang lengkap sehingga dapat menghasilkan gambar atau foto yang berkualitas tinggi (jika ingin lebih jauh mengetahui tentang gambar berbasis bitmap silakan download dokumennya di sini). Kelengkapan fitur yang ada di dalam Photoshop inilah yang akhirnya membuat software ini banyak digunakan oleh desainer grafis profesional. Dan mungkin juga sampai saat ini masih belum ada software desain grafis lain yang bisa menyamai kelengkapan fitur dalam Photoshop (Irvan, 2012).

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

Menggambar mode Fishnet selama ini dilakukan secara manual yaitu dengan proses media kertas gambar, kuas, dan cat air (*poster colour*). Namun pengembangannya melalui penerapan IPTEKS dilakukan kegiatan kreatifitas mahasiswa tata busana Unimed pada menggambar mode Fishnet, saat ini dilakukan dengan menggunakan teknologi komputer yaitu software Photoshop. Sehingga mahasiswa dapat mengembangkan ide dan kreativitas dalam merancang mode Fishnet secara terampil, efisien, dan inovatif.

2. METODE

Tool-tool yang dipergunakan pada saat mendesain motif Fishnet yaitu:

- a. Image size
Merupakan kertas gambar kosong yang berfungsi tempat menggambar atau melukiskan objek. Ukuran kertas gambar 3 X 3 cm dan resolution 100% pixels/centimeter.
- b. Pen tool
Dengan ukuran pencil size 1-3 px dan hardness 100%.
- c. Add anchor point tool
merupakan garis bantu yang berfungsi untuk meluruskan garis yang diinginkan kreator.
- d. Pencil tool
Pencil tool dengan ukuran (master diameter 2-3 px)
Alat atau media untuk menggambar out line objek benda
- e. Eraser tool

Alat atau media yang berfungsi untuk menghapus objek gambar yang salah, guna memperbaiki gambar yang diperlukan.

- f. Set foreground tool
Media yang berfungsi untuk memberi warna hitam pada motif garis diagonal kiri dan garis diagonal kanan.
- g. Zoom tool
Alat yang digunakan untuk membesarkan ataupun mengecilkan objek, supaya objek tersebut tampak fokus.
- h. Layer 1, layer 2, layer 3,dan seterusnya
Media yang berfungsi sebagai tempat riwayat menggambarkan objek 1, objek 2, objek 3, dan seterusnya.
- i. Indicates layers visibility
Alat yang berbentuk mata yang bisa diaktifkan ataupun non aktifkan pada riwayat gambar objek 1, objek 2, objek 3, dan seterusnya.

Cara untuk mendesain motif Fishnet pada program photoshop:

1. Buka dahulu program adobe photoshop, lalu buat kertas kerja berukuran 3X3 cm pada image size dengan width 3 cm, height 3 cm, resolution 100 pixels/cm lalu klik ok. Maka muncul kertas kerja ataupun kertas gambar yang digunakan sebagai tempat menggambarkan objek garis diagonal kanan dan garis diagonal kiri yang membentuk motif kecil Fishnet.
2. Setelah terbentuknya pola dasar motif fishnet yang kecil, maka selanjutnya dilakukan pengulangan motif Fishnet. Dasar motif Fishnet di Rectangular Marquee Tool atau diklik kontrol A, agar dasar motif tersebut disimpan didalam Define Pattern melalui Edit.
3. Kemudian klik Canvas Size melalui Image guna memperbesar kertas kerja dengan ukuran width 30 centimeter, Height 30 centimeter, dan Anchor berbentuk titik hitam diletakkan pada sudut sebelah kiri dengan panah hitam memancar kearah kanan. Maka kertas kerja menjadi besar dengan ukuran 30X30 cm.
4. Langkah selanjutnya kertas kerja ukuran 30X30 cm di Rectangular Marquee Tool, kemudian buka Fill melalui Edit lalu buka atau ambil gambar yang disimpan pada Custom Pattern dan terakhir klik Ok.
5. Maka kertas kerja ukuran 30X30 cm dipenuhi pengulangan bentuk motif dari dasar motif Fishnet. Untuk menghentikan Rectangular Marquee Tool yang bergerak pada tepi kertas kerja yang ukuran 30X30 cm, tekan Ctrl D. Maka pengulangan motif Fishnet siap disimpan pada data D atau data E.

Tool-tool yang dipergunakan pada saat mendesain model Fishnet yaitu:

- a. Image size
Merupakan kertas gambar kosong yang berfungsi tempat menggambarkan atau melukiskan objek.

Ukuran kertas gambar 15 X 30 cm dan resolution 100% pixels/centimeter.

- b. Pencil tool
Pencil tool biasanya berukuran pencil size 2-3 px dan hardness 100%. Pencil tool merupakan alat yang digunakan menggambar objek desain mode busana melalui bentuk out line gambar.
- c. Pen Tool
Merupakan titik garis bantu yang berfungsi membentuk desain model busana yang diinginkan
- d. Add anchor point tool
merupakan garis bantu yang berfungsi untuk membentuk garis desain model busana yang diinginkan kreator.
- e. Eraser tool
Alat atau media yang berfungsi untuk menghapus objek gambar yang salah, guna memperbaiki gambar yang diperlukan.
- f. Set foreground tool
Media yang berfungsi untuk memberi warna-warna yang diinginkan pada model desain busana.
- g. Zoom tool
Alat yang digunakan untuk membesarkan ataupun mengecilkan objek, supaya objek tersebut tampak fokus.
- h. Layer 1, layer 2, layer 3,dan seterusnya
Media yang berfungsi sebagai tempat riwayat menggambarkan objek 1, objek 2, objek 3, dan seterusnya.
- i. Indicates layers visibility
Alat yang berbentuk mata yang bisa diaktifkan ataupun non aktifkan pada riwayat gambar objek 1, objek 2, objek 3, dan seterusnya.
- j. Magic wand tool
Media untuk menseleksi bagian tertentu pada objek model busana yang akan diberi warna ataupun motif.
- k. Eyedropper tool
Alat yang digunakan untuk mengambil warna tertentu pada bagian objek yang berwarna, agar set foreground color memiliki warna yang sama pada objek yang ada
- l. Paint bucket tool
Media yang berfungsi memberi atau menumpahkan warna pada bagian tertentu yang telah diseleksi dengan magic wand tool.
- m. Hand tool
Alat berbentuk telapak tangan yang berfungsi menggeser bagian tertentu dari objek model busana.

Cara untuk mendesain model busana Fishnet pada program photoshop adalah:

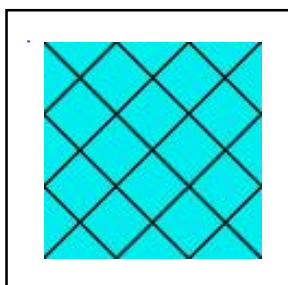
Buat kertas kerja yang berukuran 15 X 30 cm dengan cara mengklik new dengan mengisi width 15 cm, height 30 cm, resolution 100 pixels/cm, Background contents white, color mode berupa RGB color 8 bit, dan klik ok. Kemudian kertas kerja yang berwarna putih siap untuk dipergunakan dalam mendesain model busana Fishnet.

Merancang anatomi tubuh wanita dengan gaya dan gerak yang dinamis sesuai dengan proporsi model tubuh wanita, harmoni, *balance*, irama, dan *unity* (sesuai dengan prinsip-prinsip desain). sebelum mendesain pola mode busana wanita pergunakan atau aktifkan layers 1, layers 2, layers 3, dan seterusnya. Fungsi layers tersebut berguna untuk merekam langkah proses kerja disaat mendesain model busana wanita.

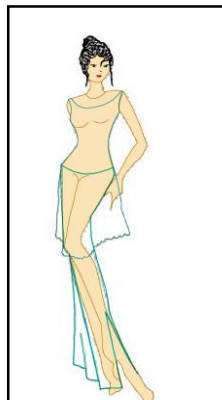
Setelah desain pola model busana wanita siap dirancang, maka dilakukan penggabungan atau memasukan motif pengulangan Fishnet pada model busana wanita dengan langkah-langkah sebagai berikut:1) buka file motif pengulangan Fishnet, kemudian klik desain motif pengulangan Fishnet (ctrl A), lalu klik edit dan simpan dalam define pattren, 2) klik bagian mode busana yang akan diberi motif pengulangan Fishnet dengan menggunakan tool magic wand tool, 3) ambil motif pengulangan Fishnet yang tersimpan pada define pattren dengan menggunakan tool fill. Maka motif pengulangan Fishnet akan tampil pada bagian desain busana yang telah ditentukan.

Langkah terakhir berilah warna pada bagian busana yang lainnya, warna pada anatomi tubuh wanita sesuai warna kulit, warna rambut, dan beri warna pada asesoris lainnya (make up wajah, warna sepatu, warna tas, dan lain sebagainya). Dengan demikian Finishing desain model busana siap untuk dicetak (*print*) menggunakan kertas gambar A3.

3. Hasil dan Pembahasan



Gambar 1
Motif Fishnet



Gambar 2
Layout Busana



Gambar 3
Produk Desain mode Fishnet

Gambar 1

Gambar diatas merupakan motif dasar Fishnet yang sederhana. Motif Fishnet ini merupakan perpaduan dua garis diagonal, yaitu diagonal kearah kanan dan diagonal kearah kiri. Perpaduan dua garis diagonal menghasilkan bentuk segi empat layang-layang atau belah ketupat. Motif dasar Fishnet ini menyerupai bentuk jaring-jaring ikan yang digunakan untuk menangkap ikan yang dilakukan para nelayan ditengah laut. Warna yang diaplikasikan pada motif diatas yaitu warna hitam yang dikombinasikan dengan warna biru kehijau-hijauan pada background. Motif dasar Fishnet dilakukan pengulangan bentuk secara berulang-ulang hingga memenuhi kertas kerja berukuran 30 X 30 cm.

Gambar 2

Gambar dua merupakan perpaduan sketsa anatomi dan sketsa desain mode busana yang berbentuk gaun panjang. Yang mana proses tahap pertama dilakukan pembuatan gambar anatomi tubuh wanita secara dinamis maupun luwes. Anatomi tubuh wanita diberi warna kulit yakni warna coklat muda atau kuning langsung. Bagian wajah dilakukan make up yang berbentuk natural dengan pemberian warna bibir cerah yang bewarna merah stratoberi.

Proses pembuatan anatomi tubuh wanita dan proses pembuatan desain model busana wanita menggunakan media komputer dengan program adobe photoshop yaitu: 1) pencil tool, 2) Pen Tool, 3) Add anchor point tool, 4) Set foreground tool, 5) Layer 1, layer 2, layer 3,dan seterusnya, 6) Indicates layers visibility, 7) Magic wand tool, 8) Paint bucket tool, dan 9) Hand tool.

Layer merupakan media untuk merekam proses gambar 1, gambar 2, gambar 3,...dan seterusnya sesuai dengan layer 1, layer 2, layer 3, ... dan seterusnya. 1) Layer 1 media untuk merekam gambar sketsa anatomi tubuh. 2) Layer 2 media untuk merekam gambar anatomi tubuh yang diberi warna kulit, warna make up, dan warna rambut. Dan 3) Layer 3 media untuk merekam gambar sketsa desain busana. Sehingga bentuk sketsa anatomi tubuh dan mode busana wanita siap melakukan proses selanjutnya yaitu proses pemberian warna dan corak pada mode busana wanita. Proses selanjutnya dapat dilihat pada gambar ke tiga.

Gambar 3

Gambar ketiga diatas merupakan model desain busana yang berupa gaun panjang Fishnet yang berbentuk dasar gaun kebaya, namun gaun panjang tersebut menerapkan tekstur Fishnet. Proses pemberian warna pada gambar gaun panjang Fishnet diatas menggunakan media komputer program photoshop dengan berbagai jenis tool yakni: 1) Set foreground tool, 2) Indicates layers visibility, 3) Magic wand tool, 4) Paint bucket tool, 5) Hand tool, 6) Layer 4, layer 6, layer 6,dan seterusnya.

Layer 4 menerapkan untuk memberi warna pada busana bagian atas yakni gaun panjang bertekstur Fishnet. Layer 5 menerapkan untuk pemberian warna

pada rok *Ankle* berbentuk *gore skirt*. Pada model desain busana diatas disetiap layer 1 hingga layer 6 diberi nama antarlain: 1) layer Sketsa anatomi tubuh, 2) layer warna anatomi tubuh, 3) layer Sketsa desain busana, 4) layer gaun Fishnet, dan 5) layer warna rok *Ankle* berbentuk *gore skirt*. Proses finishing pada model desain busana Fishnet diatas adalah menyatukan atau menggabungkan menjadi satu layer prodak desain busana Fishnet, maka kelima layer tersebut disatukan melalui merge down atau merge visible. Pemberian warna pada model busana Fishnet diatas menghasilkan gambar model desain busana tersebut lebih hidup dan dinamis karena busana yang dikenakan mengikuti lekukkan tubuh model.

Pendekatan Nilai Estetik secara Visual

Estetika yang terdapat pada model busana Fishnet dapat dilihat dan dirasakan pada prinsip-prinsip desain yakni: Pertama, Keseimbangan (balance), bila dikaji dari tekstur Fishnet adanya pertemuan dua garis diagonal yakni diagonal kanan dan diagonal kiri yang menghasilkan bentuk segi empat belah ketupat. Bentuk belah ketupat disusun secara teratur, sistematis, dan berulang-ulang bentuk hingga memenuhi ruang yang lebih besar. Sehingga segi empat belah ketupat tersebut membentuk tekstur.

Kedua, Kesatuan pada model busana Fishnet dilihat dari perpaduan antara busana atas dan busana bagian bawah (rok panjang) yang serasi dengan postur tubuh si pemakainya (model). Hal ini disebabkan bahan yang digunakan pada model tersebut berbahan sifon, yang mana sifat bahan kain sifon lembut, tidak mudah kusut, menyerap keringat, dan melangasai mengikuti bentuk tubuh para model. Warna busana bagian atas dan bagian bawah bewarna lembut yakni biru kehijau-hijauan serasi dengan warna kulit sipemakai busana (modelnya).

Ketiga, harmonisasi yang terdapat pada model busana Fishnet diatas yaitu terjadinya kombinasi yang baik antara tekstur Fishnet bewarna hitam yang berbentuk jaring ikan dengan bahan kain sifon yang sifatnya transparan yang membentuk tubuh sipemakai (model). Sehingga memberi kesan seksi, anggun, moderen, elegan, dan cantik bagi konsumen.

Kemudian harmonisasi yang terdapat pada model busana Fishnet diatas yakni adanya kombinasi antara bentuk kerah Sabrina, model lengan tangan *Sleeveless*, dengan rok *Ankle* berbentuk *Gore Skirt*. *Sleeveless* berarti tidak memiliki bagian lengan. Ini berarti, *sleeveless* mengacu pada pakaian-pakaian yang tidak menutup lengan kita, mulai dari bahu sampai pergelangan tangan, sama sekali. Sedangkan kerah Sabrina merupakan siluet, busana diperuntukkan bagi perempuan yang memiliki bentuk bahu yang proporsional, tidak gemuk, dan berlemak. Bahu yang lebar akan semakin nampak lebar dan bervolume jika menggunakan kerah sabrina, terlebih jika potongan sisi gaun dibuat berbentuk bulat.

Selain itu, busana berkerah sabrina juga cocok bagi si pemilik leher jenjang, tapi tidak untuk si pemilik leher pendek. Ilusi ramping justru tercipta dari

kerah busana model V-neck. Aturan lainnya adalah pastikan busana atau gaun Anda dibuat dalam potongan high tailoring sehingga jatuh pas di bagian bahu, dada, dan leher. Ini membuat pakaian tidak mengerut ketika duduk, membungkuk, atau melakukan aktivitas lainnya.

Rok *Ankle* adalah rok dengan panjang sampai mata kaki. Gore adalah pias panel yang dipasang pada rok bawah atau dapat juga dipasang pada bagian badan atas (*bodice*). Gore adalah pias panel yang dipasang pada rok bawah atau dapat juga dipasang pada bagian badan atas (*bodice*). Maka rok *Ankle Gore Skirt* merupakan rok bawah yang diberi pias (*gore*) yang panjangnya hingga mata kaki (*Maxi Skirt*). Sehingga disimpulkan dalam mendesain model busana Fishnet harus menerapkan prinsip-prinsip desain dan unsur-unsur seni agar hasil rancangannya memiliki nilai estetika pada penampilan busana elegan, dinamis, dan seksi bagi sipemakai.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian diatas, dapat ditarik kesimpulan yaitu: 1) model desain busana Fishnet dapat dikembangkan lebih kreatif pada mata kuliah menggambar mode dengan media komputer pada program adobe photoshop. Sehingga mahasiswa program studi tata busana mampu mendesain busana Fishnet lebih inovatif dan kreatif. 2) Pengembangan kreatifitas menggambar mode busana menghasilkan model pembelajaran pada pendidikan vokasi khusus pada program studi pendidikan tata busana di Universitas Negeri Medan. 3) Prodak yang dihasilkan menggambar mode busana Fishnet menghasilkan desain busana yang memiliki nilai-nilai estetika dan seni. 4) dengan adanya media komputer dalam mendesain menggambar mode Fishnet, maka gambar yang dihasilkan oleh mahasiswa efektif, efisien, gambar lebih baik, rapih, dan warna lebih cerah pada gambar yang hasilkan.

Keterampilan (*skill*) dan pengetahuan (*Knowlages*) yang diperoleh mahasiswa program studi tata busana Unimed dapat memberikan dampak positif didunia industri, sebab ilmu yang mahasiswa peroleh dalam pembelajaran praktek menggambar mode sangat berguna di industri besar dan industri kecil misalnya; industri pertekstilan, garmen, serta home industri lainnya yang ada di Jakarta, pulau Jawa, pulau Sumatera, dan lain sebagainya. Disamping itu bila diamati di zaman moderen ini seluruh kegiatan dan aktivitas dibidang pendidikan, industri, dan beraneka macam instansi pemerintahan tidak terlepas dari teknologi komputer. Maka dengan adanya keterampilan dan pengetahuan desain komputer dibidang busana, maka mahasiswa sudah siap memasuki dunia yang penuh persaingan dibidang intelektual dan hasil kualitas prodak bermutu bagi masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Sachari, 2002, *Estetika*, Bandung, Penerbit ITB.
- Arifah A. Riyanto, 2003, *Disain Busana*, Bandung: Yapendo.
- Sri Widarwati, 1993, *Desain Busana I*, Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Sri Widarwati, Sicillia Sawitri dan Widyabakti Sabatari. 1996. *Disain Busana II*. Yogyakarta: FPTK IKIP
- Widjningsih, 1993, *Konstruksi Pola Busana*, Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Ikhsania, Annisa Amalia. 2016. Periskop: *tren perawatan kecantikan 2016*. Diakses melalui <http://lifestyle.okezone.com/read/2015/12/22/194/1273024/periskop-tren-perawatan-kecantikan-2016> pada 22 maret 2016
- Porrie Muliawan. 2002. *Menggambar Mode dan Mencipta Busana Wanita*, Jakarta: Gunung Mulia. Diakses melalui <http://nova.id/Mode-dan-Kecantikan/Mode/Gaun-Berkerah-Sabrina-Mendominasi-Golden-Globes-2015>
- Muhamad Irvan, 2012. *Pengertian dan Fungsi Photoshop*. Diakses melalui <http://muhamad-irvansah.blogspot.co.id/2012/11/pengertian-dan-fungsi-photoshop.html>

