MENGGAMBAR MODE MENGGUNAKAN APLIKASI IBISPAINT X

Nama :

Kelas :

Disusun Oleh:
Meilisa

Untuk Siswa SMK Kompetensi Keahlian Tata Busana

X

LIVEWORKSHEETS

PETUNJUK PEMBELAJARAN

1. Berdoalah sebelum memulai pelajaran.
2. Tulis nama dan kelas pada kolom yang tersedia.
3. Perangkat yang didukung untuk dapat menggunakan ibisPaint x adalah perangkat dengan windows 10 atau lebih baru, iOS 12.0 atau lebih baru, dan Android 4.4 atau lebih baru.
4. Baca E-LKPD ini sehingga benar-benar paham dan mengerti isi materi.
5. Lakukan kegiatan latihan secara cermat dan teliti.
6. Ikuti keterangan secara runtut dan sistematis.
7. Lakukan kegiatan praktik secara sistematis menurut langkah-langkah kerja dalam E-LKPD ini.
8. Tekan FINISH jika sudah selesai mengerjakan soal.
9. Adakan latihan berulang-ulang dengan berbagai model busana.

LIVEWORKSHEETS

TUJUAN PEMBELAJARAN

Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu menerapkan dan membuat desain teknis secara digital

Kompetensi

Pembuatan desain teknis secara digital.

Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari mempelajari E-LKPD ini, siswa diharapkan mampu:

1) Peserta didik diharapkan mampu memahami tentang desain teknis secara digital.
2) Peserta didik diharapkan mampu memahami aplikasi Ibis Paint X yang digunakan untuk menggambar desain secara digital.
3) Peserta didik diharapkan mampu mengoperasikan Ibis Paint X.
4) Peserta didik diharapkan mampu menggunakan Ibis Paint X untuk menggambar desain busana.

LIVEWORKSHEETS

PEMBUATAN DESAIN TEKNIS SECARA DIGITAL

Menggambar mode adalah pokok dasar di bidang atau dunia mode. Profesi di bidang menggambar mode busana disebut dengan pencipta mode atau fashion designer. Untuk dapat menggambar mode busana yang menarik, harus memperhatikan cara menggambar mode bentuk tubuh wanita yang luwes dalam menggunakan busana apa saja. Garis-garis desain harus jatuh pada tubuh model. Desain teknis dalam menggambar mode adalah desain ilustrasi atau ilustrasi mode (fashion illustration) yang meliputi proporsi dan anatomi mode, serta menggambar ilustrasi busana dan bagian-bagiannya dengan menampilkan tekstur dan teknik pewarnaan.

Seorang perancang busana (fashion designer) merupakan pihak pertama dalam sistem mekanisme pada kerja produksi di industri busana yang memiliki peran dalam menyajikan desain busana sebagai suatu gambar kerja atau panduan dalam proses produksi selanjutnya. Oleh sebab itu, tampilan pada visual dari desain yang telah dibuat, harus berisi dari berbagai karakter yang dapat memberikan informasi seakurat mungkin mengenai busana yang akan dihasilkan.

Membuat karya baru di dunia fashion membutuhkan desain yang unik. Dalam membuat suatu karya busana, umumnya digambar terlebih dahulu melalui kertas. Hal tersebut juga berlaku dalam pembuatan desain busana. tetapi, di zaman yang serba canggih saat ini, proses pembuatan desain busana dilakukan dengan memanfaatkan banyak teknologi. Misalnya, aplikasi desain untuk merancang busana.

Aplikasi desain memiliki fitur yang bervariasi dan dapat memudahkan dalam membuat suatu desain dengan bebas memilih garis, warna, tekstur dan lainnya. Aplikasi desain yang sering digunakan seorang desainer ialah aplikasi yang terdapat pada laptop/komputer, sehingga dalam penggunaannya terbatasi oleh tempat dan waktu. Salah satu aplikasi desain digital yang dapat dijalankan pada perangkat mobile yaitu smartphone. Ibis Paint X adalah aplikasi menggambar dengan menggunakan smarphone, tablet dan perangkat lainnya

LIVEWORKSHEETS

APLIKASI IBISPAINT X

ibisPaint merupakan aplikasi yang terbuat dari keinginan membagikan kegembiraan belakang gambar digitalmelalui video yang menunjukkan proses menggambar kepada para penonton. Dengan fitur yang lengkap, bisa menghasilkan gambar seperti dalam imajinasi. ibisPaint X adalah sebuah aplikasi dengan konsep "Share the Fun of Drawing", dibuat untuk komunikasi, menikmati gambar, dan mengembangkan kemampuan menggambar.

ibisPaint X adalah software dari Jepang yang dipergunakan untuk menggambar secara digital dengan aksesnya dapat melalui perangkat elektronik seperti smartphone, tablet, dan perangkat lainnya. Software berbentuk aplikasi ini bisa didapatkan melalui proses pengunduhan dari play store atau pun apple store secara gratis. Berbagai fitur disediakan oleh aplikasi ibisPaint X yang berfungsi dalam memudahkan kreasi ilustrasi dan gambar

Aplikasi ibisPaint X merupakan aplikasi yang ditawarkan oleh Ibis Inc yang merupakan suatu perusahaan vendor perangkat lunak independen. Aplikasi ini dirilis pada tanggal 27 Februari 2014 yang dapat diunduh melalui Appstore yang ada pada setiap smartphone dengan ukuran 27 MB.

Perangkat yang Didukung	
Versi Windows	Windows 10 versi 2004 atau lebih baru, Windows 11 versi 21H2 atau lebih baru, *Tidak kompatibel dengan versi ARM
Versi iOS	Perangkat dengan iOS 12.0 atau lebih baru dan iPad OS 13.1 atau lebih baru, yang mencakup iPhone 5s atau lebih baru, iPad Pro, iPad 5 atau lebih baru, iPad mini 2 atau lebih baru, dan iPod touch (Generasi ke-6 atau lebih baru)
Versi Android	Smartphone dan tablet dengan Android 4.4 atau di atasnya

LIVEWORKSHEETS

PENGENALAN TOOL DASAR IBISPAINT X

A. Membuat Kanvas Baru

1. Galeri saya, bagian ini digunakan untuk menampilkan karya yang telah kita buat, namun pada awalnya aplikasi ini diunduh maka belum ada karya dan terlihat kosong (Gambar 1). Tekan tombol + pada pojok kiri bawah untuk membuat kanvas baru (Gambar 2).

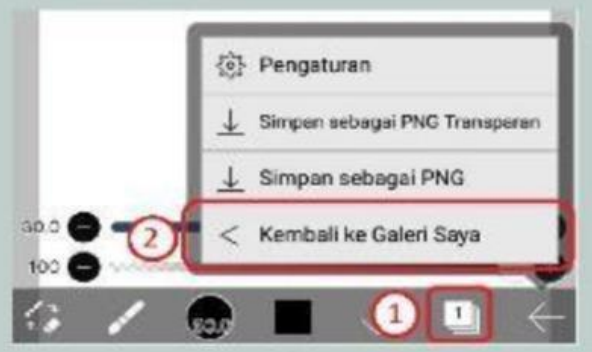
Gambar 1

Gambar 2

Gambar 3

2. Kanvas, pada bagian ini terdapat berbagai ukuran kanvas serta fitur untuk custom kanvas sesuai ukuran yang diinginkan. Ukuran SD adalah kanvas kecil dan HD adalah ukuran kanvas besar. Ukuran kanvas (jumlah pixel) akan berbeda tergantung pada perangkat yang digunakan (Gambar 3).

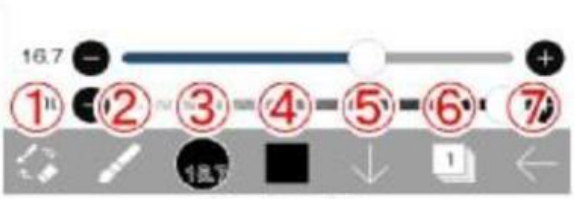
3. Layar kanvas adalah layar utama untuk membuat gambar baru. Untuk berhenti menggambar, tekan 1) tombol kembali kemudian tekan 2) kembali ke galeri saya (Gambar 4).



Gambar 4

LIVEWORKSHEETS

B. Toolbar dan Alat Seleksi



Gambar 5

Toolbar utama dari kiri ke kanan adalah 1) kuas/penghapus beralih, 2) pilihan alat, 3) properti, 4) warna, 5) tampilan fullscreen, 6) lapisan (layer) dan 7) kembali (Gambar 5).

Gambar 6

Kemudian pada bagian atas kanan ke kiri terdapat tombol 1) alat area seleksi, 2) stabilisator, 3) penggaris, 4) material. Pada bagian kiri atas terdapat tombol undo dan redo (Gambar 6).

Gambar 7

Pada jendela pilihan alat terdapat beberapa tool yang fungsinya sebagai berikut (Gambar 7).

1) Transform atau Mengubah, berfungsi untuk mengubah objek gambar yang sudah jadi dan untuk memindahkan pada letak yang diinginkan.
2) Magic Wand atau Tongkat sihir, berfungsi untuk menandai gambar.
3) Lasso, berfungsi untuk membuat area seleksi secara bebas.
4) Filter, berfungsi untuk menyesuaikan warna gambar.
5) Brush atau Kuas, berfungsi untuk membuat garis sketsa pada gambar.
6) Eraser atau Penghapus, berfungsi untuk menghapus area yang diinginkan.
7) Smudges atau Noda, berfungsi untuk memperhalus gambar.
8) Blur atau Kekaburan, berfungsi untuk mengaburkan gambar.
9) Special, berfungsi untuk memberi efek khusus pada gambar.
10) Bucket atau Ember cat, berfungsi untuk mengisi warna pada objek gambar.
11) Text atau Teks, berfungsi untuk membuat teks pada gambar.
12) Frame Divider atau Bingkai, berfungsi untuk membuat bingkai.
13) Eyedropper atau Penitis mata, berfungsi untuk menduplikatkan warna
14) Canvas atau Kanvas, berfungsi untuk memfokuskan seluruh gambar di area kerja.

LIVEWORKSHEETS

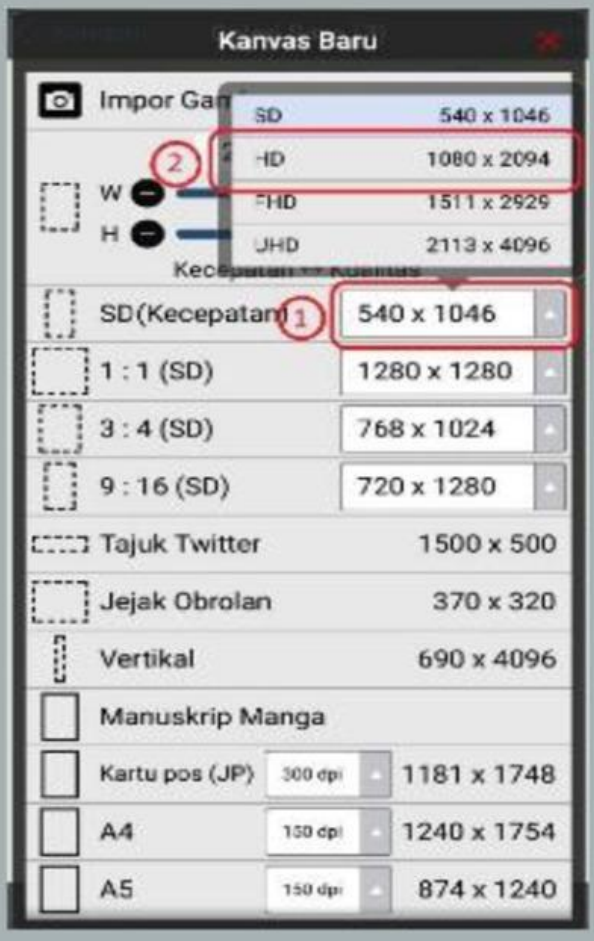
PROSES PEMBUATAN DESAIN BUSANA

Dalam pembuatan desain busana diawali dengan pembuatan sketsa proporsi tubuh, dilanjutkan dengan pembuatan sketsa busana di atas proporsi dan diakhiri dengan pewarnaan. Desain busana yang akan dibuat yaitu busana pesta wanita ready to wear dengan proporsi tubuh 1:9 yang sudah dipelajari sebelumnya.

Perbandingan tubuh menurut desain busana dapat dibuat dengan mengacu pada ukuran yaitu tinggi tubuh 8 x tinggi kepala atau 8 ½ tinggi kepala. Ukuran tersebut umumnya disebut anatomi model. Namun, untuk keperluan desain ilustrasi proporsi tubuh manusia dibuat lebih tinggi yaitu 9 x tinggi kepala hingga 11 x tinggi kepala

LANGKAH 1: MEMBUAT KANVAS BARU

Setelah membuka aplikasi ibis paint x, maka tekan tombol galeri saya untuk memulai proyek baru. Selanjutnya klik tombol + (plus) di pojok kiri bawah, dan pilihlah ukuran kanvas. Atur kanvas dengan ukuran HD (Gambar 8).



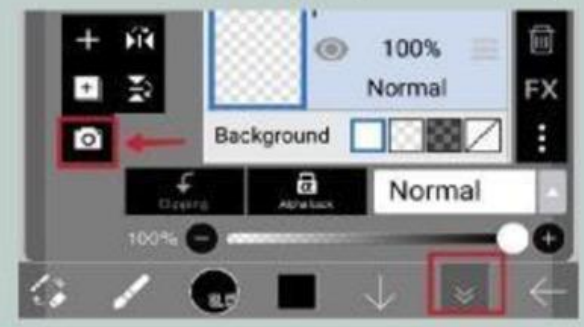
Gambar 8

LIVEWORKSHEETS

LANGKAH 2: MENYIAPKAN SKETSA BUSANA

Dalam menggambar desain busana, langkah pertama yang perlu dilakukan adalah menyiapkan sketsa busana yang sebelumnya sudah dibuat secara manual atau dengan menggambar sketsa secara langsung pada aplikasi. Langkah-langkah dalam memasukkan sketsa busana yang sudah disiapkan secara manual pada aplikasi Ibis Paint X adalah sebagai berikut.

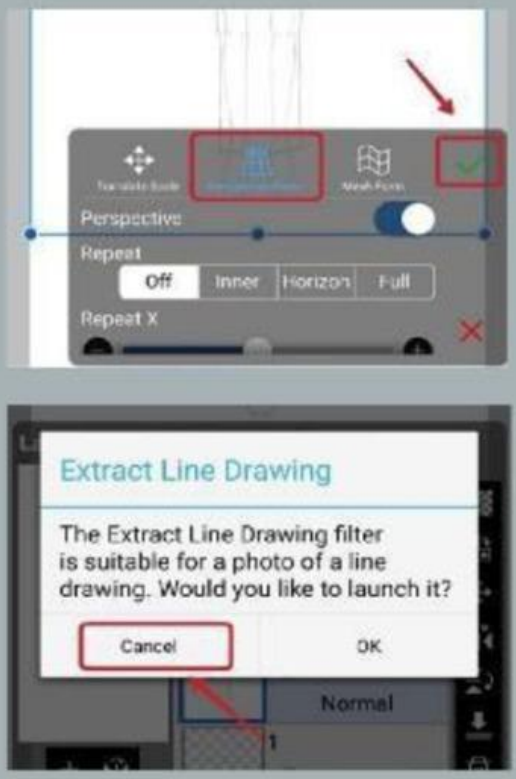
a) Pertama, siapkan gambar sketsa busana secara manual kemudian foto gambar tersebut.
b) Selanjutnya, klik tombol Layer > ikon gambar kamera (Gambar 9).
c) Pilih gambar sketsa busana yang ada dalam galeri handphone (Gambar 10).



Gambar 9

Gambar 10

d) Geser gambar sketsa busana atur perspektif agar gambar lebih seimbang. Kemudian klik tanda ceklis. Setelah itu akan muncul kotak dialog > klik cancel (batal) (Gambar 11).



Gambar 11

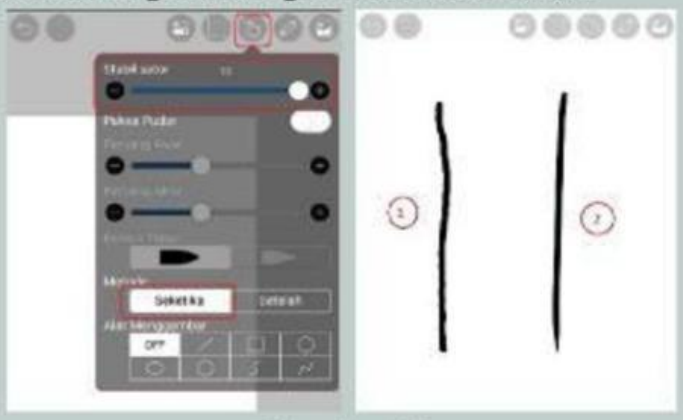
LIVEWORKSHEETS

LANGKAH 3: MENGGAMBAR SKETSA DESAIN BUSANA

Setelah gambar sketsa busana sudah siap, maka selanjutnya adalah menggambar ulang garis-garis desain pada sketsa desain busana.

a) Jangan lupa buat layer baru untuk mulai menggambar sketsa busana. Pilih tool kuas, gunakan dip pen (kasar) dan atur ketebalan sesuai kebutuhan (pada contoh 2.0). Mulailah menggambar sketsa busana.

b) Agar garis sketsa rapi, aktifkan fitur stabilisator (Gambar 12). Atur stabilisator sesuai dengan kebutuhan, kemudian atur metode menjadi seketika. 1) garis dengan stabilisator tidak aktif, 2) garis dengan stabilisator aktif.



Gambar 12

c) Tambahkan detail-detail busana dan lipatan-lipatan pada baju (Gambar 13).

Gambar 13

LIVEWORKSHEETS

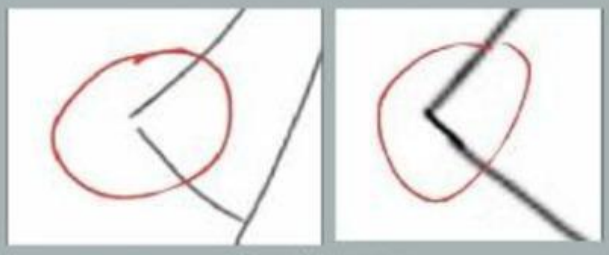
d) Untuk melengkapinya gambarlah tangan, sepatu, kepala, dan rambut atau bagian-bagian tubuh lainnya yang tidak tertutupi busana.

e) Untuk memperbaiki bentuk miring dan kurang proporsional dapat dilakukan dengan menggunakan tool spesial yaitu pen pencair (Gambar 14). Sebelum itu atur ketebalannya sesuai yang diinginkan, kemudian seret garis sketsa perlahan hingga sesuai dengan bentuk yang diinginkan.

f) Rapikan hasil sketsa, jika terdapat garis yang tidak diinginkan, gunakan penghapus dan atur ketebalan sesuai keinginan.

g) Perhatikan pada bagian garis sketsa agar tidak putus. Garis harus menyatu agar saat proses pewarnaan, warna tidak bocor (Gambar 15).

Gambar 14



Gambar 15

LANGKAH 4: MEMBERI WARNA PADA DESAIN

Gambar 16

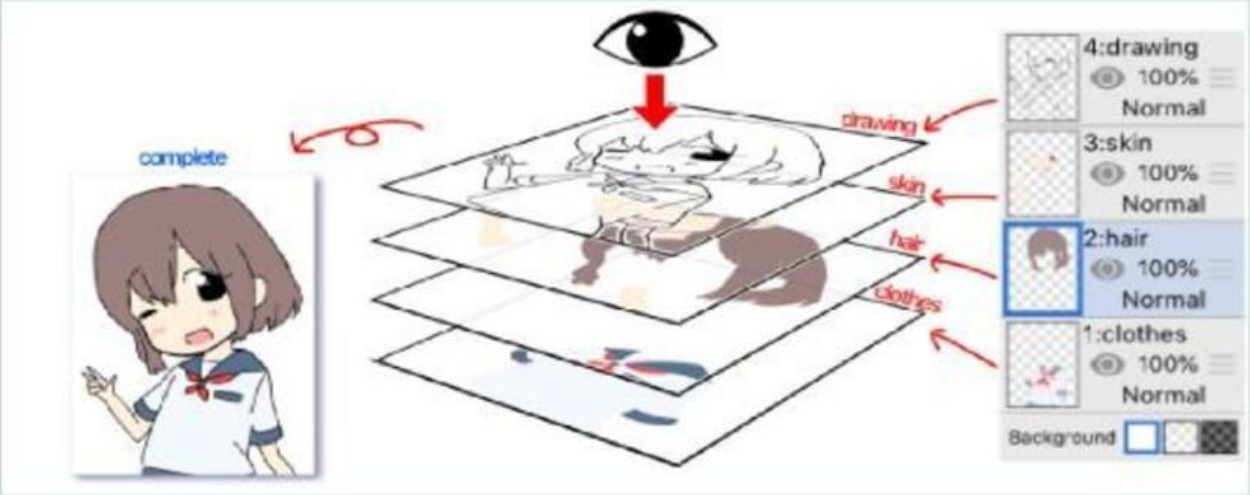
Pada saat pewarnaan nonaktifkan layer proporsi dengan cara klik tombol mata pada layer. Sebelum memulai pewarnaan, pastikan semua detail garis sketsa busana sudah menyatu agar tidak terjadi kebocoran saat pewarnaan. Jika warna bahan yang digunakan berbeda-beda, maka setiap bagian dalam desain perlu dibuatkan layer tersendiri.

a. Memberi warna dasar

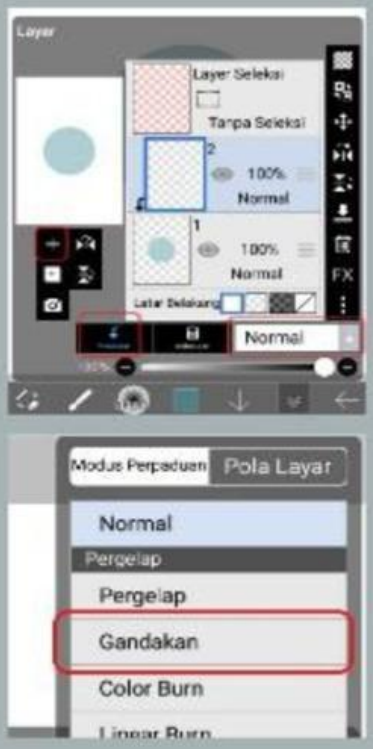
Tambahkan layer baru kemudian beri warna pada bagian busana dengan menggunakan tool ember cat. Pilih warna dasar yang diinginkan. Jika ingin mengambil sampel warna dari referensi atau objek lain dapat menggunakan tool penitis mata. Selanjutnya beri warna dasar pada bagian tubuh dan rambut (Gambar 16).

LIVEWORKSHEETS

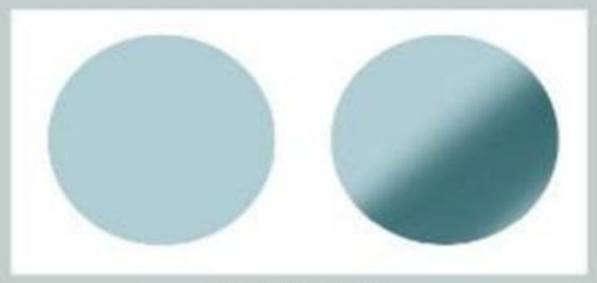
Lapisan (Layer)



Layer adalah lapisan lembar kerja yang saling bertumpuk. Seperti namanya, lapisan seperti beberapa lembar film bening, mirip dengan yang digunakan di Anime dan kartun. Jika menggambar garis, mewarnai, dan membuat latar belakang semua pada lapisan yang berbeda maka warna tidak akan tercampur. Biasanya digunakan untuk menggambar rambut, kulit dan pakaian, dll pada lapisan terpisah. Latar belakang di Ibis Paint berwarna putih tetapi lapisan yang saat menggambar akan transparan.



Gambar 17

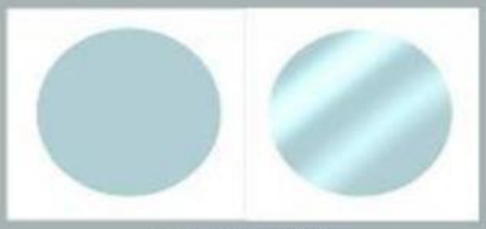


Gambar 18

b. Membuat Efek Gelap Terang

Shading (bayangan). Tahap ini dilakukan untuk memberi efek gelap dan membuat gambar menjadi lebih terlihat 3D. Pada tahap ini gunakan layer baru kemudian ubah modus perpaduan menjadi 1) gandakan, kemudian aktifkan 2) pangkasan agar warna yang dibuat pada layer shading tidak keluar garis (Gambar 17). Setelah itu pilih kuas 3) airbrush (segitiga) untuk membuat bayangan halus. Pilih warna yang lebih gelap dari warna dasar. Beri shading pada bagian-bagian yang tidak terkena pantulan cahaya (Gambar 18).

LIVEWORKSHEETS



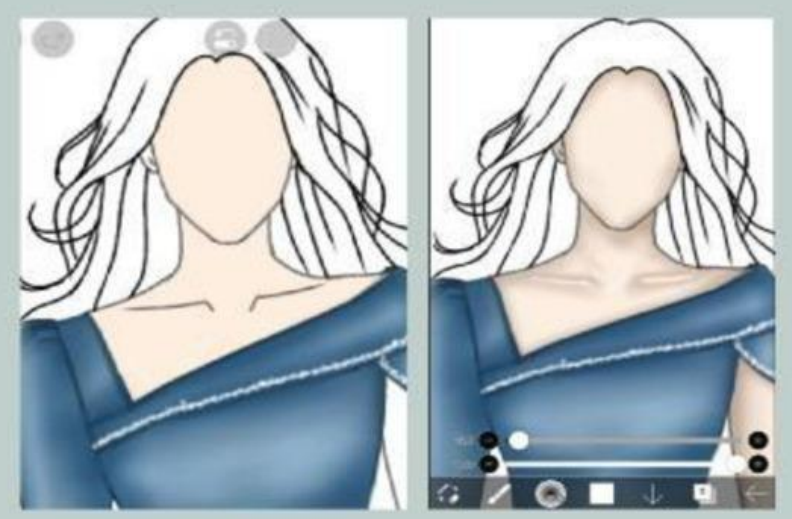
Gambar 19

Highlight (sorotan). Tambahkan efek terang dengan menggunakan layer dengan modus perpaduan 1) menambah, 2) kuas airbrush (segitiga) dengan pengaturan 3) warna yang lebih terang (Gambar 19). Berikan cahaya secukupnya saja atau menyesuaikan dengan bahan busana yang digunakan (Gambar 20).

Gambar 20

c. Memberi warna pada kulit

Membuat warna pada kulit, caranya sama dengan pemberian bahan yaitu dengan memberi warna dasar menggunakan tool ember cat dan memberi efek gelap terang pada desain (Gambar 21).



Gambar 21

LIVEWORKSHEETS

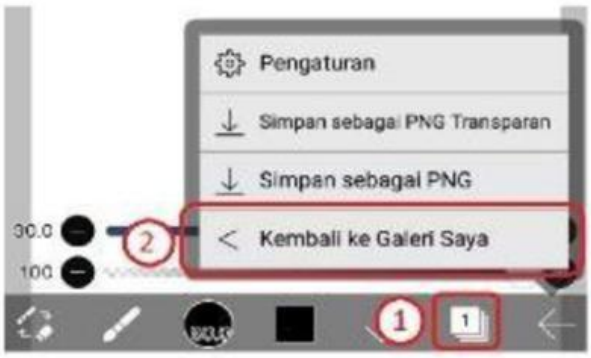
d. Membuat arsiran pada rambut

Membuat arsiran pada rambut, caranya sama dengan mewarnai busana. Hanya saja untuk membuat arsiran pada rambut gunakan ukuran ketebalan airbrush yang kecil untuk menggambar rambut. Setelah itu dilanjutkan dengan memberi efek gelap terang (Gambar 22).

Gambar 22

Menyimpan Gambar

Jika sudah selesai tekan tombol kembali ke galeri. Kemudian simpan file sebagai gambar, pilih simpan sebagai PNG atau PNG Transparan (Gambar 23).



Gambar 23

LIVEWORKSHEETS

Hasil Desain

LIVEWORKSHEETS