



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA
2023

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Busana

Sri Listiani
Ely Tri Wulandari

SMK/MAK KELAS X

Hak Cipta pada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia
Dilindungi Undang-Undang

Penafian: Buku ini disiapkan oleh Pemerintah dalam rangka pemenuhan kebutuhan buku pendidikan yang bermutu, murah, dan merata sesuai dengan amanat dalam UU No. 3 Tahun 2017. Buku ini disusun dan ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Buku ini merupakan dokumen hidup yang senantiasa diperbaiki, diperbarui, dan dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman. Masukan dari berbagai kalangan yang dialamatkan kepada penulis atau melalui alamat surel buku@kemdikbud.go.id diharapkan dapat meningkatkan kualitas buku ini.

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Busana
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis

Ely Tri Wulandari
Sri Listiani

Penelaah

Winwin Wiana
Tyar Ratuannisa

Penyelia/Penyelaras

Supriyatno
Wijanarko Adi Nugroho
Emira Noviatriani
Irma Afriyanti

Kontributor

Siti Nurzanah
Ning Sri Rahayu

Ilustrator

Yol Yulianto

Editor

Christina Tulalessy

Desainer

Handini Noorkasih

Penerbit

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Dikeluarkan oleh

Pusat Perbukuan
Kompleks Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan
<https://buku.kemdikbud.go.id>

Cetakan Pertama 2023

ISBN 978-623-194-407-8 (no.jil.lengkap PDF)
978-623-194-408-5 (jil.1 PDF)

Isi buku ini menggunakan huruf Noto Serif 11/17 pt, Steve Matteson.
xviii, 174 hlm.: 17,6 × 25 cm.

Kata Pengantar

Pusat Perbukuan; Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan; Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi memiliki tugas dan fungsi mengembangkan buku pendidikan pada satuan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, termasuk Pendidikan Khusus. Buku yang dikembangkan saat ini mengacu pada Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi satuan/program pendidikan dalam mengimplementasikan kurikulum dengan prinsip diversifikasi sesuai dengan kondisi satuan pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik.

Pemerintah dalam hal ini Pusat Perbukuan mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di satuan pendidikan dengan mengembangkan buku siswa dan buku panduan guru sebagai buku teks utama. Buku ini dapat menjadi salah satu referensi atau inspirasi sumber belajar yang dapat dimodifikasi, dijadikan contoh, atau rujukan dalam merancang dan mengembangkan pembelajaran sesuai karakteristik, potensi, dan kebutuhan peserta didik. Adapun acuan penyusunan buku teks utama adalah Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 033/H/KR/2022 tentang Perubahan Atas Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka.

Sebagai dokumen hidup, buku ini tentu dapat diperbaiki dan disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan keilmuan dan teknologi. Oleh karena itu, saran dan masukan dari para guru, peserta didik orang tua, dan masyarakat sangat dibutuhkan untuk pengembangan buku ini di masa yang akan datang. Pada kesempatan ini, Pusat Perbukuan menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam penyusunan buku ini, mulai dari penulis, penelaah, editor, ilustrator, desainer, dan kontributor terkait lainnya. Semoga buku ini dapat bermanfaat khususnya bagi peserta didik dan guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

Jakarta, Maret 2023

Kepala Pusat,

Supriyatno

NIP 196804051988121001



Prakata

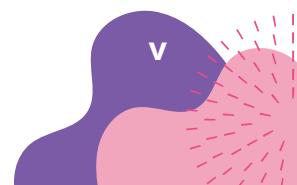
Pembelajaran Dasar-Dasar Busana merupakan jendela bagi peserta didik untuk belajar banyak tentang dunia busana dan membangun *passion* peserta didik pada bidang busana. Oleh karena itu, pembelajaran Dasar-Dasar Busana perlu didesain sedemikian rupa sehingga dapat membantu peserta didik terampil di bidangnya. Buku ini dirancang sebagai panduan untuk melaksanakan proses pembelajaran yang efektif, efisien, sekaligus menyenangkan. Tema-tema yang disajikan dalam buku disesuaikan dengan tumbuh kembang. Setiap bab memuat materi bacaan dan aktivitas yang menarik. Ilustrasi dan gambar menjadi bagian penting yang bisa dieksplorasi oleh guru sebagai sumber kegiatan pembelajaran. Guru memiliki ruang kreativitas yang luas untuk mengeksplorasi proses pembelajaran karena ide dan kegiatan belajar yang kontekstual akan membantu peserta didik dalam menguasai setiap kecakapan yang diharapkan. Semoga buku ini dapat membantu guru dalam rangka mencerdaskan anak bangsa.

Jakarta, Januari 2023

Penulis

Daftar Isi

Kata Pengantar	iii
Prakata	iv
Daftar Isi	v
Daftar Gambar	xi
Daftar Tabel	xii
Petunjuk Penggunaan Buku	xiii
Bagian 1 Panduan Umum	1
A. Pendahuluan	2
B. Capaian Pembelajaran	6
C. Strategi Pembelajaran.....	13
D. Asesmen	14
E. Penjelasan Buku Siswa	22
F. Skema Pembelajaran	24
Bagian 2 Panduan Khusus	31
BAB I Profil Teknopreneur, Peluang Usaha, dan Profesi di Bidang Busana	33
A. Pendahuluan	33
B. Apersepsi	34
C. Konsep dan Keterampilan Prasyarat	35
D. Penyajian Materi Esensial	35
E. Penilaian Sebelum Pembelajaran	39
F. Panduan Pembelajaran	39
G. Penanganan Peserta Didik	43
H. Interaksi Guru dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat	44

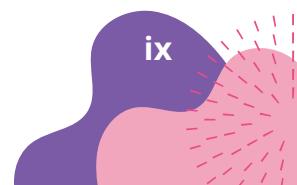


I. Asesmen	44
J. Kunci Jawaban	45
K. Pengayaan	46
L. Refleksi	46
M. Sumber Belajar Utama	46
BAB II Dunia Industri dan Perkembangan Mode	47
A. Pendahuluan	47
B. Apersepsi	48
C. Konsep dan Keterampilan Prasyarat	49
D. Penyajian Materi Esensial	49
E. Penilaian Sebelum Pembelajaran	51
F. Panduan Pembelajaran	52
G. Penanganan Peserta Didik.....	54
H. Interaksi Guru dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat	55
I. Asesmen	55
J. Kunci Jawaban	56
K. Pengayaan	58
L. Refleksi	59
M. Sumber Belajar Utama.....	59
BAB III Dasar Branding dan Marketing	61
A. Pendahuluan	61
B. Apersepsi	62
C. Konsep dan Keterampilan Prasyarat	63
D. Penyajian Materi Esensial	63
E. Penilaian Sebelum Pembelajaran	66
F. Panduan Pembelajaran	67
G. Penanganan Peserta Didik	69

H. Interaksi Guru dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat	69
I. Asesmen	70
J. Kunci Jawaban	70
K. Pengayaan	71
L. Refleksi	72
M. Sumber Belajar Utama	72
BAB IV Menggambar Mode	73
A. Pendahuluan	73
B. Apersepsi	74
C. Konsep dan Keterampilan Prasyarat	75
D. Penyajian Materi Esensial	75
E. Penilaian Sebelum Pembelajaran	77
F. Panduan Pembelajaran	77
G. Penanganan Peserta Didik	80
H. Interaksi Guru dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat	81
I. Asesmen	81
J. Kunci Jawaban	82
K. Pengayaan	83
L. Refleksi	83
M. Sumber Belajar Utama	83
BAB V Dasar Fashion Design	85
A. Pendahuluan	85
B. Apersepsi	86
C. Konsep dan Keterampilan Prasyarat	87
D. Penyajian Materi Esensial	87
E. Penilaian Sebelum Pembelajaran	89
F. Panduan Pembelajaran	90

G. Penanganan Peserta Didik.....	92
H. Interaksi Guru dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat	92
I. Asesmen	93
J. Kunci Jawaban	93
K. Pengayaan	96
L. Refleksi	96
M. Sumber Belajar Utama	96
BAB VI Proses Produksi Busana	97
A. Pendahuluan	97
B. Apersepsi	98
C. Konsep dan Keterampilan Prasyarat	99
D. Penyajian Materi Esensial	99
E. Penilaian Sebelum Pembelajaran	104
F. Panduan Pembelajaran	104
G. Penanganan Peserta Didik	106
H. Interaksi Guru dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat	107
I. Asesmen	107
J. Kunci Jawaban	107
K. Pengayaan	109
L. Refleksi	109
M. Sumber Belajar Utama	109
BAB VII Perkembangan Teknologi dan Isu-Isu Global pada Bidang Busana	111
A. Pendahuluan	111
B. Apersepsi	112
C. Konsep dan Keterampilan Prasyarat	113
D. Penyajian Materi Esensial	113

E. Penilaian Sebelum Pembelajaran	116
F. Panduan Pembelajaran	116
G. Penanganan Peserta Didik.....	120
H. Interaksi Guru dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat	121
I. Asesmen	121
J. Kunci Jawaban	121
K. Pengayaan	124
L. Refleksi	124
M. Sumber Belajar Utama	124
BAB VIII Dasar Pola	125
A. Pendahuluan	125
B. Apersepsi	126
C. Konsep dan Keterampilan Prasyarat	127
D. Penyajian Materi Esensial	127
E. Penilaian Sebelum Pembelajaran	131
F. Panduan Pembelajaran	132
G. Penanganan Peserta Didik	135
H. Interaksi Guru dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat	135
I. Asesmen	136
J. Kunci Jawaban	136
K. Pengayaan	137
L. Refleksi	137
M. Sumber Belajar Utama.....	137
BAB IX Teknik Dasar Menjahit	139
A. Pendahuluan	139
B. Apersepsi	140
C. Konsep dan Keterampilan Prasyarat	141



D. Penyajian Materi Esensial	141
E. Penilaian Sebelum Pembelajaran	143
F. Panduan Pembelajaran	143
G. Penanganan Peserta Didik	146
H. Interaksi Guru dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat	147
I. Asesmen	147
J. Kunci Jawaban	148
K. Pengayaan	151
L. Refleksi	151
M. Sumber Belajar Utama	151
Glosarium	153
Daftar Pustaka	159
Index	163
Biodata Pelaku Perbukuan	166



Daftar Gambar

Gambar 1	Enam Dimensi Profil Pelajar Pancasila	3
Gambar 6.1	Alur Proses Pembuatan Busana di Industri Garmen	102



Daftar Tabel

Tabel 1	Dimensi Profil Pelajar Pancasila dalam Pembelajaran Dasar-Dasar Busana	4
Tabel 2	Elemen dan Capaian Pembelajaran Fase E Dasar-Dasar Keahlian Busana	7
Tabel 3	Tujuan Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran ...	9
Tabel 4	Lembar Penilaian Presentasi	16
Tabel 5	Rubrik Penilaian Presentasi	16
Tabel 6	Lembar Penilaian Pembuatan Karya	17
Tabel 7	Rubrik Penilaian Pembuatan Karya	18
Tabel 8	Lembar Penilaian Menganalisis	18
Tabel 9	Rubrik Penilaian Menganalisis	19
Tabel 10	Lembar Penilaian Menyiapkan Alat	19
Tabel 11	Rubrik Penilaian Menyiapkan Alat	20
Tabel 12	Lembar Penilaian Pengambilan Ukuran	20
Tabel 13	Rubrik Penilaian Pengambilan Ukuran	20
Tabel 14	Lembar Penilaian Pembuatan Pola Dasar	21
Tabel 15	Rubrik Penilaian Pembuatan Pola Dasar	22
Tabel 1.1	Format Aktivitas 1.1	41
Tabel 1.2	Format Aktivitas 1.2	42
Tabel 2.1	Format Aktivitas 2.1	54
Tabel 8.1	Tanda-Tanda Pola	129
Tabel 8.2	Form Pengambilan Ukuran	133

Petunjuk Penggunaan Buku

Buku panduan guru Dasar-Dasar Busana SMK Kelas X ini bertujuan sebagai panduan bagi guru untuk dapat membantu peserta didik dalam mencapai Capaian Pembelajaran yang telah ditentukan pada Kurikulum Merdeka. Guru dapat mengembangkan kegiatan-kegiatan yang terdapat di dalam buku ini dan juga dapat mengembangkan materi yang tersedia. Guru juga dapat menyesuaikan kondisi dan situasi di sekolah maupun kemampuan profesionalnya.

Berikut ini fitur-fitur yang terdapat pada panduan buku guru beserta dengan penjelasannya.

PANDUAN UMUM

Panduan umum ini berisi latar belakang disusunnya buku, profil pelajar pancasila, karakteristik mata pelajaran Dasar-dasar Keahlian Busana, capaian pembelajaran, strategi pembelajaran, asesmen serta penjelasan mengenai buku siswa.



B. Apersepsi

Terdapatnya pandemi Covid-19 sejak tahun 2020 hingga sampai saat ini dampaknya masih dirasakan masyarakat. Banyak sekali materi dan materi yang mempengaruhi berbagai segi kehidupan, dari segi ekonomi banyak usaha yang mengalami kerugian dan tutup karena tidak mampu bertahan di tengah pandemi. Salah satu bidang usaha yang dapat beradaptasi adalah bidang busana. Kebutuhan akan alat pelindung diri (APD) serta ketersediaan kondisi ekonomi membuat para pengusaha berinovasi atau berinovasi pada produk APD sebagai upaya pencegahan penyebaran virus Covid-19. Mengambil peluang usaha yang ada untuk tetap bertahan merupakan sifat dari seorang entrepreneur. Pemanfaatan teknologi dalam kehidupan sehari-hari menjadi suatu hal penting di masa pandemi. Akibatnya, dengan mengamati peluang usaha yang ada dan memandatkan penggunaan teknologi, lahir teknologi baru di berbagai bidang usaha.

Sebagai pemanis dalam mempelajari materi, guru dapat memberikan pertanyaan tentang bagaimana peluang usaha di bidang busana sering dengan perkembangan teknologi.

APERSEPSI

Berisi informasi yang dapat digunakan guru untuk pengantar dalam pembelajaran. Apersepsi berfungsi menghubungkan pelajaran sebelumnya atau pengalaman yang sudah dimiliki peserta didik dengan materi yang akan diajarkan.

KONSEP DAN KETERAMPILAN PRASYARAT

Berisi informasi tentang konsep dan ketrampilan prasyarat yang diperlukan dalam mempelajari materi pembelajaran.

C. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Sebelum mempelajari materi tentang Profil Teknopreneur, Peluang Usaha dan Pekerjaan/Profesi di Bidang Busana (fesyen), tidak ada konsep awal maupun keterampilan prasyarat yang diperlukan. Namun, pengalaman peserta didik dalam kehidupan sehari-hari dengan mengikuti pekerjaan di bidang busana (fesyen) akan membantu memahami materi ini.

D. Penyajian Materi Esensial

1. Konsep Menjadi Teknopreneur

Entreprenur atau wirasaha dapat dikatakan sebagai seseorang yang menghidupi dan mengorganisasi suatu bentuk usaha yang inovatif dengan mempergunakan segala risiko yang dilaluinya. Teknopreneur diartikan sebagai entrapreneur yang memanfaatkan perkembangan teknologi menjadi sebuah usaha (Siregar, Dodi: perkembangan teknologi menjadi sebuah usaha, seorang entreprenur harus memiliki kemampuan berikut:

- senantiasa berinovasi,
- mampu mengidentifikasi potensi-potensi sumber daya yang ada di seluruh Indonesia,
- mampu berkolaborasi dengan semua pihak baik pemerintah, masyarakat maupun peneliti,
- menguasai teknologi terbaru di bidang busana maupun bidang pemasaran, dan
- senantiasa mengikuti perkembangan tren busana sehingga

PENYAJIAN MATERI ESENSIAL

Berisi informasi pengetahuan seputar materi yang dibahas pada setiap bab sesuai dengan elemen. Contoh materi ini juga sebagai bekal guru untuk mengembangkan pengetahuan. Guru dapat memperkaya bahan bacaan melalui berbagai sumber.

PENILAIAN SEBELUM PEMBELAJARAN

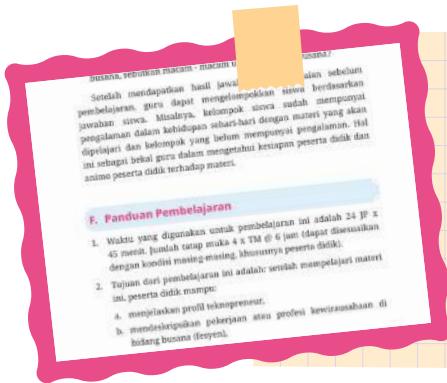
Berisi informasi tentang contoh penilaian awal yang dapat diberikan guru untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari.

E. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Penilaian yang dilakukan untuk mengproeksikan kesiapan dan animo peserta didik sebelum pembelajaran ini dapat dilakukan dengan menggunakan soal sebagai berikut.

- Apakah kamu tertarik untuk membuka sebuah usaha di bidang busana? Ataukah, kamu tertarik untuk bekerja pada industri di bidang busana?
- Siapaakah entreprenur itu?
- Apakah kamu pernah berbelanja online? Aplikasi apa yang digunakan dalam melakukan belanja?
- Berdasarkan pengalaman yang kamu miliki tentang usaha di bidang busana, sebutkan macam - macam usaha di bidang busana?

Setelah mendapatkan hasil jawaban dari penilaian sebelum pembelajaran, guru dapat mengemukakan siswa berdasarkan jawaban siswa. Misalnya, Belesomp siswa sudah mempunyai pengalaman dalam kehidupan sehari-hari dengan materi yang akan dipelajari.

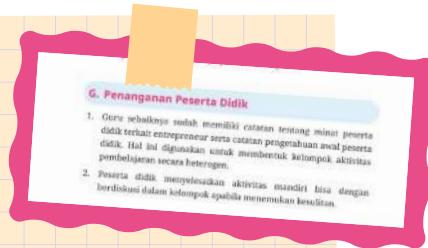


PANDUAN PEMBELAJARAN

Berisi informasi tentang waktu yang digunakan untuk mempelajari setiap bab, tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran.

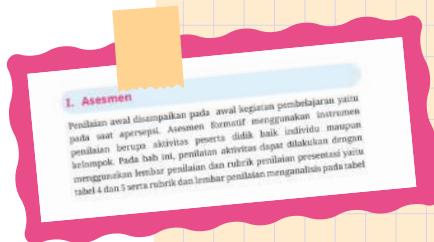
PENANGANAN PESERTA DIDIK

Berisi informasi tentang berbagai bentuk interaksi yang dapat dilakukan dengan orang tua/wali dan masyarakat yang terkait dengan aktivitas pembelajaran.



ASESMEN

Berisi informasi tentang asesmen yang terdapat di buku siswa. Informasi tersebut berupa instrumen yang digunakan pada setiap tahap asesmen.



KUNCI JAWABAN

Berisi kunci jawaban dari asesmen sumatif yang ada pada buku siswa

J. Kunci Jawaban

Penilaian Awal:

Jawaban penilaian awal pada asesmen berupa pengalaman peserta didik. Jawaban peserta didik bisa sangat bervariasi tergantung pengalaman dan pengetahuan peserta didik di kehidupan sehari-hari.

Asesmen Sumatif:

1. Tokopreneur adalah seorang yang menciptakan ide dan produk dalam bidang teknologi. Seorang tokopreneur mampu menggabungkan ilmu pengetahuan yang mereka miliki untuk menciptakan kreasi dan ide produk di bidang teknologi dengan kemampuan berwirausaha melalui penjualan produk yang dihasilkan ke pasaran yang menjadi pasarnya. Contoh profil tokopreneur di Indonesia adalah William Jambriyasa, Jason Lamuda dan lain-lain.
2. Jawaban peserta didik menyebutkan salah satu profesi di bidang busana yang dia minati untuk diteliti disertai dengan penlesaiannya.
3. Sikap yang harus dimiliki di antaranya komunikatif dan terampil secara interpersonal, memahami, kritis dengan baik, semangat

K. Pengayaan

Peserta didik diberikan pengayaan dengan membaca dari berbagai sumber tentang profil seseorang yang sukses berprofesi di bidang busana, serta menyimpulkan sikap dan kepribadian yang dimilikinya hingga bisa sukses di bidangnya. Hal ini bisa menambah pengetahuan peserta didik serta memotivasi peserta didik untuk berprofesi di bidang busana.

PENGAYAAN

Berisi informasi pengayaan bagi peserta didik yang mempunyai kemampuan di atas rata-rata baik dalam hal kemampuan maupun minat untuk mendukung pembelajaran.

REFLEKSI

Berisi informasi untuk mengetahui ketercapaian peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Peserta didik dapat memberikan penilaian pada diri sendiri melalui tabel yang disediakan.

L. Refleksi

Peserta didik diminta untuk menjawab secara tertulis tentang refleksi ini. Jawaban peserta didik dapat mengetahui manfaat yang dirasakan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Hal itu bertujuan untuk membangun motivasi bagi peserta didik pada profesi di bidang tata busana.



SUMBER BELAJAR UTAMA

Berisi informasi sumber belajar yang dapat digunakan oleh guru untuk mempelajari materi pembelajaran.



Fashion is not something that exist in dresses only. Fashion is in the sky, in the street, fashion has to do with ideas, the way we live, what is happening.

- Coco Chanel -

KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Busana
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis: Ely Tri Wulandari, Sri Listiani

ISBN: 978-623-194-407-8 (no.jil.lengkap PDF)

978-623-194-408-5 (jil.1 PDF)

Bagian 1

Panduan Umum



A. Pendahuluan

Pada bagian ini, akan dijelaskan tentang latar belakang dan tujuan buku panduan guru (terkait dengan buku siswa), pengembangan Profil Pelajar Pancasila yang sesuai dengan taraf perkembangan peserta didik dan mendukung pencapaian Capaian Pembelajaran (CP); serta karakteristik mata pelajaran Dasar-Dasar Busana.

1. Latar Belakang

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang dirancang sebagai bagian dari upaya Kemendikbudristek dalam rangka untuk mengatasi krisis belajar yang telah lama dihadapi di Indonesia dan menjadi makin diperparah karena pandemi. Adanya *loss learning* dan kesenjangan pembelajaran merupakan contoh nyata dampak dari pandemi Covid-19 pada sektor pendidikan. Kurikulum Merdeka menjadi salah satu upaya untuk memulihkan pembelajaran yang dirancang lebih sederhana dan fleksibel sehingga fokus pembelajaran hanya materi esensial dan peran aktif peserta didik.

Busana (fesyen) merupakan salah satu program keahlian di Kurikulum Merdeka tingkat satuan pendidikan SMK. Dasar-Dasar Keahlian Busana adalah pelajaran yang berisi kompetensi-kompetensi yang mendasari penguasaan keahlian busana (fesyen). Mata pelajaran Dasar-Dasar Keahlian Busana merupakan mata pelajaran kejuruan yang terdiri atas berbagai ilmu dasar sebagai penentu dalam mempelajari mata pelajaran yang lain dalam program keahlian Busana mencakup pemahaman akan gaya hidup, perubahan selera (tren) hingga proses desain, produksi, dan pemasaran. Selain itu, sebagai landasan pengetahuan dan keterampilan untuk pembelajaran konsentrasi keahlian di kelas XI dan XII.

Untuk mengaplikasikan Kurikulum Merdeka, dibutuhkan buku panduan guru. Buku ini diharapkan mampu mengarahkan dan memandu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Dengan adanya Buku Panduan Guru mata pelajaran Dasar-Dasar Keahlian Busana, guru diharapkan memiliki pegangan dalam mengaplikasikan berbagai materi dasar-dasar busana yang akan diberikan kepada peserta didik.

2. Profil Pelajar Pancasila

Pembelajaran Dasar-Dasar Keahlian Busana kelas X SMK ini tidak hanya berintegrasi dengan berbagai bentuk keilmuan lain, tetapi juga berintegrasi dengan pembentukan karakter berbangsa dan bernegara sesuai Surat Keputusan Kepala BSKAP Nomor 009/H/KR/2022 mengenai Profil Pelajar Pancasila. Profil Pelajar Pancasila mengandung enam dimensi yang saling melengkapi, yaitu 1) Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berakhlak Mulia, 2) Berkebinekaan Global, 3) Bergotong Royong, 4) Kreatif, 5) Bernalar Kritis, dan 6) Mandiri. Hal ini sesuai dengan visi dan misi Kemendikbudristek sebagaimana tertuang dalam Permendikbudristek Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kemendikbudristek, yakni “SDM yang unggul merupakan pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila”. Oleh karena itu, profil lulusan dinamakan “Profil Pelajar Pancasila”.



Gambar 1 Enam Dimensi Profil Pelajar Pancasila

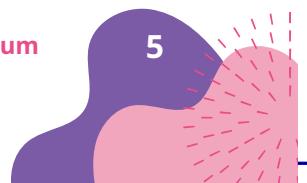
Sumber: Permendikbudristek Nomor 22/2020 tentang Renstra Kemendikbudristek 2020 -2024

Untuk menerapkan Profil Pelajar Pancasila kepada peserta didik, guru dapat membiasakan peserta didik untuk memiliki karakter yang mandiri, kritis dan kreatif, membiasakan peserta didik untuk memiliki kemampuan dan keterampilan dengan tetap berkarakter sesuai nilai-nilai lokal. Melestarikan semangat gotong royong, saling menghargai dan kerja sama dalam setiap aktivitas pembelajaran. Berikut ini subelemen yang dilatihkan dalam pembelajaran pada bab dalam buku ini.

Tabel 1 Dimensi Profil Pelajar Pancasila dalam Pembelajaran Dasar-Dasar Keahlian Busana

Bab	Dimensi	Elemen	Subelemen	Fase E
1	Bernalar Kritis	Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan	Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi dan gagasan	Secara kritis mengklarifikasi serta menganalisis gagasan dan informasi yang kompleks dan abstrak dari berbagai sumber. Memprioritaskan suatu gagasan yang paling relevan dari hasil klarifikasi dan analisis.
2	Bernalar Kritis	Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan	Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi dan gagasan	Secara kritis mengklarifikasi serta menganalisis gagasan dan informasi yang kompleks dan abstrak dari berbagai sumber. Memprioritaskan suatu gagasan yang paling relevan dari hasil klarifikasi dan analisis.
3	Gotong Royong	Kerja sama	Terampil untuk bekerja sama dan melakukan koordinasi demi mencapai tujuan bersama	Membangun tim dan mengelola kerja sama untuk mencapai tujuan bersama sesuai dengan target yang sudah ditentukan
4	Kreatif	Menghasilkan gagasan yang orisinal		Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya dalam bentuk karya dan/ atau tindakan, serta mengevaluasinya dan mempertimbangkan dampak dan risikonya bagi diri dan lingkungannya dengan menggunakan berbagai perspektif.

Bab	Dimensi	Elemen	Subelemen	Fase E
5	Kreatif	Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal		Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya dalam bentuk karya dan/ atau tindakan, serta mengevaluasinya dan mempertimbangkan dampak dan risikonya bagi diri dan lingkungannya dengan menggunakan berbagai perspektif.
6	Bernalar Kritis	Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan	Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi dan gagasan	Secara kritis mengklarifikasi serta menganalisis gagasan dan informasi yang kompleks dan abstrak dari berbagai sumber. Memprioritaskan suatu gagasan yang paling relevan dari hasil klarifikasi dan analisis.
7	Bernalar Kritis	Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan	Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi dan gagasan	Secara kritis mengklarifikasi serta menganalisis gagasan dan informasi yang kompleks dan abstrak dari berbagai sumber. Memprioritaskan suatu gagasan yang paling relevan dari hasil klarifikasi dan analisis.
8	Bernalar Kritis	Menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya	Elemen menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya	Menganalisis dan mengevaluasi penalaran yang digunakannya dalam menemukan dan mencari solusi serta mengambil keputusan.
9	Mandiri	Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi	Mengembangkan refleksi diri	Melakukan refleksi terhadap umpan balik dari teman, guru, dan orang dewasa lainnya, serta informasi-informasi karir yang akan dipilihnya untuk menganalisis karakteristik dan keterampilan yang dibutuhkan dalam menunjang atau menghambat karirnya di masa depan.



3. Karakteristik Mata Pelajaran Dasar-Dasar Keahlian Busana

Pada hakikatnya, mata pelajaran Dasar-Dasar Keahlian Busana fokus pada kompetensi bersifat dasar yang harus dimiliki oleh tenaga keahlian busana (fesyen). Dasar-dasar keahlian yang harus dimiliki bukan hanya mencakup keterampilan teknis pembuatan busana, tetapi juga meliputi sisi kreasi, produksi, dan pemasaran. Selain itu, peserta didik juga diberikan pemahaman tentang proses dasar-dasar keahlian busana perkembangan penerapan teknologi dan isu-isu global, profil *entrepreneur*, *job profile*, peluang usaha dan pekerjaan/profesi. Elemen yang ada pada Dasar-Dasar Keahlian Busana ialah seperti berikut:

1. Profil *technopreneur*, peluang usaha dan pekerjaan/profesi di bidang busana (fesyen)
2. Dunia Industri dan Perkembangan Mode (DIPM)
3. Dasar *Branding* dan *Marketing* (DBM)
4. Menggambar Mode (MM)
5. Dasar *Fashion Design* (DFD)
6. Proses Produksi Busana
7. Perkembangan teknologi di industri dan dunia kerja serta isu-isu global pada bidang busana (fesyen)
8. Dasar Pola (DP)
9. Teknik Dasar Menjahit (TDM)

B. Capaian Pembelajaran

Capaian pembelajaran merupakan sebuah tujuan pendidikan yang diharapkan dapat diketahui, dipahami, dan dikerjakan oleh peserta didik setelah menyelesaikan satu periode belajar yang dapat diperoleh melalui sikap, pengetahuan, keterampilan, kompetensi dan akumulasi pengalaman kerja. Di Sekolah Menengah Kejuruan, capaian

pembelajaran berperan untuk memberikan pemahaman mengenai pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang akan dicapai oleh peserta didik. Selain itu, capaian pembelajaran juga berfokus pada apa yang diharapkan peserta didik di akhir pembelajaran, memuat kompetensi dan materi yang disusun secara komprehensif dalam bentuk narasi, sebagai kompetensi pembelajaran minimal yang harus dicapai peserta didik pada mata pelajaran Dasar-Dasar Keahlian Busana. Juga dapat mengembangkan dan menguatkan kompetensi dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. Capaian pembelajaran terdapat dalam KKNI yang merupakan rujukan nasional untuk meningkatkan mutu dan daya saing bangsa di sektor SDM. Capaian pembelajaran merupakan parameter dari apa yang diperoleh seseorang dalam menyelesaikan proses belajar baik secara terstruktur maupun tidak sehingga capaian pembelajaran juga dapat berperan dalam penilaian kompetensi peserta didik untuk berhak atau tidaknya mendapatkan *skill passport*. Capaian pembelajaran yang ada pada Dasar-dasar Keahlian Busana menjadi dasar dalam mendapatkan *skill passport*. Asesmen untuk mendapatkan *skill passport*, bisa mulai dilaksanakan pada mata pelajaran kompetensi keahlian fase F sesuai capaian pembelajaran berdasarkan klaster yang ada pada skema KKNI yang akan diujikan.

Buku panduan yang dirancang untuk guru SMK ini hanya mencantumkan capaian pembelajaran Fase E (Kelas X SMK). Mata pelajaran Dasar-Dasar Keahlian Busana mengacu pada Capaian Pembelajaran Fase E (Kelas X SMK) sesuai dengan Surat Keputusan Kepala BSKAP Nomor 008/H/KR/2022.

Tabel 2 Elemen dan Capaian Pembelajaran Fase E Dasar-Dasar Keahlian Busana

Elemen	Capaian Pembelajaran
Profil <i>technopreneur</i> , peluang usaha dan pekerjaan/profesi di bidang busana (fesyen)	Pada akhir fase E, peserta didik mampu memahami profil <i>Technopreneur</i> , mendeskripsikan pekerjaan atau profesi kewirausahaan di bidang busana (fesyen), menjelaskan kepribadian dan sikap dalam bekerja di bidang busana (fesyen), mampu membaca peluang pasar dan usaha di bidang seni dan ekonomi kreatif, untuk membangun visi dan <i>passion</i> , serta melakukan pembelajaran berbasis proyek nyata sebagai simulasi proyek kewirausahaan.

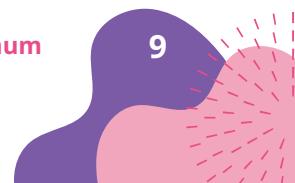


Elemen	Capaian Pembelajaran
Dunia Industri dan Perkembangan Mode (DIPM)	Pada akhir fase E, peserta didik mampu mendeskripsikan ekosistem industri mode dan <i>overview fashion industry</i> , memahami model bisnis di lingkup industri <i>fashion</i> , memahami perubahan gaya dan selera sesuai dengan perkembangan mode dan <i>trend</i> , mengenal dan memahami karya desainer dan produk <i>fashion</i> , memahami konsep <i>sustainable fashion</i> , memahami potensi lokal dan kearifan lokal dalam produk <i>fashion</i> .
Dasar <i>Branding</i> dan <i>Marketing</i> (DBM)	Pada akhir fase E, peserta didik mampu memahami <i>branding</i> dan <i>marketing</i> , menjelaskan segmentasi pasar, memahami <i>DNA brand</i> , memahami pesaing dari produk busana, menjelaskan definisi dan konsep <i>marketing</i> dan <i>digital marketing</i> .
Menggambar Mode (MM)	Pada akhir fase E, peserta didik mampu menerapkan dan membuat gambar anatomi tubuh dan dasar ilustrasi, mencampur warna, implementasi desain dan detail ke anatomi tubuh, dan membuat desain teknis secara digital.
Dasar Fashion Design (DFD)	Pada akhir fase E, peserta didik mampu memahami proses penciptaan desain dengan menerapkan dasar-dasar desain, memahami dan membedakan style dan look, menemukan inspirasi, membuat kolase, menerapkan cara mencari bentuk dan mengembangkan desain berdasarkan style dan look.
Proses Produksi Busana	Pada akhir fase E, peserta didik mampu memahami tentang K3 di bidang busana (fesyen), proses produksi busana di Industri, pengetahuan tentang aspek perawatan peralatan, dan pengelolaan SDM di Industri.
Perkembangan teknologi di industri dan dunia kerja serta isu-isu global pada bidang busana (fesyen)	Pada akhir fase E, peserta didik memahami perkembangan proses produksi pada industri busana (fesyen) mulai dari konvensional hingga penggunaan alat/mesin dengan teknologi modern, penggunaan aplikasi gambar penunjang desain busana, penerapan teknologi digital dalam dunia industri, isu pemanasan global, perubahan iklim, aspek-aspek (singkat) ketenagakerjaan, <i>Product Life Cycle</i> (<i>reuse, recycling, dan reduce</i>).
Dasar Pola (DP)	Pada akhir fase E, peserta didik mampu memahami dan melakukan pengukuran tubuh, serta menerapkan pembuatan pola dasar teknik konstruksi.
Teknik Dasar Menjahit (TDM)	Pada akhir fase E, peserta didik mampu menjelaskan sikap kerja dalam menjahit, mengoperasikan dan memperbaiki mesin jahit dan mesin penyelesaian, memahami teknik menjahit sesuai dengan jenis-jenis bahan, memahami standar kualitas dan finishing hasil jahitan dan menjahit busana sederhana.

Berdasarkan capaian pembelajaran, diturunkanlah tujuan pembelajaran dari setiap capaian pembelajaran. Setelah itu, disusunlah semua tujuan pembelajaran tersebut ke dalam alur tujuan pembelajaran. Alur tujuan pembelajaran ialah tujuan pembelajaran yang disusun secara sistematis dan logis. Berikut adalah tujuan pembelajaran yang digunakan dalam buku ini. Guru dapat mengembangkan tujuan pembelajaran sesuai kebutuhan dan potensi disekolah masing-masing.

Tabel 3 Tujuan Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan
Profil <i>technopreneur</i> , peluang usaha dan pekerjaan/profesi di bidang busana (fesyen)	Pada akhir fase E, peserta didik mampu memahami profil <i>Technopreneur</i> , mendeskripsikan pekerjaan atau profesi kewirausahaan di bidang busana (fesyen), menjelaskan kepribadian dan sikap dalam bekerja di bidang busana (fesyen), mampu membaca peluang pasar dan usaha di bidang seni dan ekonomi kreatif, untuk membangun visi dan <i>passion</i> , serta melakukan pembelajaran berbasis proyek nyata sebagai simulasi proyek kewirausahaan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami konsep menjadi <i>technopreneur</i> di bidang busana (fesyen) 2. Menerapkan proyek kewirausahaan di bidang busana (fesyen)
Dunia Industri dan Perkembangan Mode (DIPM)	Pada akhir fase E, peserta didik mampu mendeskripsikan ekosistem industri mode dan <i>overview fashion industry</i> , memahami model bisnis di lingkup industri <i>fashion</i> , memahami perubahan gaya dan selera sesuai dengan perkembangan mode dan <i>trend</i> , mengenal dan memahami karya desainer dan produk <i>fashion</i> , memahami konsep <i>sustainable fashion</i> , memahami potensi lokal dan kearifan lokal dalam produk <i>fashion</i> .	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami ekosistem industri mode 2. Memahami perkembangan mode busana 3. Memahami <i>sustainable fashion</i>
Dasar <i>Branding</i> dan <i>Marketing</i> (DBM)	Pada akhir fase E, peserta didik mampu memahami <i>branding</i> dan <i>marketing</i> , menjelaskan segmentasi pasar, memahami <i>DNA brand</i> , memahami pesaing dari produk busana, menjelaskan definisi dan konsep <i>marketing</i> dan <i>digital marketing</i> .	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami <i>branding</i> dan <i>marketing</i> 2. Menganalisis strategi pemasaran



Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan
Menggambar Mode (MM)	Pada akhir fase E, peserta didik mampu menerapkan dan membuat gambar anatomi tubuh dan dasar ilustrasi, mencampur warna, implementasi desain dan detail ke anatomi tubuh, dan membuat desain teknis secara digital.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami dasar ilustrasi 2. Membuat desain busana secara manual 3. Membuat desain teknis secara digital
Dasar Fashion Design (DFD)	Pada akhir fase E, peserta didik mampu memahami proses penciptaan desain dengan menerapkan dasar-dasar desain, memahami dan membedakan style dan look, menemukan inspirasi, membuat kolase, menerapkan cara mencari bentuk dan mengembangkan desain berdasarkan style dan look.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami proses penciptaan desain 2. Memahami desain busana berdasarkan <i>style</i> dan <i>look</i>
Proses Produksi Busana	Pada akhir fase E, peserta didik mampu memahami tentang K3 di bidang busana (fesyen), proses produksi busana di Industri, pengetahuan tentang aspek perawatan peralatan, dan pengelolaan SDM di Industri.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami produksi busana di industri 2. Menganalisis SDM di industri
Perkembangan teknologi di industri dan dunia kerja serta isu-isu global pada bidang busana (fesyen)	Pada akhir fase E, peserta didik memahami perkembangan proses produksi pada industri busana (fesyen) mulai dari konvensional hingga penggunaan alat/mesin dengan teknologi modern, penggunaan aplikasi gambar penunjang desain busana, penerapan teknologi digital dalam dunia industri, isu pemanasan global, perubahan iklim, aspek-aspek (singkat) ketenagakerjaan, Product Life Cycle (reuse, recycling, dan reduce).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami perkembangan proses produksi pada industri busana (fesyen) 2. Menganalisis teknologi digital pada industri busana 3. Memahami isu global di bidang busana (fesyen) 4. Menganalisis aspek-aspek ketenagakerjaan
Dasar Pola (DP)	Pada akhir fase E, peserta didik mampu memahami dan melakukan pengukuran tubuh, serta menerapkan pembuatan pola dasar teknik konstruksi.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami pengukuran tubuh 2. Membuat pola dasar teknik konstruksi

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan
Teknik Dasar Menjahit (TDM)	Pada akhir fase E, peserta didik mampu menjelaskan sikap kerja dalam menjahit, mengoperasikan dan memperbaiki mesin jahit dan mesin penyelesaian, memahami teknik menjahit sesuai dengan jenis-jenis bahan, memahami standar kualitas dan finishing hasil jahitan dan menjahit busana sederhana.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengoperasikan mesin jahit dan mesin penyelesaian 2. Memahami teknik-teknik menjahit 3. Menjahit busana sederhana

Berikut contoh alur tujuan pembelajaran yang digunakan dalam buku ini. Guru dapat mengembangkan alur tujuan pembelajaran sendiri sesuai dengan berdasarkan kebutuhan dan potensi peserta didik di sekolah masing-masing.

Contoh Alur Tujuan Pembelajaran



Elemen Profil *technopreneur*, peluang usaha dan pekerjaan/profesi di bidang busana (fesyen)

1. Memahami konsep menjadi *technopreneur* di bidang busana (fesyen)
2. Menerapkan proyek kewirausahaan di bidang busana (fesyen)

Elemen Dunia Industri dan Perkembangan Mode (DIPM)

1. Memahami ekosistem industri mode
2. Memahami perkembangan mode busana
3. Memahami *sustainable fashion*

Elemen Dasar *Branding* dan *Marketing* (DBM)

1. Memahami *branding* dan *marketing*
2. Menganalisis strategi pemasaran

Elemen Menggambar Mode (MM)

1. Memahami dasar ilustrasi
2. Membuat desain busana secara manual
3. Membuat desain teknis secara digital

Elemen Dasar *Fashion Design* (DFD)

1. Memahami proses penciptaan desain
2. Memahami desain busana berdasarkan *style* dan *look*

Elemen Proses Produksi Busana

1. Memahami produksi busana di industri
2. Menganalisis SDM di industri

Elemen Perkembangan teknologi di industri dan dunia kerja serta isu global pada bidang busana (fesyen)

1. Memahami perkembangan proses produksi pada industri busana (fesyen)
2. Menganalisis teknologi digital pada industri busana
3. Memahami isu global di bidang busana (fesyen)
4. Menganalisis aspek-aspek ketenagakerjaan

Elemen Dasar Pola (DP)

1. Memahami pengukuran tubuh
2. Membuat pola dasar teknik konstruksi

Elemen Teknik Dasar Menjahit (TDM)

1. Mengoperasikan mesin jahit dan mesin penyelesaian
2. Memahami teknik-teknik menjahit
3. Menjahit busana sederhana

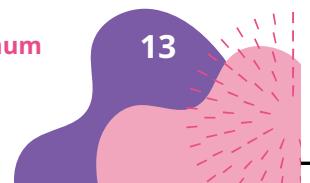
C. Strategi Pembelajaran

Pembelajaran dapat dilakukan menggunakan berbagai pendekatan, strategi, metode, dan model yang sesuai dengan karakteristik kompetensi yang harus dipelajari. Model-model pembelajaran yang dapat digunakan antara lain pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*), *teaching factory*, pembelajaran berbasis penyingkapan (*discovery learning*), pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*), pembelajaran menemukan (*inquiry learning*), atau salah satu model yang digunakan sebagai strategi pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Keallian Busana ialah model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*).

Strategi pembelajaran yang digunakan pada elemen Profil technopreneur, peluang usaha dan pekerjaan/profesi di bidang busana (fesyen), Dunia Industri dan Perkembangan Mode, Dasar Branding dan Marketing (DBM), Dasar Fashion Design, Proses Produksi Busana, Perkembangan teknologi di industri dan dunia kerja serta isu-isu global pada bidang busana (fesyen) dapat menggunakan model pembelajaran *problem-based learning*. Namun, guru dapat menggunakan model lain yang sesuai berdasarkan hasil penilaian awal yang sudah dilakukan oleh guru sebelumnya. Dalam model pembelajaran berbasis masalah, dimana peserta didik yang awalnya diasumsikan sebagai subjek yang tidak mengetahui apa-apa menjadi objek yang dapat dijadikan mitra, dan pemberi inspirasi dalam pembelajaran. Sintak pembelajaran ini adalah seperti berikut.

1. Orientasi peserta didik pada masalah.
2. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar.
3. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok.
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses penyelesaian masalah.

Strategi pembelajaran yang digunakan pada elemen Dasar Pola (DP), Teknik Dasar Menjahit (TDM), Menggambar Mode dan Teknik Dasar



Menjahit dapat menggunakan model *project-based learning*. Namun, guru dapat menggunakan model lain yang sesuai berdasarkan hasil penilaian awal yang sudah dilakukan oleh guru sebelumnya. Model *project-based learning* berdasarkan tugas nyata yang memberikan tantangan pada peserta didik berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengelola pembelajaran dengan menggunakan kerja proyek. Sintak yang terdapat pada model *project-based learning* adalah seperti berikut.

1. Membuka pembelajaran dengan pertanyaan menantang.
2. Menerncanakan proyek.
3. Menyusun jadwal aktivitas.
4. Mengawasi jalannya proyek.
5. Menilai produk yang dihasilkan.
6. Evaluasi.

D. Asesmen

Penilaian yang digunakan dalam buku ini adalah penilaian awal, formatif, dan sumatif. Penilaian awal merupakan penilaian yang dilakukan secara spesifik dengan tujuan untuk mengidentifikasi, mengetahui karakteristik, kondisi kompetensi, kekuatan, kelemahan model belajar peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran dapat dirancang sesuai dengan kompetensi dan kondisi peserta didik yang beragam. Asesmen awal dapat memetakan kemampuan peserta didik secara cepat. Guru akan mengetahui siapa saja peserta didik yang sudah paham, agak paham, dan yang belum paham. Dengan demikian, guru dapat menyesuaikan materi pembelajaran dengan kemampuan peserta didik. Terdapat dua jenis asesmen awal, yaitu asesmen awal kognitif dan asesmen awal nonkognitif. Asesmen awal kognitif dapat dilakukan dengan memberikan soal asesmen pada semua peserta didik di kelas, kemudian dilakukan tindak lanjut seperti melakukan

penilaian pembelajaran materi yang sudah diajarkan sebelum memulai pembelajaran materi baru. Penilaian awal nonkognitif dapat dilakukan dengan memberikan gambar emosi kepada peserta didik, kemudian peserta didik diminta untuk mengekspresikan perasaannya selama pembelajaran dengan membuat gambar atau tulisan. Penilaian ini dapat ditindak lanjut dengan mengidentifikasi ekspresi emosi negatif peserta didik dan kemudian diajak untuk berdiskusi. Kreativitas seorang guru sangat menentukan tahap persiapan untuk menyusun instrumen penilaian awal kognitif maupun nonkognitif. Tahap pelaksanaan membutuhkan kemampuan yang baik terutama pada saat wawancara atau memberikan peserta didik kesempatan bercerita pada penilaian awal nonkognitif. Begitupun pada saat tindak lanjut diperlukan kesungguhan seorang guru untuk memikirkan secara matang mengenai langkah terbaik untuk dapat membantu peserta didik dengan segala kesulitannya.

Penilaian formatif dilaksanakan bertujuan untuk memantau dan memperbaiki proses pembelajaran serta mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran. Penilaian formatif bisa dilaksanakan dengan mengumpulkan informasi mengenai: (1) peserta didik yang mengalami hambatan atau kesulitan belajar; dan (2) perkembangan belajar peserta didik. Penilaian formatif merupakan bagian dari langkah-langkah pembelajaran, dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung yang merupakan bagian dari praktik keseharian pendidik dan peserta didik di dalam proses belajar-mengajar di kelas.

Penilaian sumatif bertujuan untuk menilai pencapaian hasil belajar peserta didik sebagai dasar penentuan: (1) kenaikan kelas; dan (2) kelulusan dari satuan pendidikan. Asesmen sumatif dapat juga diartikan sebagai penggunaan tes-tes pada akhir suatu periode pengajaran tertentu yang meliputi beberapa atau semua unit pelajaran yang diajarkan dalam satu semester.

Dalam buku Dasar-Dasar Busana, penilaian awal dilakukan dengan pertanyaan awal pembelajaran. Pertanyaan berupa tes tertulis atau tes lisan pada setiap awal pembelajaran setiap babnya. Penilaian formatif

dilakukan dalam bentuk aktivitas-aktivitas baik aktivitas mandiri maupun kelompok. Penilaian ini dilengkapi dengan rubrik penilaian yang disertakan pada setiap aktivitas pada setiap babnya. Penilaian sumatif dilakukan dengan instrumen tes tertulis berbentuk soal uraian yang dilaksanakan setiap akhir pembelajaran pada setiap babnya. Peserta didik dikatakan tuntas apabila sudah menguasai kompetensi pada setiap asesmen yang dilakukan sesuai tujuan pembelajaran.

Berikut ini rubrik dan lembar penilaian yang dapat digunakan untuk penilaian aktivitas peserta didik.

Tabel 4 Lembar Penilaian Presentasi

No.	Nama Peserta Didik	Aspek yang Dinilai						Skor/Jumlah
		1	2	3	4	5	6	
1.								
2.								
3.								
dst.								

Aspek Penilaian Presentasi

1. Kemampuan menghargai pendapat teman lain.
2. Kemampuan mempertanggungjawabkan argumentasi.
3. Kemampuan mengajukan pertanyaan.
4. Kemampuan menggunakan banyak ide (kreatif).
5. Bersemangat (pantang menyerah).
6. Penggunaan media presentasi.

Tabel 5 Rubrik Penilaian Presentasi

No	Aspek Penilaian	Indikator untuk Skor			
		4	3	2	1
1	Kemampuan menghargai pendapat teman lain	Menghargai pendapat teman lain dengan sangat baik	Menghargai pendapat teman lain dengan baik	Menghargai pendapat teman lain dengan cukup baik	Tidak Menghargai pendapat teman lain

No	Aspek Penilaian	Indikator untuk Skor			
		4	3	2	1
2	Kemampuan mempertanggungjawabkan argumentasi	Memper-tanggung-jawabkan argumentasi dengan sangat baik	Memper-tanggung-jawabkan argumentasi dengan baik	Memper-tanggung-jawabkan argumentasi dengan cukup baik	memper-tanggung jawabkan argumen-tasi dengan tidak baik
3	Kemampuan mengajukan pertanyaan	Mengajukan pertanyaan dengan sangat baik	Mengajukan pertanyaan dengan baik	Mengajukan pertanyaan dengan cukup baik	Mengajukan pertanyaan dengan tidak baik
4	Kemampuan menggunakan banyak ide (kreatif)	Mampu menggunakan banyak ide (kreatif) dengan sangat baik	Mampu menggunakan banyak ide (kreatif) dengan baik	Mampu menggunakan banyak ide (kreatif) dengan cukup baik	Mampu menggunakan banyak ide (kreatif) dengan tidak baik
5	Bersemangat (pantang menyerah)	Sangat bersemangat dalam mengikuti presentasi	Bersemangat dalam mengikuti presentasi	Cukup bersemangat dalam mengikuti presentasi	Tidak bersemangat dalam mengikuti presentasi
6	Penggunaan media presentasi	Menggunakan media presentasi dengan sangat baik	Menggunakan media presentasi dengan baik	Menggunakan media presentasi dengan cukup baik	Menggunakan media presentasi dengan tidak baik

- Skor Maksimum = 24
- Nilai akhir + Konversi skor dalam angka

$$= \frac{\text{Jumlah perolehan skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Tabel 6 Lembar Penilaian Pembuatan Karya

No	Aspek Penilaian	skor			
		4	3	2	1
1	Kesesuaian isi karya dengan perintah tugas				
2	Kreativitas dalam membuat karya				
3	Kerapian dan kebersihan				
4	Orisinalitas				

Tabel 7 Rubrik Penilaian Pembuatan Karya

No.	Aspek Penilaian	Indikator untuk Skor			
		4	3	2	1
1	Kesesuaian isi karya dengan perintah tugas	Hasil jadi karya sangat sesuai dengan perintah.	Hasil jadi karya sesuai dengan perintah.	Hasil jadi karya cukup sesuai dengan perintah.	Hasil jadi karya tidak sesuai dengan perintah.
2	Kreativitas dalam membuat karya	Hasil karya sangat kreatif.	Hasil karya kreatif.	Hasil karya cukup kreatif.	Hasil karya tidak kreatif.
3	Kerapian dan kebersihan	Kerapian dan kebersihan karya sangat baik.	Kerapian dan kebersihan karya baik.	Kerapian dan kebersihan karya cukup baik.	Kerapian dan kebersihan karya tidak baik.
4	Orisinalitas	Hasil jadi karya yang dibuat sangat orisinal.	Hasil jadi karya yang dibuat orisinal.	Hasil jadi karya yang dibuat cukup orisinal.	Hasil jadi karya yang dibuat tidak orisinal.

- Skor Maksimum = 16
- Skor akhir + Konversi skor dalam angka

$$= \frac{\text{Jumlah perolehan skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Tabel 8 Lembar Penilaian Menganalisis

No.	Nama Peserta Didik	Aspek yang Dinilai				Skor/Jumlah
		1	2	3	4	
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
dst.						

Aspek Penilaian Menganalisis

1. Hasil analisis sesuai dengan materi
2. Cara berpikir dalam menganalisis

3. Penggunaan bahasa yang baik dan benar

4. Orisinalitas

Tabel 9 Rubrik Penilaian Menganalisis

No	Aspek Penilaian	Indikator untuk Skor			
		4	3	2	1
1	Hasil analisis sesuai dengan materi	Hasil analisis sangat lengkap dan sesuai dengan materi	Hasil analisis lengkap dan sesuai dengan materi	Hasil analisis cukup lengkap dan sesuai dengan materi	Hasil analisis tidak lengkap dan tidak sesuai dengan materi
2	Cara berpikir dalam menganalisis	Cara berpikir dalam menganalisis sangat sistematis	Cara berpikir dalam menganalisis sistematis	Cara berpikir dalam menganalisis cukup sistematis	Cara berpikir dalam menganalisis tidak sistematis
3	Penggunaan bahasa yang baik dan benar	Menggunakan bahasa Indonesia dengan sangat baik	Menggunakan bahasa Indonesia dengan baik	Menggunakan bahasa Indonesia dengan cukup baik	Menggunakan bahasa Indonesia dengan tidak baik
4	Orisinalitas	Hasil analisis sangat orisinal	Hasil analisis orisinal	Hasil analisis cukup orisinal	Hasil analisis tidak orisinal

- Skor Maksimum = 16
- Skor akhir + Konversi skor dalam angka

$$= \frac{\text{Jumlah perolehan skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Tabel 10 Lembar Penilaian Menyiapkan Alat

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian		Total Skor
		Kelengkapan Alat	Alat Sesuai Standar	

Tabel 11 Rubrik Penilaian Menyiapkan Alat

No.	Aspek Penilaian	Indikator untuk Skor			
		4	3	2	1
1	Kelengkapan alat	Metlin, peterban, buku catatan dan alat tulis disiapkan dengan lengkap	Hanya 2 alat yang disiapkan	Hanya 1 alat yang disiapkan	Tidak menyiapkan alat
2	Alat sesuai standar	Metlin, peterban, buku catatan dan alat tulis dapat digunakan sesuai fungsinya dengan baik	Hanya 2 alat yang dapat digunakan sesuai fungsinya dengan baik	Hanya 1 alat yang dapat digunakan sesuai fungsinya dengan baik	Alat tidak dapat digunakan sesuai fungsinya dengan baik

- Skor Maksimum = 8
- Skor akhir + Konversi skor dalam angka

$$= \frac{\text{Jumlah perolehan skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Tabel 12 Lembar Penilaian Pengambilan Ukuran

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian			Total Skor
		Persiapan Alat	Ketepatan Teknik Mengukur Tubuh	Hasil Mengukur Tubuh	

Tabel 13 Rubrik Penilaian Pengambilan Ukuran

Aspek yang Dinilai	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Persiapan alat	Metlin, peterban, buku catatan dan alat tulis disiapkan dengan lengkap dan sesuai standar	Hanya 2 alat yang disiapkan	Hanya 1 alat yang disiapkan	Tidak menyiapkan alat

Aspek yang Dinilai	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Ketepatan teknik mengukur tubuh	Teknik mengukur tubuh dilakukan sesuai dengan prosedur pada semua jenis ukuran yang diambil	Teknik mengukur tubuh dilakukan sesuai dengan prosedur namun ada 2 jenis ukuran yang diambil tidak sesuai prosedur	Teknik mengukur tubuh dilakukan sesuai dengan prosedur namun ada 4 jenis ukuran diambil tidak sesuai prosedur	Teknik mengukur tubuh dilakukan sesuai dengan prosedur namun ada 6 jenis ukuran diambil tidak sesuai prosedur
Hasil mengukur tubuh	Hasil mengukur tubuh tepat, benar pada semua jenis ukuran yang diambil	Hasil mengukur tubuh, benar namun ada 2 jenis ukuran yang tidak tepat	Hasil mengukur tubuh, benar namun ada 4 jenis ukuran yang tidak tepat	Hasil mengukur tubuh, benar namun ada 6 jenis ukuran yang tidak tepat

- Skor Maksimum = 12
- Skor akhir + Konversi skor dalam angka

$$= \frac{\text{Jumlah perolehan skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Tabel 14 Lembar Penilaian Pembuatan Pola Dasar

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian			Total Skor
		Persiapan Alat dan Bahan	Pembuatan Pola	Hasil	

Tabel 15 Rubrik Penilaian Pembuatan Pola Dasar

Aspek Penilaian	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Persiapan alat dan bahan pembuatan pola kecil (Buku Pola, Kertas Doorslag (Warna Pink, Hijau, Biru), Lem Kertas, Skala, Penggaris, Pensil Hitam dan Pensil Merah Biru, Gunting Kertas) Alat dan bahan pembuatan pola besar (Kertas Pola, Penggaris Besar, Metlin/ Meteran, Pensil Hitam dan Spidol Warna Merah Biru, Gunting Kertas)	Semua alat dan bahan pembuatan pola kecil dan pola besar disiapkan dengan lengkap	Alat dan bahan pembuatan pola kecil dan pola besar disiapkan namun kurang 1 alat	Alat dan bahan pembuatan pola kecil dan pola besar disiapkan namun kurang 2 alat	Alat dan bahan pembuatan pola kecil dan pola besar disiapkan namun kurang 3 alat
Pembuatan pola	Pola dibuat sesuai langkah pembuatan pola dan ukuran semua tepat	Pola dibuat sesuai langkah pembuatan pola namun 1 ukuran tidak tepat	Pola dibuat sesuai langkah pembuatan pola namun 2 ukuran tidak tepat	Pola dibuat sesuai langkah pembuatan pola namun 3 ukuran tidak tepat
Hasil	Pola dilengkapi tanda pola, rapi dan bersih	Pola dilengkapi tanda pola, rapi namun kurang bersih	Pola dilengkapi tanda pola, bersih, namun kurang rapi	Pola tidak dilengkapi tanda pola, tidak bersih, dan tidak rapi
<ul style="list-style-type: none"> • Skor Maksimum = 12 • Skor akhir + Konversi skor dalam angka = $\frac{\text{Jumlah perolehan skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$ 				

E. Penjelasan Buku Siswa

Buku siswa merupakan buku yang digunakan untuk peserta didik sebagai panduan kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk memudahkan peserta didik dalam mencapai setiap kompetensi yang telah ditetapkan. Buku siswa tidak hanya sebagai bahan bacaan, tetapi juga sebagai media untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan dalam pembelajaran. Kegiatan-kegiatan yang telah dirancang tersebut

diharapkan dapat menumbuhkan kreativitas dan motivasi peserta didik dalam melaksanakan kegiatan di sekolah maupun di luar sekolah. Adanya buku siswa ini bukan berarti guru harus mengikuti sesuai dengan isi buku. Guru juga masih dapat mengembangkan materi atau kegiatan lain yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Setiap sub-bab pada buku siswa ini berisi pembelajaran sesuai dengan judul bab dan terdiri atas kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan oleh peserta didik seperti mengamati, berdiskusi, bereksplorasi, dan beraksi. Guru dapat menggunakan buku siswa dalam melakukan langkah-langkah pembelajaran. Setiap kegiatan di dalam buku siswa terdapat ikon-ikon kegiatan seperti kegiatan belajar, berdiskusi, dan bereksplorasi yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada peserta didik mengenai perintah yang diberikan.

Melalui kegiatan pembelajaran dengan buku siswa, guru dapat mengenal peserta didik lebih dekat melalui pengamatan terhadap hasil kerja peserta didik yang telah disusun di setiap pembelajaran. Guru dapat melihat perkembangan pengetahuan dan keterampilan serta sikap peserta didik berdasarkan kompetensi pembelajaran yang telah ditetapkan.

F. Skema Pembelajaran

Tabel 16 Skema Pembelajaran

Bab	Saran Waktu Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Pokok Materi	Kata Kunci	Aktivitas Pembelajaran	Sumber Belajar yang Digunakan
1	24 jpl x 45 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan profil teknopreneur, 2. Mendeskripsikan pekerjaan atau profesi kewirausahaan di bidang busana (fesyen), 3. Menjelaskan kepribadian dan sikap dalam bekerja di bidang busana (fesyen), 4. Membaca peluang pasar dan usaha di bidang seni dan ekonomi kreatif, 5. Melakukan pembelajaran berbasis proyek nyata sebagai simulasi proyek kewirausahaan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep menjadi Teknopreneur 2. Profesi di bidang busana 3. Sikap dan kepribadian dan dalam bekerja di bidang busana 4. Peluang usaha di bidang seni dan ekonomi kreatif, untuk membangun visi dan passion, 5. Simulasi kewirausahaan. 	<p><i>Entrepreneur</i>, teknopreneur, profesi busana, peluang usaha, proyek entrepreneur</p>	<p>Peserta didik presentasi, dan menganalisis</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tim Studi dan Kementerian Pariwisata Ekonomi Kreatif. <i>Ekonomi Kreatif: Rencana Pengembangan MODE Nasional 2015-2019</i>. Jakarta: PT. Republik Solusi, 2015. 2. Tim Pengembangan Technopreneur ITS. <i>Technopreneur</i>. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Novermber (ITS) Surabaya, 2015.

2	24 jpl x 45 menit	<p>1. memahami ekosistem industri mode perkembangan mode busana, model bisnis dalam lingkup industri <i>fashion</i>, <i>trend</i>, konsep <i>sustainable fashion</i>, dan</p> <p>2. memahami potensi lokal serta kearifan lokal dalam produk <i>fashion</i></p> <p>3. mendeskripsikan ekosistem industri mode</p>	<p>1. Ekosistem industri mode dan <i>overview fashion industry</i></p> <p>2. Model bisnis di lingkup industri <i>fashion</i></p> <p>3. Perubahan gaya dan selera sesuai dengan perkembangan mode dan tren</p> <p>4. Karya desainer dan pendukung <i>fashion</i></p> <p>5. Konsep <i>sustainable</i></p> <p>6. Potensi lokal dan kearifan lokal dalam produk <i>fashion</i></p>	<p>ekosistem industri mode, <i>trend fashion</i>, <i>sustainable fashion</i>, potensi dan kearifan lokal</p>	<p>Peserta didik presentasi, menganalisis dan membuat karya</p>	<p>1. Vertica Bhardwaj & Ann Fairhurst. "Fast fashion: response to changes in the fashion industry" <i>The international review of retail, distribution and consumer research</i>, Volume 20, (2010): 165-173. https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09593960903498300</p> <p>2. Clara Encensia, , "Inilah Potret Perubahan Tren Fashion Dari Masa Ke Masa." <i>Jakarta</i>, 2022. https://highend-magazine.okezone.com/read/inilah-potret-perubahan-tren-fashion-dari-masa-ke-masa-9q15Qz</p> <p>3. Tim Studi dan Kementerian Pariwisata Ekonomi Kreatif. <i>Ekonomi Kreatif: Rencana Pengembangan MODE Nasional 2015-2019</i>. Jakarta: PT. Republik Solusi, 2015.</p>
3	24 jpl x 45 menit	<p>memahami tentang <i>branding</i> dan <i>marketing</i> serta mampu menganalisis strategi pemasaran.</p>	<p>1. Definisi branding</p> <p>2. DNA brand,</p> <p>3. Definisi pemasaran</p> <p>4. Digital marketing</p>	<p><i>Branding, marketing, DNA brand</i>, strategi pemasaran,</p>	<p>Peserta didik presentasi, menganalisis dan membuat karya</p>	<p>1. Putri, Debi Eka, dkk. <i>Brand Marketing</i>. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2021.</p> <p>2. Muchlisin Riadi. "Segmentasi Pasar (Pengertian, Tujuan, Dasar, Tahapan dan Hambatan)." 2019, https://www.kajianpustaka.com/2019/12/segmentasi-pasar-pengertian-tujuan-dasar-tahapan-dan-hambatan.html</p>

4	24 jpl x 45 menit	mampu membuat desain busana secara manual dan membuat desain teknis secara digital.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar Anatomi Tubuh dan Dasar Ilustrasi 2. Membuat Desain Teknis secara Digital 3. Implementasi Desain dan Detail ke Anatomi Tubuh 4. Mencampur Warna 	Anatomi tubuh, desain ilustrasi, desain busana manual, desain teknis digital	Peserta didik presen-tasi, meng-analisis dan membuat karya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nur Jamal Shaid. "Apa Itu Segmentasi Pasar: Pengertian, Jenis, dan Manfaatnya". 2022. https://money.kompas.com/read/2022/05/17/205119426/apa-itu-segmentasi-pasar-pengertian-jenis-dan-manfaatnya?page=2 2. https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/2430/5/BAB_III.pdf 3. Chodijah & Moh. Alim Zaman. <i>Desain Mode</i>. Depok: Meutia Cipta Sarana, 2001. 4. Sulasmi Darmaprawira. <i>Warna dan Desain</i>. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Pendidik, 1989. 5. Drudi Elisabetta & Paci Tiziana. <i>Figure Drawing For Fashion Design</i>. Amsterdam: The Pepin Pres BV, 2010. 6. Hartoko. <i>Rahasia Cepat Mahir Photoshop dan CorelDraw</i>. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2015. 7. Noerharyono. <i>Modul Komputer Desain</i>. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2012.
5. Segmentasi pasar, 6. Pesaing pada usaha bidang busana,	segmentasi pasar, peluang usaha					

5	24 jpl x 45 menit	mampu memahami proses penciptaan desain dengan menerapkan dasar-dasar desain serta mampu memahami desain busana berdasarkan <i>style</i> dan <i>look</i> .	<ol style="list-style-type: none"> 1. Proses penciptaan desain dengan menerapkan dasar-dasar desain 2. <i>Style</i> dan <i>look</i> 3. Menemukan inspirasi 4. Membuat kolase 5. Cara mencari bentuk dan mengembangkan desain berdasarkan <i>style</i> dan <i>look</i> 	unsur dan prinsip desain sumber inspirasi, <i>look</i> dan <i>style moodboard</i>	Peserta didik presen-tasi, meng-analisis dan membuat karya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Arifah Riyanto. <i>Bahan Ajar Dasar Desain</i>. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2009. 2. Arifah Riyanto. <i>Desain Busana</i>. Bandung: Yapemdo, 2003. 3. Arifah Riyanto. <i>Teori Busana</i>. Bandung: YAPEMDO Bandung. 2003.
6	24 jpl x 45 menit	Memahami produksi busana di industri Menganalisis pengelolaan SDM di industri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep kesehatan, keselamatan kerja di bidang busana 2. Proses produksi busana di Industri 3. Perawatan peralatan busana 4. Pengertian Sumber Daya Manusia 	kesehatan dan keselamatan kerja, produksi, busana, industri, sumber daya manusia	Peserta didik pre-sentasi, dan mengana-lisis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ajabar. <i>Manajemen Sumber Daya Manusia</i>. Yogyakarta: Grup Penerbit CV Budi Utama, 2020. 2. Ernawati, dkk. <i>Tata Busana Jilid 2</i>. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, 2008. 3. Rambat Lupiyoadi & Kurniawan. <i>Technopreneurship</i>. Jakarta: Salemba Empat, 2019. 4. Widihastuti. <i>Merchandising di Industri Garmen</i>. Yogyakarta: UNY Press, 2017.

7	24 jpl x 45 menit	mampu memahami tentang perkembangan teknologi di industri dan dunia kerja serta isu global pada bidang busana.	Perkembangan proses produksi pada industri busana, aspek-aspek ketenagakerjaan, teknologi digital pada industri busana, isi global di bidang fashion	5. Sumber Daya Manusia di Industri Busan 6. pengelolaan SDM di Industri.	teknologi industri, teknologi digital, isu global	Peserta didik melakukan presentasi dan analisis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Widihastuti. <i>Merchandising di Industri Garmen</i>. Yogyakarta: UNY Press, 2017. 2. Cecillia Amanda Lee. "Implementasi Teknologi dalam Industri Fashion." <i>Jakarta Binus University</i>, 2022. https://student-activity.binus.ac.id/himtri/2022/01/20/implementasi-teknologi-dalam-industri-fashion
8	24 jpl x 45 menit	memahami cara pengambilan ukuran tubuh dan pembuatan pola dengan sistem konstruksi.	1. Bagian-bagian tubuh 2. alat mengukur tubuh 3. Teknik mengukur tubuh 4. Pola busana 5. alat dan bahan pembuatan pola konstruksi 6. pembuatan pola konstruksi	5. Sumber Daya Manusia di Industri Busan 6. pengelolaan SDM di Industri.	analisis bentuk tubuh, ukuran tubuh, pola konstruksi	Peserta didik melakukan presentasi, analisis, dan praktek	<ol style="list-style-type: none"> 1. Farihah, dkk. <i>Konstruksi pola</i>. Grobogan: Sarnu untung, 2022. 2. Elin Karlina. <i>Teknik Mengambil Ukuran Badan</i>. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005. 3. Eri Novida. <i>Dasar Pola I</i>. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013. 4. https://www.youtube.com/watch?v=MFzoOidChFk

9	24 jpl x 45 menit	mampu mengoperasikan mesin jahit dan mesin penyelesaian, memahami teknik-teknik menjahit, serta mampu menjahit busana sederhana	Sikap kerja dalam menjahit, megoperasikan dan memperbaiki mesin jahit dan mesin penyelesaian, memahami teknik menjahit sesuai dengan jenis-jenis bahan, standar kualitas dan finishing hasil jahitan dan menjahit busana sederhana	mesin jahit, mesin penyelesaian, teknik-teknik menjahit, menjahit busana sederhana	Peserta didik melakukan analisis dan pembuatan karya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Porrie Muliawan. <i>Dasar-dasar Teknik Dasar Jahit-Menjahit</i>. Jakarta: Libri, 2006. 2. Helmon Hoesein. <i>Manajemen Produksi Busana</i>. Jakarta: Pandan Prima, 2008. 3. Iffat Amalia & Husna Widyani. <i>Tailor Handbook: Menjahit Itu Gampang</i>. Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015. 4. Titin Prihatini and Shelly Mutiara Kusumasari. "Perancangan Busana Casual Wanita dari Bahan Jumputan Dipadu Bahan Lurik." <i>Jurnal Socia Akademika</i>. Vol 6 no.1 (2020). https://aksk.e-journal.id/jisa/article/view/53 5. Wancik. <i>Bina Busana Petunjuk Lengkap Penyelesaian Jahitan Pakaian Wanita (Finishing)</i>. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2001. 6. Wijastuti, dkk. "Pelatihan Memelihara Alat Jahit (Maintenance & Repair) Keturahan Malasom Kabupaten Sorong." Papua Universitas Muhammadiyah Sorong, 2020. https://ejournal.um-sorong.ac.id/index.php/pjics/article/view/1236/667
---	-------------------	---	--	--	--	--



Kebaya bagiku bukan sepotong baju, tapi sebuah pembaharuan hidup yang mengubahkan!

- Anne Avantie -

KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Busana
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis: Ely Tri Wulandari, Sri Listiani

ISBN: 978-623-194-407-8 (no.jil.lengkap PDF)

978-623-194-408-5 (jil.1 PDF)

Bagian 2

Panduan Khusus



Dasar-Dasar Busana

I



**Profil
Teknopreneur,
Peluang Usaha,
dan Profesi di
Bidang Busana**

II



**Dunia Industri dan
Perkembangan
Mode**

III



**Dasar *Branding*
dan *Marketing***

IV



**Menggambar
Mode**

V



**Dasar *Fashion*
*Design***

VI



**Proses Produksi
Busana**

VII



**Perkembangan
Teknologi dan
Isu-Isu Global
pada Bidang
Busana**

VIII



Dasar Pola

IX



**Teknik Dasar
Menjahit**

KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Busana
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis: Ely Tri Wulandari, Sri Listiani

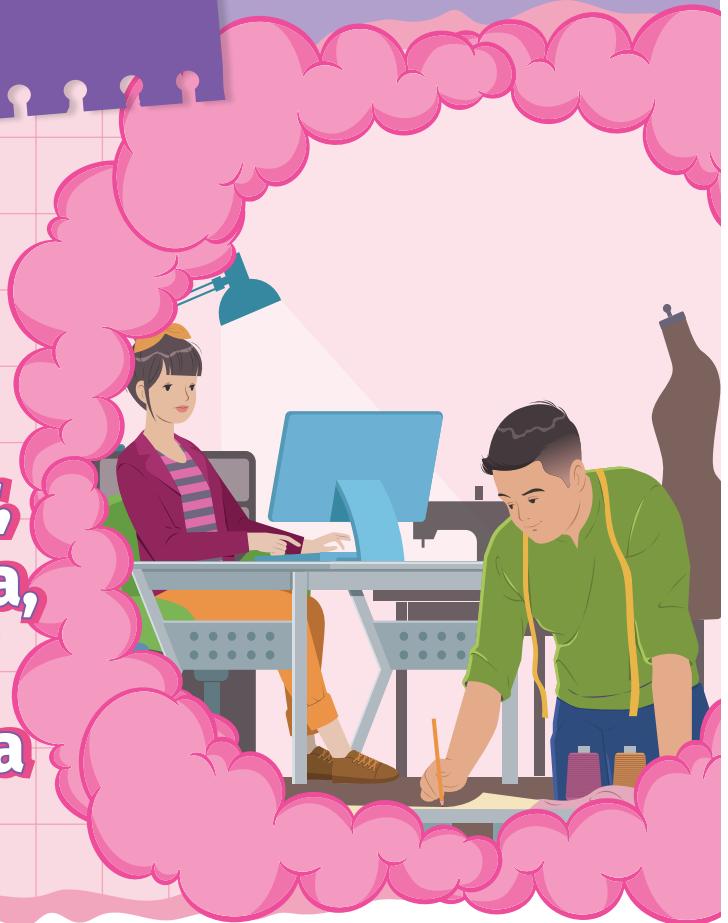
ISBN: 978-623-194-407-8 (no.jil.lengkap PDF)

978-623-194-408-5 (jil.1 PDF)

Panduan Khusus

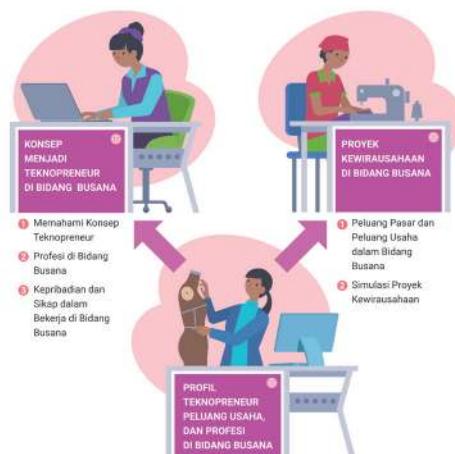
BAB I

Profil Teknopreneur, Peluang Usaha, dan Profesi di Bidang Busana



A. Pendahuluan

Materi Profil Teknopreneur, Peluang Usaha dan Pekerjaan/Profesi di Bidang Busana merupakan materi yang membangkitkan *passion* peserta didik pada bidang usaha busana. Materi ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada peserta didik tentang bidang usaha busana (fesyen) sehingga peserta didik tertarik untuk menjadi *entrepreneur* maupun teknopreneur di bidang busana. Materi yang dipelajari disajikan dalam peta konsep berikut.



B. Apersepsi

Terjadinya pandemi Covid-19 sejak tahun 2020 hingga sampai saat ini dampaknya masih dirasakan masyarakat. Dampak secara moril dan materil sangat mempengaruhi berbagai segi kehidupan. Dari segi ekonomi banyak usaha yang mengalami kerugian dan tutup karena tidak mampu bertahan ditengah pandemi. Salah satu bidang usaha yang dapat beradaptasi adalah bidang busana. Kebutuhan akan alat pelindung diri (APD) serta ketidakstabilan kondisi ekonomi membuat para pengusaha beralih atau berinovasi pada produksi APD sebagai upaya pencegahan penyebaran virus Covid-19. Mengambil peluang usaha yang ada untuk tetap bertahan merupakan sifat dari seorang *entrepreneur*. Pemanfaatan teknologi dalam kehidupan sehari-hari menjadi suatu hal penting dimasa pandemi. Akibatnya, dengan mengamati peluang usaha yang ada dan memanfaatkan penguasaan teknologi, lahir teknopreneur baru di berbagai bidang usaha.

Sebagai pemantik dalam mempelajari materi, guru dapat memberikan pertanyaan tentang bagaimana peluang usaha dibidang busana seiring dengan perkembangan teknologi. Guru dapat mengembangkan bentuk alternatif apersepsi yang bervariasi sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan kebutuhan peserta didik.

C. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Sebelum mempelajari materi tentang Profil Teknopreneur, Peluang Usaha dan Pekerjaan/Profesi di Bidang Busana (Fesyen), tidak ada konsep awal maupun keterampilan prasyarat yang diperlukan. Namun, pengalaman peserta didik dalam kehidupan sehari-hari dengan mengamati pekerjaan di bidang busana (fesyen) akan membantu memahami materi ini.

D. Penyajian Materi Esensial

1. Konsep Menjadi Teknopreneur

Entrepreneur atau wirausaha dapat dimaknai sebagai seseorang yang mengelola dan mengorganisasi suatu bentuk usaha yang inovatif dengan memperhitungkan segala resiko yang dialaminya. Teknopreneur diartikan sebagai *entrepreneur* yang memanfaatkan perkembangan teknologi menjadi sebuah usaha (Siregar, Dodi: 2020). Untuk menjadi teknopreneur di bidang busana, seorang *entrepreneur* harus memiliki kemampuan berikut:

- a. senantiasa berinovasi,
- b. mampu menggali potensi-potensi sumber daya yang ada di seluruh Indonesia,
- c. mampu berkolaborasi dengan semua pihak baik pemerintah, masyarakat maupun peneliti;
- d. menguasai teknologi terbaru di bidang busana maupun bidang pemasaran, dan
- e. senantiasa mengikuti perkembangan tren busana sehingga dapat memenuhi kebutuhan dari yang masyarakat butuhkan.

2. Beberapa Teknopreneur

- a. Mark Zuckerberg adalah pendiri Facebook yang diluncurkan tahun 2004.
- b. William Tanuwijaya adalah pendiri dari situs Tokopedia, sebuah situs web perdagangan elektronik.
- c. Achmad Zaky bersama rekannya Nugroho Herucahyono, mendirikan Bukalapak.com pada tahun 2011.
- d. Jason Lamuda mendirikan BerryBenka sebagai *website* belanja *online* fesyen dan kecantikan di Indonesia.
- e. Catherine Hindra Sutjahyo bersama Hadi Wenas mendirikan fashion *online* Zalora. Zalora merupakan bagian dari *sub holding company* dengan berfokus pada *fashion online*.

3. Profesi di Bidang Busana

Beberapa profesi yang dapat kita temui keberadaannya dalam bisnis bidang busana (fesyen), di antaranya seperti berikut.

- a. *Fashion Stylist*
- b. *Fashion Merchandiser*
- c. *Fashion Creative Director*
- d. *Fashion Designer*
- e. *Fashion Journalist*
- f. *Pattern Maker*
- g. *Garment Technologist*

4. Sikap Bekerja di Bidang Busana

Sikap yang sebaiknya dimiliki ialah seperti berikut.

- a. Komunikatif dan terampil secara interpersonal
- b. Memahami bisnis dengan baik
- c. Semangat kompetitif

- d. Bekerja dalam tim dengan baik
- e. Pengetahuan dan ketertarikan pada tren busana

5. Kepribadian dalam Bekerja di Bidang Busana

- a. Memiliki rasa percaya diri
- b. Berorientasi pada tugas dan hasil
- c. Pengambil risiko
- d. Kepemimpinan
- e. Keorisinilan
- f. Berorientasi ke masa depan

6. Proyek Kewirausahaan di Bidang Busana

- a. Peluang Usaha adalah semua ide bisnis, prospek, perencanaan, maupun kesempatan lain untuk suatu usaha yang sedang dikembangkan atau akan dimulai (Utami, 2021). Hal yang diinginkan diperoleh dengan mengoptimalkan manfaat dari segala faktor yang ada, baik faktor internal maupun faktor eksternal.
- b. Sumber Peluang Usaha
 - 1) Peluang dari Diri Sendiri
 - 2) Peluang dari Lingkungan
 - 3) Peluang Usaha dari Perubahan yang Terjadi
 - 4) Peluang dari Konsumen
 - 5) Peluang dari Informasi yang Diperoleh

7. Analisis Peluang Usaha

Analisis peluang usaha dilakukan sebelum memulai usaha. Analisis peluang usaha dapat menggunakan analisis SWOT. Analisis SWOT bertujuan mengetahui keadaan usaha secara komprehensif.

8. Contoh Jenis Usaha di Bidang Busana

- a. Usaha Menjahit Perseorangan
 - 1) *Modiste*
 - 2) *Tailor*
 - 3) *Haute Couture*
 - 4) *Atelier*
- b. *Boutique*
- c. *Factory Outlet*
- d. Konveksi
- e. Industri Garmen

9. *Business Plan*

Berarti rancangan pelaksanaan usaha secara utuh. *Business plan* berupa dokumen yang disiapkan oleh enterpreneur yang berisi perencanaan, pemasaran permodalan manufaktur, dan sumber daya manusia.

Contoh *Business Plan* sederhana berisi

- a. Latar belakang
- b. Deskripsi perusahaan
- c. Barang dan jasa yang diproduksi
- d. Analisis aspek pasar
- e. Analisis aspek teknis
- f. Analisis Aspek Manajemen
- g. Analisis aspek finansial

E. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Penilaian yang dilakukan untuk mengecek kesiapan dan animo peserta didik sebelum pembelajaran ini dapat dilakukan dengan menggunakan soal sebagai berikut.

1. Apakah kamu tertarik untuk membuka sebuah usaha di bidang busana? Ataukah, kamu tertarik untuk bekerja pada industri di bidang busana?
2. Siapakah *entrepreneur* itu?
3. Apakah kamu pernah berbelanja online? Aplikasi apa yang digunakan dalam melakukan belanja?
4. Berdasarkan pengalaman yang kamu miliki tentang usaha di bidang busana, sebutkan macam - macam usaha di bidang busana?

Setelah mendapatkan hasil jawaban dari penilaian sebelum pembelajaran, guru dapat mengelompokkan siswa berdasarkan jawaban siswa. Misalnya, kelompok siswa sudah mempunyai pengalaman dalam kehidupan sehari-hari dengan materi yang akan dipelajari dan kelompok yang belum mempunyai pengalaman. Hal ini sebagai bekal guru dalam mengetahui kesiapan peserta didik dan animo peserta didik terhadap materi.

F. Panduan Pembelajaran

1. Waktu yang digunakan untuk pembelajaran ini adalah 24 JP x 45 menit. Jumlah tatap muka 4 x TM @ 6 jam (dapat disesuaikan dengan kondisi masing-masing, khususnya peserta didik).
2. Tujuan dari pembelajaran ini adalah: setelah mempelajari materi ini, peserta didik mampu:
 - a. menjelaskan profil teknopreneur,
 - b. mendeskripsikan pekerjaan atau profesi kewirausahaan di bidang busana (fesyen),

- c. menjelaskan kepribadian dan sikap dalam bekerja di bidang busana (fesyen),
 - d. membaca peluang pasar dan usaha di bidang seni dan ekonomi kreatif,
 - e. melakukan pembelajaran berbasis projek nyata sebagai simulasi projek kewirausahaan.
3. Langkah-Langkah Pembelajaran

a. Kegiatan Pendahuluan

Peserta didik diberi pertanyaan pemantik dengan mengajukan pertanyaan kepada peserta didik. Misalnya, “Bagaimanakah profil seorang pengusaha yang memanfaatkan perkembangan teknologi di bidang busana?”. Alternatif jawaban yang akan dikemukakan peserta didik, yaitu menggunakan alat-alat canggih dalam produksi, menggunakan teknologi dalam penjualannya sehingga bisa sukses dikenal masyarakat. Guru dapat memberikan apresiasi kepada peserta didik yang berhasil menyebutkan jawaban tersebut. Selanjutnya, guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar memiliki rasa ingin tahu terhadap materi yang akan dipelajari.

b. Kegiatan Inti

Guru memberikan penilaian sebelum pembelajaran kepada peserta didik sebagai orientasi peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari. Kemudian, guru dapat membuat kelompok pada pembelajaran sesuai hasil jawaban peserta didik pada pertanyaan diagnostic secara heterogen.

Peserta didik berkolaborasi mendiskusikan materi yang diberikan guru. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengungkap pengalamannya menggunakan media sosial maupun pengalamannya berbelanja online di beberapa aplikasi Peserta didik kemudian mengidentifikasi latar belakang terciptanya media sosial dan situs-situs belanja online yang banyak digunakan konsumen. Peserta didik dibekali penjelasan

mengenai *entrepreneur* dan teknopreneur. Selanjutnya, peserta didik diminta untuk melakukan Aktivitas 1.1. Aktivitas 1.1 dapat menggunakan tabel 1.1.

Tabel 1.1 Format Aktivitas 1.1

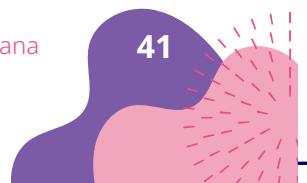
Profil Teknopreneur	Produk Teknologi yang Didirikan	Sejarah Pendirian	Hal positif yang Bisa Menginspirasi

Jawaban yang dari peserta didik sangat bervariasi. Hal ini bergantung pada pengamatan peserta didik dan kesimpulan yang diambil oleh peserta didik. Penilaian dapat menggunakan tabel dan rubrik penilaian menganalisis pada Tabel 8 dan Tabel 9 pada panduan umum.

Alternatif Aktivitas 1.1 adalah peserta didik mengungkapkan pengalamannya menggunakan aplikasi dalam berbelanja secara online. Kemudian, peserta didik mencoba mencari informasi tentang profil teknopreneur pada aplikasi belanja yang digunakan. Peserta didik dapat mempresentasikan hasil informasi yang didapat. Rubrik penilaian dapat menggunakan rubrik penilaian Tabel 5 yang ada pada panduan umum yaitu rubrik penilaian presentasi.

Setelah memahami tentang profil teknopreneur, selanjutnya peserta didik mendeskripsikan pekerjaan atau profesi kewirausahaan di bidang busana (fesyen) yang terdapat di Aktivitas 1.2.

Alternatif kegiatan yang bisa dilakukan adalah dengan melakukan wawancara pada orang yang berprofesi pada bidang busana. Hal-hal yang bisa ditanyakan adalah tentang *job description*-nya, kompetensi apa yang dibutuhkan untuk berprofesi itu dan motivasi apa yang bisa didapatkan dari hasil wawancara tersebut.



Tabel 1.2 Format Aktivitas 1.2

No	Nama	Profesi	Diskripsi Pekerjaannya	Motivasi yang Bisa Didapatkan

Jawaban yang dari peserta didik sangat bervariasi. Hal ini bergantung pada pengamatan peserta didik dan kesimpulan yang diambil oleh peserta didik. Penilaian dapat menggunakan lembar dan rubrik penilaian presentasi yang ada pada panduan umum yaitu Tabel 4 dan Tabel 5.

Selesai mempelajari materi tentang pekerjaan atau profesi kewirausahaan di bidang busana (fesyen). Selanjutnya, peserta didik menjelaskan kepribadian dan sikap dalam bekerja di bidang busana (fesyen), untuk memahami materi ini peserta didik melakukan Aktivitas 1.3

Setelah mempelajari materi-materi diatas peserta didik mempelajari materi selanjutnya, yaitu Proyek Kewirausahaan di Bidang Busana. Peserta didik melakukan Aktivitas 1.3.

Dalam mengerjakan Aktivitas 1.3, peserta didik akan memberikan jawaban yang beragam sesuai dengan hasil analisis maupun hasil wawancara yang dilakukan dari peserta didik. Penilaian yang diberikan bisa dengan melihat hasil penjelasan peserta didik terhadap hasil Aktivitas 1.3. Guru dapat menggunakan lembar penilaian Tabel 8 dan rubrik penilaian Tabel 9 yang ada pada panduan umum yaitu rubrik dan penilaian menganalisis.

Selesai mempelajari tentang kepribadian dan sikap dalam bekerja di bidang busana (fesyen) peserta didik kemudian mempelajari tentang peluang pasar dan usaha di bidang busana. Peserta didik melakukan Aktivitas 1.4.

Rubrik dan lembar penilaian dapat menggunakan lembar penilaian Tabel 8 dan rubrik penilaian tabel 9 yang ada pada panduan umum yaitu rubrik dan lembar penilaian menganalisis. Untuk lembar dan rubrik penilaian presentasi pada Aktivitas 1.4 dapat menggunakan Tabel 4 dan Tabel 5 pada panduan umum.

Aktivitas 1.5 dilakukan peserta didik untuk mempelajari materi tentang *business plan*. Peserta didik terlebih dahulu membaca materi secara mandiri.

Rubrik dan lembar penilaian dapat menggunakan lembar penilaian Tabel 8 dan rubrik penilaian Tabel 9 yang ada pada panduan umum yaitu rubrik dan lembar penilaian menganalisis.

Aktivitas 1.6 dilakukan peserta didik untuk mempelajari materi tentang simulasi proyek kewirausahaan. Peserta didik terlebih dahulu membaca materi secara mandiri.

Rubrik dan lembar penilaian dapat menggunakan lembar penilaian tabel 8 dan rubrik penilaian tabel 9 yang ada pada panduan umum yaitu rubrik dan lembar penilaian menganalisis.

c. Kegiatan Penutup

Peserta didik menyampaikan kembali materi yang sudah dipelajari secara lisan. Selanjutnya, peserta didik mengutarakan pengalaman belajarnya pada akhir kegiatan.

G. Penanganan Peserta Didik

1. Guru sebaiknya sudah memiliki catatan tentang minat peserta didik terkait entrepreneur serta catatan pengetahuan awal peserta didik. Hal ini digunakan untuk membentuk kelompok aktivitas pembelajaran secara heterogen.
2. Peserta didik menyelesaikan aktivitas mandiri bisa dengan berdiskusi dalam kelompok apabila menemukan kesulitan.

3. Peserta didik secara kelompok melakukan observasi literasi pada berbagai sumber belajar maupun observasi langsung pada usaha busana untuk menyelesaikan beberapa aktivitas pembelajaran pada bab ini.
4. Guru memfasilitasi peserta didik untuk dapat menganalisis, mempresentasikan serta membuat laporan hasil aktivitas peserta didik baik aktivitas mandiri maupun kelompok.

H. Interaksi Guru dengan Orang Tua/ Wali dan Masyarakat

Guru berkomunikasi dengan orang tua/wali terkait kegiatan pembelajaran. Orang tua diharapkan dapat membimbing peserta didik dalam mencari informasi terkait materi yang dipelajari melalui sumber bacaan lain, internet, dan dari lingkungan sekitar. Pada bab ini orang tua dapat membantu peserta didik dengan memberikan informasi terkait pengalaman orang tua contohnya seperti pengalaman berbelanja *online*, memberikan informasi terkait *brand-brand fashion* yang orang tua ketahui mengenai perbedaan ciri khas koleksi dari setiap *brand fashion* yang pernah orang tua temui ataupun informasi mengenai pembuatan *business plan* bagi orang tua yang memiliki usaha.

I. Asesmen

Penilaian awal disampaikan pada awal kegiatan pembelajaran yaitu pada saat apersepsi. Asesmen formatif menggunakan instrumen penilaian berupa aktivitas peserta didik baik individu maupun kelompok. Pada bab ini, penilaian aktivitas dapat dilakukan dengan menggunakan lembar penilaian dan rubrik penilaian presentasi yaitu tabel 4 dan 5 serta rubrik dan lembar penilaian menganalisis pada tabel

8 dan 9. Lembar penilaian dan rubrik penilaian tersebut dapat dilihat pada panduan umum. Asesmen sumatif menggunakan instrumen tes tertulis dengan bentuk uraian.

J. Kunci Jawaban

Penilaian Awal:

Jawaban penialaian awal pada apersepsi berupa pengalaman peserta didik. Jawaban peserta didik bisa sangat bervariasi tergantung pengalaman dan pengetahuan peserta didik di kehidupan sehari-hari.

Asesmen Sumatif:

1. Teknopreneur adalah seorang yang mencipta ide dan produk dalam bidang teknologi. Seorang teknopreneur mampu menggabungkan ilmu pengetahuann yang mereka miliki untuk menciptakan kreasi dan ide produk di bidang teknologi dengan kemampuan berwirausaha melalui penjualan produk yang dihasilkan ke sasaran yang menjadi pasarnya. Contoh profil teknopreneur di Indonesia adalah William Tanuwijaya, Jason Lamuda dan lain-lain.
2. Jawaban peserta didik menyebutkan salah satu profesi di bidang busana yang dia minati untuk ditekuni disertai dengan penjelasannya.
3. Sikap yang harus dimiliki di antaranya komunikatif dan terampil secara interpersonal, memahami bisnis dengan baik, semangat kompetitif, bekerja dalam tim dengan baik, pengetahuan dan ketertarikan pada tren busana. Kepribadian yang harus dimiliki adalah memiliki rasa percaya diri, berorientasi pada tugas dan hasil, pengambil risiko, kepemimpinan, keorisinilan, berorientasi ke masa depan.
4. Peluang usaha dari sendiri adalah sebuah peluang usaha yang muncul karena dari pengaruh diri sendiri. Peluang usaha tersebut karena hobi, keahlian yang dimiliki, maupun latar belakang pendidikan yang dimiliki.

5. Usaha menjahit perseorangan yang dilakukan secara individual dibagi menjadi modiste, tailor, atelier dan *haute couture*.

K. Pengayaan

Peserta didik diberikan pengayaan dengan membaca dari berbagai sumber tentang profil seseorang yang sukses berprofesi di bidang busana, serta menyimpulkan sikap dan kepribadian yang dimilikinya hingga bisa sukses di bidangnya. Hal ini bisa menambah pengetahuan peserta didik serta motivasi peserta didik untuk berprofesi di bidang busana.

L. Refleksi

Peserta didik diminta untuk menjawab secara tertulis tentang refleksi ini. Jawaban peserta didik dapat mengetahui manfaat yang dirasakan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Hal itu bertujuan untuk membangun *passion* bagi peserta didik pada profesi di bidang tata busana.

M. Sumber Belajar Utama

Sumber belajar utama menggunakan buku siswa Dasar-Dasar Busana kelas X. Sumber belajar pendamping dapat menggunakan buku dan link:

1. Tim Studi dan Kementrian Pariwisata Ekonomi Kreatif. *Ekonomi Kreatif: Rencana Pengembangan MODE Nasional 2015-2019*. Jakarta: PT. Republik Solusi, 2015.
2. Tim Pengembangan Technopreneur ITS. *Technopreneur*. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh November (ITS) Surabaya, 2015.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Busana
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis: Ely Tri Wulandari, Sri Listiani

ISBN: 978-623-194-407-8 (no.jil.lengkap PDF)
978-623-194-408-5 (jil.1 PDF)

Panduan Khusus

BAB II

Dunia Industri dan Perkembangan Mode



A. Pendahuluan

Materi Dunia Industri dan Perkembangan Mode merupakan materi yang dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap dunia industri mode beserta perkembangannya. Materi ini akan diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada peserta didik mengenai dunia industri mode serta perkembangan-perkembangan mode setiap masanya sehingga dapat dijadikan sebagai inspirasi untuk menciptakan karya-karya berikutnya. Materi yang dipelajari disajikan dalam peta konsep berikut.



B. Apersepsi

Ekosistem dan perkembangan dunia industri mode yang sedang berlangsung dapat menjadi sebuah pemahaman bagi seorang *fashion designer* untuk mengetahui peluang-peluang pasar seperti minat maupun produk yang sedang banyak digemari oleh konsumen sehingga seorang *fashion designer* dapat menghasilkan sebuah karya atau produk yang dapat diproduksi dengan skala besar dan waktu yang singkat atau biasa disebut dengan *mass production*. Melalui pemahaman ekosistem dan perkembangan dunia industri mode juga seorang *fashion designer* dapat mengetahui skema bisnis yang tepat untuk memasarkan produknya.

Sebagai pertanyaan pemantik, guru dapat memberikan pertanyaan kepada peserta didik terkait pendapatnya mengenai produk yang diciptakan seorang desainer agar dapat diminati oleh masyarakat umum serta dapat menjadi tren di kalangan masyarakat saat ini.

Guru dapat mengembangkan bentuk alternatif apersepsi yang bervariasi sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan kebutuhan peserta didik.

C. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Sebelum mempelajari materi mengenai Dunia Industri dan Perkembangan Mode, tidak ada konsep dan keterampilan prasyarat yang diperlukan. Namun, pengalaman dalam mengamati perkembangan mode dan dunia industri oleh peserta didik dapat membantu memperkaya pengetahuan mengenai materi ini.

D. Penyajian Materi Esensial

1. Ekosistem Industri Mode

Pandangan masyarakat umum tentang industri mode memiliki stigma tersendiri. Industri mode acapkali dikaitkan dengan dunia yang glamor, mahal, identik dengan sesuatu yang mewah yang berkaitan dengan dunia *entertainment* dan sosialita. Pada kenyataannya, industri mode tidak sesederhana itu. Industri mode atau *fashion* merupakan fenomena budaya yang kompleks, tetapi juga merupakan bagian dari industri manufaktur dan ritel global yang cakupannya sangat luas. Industri mode memiliki ruang lingkup yang dapat bersinggungan dengan industri lainnya, seperti industri media, periklanan, penerbitan, industri musik, *digital marketing*, dan industri lainnya sehingga bisa disebut sebagai industri yang dinamis. Di Indonesia, dalam perkembangannya, *fashion* diubah menjadi *fesyen*. Dalam struktur kebahasaan, istilah *fashion* diubah menjadi *fesyen*, untuk memberikan rasa yang lebih melekat pada budaya berbusana masyarakat Indonesia. Namun, pada akhirnya, penggunaan istilah *fesyen* berubah menjadi *mode* berdasarkan kesepakatan antarpraktisi dan akademisi di industri busana. Secara harfiah, pengertian mode tidak berarti semata-mata hanya sebatas pakaian dan perlengkapannya saja, melainkan gaya dalam berbusana serta bagaimana individu berperilaku.

Untuk menggambarkan hubungan ini, dibuatlah suatu pemetaan yang terdiri atas:

- a. Rantai Nilai Kreatif yang meliputi riset dan konsep
- b. Pasar konsumen (*Market*)
- c. Lingkungan pengembangan yang meliputi apresiasi, pendidikan (Pendidikan desain, pendidikan teknis, Pendidikan Manajemen Bisnis), asosiasi (Asosiasi profesi/ produksi, asosiasi merek Indonesia, asosiasi penjualan, asosiasi pendidikan)
- d. Model bisnis industri mode

2. Perkembangan Mode Busana

Berikut ini perkembangan tren dan selera dari tahun 70-an hingga saat ini. Perkembangan tren dan selera dari tahun 70-an hingga saat ini dapat dibagi dalam gaya sebagai berikut:

- a. Gaya tahun 70-an
- b. Gaya tahun 80-an
- c. Gaya tahun 90-an
- d. Gaya tahun 2000-an
- e. Gaya tahun 2022

3. Desainer dan Produk Modenya

Indonesia merupakan rumah bagi banyak perancang busana terkenal yang memiliki karakteristik serta keunikan dalam desain dan estetika. Merangkum dari indonesiandesign.com dan Harper's Bazaar Indonesia, berikut *fashion designer* Indonesia yang paling berpengaruh.

- a. Sebastian Gunawan, Karyanya identik dengan koleksi adibusana yang dibuat berdasarkan pesanan konsumen. Permainan detail sulam, kristal, dan pemakaian kain halus seperti sutra menjadi ciri khasnya.
- b. Ghea Panggabean, Ghea tidak berhenti menggunakan kekayaan budaya yang ada di Indonesia sebagai sumber inspirasinya dalam membuat karya.

c. Anne Avantie

Anne Avantie dikenal dengan ciri khas karyanya yang identik dengan kebaya modifikasi dan eksplorasinya dalam menggunakan kain tradisional dalam berkarya.

4. Sustainable Fashion

Fast fashion memiliki dampak buruk bagi kita maupun lingkungan sekitar. Di bawah ini merupakan beberapa dampak yang ditimbulkan dari *fast fashion*.

- a. Penggunaan air yang berlebihan.
- b. Menghasilkan limbah plastik dan serat sintetis.
- c. Kebergantungan pada energi tak terbarukan.
- d. Munculnya gaya hidup konsumtif pada masyarakat.

Adapun beberapa konsep yang dapat menjadi alternatif dalam menciptakan produk busana yang berkelanjutan, antara lain *ethical fashion*, *eco label*, *quality* dan *durability*, *timeless*, lokal dan tradisional, *recycling* dan *upcycling*, *zero waste*.

5. Potensi Lokal dan Kearifan

Seluruh pelaku yang terlibat dalam industri mode (desainer, pengusaha mode, produsen, distributor, jurnalis mode, model, dan lainnya) memiliki peran untuk mendukung dan mengembangkan potensi lokal. Untuk itu, perlu adanya wadah atau tempat yang mempertemukan antara pelaku mode dan target konsumen. Salah satunya dengan mengadakan pagelaran dan pameran dagang seperti yang ada di IFW, JFW maupun Jakarta Fashion & Food Festival.

E. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Penilaian yang dilakukan untuk mengecek kesiapan dan animo peserta didik sebelum pembelajaran ini dapat dilakukan dengan menggunakan soal sebagai berikut.

1. Apakah yang kamu ketahui mengenai perkembangan mode?
2. Bagaimana perubahan-perubahan mode yang kamu rasakan selama ini?
3. *Style-style fashion* seperti apa yang kalian ketahui?
4. Siapa saja *fashion designer* yang kalian ketahui? Apa jenis busananya?

Setelah mendapatkan hasil jawaban dari penilaian awal, guru dapat mengelompokkan peserta didik berdasarkan jawaban peserta didik. Misalnya, kelompok peserta didik sudah mempunyai pengalaman dalam kehidupan sehari-hari dengan materi yang akan dipelajari dan kelompok yang belum mempunyai pengalaman. Hal ini sebagai bekal guru dalam mengetahui kesiapan peserta didik dan animo peserta didik terhadap materi.

F. Panduan Pembelajaran

1. Waktu yang digunakan untuk pembelajaran ini adalah 24 JP x 45 menit. Jumlah tatap muka 4 x TM @ 6 jam (dapat disesuaikan dengan kondisi masing-masing, khususnya peserta didik).
2. Tujuan dari pembelajaran ini ialah setelah mempelajari materi ini, peserta didik mampu:
 - a. menjelaskan ekosistem industri mode meliputi perkembangan mode busana, model bisnis dalam lingkup industri *fashion*, *trend*, konsep *sustainable fashion*, dan memahami potensi lokal serta kearifan lokal dalam produk *fashion*;
 - b. mendeskripsikan ekosistem industri mode dan *overview fashion industry*,
 - c. menjelaskan perkembangan mode,
 - d. membaca desainer dan produk modenya,

- e. mendeskripsikan *sustainable fashion*,
- f. menjelaskan potensi lokal dan kearifan.

3. Langkah-Langkah Pembelajaran

- Kegiatan Pendahuluan

Peserta didik diberi pertanyaan pemantik untuk memantik agar lebih fokus terhadap topik atau materi yang diberikan. Misalnya, “Siapa *fashion designer* yang kalian ketahui saat ini yang masih eksis?”. Alternatif jawaban yang akan dikemukakan peserta didik, yaitu Ivan Gunawan, Ayu Dyah Andari. Guru dapat memberikan apresiasi kepada peserta didik yang berhasil menyebutkan jawaban tersebut. Selanjutnya, guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar memiliki rasa ingin tahu terhadap materi yang akan dipelajari kemudian dilakukan penilaian sebelum kegiatan pembelajaran dengan memberikan soal-soal pertanyaan pada poin E, yaitu penilaian sebelum pembelajaran.

- Kegiatan Inti

Peserta didik berkolaborasi mendiskusikan materi yang diberikan guru. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengungkap perubahan-perubahan gaya *fashion* yang pernah mereka rasakan. Peserta didik kemudian mengidentifikasi penyebab terjadinya perubahan-perubahan gaya tersebut. Peserta didik dibekali penjelasan mengenai Dunia Industri dan Perkembangan Mode. Selanjutnya, peserta didik diminta untuk melakukan Aktivitas 2.1 dan Aktivitas 2.2.

Alternatif kegiatan yang bisa dilakukan ialah dengan melakukan wawancara pada pelaku *fashion* seperti *influencer*, *fashion designer* maupun *fashion blogger*. Wawancara terkait mengenai perubahan gaya dan selera pada diri mereka dari tahun ke tahun.

Tabel 2.1 Format Aktivitas 2.1

No	Nama Narasumber	Profesi	Perubahan Gaya dan Selera	Keterangan

Selesai mempelajari materi tentang perubahan gaya dan selera, peserta didik menjelaskan karya dari seorang *fashion* desainer. Untuk memahami materi ini peserta didik melakukan Aktivitas 2.3.

Setelah mempelajari materi-materi di atas peserta didik mempelajari materi selanjutnya, yaitu konsep *Sustainable Fashion*. Peserta didik melakukan aktivitas 2.4, kemudian melakukan Aktivitas 2.5 untuk mempelajari tentang potensi lokal dan kearifan lokal produk *fashion*.

Pada Aktivitas 2.4 dan Aktivitas 2.5 ini, guru dapat melakukan penilaian dengan menggunakan rubrik dan lembar penilaian menganalisis yaitu tabel 8 dan tabel 9 pada panduan umum.

- Kegiatan Penutup

Peserta didik dapat menyampaikan kembali materi yang sudah dipelajari secara lisan. Selanjutnya, peserta didik mengutarakan pengalaman belajarnya pada akhir kegiatan.

G. Penanganan Peserta Didik

1. Guru sebaiknya sudah memiliki catatan terkait karakter dan level kognitif peserta didik sebelum memulai pembelajaran. Guru dapat melakukannya dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan terkait materi Dunia Industri dan Perkembangan Mode kemudian Guru dapat mengetahui karakter dan level kognitif setiap peserta

didik dari jawaban-jawaban yang diberikan. Jika ada peserta didik yang tidak menjawab Guru dapat menanyakan dengan cara menunjuknya langsung.

2. Berdasarkan jawaban peserta didik tadi Guru dapat membuat kelompok peserta didik yang diatur berdasarkan kecepatan belajarnya. Guru sebaiknya lebih fokus memberikan bimbingan secara langsung kepada kelompok yang memiliki kecepatan belajar yang lambat sedangkan kelompok yang memiliki kecepatan belajar lebih cepat Guru dapat memberikan kebebasan belajar secara mandiri di dalam satu kelompok.

H. Interaksi Guru dengan Orang Tua / Wali dan Masyarakat

Guru berkomunikasi dengan orang tua/wali terkait kegiatan pembelajaran melalui tugas yang diberikan sebelum dikumpulkan kepada guru harus ditandatangani oleh orang tua agar orang tua mengetahui apa saja yang telah dipelajari oleh peserta didik di sekolah. Orang tua diharapkan dapat membimbing peserta didik dalam mencari informasi terkait materi yang dipelajari melalui sumber bacaan lain, internet, dan dari lingkungan sekitar dan selalu memantau setiap kegiatan peserta didik baik di sekolah maupun di rumah. Pada bab ini orang tua dapat membantu peserta didik dengan memberikan informasi terkait tren busana pada tahun 70-an, 80-an hingga 90-an misalnya melalui dokumentasi atau foto-foto gaya busana orang tua sewaktu usia muda atau jika masih ada, orang tua dapat menunjukkan baju-baju yang dimiliki sewaktu muda.

I. Asesmen

Penilaian awal pembelajaran dilakukan pada saat awal kegiatan pembelajaran yaitu pada saat menyampaikan apersepsi. Asesmen formatif menggunakan Instrumen penilaian berupa aktivitas peserta

didik baik secara individu maupun kelompok. Pada bab ini penilaian aktivitas dapat dilakukan dengan menggunakan lembar penilaian dan rubrik penilaian pembuatan karya di tabel 6 dan 7. Rubrik dan lembar penilaian presentasi di tabel 4 dan 5 serta rubrik dan lembar penilaian menganalisis di tabel 8 dan 9. Lembar penilaian dan rubrik penilaian tersebut dapat dilihat pada panduan umum. Untuk asesmen sumatif menggunakan tes tertulis dengan instrumen soal uraian.

J. Kunci Jawaban

1. Mode merupakan suatu tanda di mana adanya perubahan gaya hidup dalam suatu masa, dalam hal perubahan ini tidak terlepas dari perkembangan sejarah serta kemajuan teknologi yang semakin cepat
2.
 - a. Rantai Nilai Kreatif (*Creative Value Chain*) merupakan proses penciptaan nilai kreatif yang berfokus pada transaksi sosial, budaya, dan ekonomi yang terjadi di dalamnya,
 - b. Pasar-Konsumen (*Market*) merupakan pihak yang mampu mengapresiasi produk serta memiliki karakteristik konsumen yang berbeda dibandingkan industri kreatif lainnya, hal tersebut dipengaruhi oleh ruang lingkup substansinya, yaitu konsumen umum dan konsumen khusus,
 - c. Lingkungan Pengembangan (*Nurturance Environment*) komponen lingkungan pengembangan yang mempengaruhi keseluruhan proses adalah apresiasi dan pendidikan dalam bidang *fashion*,
 - d. Pengarsipan (*Archiving*) merupakan pendukung dari kegiatan apresiasi dan pendidikan. Pengarsipan bertujuan sebagai media yang dapat diakses oleh masyarakat terkait data dan informasi mengenai industri mode.

3. Berawal dari riset untuk membuat sebuah konsep, yang dilanjutkan dengan tahap membuat inovasi, interpretasi, dan eksplorasi, kemudian dijadikan kedalam desain dengan luaran berupa produk sampel atau *prototype*.
4. Terciptanya apresiasi bagi para pelaku industri busana dan munculnya perubahan-perubahan tren yang konsisten.
5. Perubahan pada karya desainer Ayu Dyah Andari, pada awalnya dia memproduksi busana gaun pengantin namun seiring berjalannya waktu sesuai dengan kebutuhan konsumen akhirnya dia menciptakan busana siap pakai yang dapat digunakan oleh para hijaber di Indonesia walaupun tetap konsisten dengan gaya busana pesta.
6.
 - Membuat pusat mode, pameran, atau aktivitas perdagangan yang memiliki sub-budaya kuat yang mampu memberikan inspirasi.
 - Model bisnis yang bersumber pada kekuatan local daerah, yang berarti sumber daya alam, budaya, serta manusia itu sendiri untuk menciptakan tren.
 - *Ready-to-wear fashion* merupakan produk mode yang memiliki konsep siap pakai dan diproduksi secara massal.
 - *Kerajinan* seperti membantik dan menganyam adalah simbol kekuatan lokal yang diaplikasikan pada produk *fashion* dengan didasari berbagai keterampilan khusus maupun aspek budaya dari berbagai kota di Indonesia.
7. Gaya 80-an desainnya identik dengan busana kantoran yang rapi dengan aksen minimalis, yang dapat dipadu padankan dengan blazer, rok, maupun celana panjang berbahan kain. Gaya 90-an anak muda pada masa itu sangat gemar menggunakan aksesoris untuk kepala seperti *headband*, bandana, sampai leher *chockers*. Penggunaan jaket denim, *cargo pants*, hingga kaus kaki sampai setinggi lutut menjadi ciri khas pada masa itu.

8. Kehadiran industri retail internasional yang bersaing dengan cara menyediakan tren *fashion* dengan harga relatif terjangkau, jumlah yang terbatas, serta cepat berubah, mengakibatkan konsumen untuk selalu membeli produk terbarunya agar tidak ketinggalan jaman atau *up to date* terhadap gaya berbusana yang baru sehingga akan dengan cepat menghasilkan limbah *fashion*.
9.
 - *Ethical Fashion*: Mengacu pada pakaian yang mempertimbangkan dampak produksi dan perdagangan terhadap lingkungan dan orang-orang yang terlibat dalam proses produksi.
 - *Eco Label*: Penggunaan label ramah lingkungan untuk membantu mengidentifikasi *sustainable fashion*.
 - *Quality & Durability*: Kualitas dan daya tahan pakaian yang mana merupakan prinsip dalam memproduksi *sustainable fashion*. Pakaian yang dibuat harus menggunakan bahan yang berkualitas dan memiliki ketahanan meskipun telah dikenakan selama bertahun-tahun.
10. Perlu adanya wadah atau tempat yang mempertemukan antara pelaku *fashion* dan target konsumen, salah satunya dengan mengadakan pagelaran dan pameran dagang.

K. Pengayaan

Pada bab ini, peserta didik diberikan kesempatan untuk memperkaya pengetahuan mengenai perubahan-perubahan yang terjadi pada setiap karya dari para *fashion designer* di Indonesia maupun luar negeri.

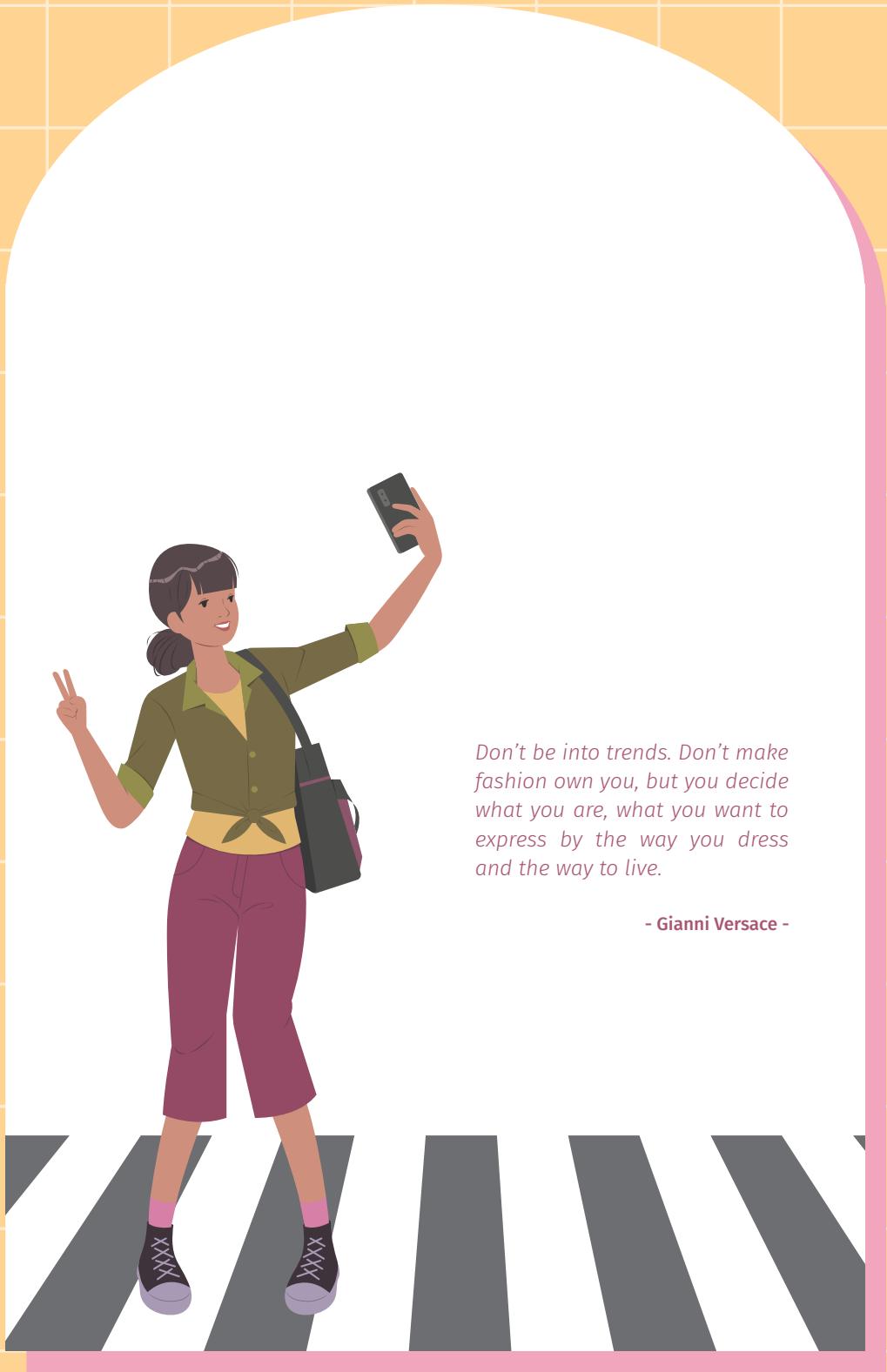
L. Refleksi

Pada bab II ini, peserta didik sudah mempelajari mengenai Ekosistem Industri Mode, perkembangan mode busana, dan *sustainable fashion*. Refleksi digunakan untuk mengetahui ketercapaian pembelajaran dari peserta didik. Hasil dari refleksi dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk melanjutkan pembelajaran pada materi bab berikutnya atau sebagai evaluasi untuk guru dalam menerapkan strategi pembelajaran.

M. Sumber Belajar Utama

Sumber belajar utama menggunakan buku siswa Dasar-Dasar Busana kelas X. Sedangkan sumber belajar pendamping dapat menggunakan buku dan link:

1. Vertica Bhardwaj & Ann Fairhurst. "Fast fashion: response to changes in the fashion industry" *The international review of retail, distribution and consumer research*, Volume 20, (2010): 165-173. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09593960903498300>
2. Clara Enocensia, , "Inilah Potret Perubahan Tren Fashion Dari Masa Ke Masa." *Jakarta*, 2022. <https://highend-magazine.okezone.com/read/inilah-potret-perubahan-tren-fashion-dari-masa-ke-masa-9q15Qz>
3. Tim Studi dan Kementrian Pariwisata Ekonomi Kreatif. *Ekonomi Kreatif: Rencana Pengembangan MODE Nasional 2015-2019*. Jakarta: PT. Republik Solusi, 2015.



Don't be into trends. Don't make fashion own you, but you decide what you are, what you want to express by the way you dress and the way to live.

- Gianni Versace -

KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Busana
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis: Ely Tri Wulandari, Sri Listiani

ISBN: 978-623-194-407-8 (no.jil.lengkap PDF)

978-623-194-408-5 (jil.1 PDF)

Panduan Khusus

BAB III

Dasar Branding dan Marketing



A. Pendahuluan

Materi *Branding* dan *Marketing* ini merupakan materi yang mendukung peserta didik untuk menjadi seorang *entrepreneur*. *Branding* dan *Marketing* untuk seorang *entrepreneur* bertujuan agar sebuah produk barang atau jasa yang di hasilkan dapat dikenal oleh masyarakat luas. Tentu saja dengan dikenal baik oleh masyarakat membuat sebuah *brand* mudah dalam mendapatkan keuntungan. Materi yang dipelajari disajikan dalam peta konsep berikut:



B. Apersepsi

Eksistensi *brand* atau merek telah sangat familiar bagi kita. dikenalnya sebuah barang dengan merek “X” dan dipercaya mempunyai sebuah kualitas yang bagus merupakan bagian dari hasil kegiatan *branding* dan *marketing* yang dilakukan oleh perusahaan tersebut. Dengan *branding* dan *marketing* citra sebuah produk bisa kita ketahui dengan baik. Begitu pentingnya kegiatan *branding* dan *marketing* menjadikan *branding* dan *marketing* mempunyai peran yang besar dalam kelangsungan perusahaan di masyarakat.

Sebagai pemantik dalam mempelajari materi pada bab tentang dasar *branding* dan *marketing* guru dapat memberikan pertanyaan tentang bagaimana masyarakat dapat mengenal produk industri busana dan tertarik untuk menggunakannya?

Guru dapat mengembangkan bentuk alternatif apersepsi yang bervariasi sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan kebutuhan peserta didik.

C. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Sebelum mempelajari materi tentang Dasar *Branding* dan *Marketing* tidak ada konsep awal maupun keterampilan prasyarat yang diperlukan. Namun pengalaman peserta didik dalam kehidupan sehari-hari dalam *branding* dan *marketing* akan membantu dalam meningkatkan motivasi peserta didik terhadap materi ini.

D. Penyajian Materi Esensial

1. Konsep *Branding*

Branding merupakan salah satu tahapan dalam memperkenalkan suatu *brand* (merek) ke masyarakat dengan cara mempromosikannya sehingga dapat diterima oleh masyarakat.

2. Unsur-Unsur dalam *Branding*

- a) Nama Merek
- b) Logo
- c) Penampilan Visual
- d) Juru Bicara
- e) Kata-Kata
- f) Suara

3. Jenis-Jenis *Branding*

- a) *Product Branding*
- b) *Personal Branding*
- c) *Corporate Branding*
- d) *Geographical Branding*
- e) *Co-Branding*

4. *DNA Brand*

DNA brand atau *brand soul*, *brand mantra*, atau titik berangkat adalah esensi dari suatu merek, menjadi karakteristik dasar dari merek tersebut.

5. *Konsep Marketing*

Pengertian *marketing* (pemasaran) menurut Nugroho (2021) ialah memasarkan produk atau mengenalkan produk kepada masyarakat dengan menggunakan berbagai macam teknik, dengan tujuan produk tersebut diminati masyarakat luas.

6. *Jenis Pemasaran Berdasarkan Target Pasar*

- a) *Business to Business Marketing*,
- b) *Business to Consumer Marketing*,
- c) *Consumer to consumer Marketing*
- d) *Business to Government*

7. *Jenis Pemasaran Berdasarkan Teknik Pemasaran*

- a) *Word of Mouth*
- b) *Guerilla Marketing*
- c) *Affiliate Marketing*
- d) *Database Marketing*

8. *Jenis Pemasaran Berdasarkan Alat yang Digunakan*

- a) *Telemarketing*
- b) *Digital Marketing*
- c) *Direct Mail Marketing*

9. *Pengertian Digital Marketing*

Digital marketing adalah usaha yang dilakukan oleh perusahaan untuk menjangkau konsumen melalui penggunaan internet, perangkat seluler, media sosial, mesin pencari, blog, video, email, tv, dan saluran serupa.

10. Manfaat *Digital Marketing*

- a) Peningkatan pendapatan
- b) Penguatan terkait *brand presence* (kehadiran merek)
- c) Mendukung pencarian informasi dan sarana validasi konsumen
- d) Memudahkan untuk mendapatkan *feedback* dari konsumen

11. Jenis-Jenis *Digital Marketing*

- a) *Content marketing*
- b) *Email marketing*
- c) *Video marketing*
- d) *Social media marketing*
- e) *Pay per click* (PPC)
- f) *Native advertising*
- g) *Search engine optimization* (SEO)
- h) *Search engine marketing* (SEM)

12. Strategi Pemasaran

Segmentasi pasar adalah membagi pasar menjadi kelompok-kelompok kecil dengan kebutuhan, karakteristik, atau perilaku berbeda yang mungkin memerlukan produk atau bauran pemasaran itu sendiri (Kotler dan Amstrong: 2008) dalam Riadi, Muchlisin (2019).

Pengelompokan Segmentasi Pasar

- a) Segmentasi Perilaku
- b) Segmentasi Demografis
- c) Segmentasi Psikografis
- d) Segmentasi Geografis

Prosedur Melakukan Segmentasi Pasar

- a) Tahap Pengumpulan data
- b) Tahap Analisis
- c) Tahap Identifikasi

13. Pesaing pada Usaha Bidang Busana

Pesaing adalah perusahaan yang membuat dan atau memasarkan barang atau jasa yang serupa dengan produk yang kita berikan penawaran ke pasaran. Kedudukan pesaing dalam suatu usaha sangat bergantung pada kemampuan pengusahanya dalam menyikapinya.

Salah satu metode yang digunakan untuk mengetahui kekuatan industri berdasarkan faktor-faktor eksternal perusahaan ialah teori *Porter's Five Forces*.

E. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Penilaian dilakukan untuk mengecek kesiapan peserta didik serta mengetahui pengetahuan awal peserta didik terkait materi yang akan dipelajari. Penilaian dapat dilakukan dengan menggunakan soal sebagai berikut:

1. Apa yang kamu ketahui tentang *brand*?
2. Apa yang menjadi salah satu alasan kamu membeli sebuah produk dan meyakini kualitas *brand* produk tersebut?
3. Apa yang kamu ketahui tentang *marketing*?
4. Apakah *marketing* penting dalam proses pengenalan produk pada masyarakat?

Setelah mendapatkan hasil jawaban dari penilaian sebelum pembelajaran, guru dapat mengelompokkan siswa secara heterogen berdasarkan jawaban siswa untuk membentuk kelompok dalam pembelajaran. Selanjutnya guru dapat menentukan metode yang akan digunakan untuk mempelajari materi tersebut.

F. Panduan Pembelajaran

1. Waktu yang digunakan untuk pembelajaran ini adalah 24 JP x 45 menit. Jumlah tatap muka 4 x TM @ 6 jam
2. Tujuan dari pembelajaran ini adalah: setelah mempelajari materi ini peserta didik mampu:
 - a. Memahami *branding* dan *marketing*
 - b. Menganalisis strategi pemasaran
3. Langkah-Langkah Pembelajaran

- a. Kegiatan Pendahuluan

Peserta didik diberi pertanyaan pemantik dengan mengajukan pertanyaan kepada peserta didik. Misalnya, “Bagaimana orang dapat mengenal produk tertentu dan tertarik untuk menggunakan?”. Alternatif jawaban yang akan dikemukakan peserta didik, yaitu menggunakan yaitu dengan pengenalan sebuah brand (merek) melalui iklan dan pemasaran (*branding dan marketing*). Guru dapat memberikan apresiasi kepada peserta didik yang berhasil menyebutkan jawaban tersebut. Selanjutnya, guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar memiliki rasa ingin tahu terhadap materi yang akan dipelajari.

- b. Kegiatan Inti

Guru memberikan penilaian sebelum pembelajaran kepada peserta didik. Peserta didik memberikan jawabannya secara tertulis. Hasil jawaban peserta didik untuk mengetahui kemampuan awal peserta sehingga bisa ditentukan metode yang akan digunakan.

Peserta didik berkolaborasi mendiskusikan materi yang diberikan guru. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengungkap pengalamannya mengetahui sebuah *brand* dalam kegiatan *branding* dan *marketing* oleh perusahaan tertentu. Menjelaskan tentang inti dari sebuah usaha, yaitu DNA brand.

Selain itu, juga memahami bagaimana marketing yang saat ini sudah menjadi digital marketing. Peserta didik kemudian mengidentifikasi tentang strategi pemasaran baik dalam hal segmentasi pasar dan pesaing di bidang busana. Selanjutnya, peserta didik diminta untuk melakukan Aktivitas 3.1 rubrik dan lembar penilaian dapat menggunakan rubrik dan lembar penilaian pembuatan karya yaitu tabel 6 dan 7 yang ada pada panduan umum.

Setelah mempelajari bagaimana membuat desain brand sebuah produk selanjutnya peserta didik melakukan Aktivitas 3.2. Untuk Aktifitas 3.2 dapat menggunakan rubrik dan lembar penilaian menganalisis yaitu pada tabel 8 dan 9 yang ada pada panduan umum.

Selanjutnya untuk mempelajari materi tentang konsep marketing peserta didik melakukan Aktivitas 3.3.

Guru dapat menggunakan rubrik dan lembar penilaian menganalisis tabel 8 dan 9 serta rubrik dan lembar penilaian presentasi yaitu tabel 4 dan 5 yang ada pada panduan umum.

Selesai melakukan Aktivitas 3.3 selanjutnya peserta didik melakukan Aktivitas 3.4 dan 3.5.

Rubrik dan lembar penilaian Aktivitas 3.4 dan Aktivitas 3.5 guru dapat menggunakan rubrik dan lembar penilaian menganalisis yang ada pada panduan umum yaitu tabel 8 dan 9.

c. Kegiatan Penutup

Peserta didik menyampaikan kembali materi yang sudah dipelajari secara lisan. Selanjutnya, peserta didik mengutarakan pengalaman belajarnya pada akhir kegiatan.

G. Penanganan Peserta Didik

1. Guru sebaiknya sudah memiliki catatan terkait minat dan pengetahuan awal peserta didik tentang *branding* dan *marketing* untuk membentuk kelompok aktivitas pembelajaran secara heterogen.
2. Peserta didik menyelesaikan aktivitas mandiri secara mandiri dan melakukan diskusi dalam kelompok apabila menemukan kesulitan.
3. Peserta didik secara kelompok melakukan observasi dan wawancara pada beberapa usaha busana, untuk menyelesaikan beberapa aktivitas pembelajaran pada Bab ini.
4. Guru memfasilitasi peserta didik untuk dapat mempresentasikan hasil aktivitas peserta didik baik aktivitas mandiri maupun kelompok.

H. Interaksi Guru dengan Orang Tua/ Wali dan Masyarakat

Guru berkomunikasi dengan orang tua/wali terkait kegiatan pembelajaran. Orangtua diharapkan dapat membimbing peserta didik dalam mencari informasi terkait materi yang dipelajari melalui sumber bacaan lain, internet, dan dari lingkungan sekitar. Pada bab ini orang tua dapat membantu peserta didik dengan cara memberikan informasi berdasarkan pengalaman. Misalnya, orang tua dapat menjelaskan strategi *marketing* yang dilakukan orang yang pernah ditemui dapat membuat orang tua tertarik untuk berbelanja atau memberikan informasi terkait logo-logo atau kemasan sebuah produk yang dapat menarik perhatian ketika orang tua sedang berbelanja di pasar tradisional maupun pasar swalayan.

I. Asesmen

Penilaian awal disampaikan pada saat awal kegiatan pembelajaran yaitu pada waktu apersepsi. Asesmen formatif menggunakan instrumen penilaian berupa aktivitas peserta didik baik individu maupun kelompok. Pada bab ini, penilaian aktivitas dapat dilakukan dengan menggunakan lembar penilaian dan rubrik penilaian presentasi tabel 4 dan 5, rubrik dan lembar penilaian menganalisis yaitu tabel 8 dan 9, serta rubrik dan lembar penilaian hasil karya yaitu tabel 6 dan 7. Lembar penilaian dan rubrik penilaian tersebut dapat dilihat pada panduan umum. Asesmen sumatif menggunakan instrumen tes tertulis dengan bentuk uraian.

J. Kunci Jawaban

Penilaian Awal:

Jawaban peserta didik akan sangat beragam sesuai dengan pengetahuan peserta didik. kemungkinan jawaban yang akan diberikan oleh peserta didik adalah sebagai berikut:

1. *Brand* adalah merek yang ada pada suatu produk
2. Berdasarkan iklan yang disampaikan pada berbagai media dan berdasarkan pengalaman orang lain.
3. *Marketing* adalah memasarkan dan mengenalkan produk pada konsumen.
4. Ya sangat penting sekali.

Asesmen Sumatif:

1. Tujuan dari marketing adalah memperkenalkan produk dan jasa yang dimiliki suatu perusahaan kepada pelanggan. Promosi, distribusi, penjualan hingga strategi pengembangan produk merupakan usaha yang dilakukan dalam kegiatan marketing.

2. Digital marketing adalah usaha yang dilakukan oleh perusahaan untuk menjangkau konsumen melalui penggunaan internet, perangkat seluler, media sosial, mesin pencari, blog, video, email, TV, dan saluran serupa. Digital marketing menargetkan segmen tertentu dari konsumen yang bersifat lebih interaktif dengan adanya interaksi dua arah antara perusahaan dan konsumen. , berikut tabel perbandingan *traditional marketing* dan *digital marketing*.
3. Segmentasi pasar dari perusahaan tersebut menggunakan segmentasi secara psikografis. Hal ini bisa dilihat dari hobi, dan status sosial. Dimana hobi yang menjadi segmentasi pasarnya adalah hobi olahraga, status sosial yang dituju adalah menengah ke atas.
4. Dengan menggunakan bantuan *Brand Pyramid*. *Brand Pyramid* adalah kerangka kerja yang digunakan untuk menjawab pertanyaan mendasar dalam diagram yang sehingga mudah dikomunikasikan ke seluruh organisasi atau perusahaan.
5. Analisis *porter's five force* mengenai hal ini adalah masuk dalam persaingan dalam Industri Sejenis (*Rivalry of Competitors*). Dimana pesaing memperebutkan pasar yang sama dengan menghasilkan serta menjual produk sejenis.

K. Pengayaan

Pengayaan dapat diberikan pada peserta didik dengan menambah pengetahuan tentang pembuatan *brand*. Materi bisa diakses peserta didik dari berbagai sumber. dapat juga menggunakan link berikut:



https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/2430/5/BAB_III.pdf

L. Refleksi

Peserta didik diminta untuk menjawab secara tertulis tentang refleksi ini. Hasil jawaban peserta didik dapat mengetahui manfaat yang dirasakan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Hal itu bertujuan untuk membangun *passion* bagi peserta didik pada profesi di bidang tata busana

M. Sumber Belajar Utama

Sumber belajar utama menggunakan buku siswa Dasar-Dasar Busana kelas X. Sumber belajar pendamping dapat menggunakan buku dan link:

1. Putri, Debi Eka, dkk. *Brand Marketing*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2021.
2. Muchlisin Riadi. “Segmentasi Pasar (Pengertian, Tujuan, Dasar, Tahapan dan Hambatan).” 2019, <https://www.kajianpustaka.com/2019/12/segmentasi-pasar-pengertian-tujuan-dasar-tahapan-dan-hambatan.html>
3. Nur Jamal Shaid. “Apa Itu Segmentasi Pasar: Pengertian, Jenis, dan Manfaatnya”. 2022. <https://money.kompas.com/read/2022/05/17/205119426/apa-itu-segmentasi-pasar-pengertian-jenis-dan-manfaatnya?page=2>
4. Scan barcode berikut



https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/2430/5/BAB_III.pdf

KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Busana
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis: Ely Tri Wulandari, Sri Listiani

ISBN: 978-623-194-407-8 (no.jil.lengkap PDF)

978-623-194-408-5 (jil.1 PDF)

Panduan Khusus

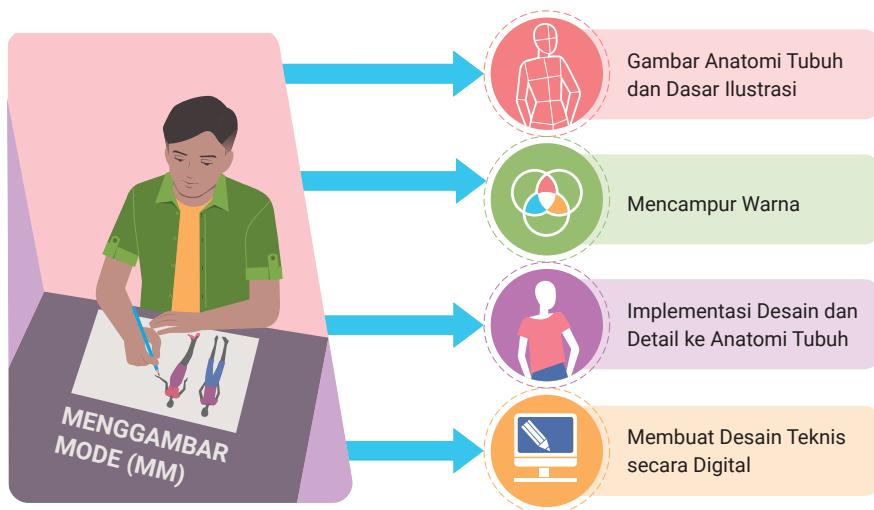
BAB IV

Menggambar Mode



A. Pendahuluan

Materi Menggambar Mode merupakan materi yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mendesain busana menggunakan anatomi tubuh baik secara manual maupun secara digital. Materi ini akan diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mengikuti perkembangan industri mode terutama di Revolusi Industri 4.0 saat ini. Materi yang dipelajari disajikan dalam peta konsep.



B. Apersepsi

Proporsi tubuh dapat digunakan sebagai alat bantu untuk memudahkan seorang desainer mengetahui ukuran busana yang akan dibuat, letak hiasan dan perbandingan ukuran setiap potongan pola. Tidak hanya desain ilustrasi secara manual, desain teknik secara digital pun dibutuhkan untuk membantu *pattern maker* memahami detail desain yang telah dibuat sehingga tidak terjadi kesalahan dalam pembuatan pola.

Sebagai pertanyaan pemantik, guru dapat memberikan pertanyaan kepada peserta didik terkait seorang *fashion designer* ataupun seorang *pattern maker* mungkinkah dapat membaca dan menerjemahkan desain busana yang dibuat tanpa menggunakan proporsi tubuh sehingga dapat mengetahui ukuran dan perbandingan yang diinginkan sesuai dengan desain.

Guru dapat mengembangkan bentuk alternatif apersepsi yang bervariasi sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan kebutuhan peserta didik.

C. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Sebelum mempelajari materi mengenai Menggambar Mode, sebaiknya peserta didik memiliki ketertarikan dan keterampilan dalam menggambar. Hal ini dapat membantu mempermudah peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran terutama pada saat mengerjakan aktivitas membuat gambar seperti yang diperintahkan.

D. Penyajian Materi Esensial

1. Proporsi Tubuh

Langkah awal dasar ilustrasi ialah mengenal macam-macam rangka tubuh manusia. Macam-macam rangka tubuh yaitu:

- a. Rangka benang
- b. Rangka Balok
- c. Rangka elips

2. Dasar Ilustrasi

Secara umum, proporsi tubuh terbagi ke dalam tiga macam, yaitu secara anatomi ($1:7\frac{1}{2}$), desain busana ($1:8$ dan $1:8\frac{1}{2}$) dan ilustrasi ($1:9$ atau lebih).

Menggambar proporsi kerangka tubuh manusia dimulai dengan menentukan proporsi badan atau torso dari kepala, leher, bahu hingga pangkal paha atau panggul.

3. Menggambar Tangan

4. Menggambar Kaki dan Sepatu

5. Membuat Desain Secara Manual

Mengaplikasikan unsur desain pada desain busana secara manual tidak hanya menggambarkan garis menjadi sebuah bentuk busana, tetapi juga pengaplikasian warna pada desain sketsa yang telah dibuat.

6. Implementasi Desain dan Detail Busana ke Anatomi Tubuh

7. Membuat Desain Teknis Secara Digital

Membuat desain teknis dapat membantu memudahkan tim produksi dalam membaca desain yang telah dibuat secara utuh. Saat ini, ada banyak sekali aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat desain busana secara digital salah satunya, yaitu CorelDraw. CorelDraw merupakan sebuah program aplikasi komputer yang berfungsi untuk membuat gambar objek dengan tingkat ketelitian yang tinggi. CorelDraw menyediakan fasilitas *tool* alat bantu untuk memudahkan proses mendesain.

Untuk memudahkan membuat desain yang proporsional, dibutuhkan gambar proporsi sebagai perbandingan ukuran dari busana yang akan dibuat. Proporsi yang digunakan di sini ialah proporsi tubuh wanita yang dilengkapi dengan berbagai gerakan tangan dan kaki.

Menggambar model busana dengan komputer sebaiknya dimulai dari model yang paling sederhana, yaitu *T-shirt*. Secara digital, *T-shirt* terdiri atas beberapa bagian, yaitu badan, lengan kiri dan kanan, kerah depan, dan kerah belakang.

Langkah-langkah membuat *T-Shirt*

1. Membuat badan *T-Shirt*
2. Membuat kerung lengan kiri
3. Membuat lengan menyatu pada badan
4. Membuat lengan sisi kanan

5. Membuat garis leher belakang
6. Membuat kerah
7. Mewarnai *T-Shirt*

E. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Penilaian yang dilakukan untuk mengecek kesiapan dan animo peserta didik sebelum pembelajaran ini dapat dilakukan dengan menggunakan soal sebagai berikut.

1. Apakah yang kamu ketahui mengenai proporsi tubuh?
2. Apakah kamu dapat membuat gambar secara digital dan manual?
3. Mengapa pada saat mendesain busana harus menggunakan gambar proporsi tubuh juga?
4. Aplikasi untuk mendesain busana apa saja yang kamu ketahui?
5. Apa keuntungan yang didapatkan ketika mendesain busana secara digital?

Setelah mendapatkan hasil jawaban dari tes awal, guru dapat membagi rata kelompok peserta didik berdasarkan jawaban peserta didik. Misalnya, dalam 1 kelompok berisikan peserta didik yang dapat membuat gambar secara manual maupun digital sehingga sesama peserta didik dapat saling membantu satu sama lain dalam proses kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat membantu guru dalam mengkondisikan kegiatan pembelajaran di kelas dan membantu dalam melakukan penilaian.

F. Panduan Pembelajaran

1. Waktu yang digunakan untuk pembelajaran ini adalah 24 JP x 45 menit. Jumlah tatap muka 4 x TM @ 6 jam (dapat disesuaikan dengan kondisi masing-masing, khususnya peserta didik)

2. Tujuan pembelajaran ini adalah peserta didik mampu:
 - a. memahami dasar ilustrasi dalam menggambar mode dan membuat desain busana secara manual serta membuat desain teknis secara digital.
 - b. membuat desain busana secara manual dan membuat desain teknis secara digital.
3. Langkah-Langkah Pembelajaran

- Kegiatan Pendahuluan

Peserta didik diberi pertanyaan pemantik untuk memantik agar dapat fokus terhadap topik atau materi yang akan diberikan. Misalnya, “Mengapa membuat desain busana harus menggunakan proporsi tubuh?” Alternatif jawaban yang akan dikemukakan peserta didik, yaitu karena untuk mengetahui ukuran panjang baju pada tubuh. Guru dapat memberikan apresiasi kepada peserta didik yang berhasil menyebutkan jawaban tersebut. Selanjutnya, guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar memiliki rasa ingin tahu terhadap materi yang akan dipelajari kemudian dilakukan penilaian sebelum kegiatan pembelajaran dengan memberikan soal-soal pertanyaan pada poin E yaitu penilaian sebelum pembelajaran.

- Kegiatan Inti

Peserta didik berkolaborasi mendiskusikan materi yang diberikan guru. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengungkap macam-macam anatomi tubuh yang digunakan untuk menggambar mode. Peserta didik kemudian membuat gambar macam-macam anatomi tubuh yang digunakan untuk menggambar mode. Peserta didik dibekali penjelasan mengenai Menggambar Mode. Selanjutnya, peserta didik diminta untuk melakukan Aktivitas 4.1. Peserta didik dapat menggunakan tabel 4.1 analisis anatomi tubuh secara ilustrasi.

Setelah melakukan Aktivitas 4.1, peserta didik dapat melanjutkan Aktivitas 4.2. Aktivitas ini dilakukan untuk mengasah keterampilan peserta didik dalam membuat macam-macam rangka tubuh dan gambar ilustrasi. Pada aktivitas ini, guru dapat melakukan penilaian dengan menggunakan rubrik dan lembar penilaian pembuatan karya, yaitu tabel 6 dan 7 pada panduan umum.

Peserta didik melakukan Aktivitas 4.3, setelah berlatih membuat macam-macam rangka tubuh dan gambar ilustrasi. Peserta didik berlatih menggambar kerangka tubuh dengan detail tangan dan kaki, sampai dengan menghasilkan gambar figur yang utuh. Pada aktivitas ini guru dapat melakukan penilaian dengan menggunakan rubrik dan lembar penilaian tabel 6 dan 7 yaitu rubrik dan lembar penilaian pembuatan karya.

Selesai mempelajari materi tentang menggambar anatomi tubuh, selanjutnya, peserta didik dijelaskan mengenai pencampuran warna. Untuk memahami materi ini peserta didik melakukan Aktivitas 4.4. Pada aktivitas ini guru dapat melakukan penilaian dengan menggunakan rubrik dan lembar penilaian menganalisis yaitu tabel 8 dan 9 pada panduan umum.

Setelah Aktivitas 4.4 selesai, peserta didik melanjutkan pada Aktivitas 4.5. Pada aktivitas ini, peserta didik menggambar kerangka tubuh hingga detail pada proporsi tubuh yang sudah dibuat. Pada aktivitas ini guru dapat melakukan penilaian dengan menggunakan rubrik dan lembar penilaian pembuatan karya tabel 6 dan 7 pada panduan umum.

Setelah mempelajari materi-materi di atas, peserta didik mempelajari materi selanjutnya, yaitu Aplikasi Desain Busana. Peserta didik dapat melakukan aktivitas 4.6 untuk mempelajari materi aplikasi desain busana. Pada aktivitas ini guru dapat melakukan penilaian dengan menggunakan rubrik dan

lembar penilaian menganalisis tabel 8 dan 9 yang ada pada panduan umum. Tabel untuk melakukan Aktivitas 4.6 dapat menggunakan seperti dibawah ini.

Setelah melakukan Aktivitas 4.6 peserta didik diberikan bekal materi mengenai aplikasi desain CorelDraw kemudian diberikan Aktivitas 4.7. Pada aktivitas ini, guru dapat melakukan penilaian dengan menggunakan rubrik dan lembar penilaian membuat karya, yaitu tabel 6 dan 7 pada panduan umum.

Setelah memahami mengenai aplikasi desain CorelDraw, peserta didik menyimak materi mengenai cara-cara membuat desain busana menggunakan aplikasi CorelDraw, kemudian peserta didik diminta untuk melakukan Aktivitas 4.8, yaitu Pada Aktivitas 4.8 guru dapat menggunakan rubrik dan lembar penilaian membuat karya tabel 6 dan 7 yang ada pada panduan umum.

- Kegiatan Penutup

Peserta didik dapat menyampaikan kembali materi yang sudah dipelajari secara lisan. Selanjutnya, peserta didik mengutarakan pengalaman belajarnya pada akhir kegiatan

G. Penanganan Peserta Didik

1. Pada bab ini guru sebaiknya sudah memiliki catatan terkait kemampuan peserta didik dalam menggambar sesuai dengan materi yang akan diajarkan yaitu menggambar Mode. Guru dapat menggunakan instrumen asesmen awal berupa perintah membuat bentuk-bentuk dasar atau sebagainya.
2. Berdasarkan hasil asesmen awal tadi, Guru dapat mengelompokan peserta didik secara Heterogen. Dalam satu kelompok Guru menambahkan peserta didik 1-2 orang dengan kemampuan menggambar dan kemampuan mengoperasikan komputer

dengan baik sehingga dapat membantu peserta didik lain yang kemampuan menggambar nya lemah untuk terus berlatih dan saling memberikan kiat-kiat mudah dalam menggambar dan mengoperasikan komputer.

H. Interaksi Guru dengan Orang Tua/ Wali dan Masyarakat

Guru berkomunikasi dengan orang tua/wali terkait kegiatan pembelajaran melalui tugas yang diberikan sebelum dikumpulkan kepada guru harus ditandatangani oleh orang tua agar orang tua mengetahui apa saja yang telah dipelajari oleh peserta didik di sekolah. Orang tua diharapkan dapat membimbing peserta didik dalam mencari informasi terkait materi yang dipelajari melalui sumber bacaan lain, internet, dan dari lingkungan sekitar dan selalu memantau setiap kegiatan peserta didik baik di sekolah maupun di rumah. Pada bab ini orang tua dapat membantu peserta didik dengan mendampingi peserta didik terus berlatih membuat gambar proporsi tubuh secara manual di rumah. Berikan apresiasi atas perkembangan yang telah dicapai peserta didik agar terus bersemangat melakukan latihan menggambar.

I. Asesmen

Penilaian awal diberikan pada saat awal kegiatan pembelajaran yaitu pada waktu apersepsi. Asesmen formatif menggunakan Instrumen penilaian berupa aktivitas peserta didik baik individu maupun kelompok. Pada bab ini, penilaian aktivitas dapat dilakukan dengan menggunakan lembar penilaian dan Rubrik penilaian pembuatan karya di tabel 6 dan 7, rubrik dan lembar penilaian presentasi di tabel 4 dan 5 serta rubrik dan lembar penilaian menganalisis di tabel 8 dan

9. Lembar penilaian dan rubrik penilaian tersebut dapat dilihat pada panduan umum. Untuk asesmen sumatif menggunakan tes tertulis dengan instrumen soal uraian.

J. Kunci Jawaban

Assesmen Mandiri:

1. Terdapat desain busana yang digambar menggunakan proporsi tubuh secara manual dengan perbandingan tinggi badan 8,5 – 9x tinggi kepala (ukuran secara ilustrasi).
2. Desain busana diwarnai menggunakan warna sesuai dengan teori pencampuran warna yang terdapat di Buku Siswa pada Halaman 81-83.
3. Desain dibuat secara digital dengan mengikuti langkah-langkah sesuai dengan materi yang diberikan di Buku Siswa pada Halaman 91-106.

Assesmen Tes Tertulis:

1. Membuat perbandingan ukuran tubuh wanita dapat dilakukan dengan mengukur panjang badan, lebar pinggang, tinggi panggul dan lebar panggul.
2. 1 : 8,5 artinya ukuran tinggi tubuh adalah 8,5 kali ukuran tinggi kepala.
3. Torso merupakan proporsi badan seseorang mulai dari kepala, leher, bahu hingga pangkal paha atau panggul.
4. File, edit, view, object, effect, bitmaps, tools, table, windows, text, help
5. Import untuk memasukkan file ke dalam lembar kerja CorelDraw; export untuk konversi file dari CorelDraw ke format lain.

K. Pengayaan

Pada bab ini, peserta didik yang telah mencapai tujuan pembelajaran diberikan kesempatan untuk memperkaya keterampilan dalam membuat gambar secara manual maupun digital. Peserta didik dapat terus berlatih membuat gambar secara manual dengan terus mengulanginya. Untuk dapat memperkaya pengetahuan dan keterampilan dalam membuat desain busana secara digital menggunakan berbagai aplikasi, peserta didik dapat melihat berbagai video referensi yang sudah banyak tersedia di platform Youtube.

L. Refleksi

Pada Bab IV ini, peserta didik sudah mempelajari mengenai Menggambar Mode yang meliputi gambar proporsi tubuh, gambar anatomi tubuh, penerapan desain ke anatomi tubuh, pencampuran warna, penggunaan aplikasi desain digital dan cara membuat desain teknis secara digital. Refleksi digunakan untuk mengetahui ketercapaian pembelajaran dari peserta didik. Hasil dari refleksi dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk melanjutkan pembelajaran pada materi bab berikutnya atau sebagai evaluasi untuk guru dalam menerapkan strategi pembelajaran.

M. Sumber Belajar Utama

Sumber belajar utama menggunakan buku siswa Dasar-Dasar Busana kelas X. Sumber belajar pendamping dapat menggunakan buku dan link:

1. Chodijah & Moh. Alim Zaman. *Desain Mode*. Depok: Meutia Cipta Sarana, 2001.

2. Sulasmi Darmaprawira. *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Pendidikan, 1989.
3. Drudi Elisabetta & Paci Tiziana. *Figure Drawing For Fashion Design*. Amsterdam: The Pepin Pres BV, 2010.
4. Hartoko. *Rahasia Cepat Mahir Photoshop dan CorelDraw*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2015.
5. Noerharyono. *Modul Komputer Desain*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2012.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Busana
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis: Ely Tri Wulandari, Sri Listiani

ISBN: 978-623-194-407-8 (no.jil.lengkap PDF)

978-623-194-408-5 (jil.1 PDF)

Panduan Khusus

BAB V

Dasar Fashion Design



A. Pendahuluan

Materi Dasar *Fashion Design* merupakan materi yang dapat menarik ketertarikan peserta didik untuk menjadi seorang *fashion designer* yang profesional. Materi ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pengetahuan dan kemampuan dalam mendesain melalui materi-materi Dasar *Fashion Design* ini. Materi yang dipelajari disajikan dalam peta konsep berikut:



B. Apersepsi

Sebelum menjadi seorang *fashion designer*, sebaiknya kita perlu memahami terlebih dahulu mengenai dasar-dasar *fashion designer* sehingga kita dapat menjadi seorang *fashion designer* yang profesional. Melalui dasar-dasar *fashion design* ini, kita dapat mengetahui dan memahami dasar-dasar dalam mendesain busana. Pada saat proses mendesain, dengan pemahaman yang cukup mengenai dasar-dasar desain kita dapat menghindari kekeliruan pada proses penciptaan serta ketidakserasian pada saat pemilihan warna, *style* dan *look* maupun prinsip desain.

Sebagai pertanyaan pemantik, guru dapat menanyakan pendapat peserta didik mengenai seseorang yang mengaku sebagai *fashion designer* tetapi karya-karya yang ditampilkan terlihat tidak menerapkan Dasar *Fashion Design* sehingga terlihat tidak harmonis atau kurang bisa dinikmati secara pandangan.

Guru dapat mengembangkan bentuk alternatif apersepsi yang bervariasi sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

C. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Sebelum mempelajari materi mengenai Dasar *Fashion Design*, tidak ada konsep dan keterampilan prasyarat yang diperlukan. Namun, pengalaman dalam mengamati berbagai *style* dan *look*, dasar-dasar desain serta pengembangan desain berdasarkan sumber inspirasi oleh peserta didik dapat membantu memperkaya pengetahuan dan keterampilan pada materi ini.

D. Penyajian Materi Esensial

1. Komponen dalam Penciptaan Desain Busana

Sebuah desain tidak akan tercipta jika tidak terdapat komponen-komponen di dalamnya. Komponen-komponen tersebut meliputi unsur-unsur desain dan prinsip desain. Selain penerapan unsur dan prinsip desain, desain yang baik juga dapat mempresentasikan makna di dalamnya yaitu dengan adanya konsep desain yang berupa sumber inspirasi.

a. Unsur-unsur Desain

1. Garis (*line*),
2. Bentuk dan siluet (*shape and silhouette*),
3. Tekstur,
4. Motif
5. Warna (*colors*),

b. Prinsip Desain

Agar dapat membuat suatu desain busana yang baik, indah, dan harmonis, seorang desainer perlu memiliki pengetahuan mengenai prinsip desain. Ada lima prinsip desain busana, yaitu kesatuan (*unity*), pusat perhatian (*point of interest*), keseimbangan (*balance*), perbandingan (*proportion*), dan irama (*rhythm*).

c. Proses Mencari Inspirasi untuk Sebuah Koleksi

Sumber ide atau inspirasi merupakan segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk membuat karya. Ide maupun inspirasi tersebut bisa datang dari mana saja, misalnya dari benda sederhana yang ada di sekeliling kita, keindahan alam, suatu fenomena yang sedang banyak diperbincangkan, maupun terinspirasi dari rancangan desainer lainnya. Secara garis besar, sumber ide dalam membuat karya busana dikelompokkan menjadi tiga, yaitu sumber ide yang berasal dari: busana adat, peristiwa penting nasional maupun internasional, dan benda-benda alam. Sumber ide yang telah didapat tidak harus diambil secara keseluruhan, melainkan dapat diambil bagian-bagian tertentu saja yang dianggap menarik untuk dijadikan sumber ide. Sebagai contoh, sumber ide yang berasal dari bunga mawar, yang diambil ialah bentuk kelopak mawar yang bergelombang yang diterapkan pada rok yang bergelombang.

d. Membuat Kolase (*Moodboard*)

Kolase merupakan sebuah analisis tren visual yang dibuat dari komposisi atau kumpulan gambar, kliping, atau sketsa dengan warna dan tema tertentu yang kemudian akan diwujudkan ke dalam sebuah karya desain. Berikut ini urutan dalam membuat kolase.

- 1) Menentukan tema atau judul.
- 2) Menyiapkan alat dan bahan.
- 3) Mengumpulkan ide, data, atau gambar-gambar yang sesuai dengan tema yang diangkat dalam membuat karya.
- 4) Secara manual dapat dilakukan dengan menggunting gambar atau majalah, kemudian menyusunnya dan menempelkannya dalam satu papan (*board*).
- 5) Membuat kolase saat ini dapat dilakukan secara digital menggunakan aplikasi seperti photoshop.

- 6) Setelah semuanya selesai, dapat dilanjutkan dengan menggambar desain karya.

2. Desain Busana Berdasarkan Gaya dan Tampilan

Seorang *fashion designer* perlu memahami perbedaan antara *style* dan *look*. Gaya (*style*) dapat dikatakan sebagai sesuatu yang bersifat personal dan umumnya digunakan untuk menonjolkan karakteristik seseorang. Berbeda dengan *look* yang berfokus pada tren, *style* justru berlaku untuk jangka waktu yang lebih panjang. Berikut ini enam dasar *style* yang dibuat sesuai dengan karakter berpakaian wanita.

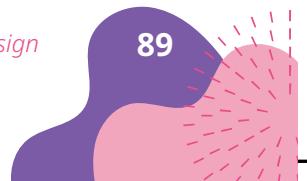
- a. *Feminine Romantic Style*
- b. *Sporty Casual Style*
- c. *Sexy Alluring Style*
- d. *Classic Elegant Style*
- e. *Exotic Dramatic Style*
- f. *Arty-off-beat Style*

Biasanya gaya seseorang akan tetap sama walaupun menggunakan berbagai tampilan (*look*). *Look* merupakan istilah atau penyebutan untuk sebuah tampilan yang diadaptasi dari *style* atau gaya berbusana suatu kelompok maupun budaya tertentu. Contohnya *urban look*, *vintage look*, *Harajuku look*, *grunge look*, *bohemian look*, dan masih banyak jenisnya.

E. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Penilaian yang dilakukan untuk mengecek kesiapan dan animo peserta didik sebelum pembelajaran ini dapat dilakukan dengan menggunakan soal sebagai berikut:

1. Apakah yang kamu ketahui mengenai unsur dan prinsip desain?
2. *Style* dan *look* apa yang kalian ketahui? Seperti apa?



Setelah mendapatkan hasil jawaban dari tes awal, guru dapat mengelompokkan peserta didik berdasarkan jawaban peserta didik. Misalnya dengan kelompok peserta didik sudah mempunyai pengalaman dalam kehidupan sehari-hari dengan materi yang akan dipelajari dan kelompok yang belum mempunyai pengalaman. Hal ini sebagai bekal guru dalam mengetahui kesiapan peserta didik dan animo peserta didik terhadap materi.

F. Panduan Pembelajaran

1. Waktu yang digunakan untuk pembelajaran ini adalah 24 JP x 45 menit. Jumlah tatap muka 4 x TM @ 6 jam (dapat disesuaikan dengan kondisi masing-masing, khususnya peserta didik)
2. Tujuan dari pembelajaran ini adalah peserta didik mampu:
 - a. memahami proses penciptaan desain dengan menerapkan dasar-dasar desain,
 - b. membedakan *style* dan *look*, menemukan inspirasi, membuat kolase, menerapkan cara mencari bentuk dan mengembangkan desain berdasarkan *style* dan *look*.
3. Langkah-Langkah pembelajaran
 - Kegiatan Pendahuluan

Peserta didik diberi pertanyaan pemantik untuk memantik agar fokus terhadap topik atau materi yang akan diberikan. Misalnya, “Mengapa seorang *fashion designer* harus memahami mengenai dasar-dasar *fashion design*?”

Alternatif jawaban yang akan dikemukakan peserta didik, yaitu agar tidak keliru dalam menciptakan karya sesuai dengan tema dan inspirasi. Guru dapat memberikan apresiasi kepada peserta didik yang berhasil menyebutkan jawaban tersebut. Selanjutnya, guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar memiliki rasa ingin tahu terhadap materi yang akan dipelajari kemudian dilakukan penilaian sebelum kegiatan

pembelajaran dengan memberikan soal-soal pertanyaan pada poin E, yaitu penilaian sebelum pembelajaran.

- Kegiatan Inti

Peserta didik berkolaborasi mendiskusikan materi yang diberikan guru. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengungkap proses penciptaan desain busana yang menerapkan unsur dan prinsip desain dengan memberikan Aktivitas 5.1.

Peserta didik kemudian mengidentifikasi berbagai sumber inspirasi lalu peserta didik dibekali penjelasan mengenai konsep inspirasi dan kolase. Selanjutnya, peserta didik diminta untuk melakukan Aktivitas 5.2.

Pada aktivitas ini, guru dapat melakukan penilaian dengan menggunakan rubrik dan lembar penilaian tabel 6 dan 7, yaitu pembuatan karya serta rubrik dan lembar penilaian tabel 8 dan 9, yaitu menganalisis yang ada pada panduan umum.

Setelah menyelesaikan Aktivitas 5.2, peserta didik dapat melanjutkan pada Aktivitas 5.3. Pada aktivitas ini, peserta didik dapat meningkatkan kemampuannya dalam kreasi desain busana. Pada aktivitas ini, guru dapat melakukan penilaian dengan menggunakan rubrik dan lembar penilaian tabel 6 dan 7, yaitu pembuatan karya yang ada pada panduan umum.

Selesai mempelajari materi tentang inspirasi dan kolase, selanjutnya, peserta didik dijelaskan mengenai *look* dan *style*. Untuk memahami materi ini, peserta didik melakukan Aktivitas 5.4 dan Aktivitas 5.5.

Pada aktivitas ini, guru dapat melakukan penilaian dengan menggunakan rubrik dan lembar penilaian tabel 6 dan 7, pada panduan umum, yaitu rubrik penilaian pembuatan karya.

Pada Aktivitas 5.5 ini, guru dapat melakukan penilaian dengan menggunakan rubrik dan lembar penilaian tabel 8 dan 9, yaitu rubrik dan lembar penilaian menganalisis serta rubrik

dan lembar penilaian tabel 6 dan 7, yaitu rubrik penilaian pembuatan karya.

- Kegiatan Penutup

Peserta didik dapat menyampaikan kembali materi yang sudah dipelajari secara lisan. Selanjutnya, peserta didik mengutarakan pengalaman belajarnya pada akhir kegiatan.

G. Penanganan Peserta Didik

1. Guru sebaiknya sudah memiliki catatan terkait karakter dan level kognitif peserta didik berdasarkan materi yang akan diajarkan yaitu Dasar *Fashion Design*. Guru dapat menggunakan instrumen asesmen awal kognitif maupun nonkognitif.
2. Kelompok peserta didik diatur secara heterogen berdasarkan kecepatan belajarnya sehingga sesama peserta didik dapat saling membantu dengan peserta didik lain yang memiliki kecepatan belajar yang kurang dan Guru dapat mengevaluasi secara bertahap.

H. Interaksi Guru dengan Orang Tua/ Wali dan Masyarakat

Guru berkomunikasi dengan orang tua/wali terkait kegiatan pembelajaran melalui tugas yang diberikan sebelum dikumpulkan kepada guru harus ditandatangani oleh orang tua mengetahui apa saja yang telah dipelajari oleh peserta didik di sekolah. Orang tua diharapkan dapat membimbing peserta didik dalam mencari informasi terkait materi yang dipelajari melalui sumber bacaan lain, internet, dan dari lingkungan sekitar dan selalu memantau setiap kegiatan peserta didik baik di sekolah maupun di rumah. Pada bab ini, orang tua dapat membantu peserta didik dengan memberikan informasi berdasarkan pengalamannya. Misalnya dengan memberikan contoh-contoh *style* busana yang pernah dialami sesuai tren setiap tahunnya.

I. Asesmen

Penilaian awal dilakukan pada saat awal kegiatan pembelajaran yaotu ketika apersepsi. Asesmen formatif menggunakan instrumen penilaian berupa aktivitas peserta didik baik individu maupun kelompok. Pada bab ini, penilaian aktivitas dapat dilakukan dengan menggunakan lembar penilaian dan rubrik penilaian tabel 6 dan 7, yaitu rubrik dan lembar penilaian pembuatan karya, tabel 4 dan 5 rubrik dan lembar penilaian presentasi dan tabel 8 dan 9, yaitu lembar penilaian menganalisis. Lembar penilaian dan rubrik penilaian tersebut dapat dilihat pada panduan umum. Untuk asesmen sumatif menggunakan tes tertulis dengan instrumen soal uraian.

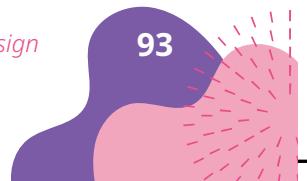
J. Kunci Jawaban

Assesmen Kelompok:

1. Terdapat sumber inspirasi yang jelas misalnya flora, fauna, film, kejadian alam, keindahan suatu lingkungan, profesi dll.
2. Terdapat deskripsi dari sumber inspirasi yang dipilih.
3. Terdapat bagian-bagian sumber inspirasi yang dipilih untuk dijadikan sebagai konsep desain. Misalnya, sumber inspirasinya bunga mawar maka bagian-bagian dari sumber inspirasi yang akan dijadikan sebagai konsep desain adalah warna dari bunga mawar, sifat dari bunga mawar dan bentuk dari bunga mawar.

Assesmen Mandiri:

1. Membuat kolase berdasarkan sumber inspirasi yang telah dibuat secara kelompok.
2. Bagian-bagian sumber inspirasi yang digunakan setiap individu di dalam satu kelompok berbeda. Misalnya bagian-bagian sumber inspirasi dari bunga mawar adalah warna, sifat dan bentuk kemudian peserta didik 1 memilik bagian warna dan bentuk,



peserta didik 2 memilih sifat dan warna, peserta didik 3 memilih warna, sifat dan bentuk. Bagian-bagian sumber inspirasi dapat digunakan semua atau pun sebagian sesuai dengan rencana atau konsep yang akan dibuat.

3. Di dalam kolase terdapat gambar-gambar busana dengan *look* dan *style* yang dipilih peserta didik sesuai dengan materi yang telah diberikan pada Buku Siswa Halaman 131-135. Pemilihan *style* dan *look* dapat disesuaikan dengan sumber inspirasi yang dipilih. Dalam satu koleksi, konsep desain hanya memerlukan 1 *style* dan 1 *look*.
4. Setelah kolase jadi kemudian peserta didik membuat desain busana dengan konsep yang terdapat pada kolase. Bentuk busana yang dibuat sesuai dengan sumber inspirasi, *style* dan *look* yang dipilih serta menunjukkan 1 koleksi yang kesatuan. Artinya, desain harus lebih dari 1.

Assesmen Tes Tertulis:

1. Unsur dan prinsip desain
2. Agar tercipta sebuah karya dengan bentuk yang jelas dan harmonis
3. Arah
4. Dengan menggunakan detail atau hiasan maupun garis hias sebagai manipulasi untuk membantu menutupi kekurangan-kekurangan pada tubuh pelanggan
5. Agar sebuah desain nantinya akan menampilkan keserasian dan keharmonisan baik dengan desain, maupun dengan si pemakai hasil desain tersebut
6. Warna dingin merupakan warna yang mengandung warna biru dan hijau (hijau, biru hijau, biru ungu, dan ungu). Warna ini akan memberikan kesan lebih kecil terhadap orang yang memakainya; Warna-warna panas merupakan warna yang mengandung warna merah dan kuning (merah, merah jingga, jingga, kuning). Warna yang termasuk ke dalam golongan ini memiliki sifat mendorong, di

mana seseorang yang menggunakan warna panas akan kelihatan lebih besar dibandingkan dengan orang yang mengenakan warna dingin dengan ukuran tubuh yang sama

7. Tekstur kaku, kasar dan halus, lemas, tembus pandang, mengkilap dan kusam
8. Agar dapat membuat suatu desain busana yang baik, indah, dan harmonis
9.
 - Kesatuan bermakna penyusunan atau pengorganisasian dari pusat perhatian, keseimbangan, perbandingan, dan irama sehingga tercipta suatu desain yang baik dan harmonis.
 - Pusat perhatian, yaitu bagian yang lebih menarik dari bagian lainnya.
 - Keseimbangan untuk mendapatkan kestabilan dan harmoni saat melihatnya (simetris dan asimetris).
 - Proporsi dalam desain busana, yaitu membahas bagaimana menempatkan unsur-unsur atau bagian busana yang berkaitan dengan ukuran, jarak, jumlah, tingkatan, atau bidang pada suatu model busana. Proporsi yang diterapkan pada suatu desain busana dapat memberikan kesan lebih tinggi atau lebih pendek, lebih besar atau lebih kecil pada penampilan seseorang.
 - Irama pada sebuah desain busana merupakan suatu pergerakan yang teratur dari satu bagian ke bagian lainnya, yang dapat dirasakan secara kasat mata (pengulangan, sejajar, rangkaian, selang-seling, gradasi, radiasi).
10. Agar selalu *up to date* dengan tren dan tidak salah dalam menentukan koleksi sesuai dengan permintaan pelanggan

K. Pengayaan

Pada bab ini, peserta didik yang telah mencapai tujuan pembelajaran diberikan kesempatan untuk memperkaya pengetahuan dan keterampilan mengenai macam-macam *look* dan *style*. Peserta didik mengumpulkan berbagai macam jenis *look* dan *style*, kemudian disusun menjadi sebuah buku yang dapat dijadikan sebagai buku saku atau buku panduan pemilihan *style* pada saat akan membuat sebuah desain.

L. Refleksi

Pada Bab V ini, peserta didik sudah mempelajari mengenai Dasar *Fashion Design* yang meliputi proses penerapan unsur dan prinsip desain pada rancangan busana, menentukan sumber inspirasi, membuat kolase serta *look* dan *style*. Refleksi digunakan untuk mengetahui ketercapaian pembelajaran dari peserta didik. Hasil dari refleksi dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk melanjutkan pembelajaran pada materi bab berikutnya atau sebagai evaluasi untuk guru dalam menerapkan strategi pembelajaran.

M. Sumber Belajar Utama

Sumber belajar utama menggunakan buku siswa Dasar-Dasar Busana kelas X. Sumber belajar pendamping dapat menggunakan buku dan link:

1. Arifah Riyanto. *Bahan Ajar Dasar Desain*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2009.
2. Arifah Riyanto. *Desain Busana*. Bandung: Yapemdo, 2003.
3. Arifah Riyanto. *Teori Busana*. Bandung: YAPEMDO Bandung, 2003.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Busana
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis: Ely Tri Wulandari, Sri Listiani

ISBN: 978-623-194-407-8 (no.jil.lengkap PDF)

978-623-194-408-5 (jil.1 PDF)

Panduan Khusus

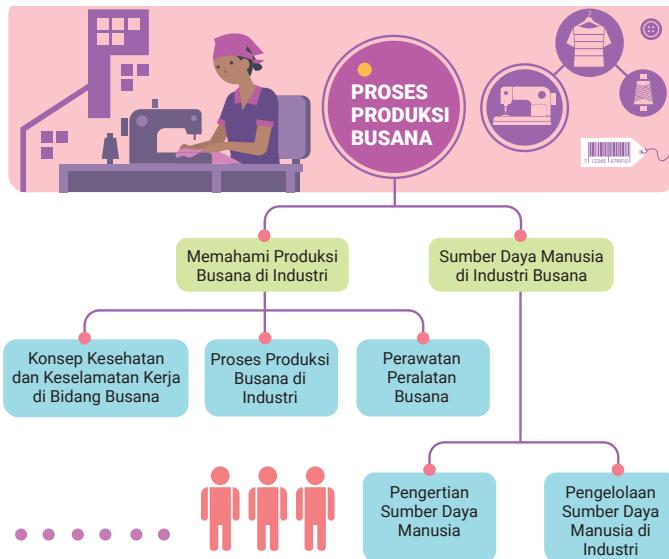
BAB VI

Proses Produksi Busana



A. Pendahuluan

Materi Proses Produksi Busana ini merupakan dasar bagi peserta didik sebelum mulai masuk ditempat kerja . Proses Produksi Busana merupakan pengetahuan dasar untuk produksi busana. Materi yang dipelajari disajikan dalam peta konsep berikut:



B. Apersepsi

Proses produksi busana dimulai dari desain hingga menjadi sebuah produk yang berkualitas tentunya menggunakan alat dan bahan yang mendukung proses produksi busana. Kesehatan dan keselamatan kerja senantiasa harus diterapkan dalam proses produksi busana untuk meminimalkan bahaya yang mungkin terjadi akibat pekerjaan. Pekerja wajib mentaati prosedur bekerja dengan aman serta melakukan perawatan terhadap peralatan yang digunakan pada setiap tahap pembuatan busana. Tahapan-tahapan dalam pembuatan busana dapat dibuat sebuah alur produksi busana. Semua tahapan dalam proses produksi busana dijaga kualitasnya untuk menghasilkan busana yang berkualitas.

Pertanyaan pemantik yang dapat diberikan oleh guru adalah bagaimana tahapan pembuatan busana hingga tercipta suatu busana yang berkualitas.

Guru dapat mengembangkan bentuk alternatif apersepsi yang bervariasi sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan kebutuhan peserta didik.

C. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Sebelum mempelajari materi tentang Proses Produksi Busana, tidak ada konsep awal maupun keterampilan prasyarat yang diperlukan. Namun, pengalaman peserta didik dalam kehidupan sehari-hari dalam mengamati proses produksi busana akan membantu dalam meningkatkan motivasi peserta didik terhadap materi ini.

D. Penyajian Materi Esensial

1. Konsep Kesehatan, Keselamatan, Kerja di Bidang Busana

a. Pengertian Kesehatan dan Keselamatan Kerja

Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) adalah segala kegiatan untuk menjamin dan melindungi keselamatan dan kesehatan tenaga kerja melalui upaya pencegahan (Masjuli dkk: 2019).

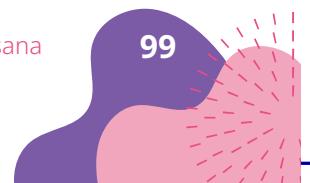
b. Prosedur Bekerja dengan Aman di Bidang Busana

1) Persiapan dan Pemeliharaan Area Kerja

Menjaga area kerja senantiasa bersih, rapi dan teratur merupakan bagian dari persiapan dan pemeliharaan area kerja.

2) Cara Bekerja dengan Aman

- a) Senantiasa teliti dan periksa semua peralatan dan keadaan lingkungan sebelum memulai bekerja.
- b) Gunakan alat pelindung diri dan peralatan sesuai dengan fungsinya.
- c) Perhatikan setiap langkah kerja, jenis bahan dan alat kerja yang akan digunakan.
- d) Senantiasa tanyakan pada atasan jika tidak mengerti terkait pekerjaan yang dilakukan.



- e) Apabila terjadi kerusakan segera laporkan pada teknisi.
- f) Bersihkan alat dan lingkungan kerja serta mengemas peralatan setelah selesai melakukan pekerjaan.

3) Menggunakan Alat Pelindung Diri

Alat-alat pelindung diri harus memenuhi persyaratan: enak dipakai, tidak mengganggu kerja, memberi perlindungan yang efektif terhadap jenis bahaya.

2. Penataan Tempat Kerja Busana

Penataan tempat kerja yang baik dapat dilihat dari hal berikut.

- 1) Sesuai dengan standar tata letak dan standar peralatan.
- 2) Peralatan diletakkan sesuai perencanaan yang sudah disetujui.
- 3) Peralatan yang rusak sebaiknya dipindahkan dan diperbaiki.
- 4) Jaga agar tumpukan barang stabil.
- 5) Jalan keluar cukup.
- 6) Lantai atau dinding yang bersih.
- 7) Peralatan bersih dan sampah ditempatkan pada tempatnya.
- 8) Tidak ada bahaya dari penempatan benda-benda yang menonjol keluar.

3. Jenis-Jenis Bahaya di Tempat Kerja Bidang Busana

Berikut adalah beberapa jenis bahaya yang mungkin ada di tempat kerja di bidang usaha busana.

- 1) Bahaya Fisik
- 2) Bahaya Kimia .
- 3) Bahaya Ergonomi .
- 4) Bahaya Psikologi

4. Jenis-Jenis Kecelakaan Kerja di Industri Busana

- 1) Tangan Tertusuk Jarum
- 2) Luka Terkena Gunting

- 3) Kecelakaan Listrik
- 4) Lecet/Luka Kecil dan Memar

5. Proses Produksi Busana di Industri

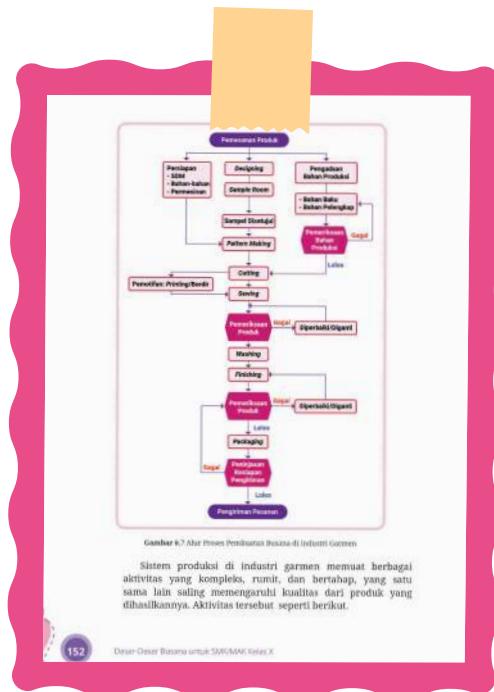
Proses produksi merupakan alur atau urutan mengolah bahan dasar atau bahan baku menjadi produk busana sesuai rencana desain. Kegiatan dalam proses produksi melibatkan perubahan dan pengolahan berbagai macam sumber menjadi komoditas produk yang akan dijual. Adapun busana industri adalah busana yang diproduksi oleh industri garmen.

6. Karakteristik Industri Garmen

- 1) Industri garmen memproduksi produknya secara masal atau dalam jumlah yang besar.
- 2) Mesin otomatis digunakan dalam setiap prosesnya.
- 3) Standar kualitas sangat ketat.
- 4) Menggunakan ukuran standar
- 5) Bahan dipotong dalam jumlah banyak dan menggunakan mesin potong.
- 6) Sistem produksi dilakukan dengan sistem ban berjalan atau sistem borongan.
- 7) Produk pakaian yang diproduksi sesuai pesanan *buyer* atau menurut pemilik usaha itu sendiri.
- 8) Merek menggunakan merek *buyer* yang memesan atau menggunakan merek perusahaan sesuai kesepakatan dengan *buyer*.

7. Alur Proses Garmen

Alur proses produksi garmen/*garment flow process* digambarkan sebagai berikut.



Gambar 6.1 Alur Proses Pembuatan Busana di Industri Garmen

8. Perawatan Peralatan Busana

Dalam istilah *perawatan*, tercakup dua pekerjaan, yaitu perawatan dan perbaikan. Perawatan merupakan aktivitas untuk mencegah kerusakan, sedangkan perbaikan merupakan tindakan untuk memperbaiki kerusakan.

a. Jenis Perawatan

- 1) Perawatan yang direncanakan (*planned maintenance*).
- 2) Perawatan yang tidak direncanakan (*unplanned maintenance*).

b. Bentuk-Bentuk Perawatan

- 1) Perawatan Preventif
- 2) Perawatan Korektif
- 3) Perawatan Berjalan
- 4) Perawatan Prediktif

- 5) Perawatan Setelah Terjadi Kerusakan
- 6) Perawatan Darurat

9. Sumber Daya Manusia di Industri Busana

a. Pengertian Sumber Daya Manusia

Sumber daya manusia di industri busana adalah orang yang bekerja pada industri busana.

b. Sumber Daya Manusia di Industri Busana

- 1) *Marketers*
- 2) *Merchandiser*
- 3) Perencana Produksi
- 4) Tim Produksi (*Production team*)
- 5) Penjamin/Kendali Mutu
- 6) Keuangan (*Finance / Accounting*)
- 7) Pembelian
- 8) Operasional

10. Pengelolaan Sumber Daya Manusia di Industri

Prinsip-prinsip pengelolaan sumber daya manusia sebagai berikut.

- a. Cocokkan sumber daya manusia dengan pekerjaan.
- b. Definisikan tanggung jawab sumber daya manusia secara jelas.
- c. Tetapkan standar prestasi.
- d. Adanya komunikasi dan keterlibatan sumber daya manusia.
- e. Mengadakan pendidikan dan latihan.
- f. Penghargaan atas prestasi kerja.

E. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Penilaian dilakukan untuk mengecek kesiapan peserta didik serta mengetahui pengetahuan awal peserta didik terkait materi yang akan dipelajari. Penilaian dapat dilakukan dengan menggunakan soal yang ada di buku siswa.

1. Apakah kesehatan keselamatan kerja itu?
2. Apa yang terjadi jika kesehatan keselamatan kerja diabaikan dalam bekerja?
3. Menurut kamu apasajakah tahapan dalam pembuatan busana?
4. Apakah sumber daya manusia itu?
5. Bagaimana mengelola sumber daya manusia dalam sebuah usaha?

Setelah mendapatkan hasil jawaban dari penilaian sebelum pembelajaran, guru dapat mengelompokkan siswa secara heterogen berdasarkan jawaban siswa untuk membentuk kelompok dalam pembelajaran. Selanjutnya guru dapat menentukan metode yang akan digunakan untuk mempelajari materi tersebut.

F. Panduan Pembelajaran

1. Waktu yang digunakan untuk pembelajaran ini adalah 24 JP x 45 menit. Jumlah tatap muka 4 x TM @ 6 jam (dapat disesuaikan dengan kondisi masing-masing, khususnya peserta didik)
2. Tujuan dari pembelajaran ini adalah peserta didik mampu:
 - a. Memahami produksi busana di industri
 - b. Menganalisis pengelolaan SDM di industri
3. Langkah-langkah pembelajaran
 - a. Kegiatan Pendahuluan

Peserta didik diberi pertanyaan pemantik dengan mengajukan pertanyaan kepada peserta didik. Misalnya, “Bagaimana tahapan

pembuatan busana sehingga tercipta busana yang berkualitas?”. Alternatif jawaban yang akan dikemukakan peserta didik, yaitu dimulai dari proses penentuan desain, kemudian masuk ke tahapan pembuatan pola, memotong bahan, *sewing*, *finishing*. Guru dapat memberikan apresiasi kepada peserta didik yang berhasil menyebutkan jawaban tersebut. Selanjutnya, guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar memiliki rasa ingin tahu terhadap materi yang akan dipelajari.

b. Kegiatan Inti

Guru memberikan pertanyaan sebelum pembelajaran. Kemudian, ditentukan kelompoknya untuk mengerjakan aktivitas pada materi poses produksi busana.

Peserta didik berkolaborasi mendiskusikan materi yang diberikan guru. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengungkap pengetahuannya dan pengalamannya tentang adanya kasus kecelakaan kerja dari berbagai media. Guru mengarahkan peserta didik untuk membaca. Selanjutnya, peserta didik diminta untuk melakukan Aktivitas 6.1.

Untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap risiko kecelakaan dalam penggunaan mesin jahit, guru dapat memberikan tugas pada aktivitas ini, yaitu berupa diskusi kelompok mengenai penyebab kecelakaan kerja pada saat menggunakan mesin jahit serta cara mencegah terjadinya hal tersebut. Pada Aktifitas 6.1 ini, guru dapat melakukan penilaian dengan menggunakan rubrik dan lembar penilaian tabel 8 dan 9, yaitu menganalisis yang terdapat pada panduan umum.

Setelah mempelajari tentang kesehatan, dan keselamatan kerja, selanjutnya, peserta didik mempelajari tentang proses produksi. Peserta didik dapat melakukan Aktivitas 6.2 yang terdapat pada buku siswa. Guru dapat menilai hasil pemahaman peserta didik terhadap analisis suatu kegiatan melalui aktivitas berikutnya, yaitu berupa analisis video youtube yang diamati

mengenai proses produksi busana. Alternatif kegiatan yang bisa dilakukan adalah siswa membaca materi tentang proses produksi busana dari berbagai sumber, kemudian membuat kesimpulannya. Pada Aktivitas 6.2 ini, guru dapat melakukan penilaian dengan menggunakan rubrik dan lembar penilaian tabel 8 dan 9 yaitu menganalisis yang ada pada panduan umum.

Kegiatan selanjutnya yang bisa dilakukan adalah Aktivitas 6.3. Aktivitas ini guru dapat memberikan tugas kepada peserta didik untuk membaca dari berbagai sumber mengenai sumber daya manusia di industri busana. Kemudian, peserta didik secara kelompok berdiskusi membuat beberapa kesimpulan dan mempresentasikannya sebagai hasil dari proses kegiatan aktivitas ini. Pada Aktivitas 6.3 ini guru dapat melakukan penilaian dengan menggunakan rubrik dan lembar penilaian di tabel 4 dan 5 yaitu rubrik dan lembar penilaian presentasi yang ada pada panduan umum.

c. Kegiatan Penutup

Peserta didik menyampaikan kembali materi yang sudah dipelajari secara lisan. Selanjutnya, peserta didik mengutarakan pengalaman belajarnya pada akhir kegiatan.

G. Penanganan Peserta Didik

1. Guru sebaiknya memiliki catatan tentang level kognitif peserta didik mengenai proses produksi busana. Catatan bisa didapatkan dari penilaian awal dan dari pengalaman peserta didik dalam menganalisis pengalamannya terkait proses produksi busana yang diketahuinya,
2. Guru membentuk kelompok aktivitas pembelajaran secara heterogen untuk memudahkan siswa dalam memahami materi.

H. Interaksi Guru dengan Orang Tua/ Wali dan Masyarakat

Guru berkomunikasi dengan orang tua/wali terkait kegiatan pembelajaran. Orang tua diharapkan dapat membimbing peserta didik dalam mencari informasi terkait materi yang dipelajari melalui sumber bacaan lain, internet, dan dari lingkungan sekitar. Pada bab ini, orang tua dapat membantu peserta didik dengan cara mendampingi untuk mengakses video di youtube mengenai proses produksi industri busana. Jika ada orang tua yang bekerja di di garmen dapat memberikan informasi kepada peserta didik terkait alur produksi busana, keselamatan kerja maupun perawatan alat produksi.

I. Asesmen

Penilaian awal disampaikan pada awal kegiatan pembelajaran yaitu pada saat apersepsi. Asesmen formatif menggunakan instrumen penilaian berupa aktivitas peserta didik baik individu maupun kelompok. Pada bab ini, penilaian aktivitas dapat dilakukan dengan menggunakan lembar penilaian dan rubrik penilaian presentasi di tabel 4 dan 5 serta rubrik dan lembar penilaian menganalisis yaitu tabel 8 dan 9. Lembar penilaian dan rubrik penilaian tersebut dapat dilihat pada panduan umum. Asesmen sumatif menggunakan instrumen tes tertulis dengan bentuk uraian.

J. Kunci Jawaban

Penilaian Awal:

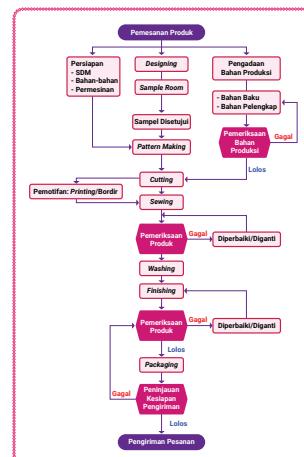
Jawaban peserta didik akan sangat beragam sesuai dengan pengetahuan dan pengalaman yang dia miliki.

1. Segala kegiatan untuk melindungi keselamatan dan kesehatan pekerja.
2. Bisa terjadi kecelakaan kerja.
3. Membuat desain, membuat pola, memotong, menjahit, penyelesaian.
4. Orang yang bekerja pada suatu usaha.
5. Memberlakukan SDM sebagai manusia seutuhnya.

Asesmen Sumatif:

1. Ketika sedang bekerja membuat produk busana dengan menggunakan mesin industri, dan tiba-tiba tercium seperti bau mesin terbakar maka tindakan yang harus dilakukan adalah pekerja menekan tombol *off* pada mesin. selanjutnya pekerja melaporkan kepada teknisi untuk dilakukan pengecekan dan perbaikan.
2. Bahaya yang mungkin timbul apabila pekerja tidak menggunakan alat pelindung diri yang sesuai standar ketika bekerja adalah mempertinggi risiko paparan dan kontak dengan bahaya ditempat kerja serta mempertinggi resiko timbulnya kecelakaan kerja.
3. Pada waktu bekerja mengoperasikan mesin jahit, seorang pekerja sebaiknya menggunakan alas kaki dari bahan karet dikarenakan mesin jahit berhubungan dengan arus listrik. Alas kaki dari bahan karet bersifat isolator sehingga mengurangi kecelakaan kerja karena arus listrik.

4. Alur proses produksi di industri garmen mensyaratkan penyusunan peralatan berdasarkan urutan kerja sesuai dengan jenis/bagian busana yang akan dibuat. Dalam hal ini, proses otomatisasi telah ditingkatkan secara positif sehingga sistem produksi massal dapat diterapkan dengan mudah dan sistematis. Hal ini juga menjadikan proses produksi di industri garmen menjadi sebuah alur, misalnya sebagai berikut.



5. Kemungkinan yang akan terjadi apabila sumber daya manusia tidak ditempatkan berdasarkan keahlian yang dimilikinya ialah pekerjaan yang ada pada bidang tersebut tidak akan menghasilkan hasil yang maksimal baik dari segi efektivitas maupun efisiensi.

K. Pengayaan

Pada bab ini, peserta didik diberikan kesempatan untuk memahami dan mendalami lebih jauh tentang materi proses produksi di bidang busana. Peserta didik dapat melakukan kunjungan ke industri garmen atau melalui kunjungan secara online melalui youtube. Peserta didik dapat mengamati dan menyimpulkan tentang kesehatan dan keselamatan kerja yang diterapkan dan proses produksi busana pada industri garmen tersebut.

L. Refleksi

Pada bab VI refleksi digunakan untuk mengetahui minat dan motivasi peserta didik terhadap materi pembelajaran. Hasil dari refleksi dapat digunakan sebagai evaluasi untuk guru dalam menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai sehingga peserta didik dapat membangun *passion* nya di bidang tata busana.

M. Sumber Belajar Utama

Sumber belajar utama menggunakan buku siswa Dasar-Dasar Busana kelas X. Sumber belajar pendamping dapat menggunakan buku dan link:

1. Ajabar. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: Grup Penerbit CV Budi Utama, 2020.

2. Ernawati, dkk. *Tata Busana Jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, 2008.
3. Rambat Lupiyoadi & Kurniawan. *Technopreneurship*. Jakarta: Salemba Empat, 2019.
4. Widiastuti. *Merchandising di Industri Garmen*. Yogyakarta: UNY Press, 2017.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Busana
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis: Ely Tri Wulandari, Sri Listiani

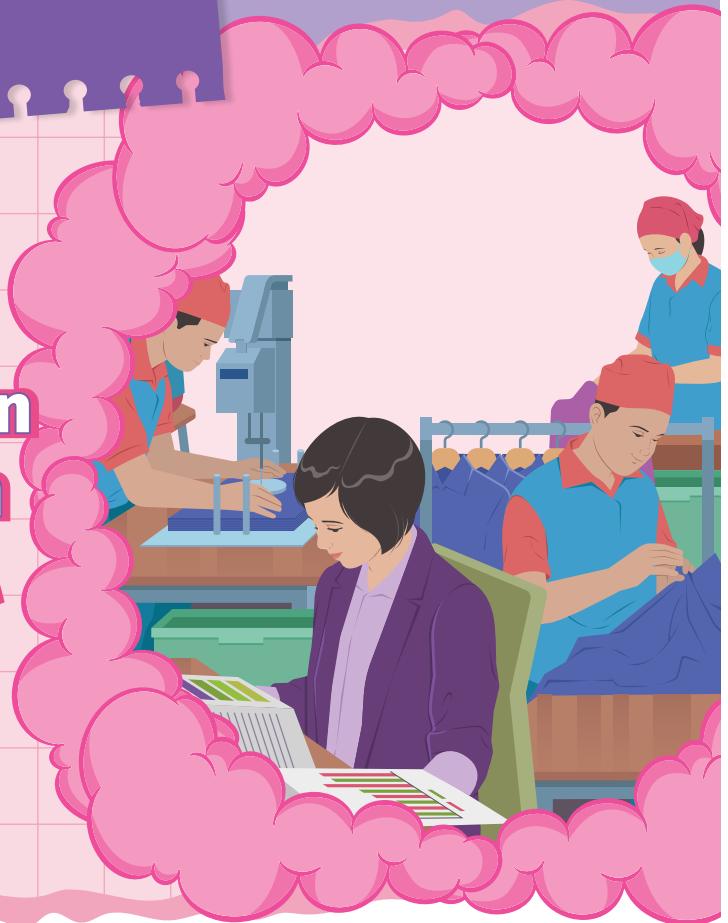
ISBN: 978-623-194-407-8 (no.jil.lengkap PDF)

978-623-194-408-5 (jil.1 PDF)

Panduan Khusus

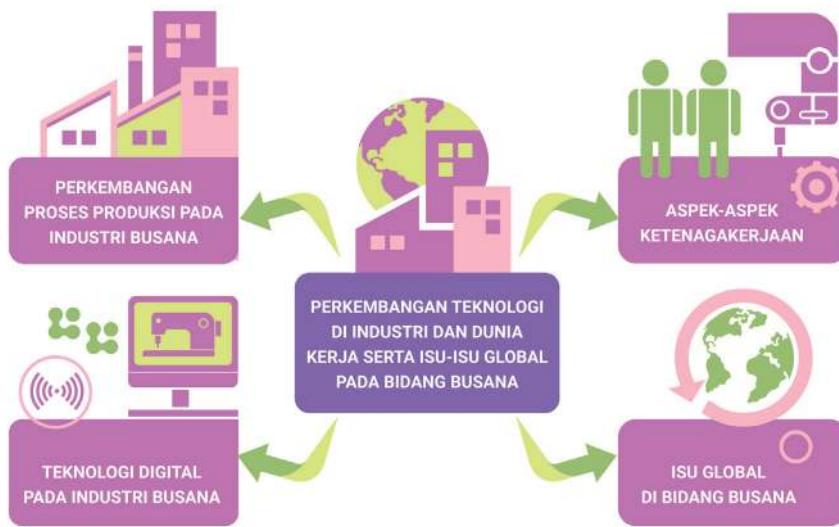
BAB VII

Perkembangan Teknologi dan Isu-Isu Global pada Bidang Busana



A. Pendahuluan

Industri busana masuk dalam sektor ekonomi kreatif. Sektor industri busana di Indonesia memberikan kontribusi yang besar bagi devisa Negara. Perkembangan teknologi memberikan pengaruh yang signifikan dalam perkembangan industri busana. Penggunaan alat yang canggih semakin memudahkan dalam pembuatan produk yang berkualitas baik. Berkembangnya industri busana tentunya akan diiringi dengan isu-isu di bidang busana. Isu-isu itu sebaiknya bisa bijak dalam menyikapinya. Hal ini dituangkan dalam materi pada bab ini dengan peta konsep sebagai berikut:



B. Apersepsi

Perkembangan teknologi di Industri busana dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dunia. Berbagai teknologi disematkan dalam alat-alat yang digunakan untuk memproduksi busana. Teknologi tersebut bertujuan mempermudah dan mempercepat dalam membuat produk busana sesuai standar yang ditetapkan industri. Namun perkembangan teknologi di Industri busana ternyata juga mempengaruhi munculnya isu-isu global di bidang busana. salah satu contohnya adalah munculnya industri *fast fashion* yang harus disikapi dengan bijak.

Sebagai pertanyaan pemantik guru dapat memberikan pertanyaan kepada peserta didik terkait pendapatnya tentang bagaimana pengaruh perkembangan teknologi di bidang busana.

Guru dapat mengembangkan bentuk alternatif apersepsi yang bervariasi sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan kebutuhan peserta didik.

C. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Sebelum mempelajari materi mengenai Perkembangan Teknologi dan Isu-Isu Global pada Bidang Busana tidak ada konsep dan keterampilan prasyarat yang diperlukan. Namun, pengalaman dalam mengamati perkembangan teknologi di industri dan dunia kerja oleh peserta didik dapat membantu memperkaya pengetahuan mengenai materi ini.

D. Penyajian Materi Esensial

1. Perkembangan Proses Produksi pada Industri Busana

Perkembangan industri busana di Indonesia ini tidak terlepas dari kebijakan politik pemerintah dan dunia. Industri busana menjadi salah satu andalan komoditi ekspor Indonesia yang mampu menopang pertumbuhan perekonomian Indonesia. Apalagi dengan adanya MEA (Masyarakat Ekonomi ASEAN) 2015, industri busana merupakan salah satu industri yang memiliki peran dan kontribusi yang sangat besar dalam perkembangan industri kreatif Indonesia. Perkembangan teknologi berpengaruh contohnya pada perkembangan proses produksi busana di industri busana. Dalam hal membuat desain busana, sebelum dikenalnya teknologi digital, desain busana dibuat secara manual. Selain itu, perkembangan teknologi juga memengaruhi perkembangan alat-alat dalam proses produksi busana. Alat memotong bahan yang dahulu hanya dikenal berupa gunting kain, saat ini, sudah tersedia berbagai macam alat potong kain yang sudah menggunakan teknologi.

a. Perkembangan Alat Potong

Teknologi perkembangan alat dalam proses memotong bahan dalam pembuatan busana mengikuti perkembangan teknologi. Beberapa contoh alat pemotong bahan yang digunakan pada industri busana seperti:

1. *Straight cutter,*
2. *Rotary Cutter,*
3. *Band Knife,*
4. *Die Cutting Press,*
5. *Laser Knife,*

b. Perkembangan Alat Jahit

Perkembangan teknologi memengaruhi dalam perkembangan teknologi Industri busana. Perkembangan teknologi industri busana bisa dilihat misalnya pada perkembangan alat pemotong bahan, dan perkembangan-perkembangan proses menjahit. Teknologi pada mesin jahit bertujuan untuk memenuhi standar yang ditetapkan dan memudahkan dalam proses menjahit. Mesin jahit di industri busana merupakan mesin jahit yang mempunyai kecepatan tinggi. Mesin ini dikembangkan teknologinya dalam hal potong benang otomatis, *panel kontrol, direct drive* dan *dry head*.

c. Perkembangan Alat *Finishing*

Teknologi perkembangan alat *finishing* dapat dilihat misalnya pada teknologi mesin lubang kancing dan pasang kancing. Teknologi alat *finishing* dikembangkan dengan tujuan memudahkan dan mempercepat pekerjaan *finishing*.

2. Teknologi *Digital* pada Industri Busana

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini tentunya sangat berpengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan, salah satunya pada industri busana. Dimulai pada saat proses desain hingga produksi, saat ini sudah mulai banyak menggunakan teknologi digital. Secara perlahan, cara konvensional sudah mulai ditinggalkan.

a. Penggunaan Aplikasi Gambar Penunjang Desain Busana

Penggunaan aplikasi gambar digital selain dapat memudahkan dalam mendesain, para perancang pun dapat menghasilkan gambar seperti bentuk nyata. Beberapa aplikasi yang biasa digunakan pada proses mendesain busana seperti *artworks*, *coreldraw* dan *design-pro*.

b. Penggunaan Teknologi Digital dalam Dunia Industri Busana

Teknologi yang diterapkan dalam industri busana sudah cukup banyak beberapa di antaranya seperti penerapan *3D printing*, *big data* dan *Internet of Things*.

3. Isu Global di Bidang Busana

Industri *fast fashion* saat ini merupakan salah satu isu global di bidang busana karena menimbulkan masalah baru bagi dunia industri busana. Salah satu masalahnya ialah pencemaran lingkungan. Produksi busana dilakukan dalam jumlah besar secara terus-menerus atau berkelanjutan. Akibatnya, konsumen menjadi lebih konsumtif dan menyebabkan banyak produk mode yang akhirnya dibuang dan berakhir menjadi limbah yang tidak dapat diuraikan. Fenomena inilah yang akhirnya menjadikan berbagai pihak terus mencari solusi untuk dapat mengurangi permasalahan lingkungan yang disebabkan oleh industri busana. Termasuk pemerintah dan para pengusaha perancang mode.

4. Product Life Cycle

Siklus hidup produk terbagi menjadi empat tahap yaitu pengenalan, pertumbuhan, kedewasaan dan penurunan. *Product life cycle* pada produk busana saat ini sudah banyak dilakukan contohnya seperti *reuse*, *recycle*, dan *reduce*. Sedangkan pemberi pengaruh *product life cycle* pada produk *fashion* diantara *fashion leadership*, *increasing social visibility*, *comformity within and across social group*, *social saturation* dan *decline and obsolescence*.

5. Aspek-Aspek Ketenagakerjaan

Pengelompokan tenaga kerja dibagi menjadi dua, yaitu kelompok angkatan kerja dan kelompok bukan angkatan kerja.

E. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Penilaian yang dilakukan untuk mengecek kesiapan dan animo peserta didik sebelum pembelajaran ini dapat dilakukan dengan menggunakan soal sebagai berikut.

1. Buatlah contoh-contoh data bidang *fashion* yang dapat diterapkan pada aplikasi *big data*!
2. Jelaskan isu global pada bidang *fashion* yang kamu ketahui!
3. Jelaskan apa yang kalian pahami tentang *product life cycle*!
4. Berikan contoh penerapan *product life cycle* pada produk *fashion*!
5. Jelaskan empat tahap siklus hidup produk!

Setelah mendapatkan hasil jawaban dari tes awal, guru dapat mengelompokkan peserta didik berdasarkan jawaban peserta didik. Misalnya dengan kelompok peserta didik sudah mempunyai pengalaman dalam kehidupan sehari-hari dengan materi yang akan dipelajari dan yang belum mempunyai pengalaman. Hal ini sebagai bekal guru dalam mengetahui kesiapan peserta didik dan animo peserta didik terhadap materi.

F. Panduan Pembelajaran

1. Waktu yang digunakan untuk pembelajaran ini adalah 12 JP x 45 menit. Jumlah tatap muka 4 x TM @ 6 jam (waktu dapat menyesuaikan sesuai kebutuhan dan kondisi masing-masing)

2. Tujuan pembelajaran ini adalah: setelah mempelajari materi ini peserta didik mampu:
 - a. Memahami perkembangan proses produksi pada industri busana (fesyen)
 - b. Menganalisis teknologi digital pada industri busana
 - c. Memahami isu global di bidang busana (fesyen)
3. Langkah-Langkah Pembelajaran

- Kegiatan pendahuluan

Peserta didik diberi pertanyaan pemantik untuk memantik agar dapat fokus terhadap materi atau topik yang akan diberikan. Misalnya, “apakah perkembangan teknologi juga mempengaruhi perkembangan teknologi di bidang busana?”

Alternatif jawaban yang akan dikemukakan peserta didik, yaitu perkembangan teknologi akan sangat memengaruhi di bidang busana. Penggunaan alat-alat dengan teknologi semakin memudahkan dalam melakukan proses produksi di bidang busana. Guru dapat memberikan apresiasi kepada peserta didik yang berhasil menyebutkan jawaban tersebut. Selanjutnya, guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar memiliki rasa ingin tahu terhadap materi yang akan dipelajari kemudian dilakukan penilaian sebelum kegiatan pembelajaran dengan memberikan soal-soal pertanyaan pada poin E yaitu penilaian sebelum pembelajaran.

- Kegiatan Inti

Peserta didik berkolaborasi mendiskusikan materi yang diberikan guru. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengungkap pengalamannya mengetahui tentang penggunaan aplikasi-aplikasi dalam membuat desain melalui *handphone*. Peserta didik dapat mengungkapkan pengalamannya melihat alat-alat mesin busana yang makin berkembang.

Untuk memulai aktivitas pada Bab VII guru dapat memberikan tugas kepada peserta didik dengan Aktivitas 7.1. Secara individu, peserta didik membaca materi mengenai sejarah pertumbuhan dan perkembangan industri serta perkembangan proses produksi industri busana dari berbagai sumber informasi. Setelah melakukan aktivitas mandiri, peserta didik selanjutnya dapat diberikan tugas kelompok untuk mendiskusikan dan mempresentasikan mengenai perkembangan alat produksi industri busana berdasarkan gambar-gambar yang diberikan guru. Melalui aktivitas kelompok ini, guru dapat mengetahui hasil dari kegiatan individu yang telah dilakukan oleh peserta didik. Pada aktivitas ini, guru dapat melakukan penilaian dengan menggunakan rubrik dan lembar penilaian tabel 8 dan 9 yaitu menganalisis serta rubrik dan lembar penilaian tabel 4 dan 5 yaitu presentasi yang ada pada panduan umum.

Setelah berdiskusi mengenai perkembangan industri dan alat industri busana, selanjutnya, guru dapat menilai pengetahuan peserta didik mengenai macam-macam aplikasi gambar yang dapat digunakan sebagai penunjang desain busana melalui Aktivitas 7.2. Guru dapat menugaskan siswa untuk mendiskusikan secara kelompok mengenai macam-macam aplikasi tersebut dan kemudian dipresentasikan di depan kelas. Pada aktivitas ini, guru dapat melakukan penilaian dengan menggunakan rubrik dan lembar penilaian tabel 8 dan 9, yaitu menganalisis serta rubrik dan lembar penilaian tabel 4 dan 5, yaitu presentasi yang ada pada panduan umum.

Untuk melanjutkan aktivitas berikutnya, guru dapat memberikan tugas kepada peserta didik untuk mencari informasi dari berbagai sumber mengenai penggunaan teknologi digital dalam dunia industri busana melalui Aktivitas 7.3. Sebagai hasil dari aktivitas tersebut, guru menugaskan peserta didik untuk mendiskusikannya kemudian dipresentasikan di depan kelas. Sebagai alternatif kegiatan,

guru juga dapat memberikan aktivitas berupa pembagian kartu yang berisi bagian-bagian proses produksi pembuatan busana, kemudian kartu tersebut dibagikan secara acak kepada peserta didik lalu peserta didik diminta untuk menjelaskan secara berkelompok mengenai isi kartu yang mereka dapatkan. Pada aktivitas ini, guru dapat melakukan penilaian dengan menggunakan rubrik dan lembar penilaian tabel 8 dan 9, yaitu menganalisis serta rubrik dan lembar penilaian tabel 4 dan 5, yaitu presentasi.

Aktivitas selanjutnya, peserta didik dapat melakukan kegiatan mencari informasi mengenai isu-isu global di bidang busana dari berbagai sumber melalui Aktivitas 7.4. Untuk menilai hasil kegiatan tersebut, guru dapat meminta peserta didik untuk mendiskusikan informasi yang didapatkan, kemudian dilanjutkan dengan dipresentasikan di depan kelas. Sebagai aktivitas alternatif, guru dapat memberikan tugas kepada peserta didik secara kelompok mengenai pengamatan terhadap isu-isu global di bidang busana yang ada di sekitar mereka. Sebagai informasi untuk peserta didik yang lain, setiap kelompok wajib mempresentasikan hasil pengamatan tersebut di depan kelas. Pada aktivitas ini, guru dapat melakukan penilaian dengan menggunakan rubrik dan lembar penilaian tabel 8 dan 9 yaitu menganalisis serta rubrik dan lembar penilaian tabel 4 dan 5, yaitu presentasi yang ada pada panduan umum.

Setelah menyelesaikan aktivitas sebelumnya, peserta didik dapat melanjutkan Aktivitas 7.5, yaitu mencari dari berbagai sumber mengenai contoh-contoh *product life cycle* pada produk busana secara mandiri. Sebagai penilaian guru meminta peserta didik untuk mempresentasikan di depan kelas mengenai hasil kegiatan tersebut. Sebagai kegiatan alternatif guru dapat menugaskan peserta didik untuk membawa beberapa contoh produk yang merupakan *product life cycle* yang kemudian

dipresentasikan di depan kelas. Pada aktivitas ini guru dapat melakukan penilaian dengan menggunakan rubrik dan lembar penilaian tabel 4 dan 5 yaitu presentasi yang ada pada panduan umum.

- Kegiatan Penutup

Peserta didik menyampaikan kembali materi yang sudah dipelajari secara lisan. Selanjutnya, peserta didik mengutarakan pengalaman belajarnya pada akhir kegiatan.

G. Penanganan Peserta Didik

1. Guru memiliki catatan terkait perkembangan level kognitif peserta didik terkait materi perkembangan teknologi dan isu-isu global bidang busana. Catatan bisa didapatkan dari penilaian awal yang telah dilakukan guru sebelumnya serta dari pengalaman peserta didik dalam mengamati perkembangan teknologi dan isu-isu global di bidang busana yang ada di sekitar peserta didik.
2. Guru membentuk kelompok yang heterogen untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi.
3. Guru memotivasi peserta didik untuk mengerjakan aktivitas mandiri dan kelompok. Apabila menemukan kesulitan ketika melakukan aktivitas mandiri peserta didik dapat berdiskusi dengan kelompoknya
4. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan diskusi, dan mempresentasi hasil aktivitas yang telah dikerjakan.

H. Interaksi Guru dengan Orang Tua / Wali dan Masyarakat

Guru berkomunikasi dengan orang tua/wali terkait kegiatan pembelajaran. Orang tua diharapkan dapat membimbing peserta didik dalam mencari informasi terkait materi yang dipelajari melalui sumber bacaan lain, internet dan dari lingkungan sekitar. Pada bab ini orang tua dapat mendampingi peserta didik melakukan kegiatan *product life cycle* di rumah seperti *reduce*, *reuse* maupun *recycle*.

I. Asesmen

Penilaian awal dilakukan pada saat kegiatan apersepsi di awal kegiatan pembelajaran. Asesmen formatif menggunakan Instrumen penilaian berupa aktivitas peserta didik baik individu maupun kelompok. Pada bab ini, penilaian aktivitas dapat dilakukan dengan menggunakan lembar penilaian dan rubrik penilaian presentasi di tabel 4 dan 5 serta tabel 8 dan 9 yaitu rubrik dan lembar penilaian menganalisis. Lembar penilaian dan rubrik penilaian tersebut dapat dilihat pada panduan umum. Untuk asesmen sumatif menggunakan tes tertulis dengan instrumen soal uraian.

J. Kunci Jawaban

1. Material, desain, dan tipe tubuh
2. Cepatnya perubahan tren dari waktu ke waktu sehingga memengaruhi perkembangan *industry mode*. Hal ini lah yang akhirnya memunculkan konsep *fast fashion* dalam industri busana sehingga menerapkan bentuk tren mode dengan harga murah, mudah didapatkan dan dapat diproduksi dalam jumlah banyak
3. Aksi nyata dari reuse, reduce dan recycling adalah membuat busana dengan tidak menghasilkan limbah yang banyak, memakai

kembali pakaian yang sudah lama tersimpan dengan menstyling nya ulang, mendesain ulang pakaian yang sudah tidak terpakai menjadi pakaian baru

4.

- *Fashion leadership* yaitu masa dimana sebuah tren dibentuk. Biasanya, Eropa menjadi kiblat untuk seluruh dunia. Banyak rumah mode yang menyelenggarakan *fashion show* setiap tahunnya sehingga dari sinilah biasanya sebuah tren *fashion* diciptakan.
- *Increasing social visibility*, yaitu orang-orang yang disebut sebagai *fashion change agent* yang terdiri atas *fashionista*, *celebrities*, dan pemimpin-pemimpin kelas tertentu, inilah yang menjadi *trendsetter* bagi orang lain di dunia.
- *Conformity within and across social group*, yaitu seluruh kelas sosial akan mengikuti trend yang sudah diset oleh orang-orang kelas atas.
- *Social saturation*, semua orang mulai mengikuti tren *fashion* yang ada, semua kalangan mencari barang-barang yang *fashionable* dan *trendy* sehingga *brand-brand fashion* kelas menengah ke bawah juga mulai mengeluarkan koleksi yang mirip atau menyerupai barang aslinya. Di sinilah jayanya sebuah *trend fashion*.
- *Decline and obsolescence*, artinya produk *fashion* sudah tidak lagi diminati atau *obsolete*.

5.

- Perkenalan (*introduction*), yaitu lambatnya periode pertumbuhan penjualan pada saat produk dikenalkan.
- Pertumbuhan (*growth*), yaitu cepatnya penerimaan pasar dan laba yang meningkat dengan besar. Pada tahap ini dibedakan menjadi dua kelompok yaitu *rapid growth* dan *slow growth*. *Rapid growth* ditandai dengan meningkatnya penjualan secara

cepat karena produk yang telah diterima pasar. *Slow growth* ditandai dengan pertumbuhan semakin menurun namun penjualan masih meningkat.

- Kedewasaan (*maturity*) yaitu periode turunnya penjualan karena produk tersebut telah diterima oleh pembeli sebagian besar. Persaingan akan meningkat dan laba akan stabil atau turun. Pada tahap ini terdapat dua strategi utama yang dapat diterapkan, pertama yaitu, *defensive strategy* yang bertujuan untuk mempertahankan pangsa pasar dari pesaing serta menjaga kelompok produk dari serangan produk substitusi. Kedua, yaitu *offensive strategy* yang lebih memfokuskan pada usaha perubahan untuk mencapai tingkat yang lebih baik. Bentuk strategi ini berupa modifikasi pasar, yaitu dengan menarik kelompok bukan pemakai, mengintensifkan penawaran produk pada non-user, dan merebut konsumen pesaing
- Penurunan (*decline*), yaitu arah dan laba yang menurun pada periode penjualan. Penurunan ini disebabkan oleh faktor-faktor seperti selera pasar yang berubah, diterimanya produk substitusi oleh konsumen, dan perubahan teknologi. Beberapa alternatif yang dapat dilakukan pada tahap ini di antaranya menambahkan investasi agar dapat menduduki posisi persiangan yang baik, mengubah produk atau manfaat baru pada produk, mencari pasar baru, bertahan pada tingkat investasi saat ini sampai ketidakpastian industri dapat diatasi, meninggalkan konsumen yang kurang menguntungkan, tetapi menambah investasi untuk konsumen yang masih setia dan menguntungkan serta meninggalkan bisnis tersebut serta menjual semua asset perusahaan.

K. Pengayaan

Pada bab ini, peserta didik diberikan kesempatan untuk memperkaya pengetahuan mengenai isu-isu global di industri *fashion*. Peserta didik dapat melakukan aksi nyata dalam penanggulangannya sebagai calon pelaku industri *fashion*.

L. Refleksi

Pada Bab VII ini, peserta didik sudah mempelajari mengenai perkembangan proses produksi pada industri busana, teknologi digital pada industri busana, dan isu global di bidang busana. Refleksi digunakan untuk mengetahui ketercapaian pembelajaran dari peserta didik. Hasil dari refleksi dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk melanjutkan pembelajaran pada materi bab berikutnya atau sebagai evaluasi untuk guru dalam menerapkan strategi pembelajaran.

M. Sumber Belajar Utama

Sumber belajar utama menggunakan buku siswa Dasar-Dasar Busana kelas X. Sumber belajar pendamping dapat menggunakan buku dan link:

1. Widihastuti. *Merchandising di Industri Garmen*. Yogyakarta: UNY Press, 2017.
2. Cecillia Amanda Lee. “Implementasi Teknologi dalam Industri Fashion.” *Jakarta Binus University*, 2022. <https://student-activity.binus.ac.id/himtri/2022/01/20/implementasi-teknologi-dalam-industri-fashion/>

KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Busana
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis: Ely Tri Wulandari, Sri Listiani

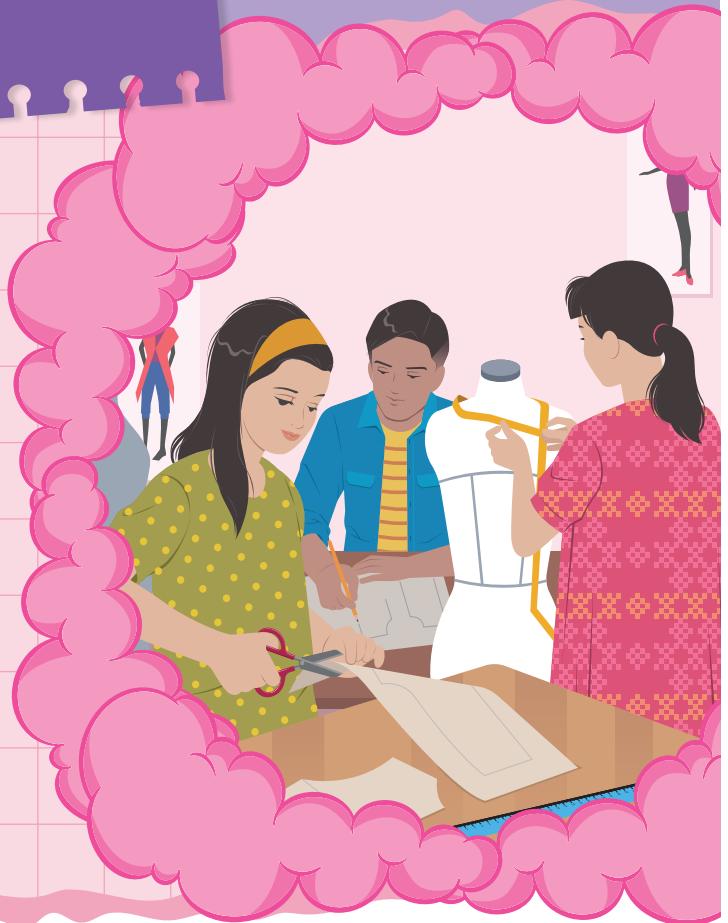
ISBN: 978-623-194-407-8 (no.jil.lengkap PDF)

978-623-194-408-5 (jil.1 PDF)

Panduan Khusus

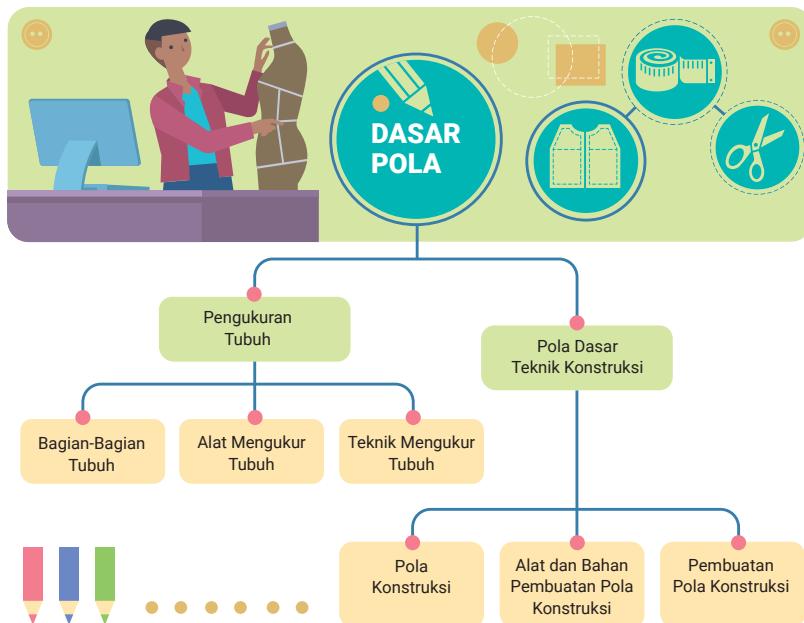
BAB VIII

Dasar Pola



A. Pendahuluan

Materi Dasar Pola merupakan materi yang memberikan kemampuan kepada peserta didik dalam pembuatan pola dasar. Materi ini merupakan dasar dalam mempelajari pembuatan pola sesuai desain pada fase F. dasar pola berisi materi tentang bagaimana memahami teknik mengukur tubuh dan teknik pembuatan pola itu sendiri. Hal ini dapat dibuat peta konsep sebagai berikut:



B. Apersepsi

Pengambilan ukuran badan dilakukan sebagai dasar dalam membuat pola busana. Ukuran badan yang diambil disesuaikan dengan desain busana dan sistem pola yang akan digunakan. Ketepatan dalam mengambil ukuran akan sangat berpengaruh terhadap pola busana yang dihasilkan. Peserta didik menyampaikan pengalamannya ketika mendatangi modiste/ tailor untuk melakukan kegiatan pengambilan ukuran tubuh. Pengalaman tersebut dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi pada bab Dasar Pola.

Sebagai pertanyaan pemantik guru dapat memberikan pertanyaan kepada peserta didik terkait bagaimana cara membuat pola busana sesuai ukuran badan seseorang. Dalam apersepsi ini guru dapat mengembangkan bentuk alternatif apersepsi yang bervariasi sesuai dengan karakteristik peserta didik.

C. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Sebelum mempelajari materi tentang Dasar diperlukan pemahaman tentang konsep K3 di bidang busana. Materi tersebut sudah dipelajari sebelumnya pada Bab VI.

D. Penyajian Materi Esensial

1. Teknik Pengukuran Tubuh

Keakuratan dalam pengambilan ukuran tubuh sangat penting pada pembuatan busana. Apabila ukuran tubuh diambil dengan tepat, pola yang dihasilkan akan sesuai dengan tubuh pelanggan.

a. Bagian-Bagian Tubuh

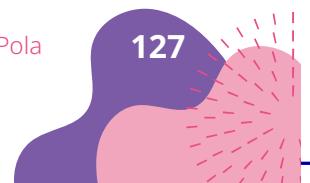
Klasifikasi bagian-bagian tubuh (badan) pada pembuatan pola busana ialah badan bagian atas, badan bagian bawah, dan lengan.

b. Alat Mengukur Tubuh

Alat dan bahan yang diperlukan dalam mengukur tubuh ialah pita ukuran/meteran, peterban, buku catatan/ buku ukuran dan alat tulis.

c. Teknik Mengukur Tubuh

- 1) Menyampaikan kepada model yang akan diambil ukuran tubuhnya untuk mengenakan pakaian yang pas dengan badan dan tipis. karena busana yang tebal dan longgar dapat mempengaruhi dalam mengambil ukuran.
- 2) Posisi berdiri model tegak dan garis pandang sejajar dengan letak tinggi mata agar ukuran dapat diambil dengan akurat.
- 3) Melingkarkan pita ukuran dengan pas pada tubuh model, tidak terlalu ketat dan tidak longgar.



- 4) Upayakan posisi pengukur adalah 45 derajat disebelah kanan model yang akan diambil ukurannya.
- 5) Daftar ukuran, metlin, peterban, buku catatan disiapkan terlebih dahulu untuk mempermudah dalam bekerja
- 6) Pasangkan terlebih dahulu peterban pada lingkaran badan, lingkaran pinggang, lingkaran panggul dan kerung lengan. Hal ini mempermudah dalam menentukan titik dan garis tubuh pada model ketika mengambil ukuran.
- 7) Selama mengambil ukuran tekankan bahwa bukan model yang berputar namun yang mengambil ukuran pada posisi 45 derajat didepan maupun belakang.

2. Definisi Pola

Pola dalam bidang busana adalah potongan kain atau potongan kertas yang digunakan sebagai contoh dalam membuat busana ketika akan digunting. Potongan kain-kertas tersebut sesuai ukuran bentuk badan tertentu (Farihah, dkk:2022).

3. Teknik Pembuatan Pola

Konstruksi tiga-dimensi/benda padat (*draping*), pola datar/*flat pattern* (pola konstruksi), dan pola kombinasi (*drafting/flats pattern/ dan draping*).

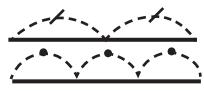
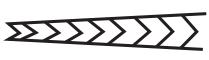
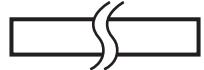
4. Sistem Pembuatan Pola Kontruksi (*Pattern*)

Sistem pembuatan pola dasar dengan teknik konstruksi antara lain seperti Bunka, Dressmaking, Soen, Meyneke, Vogue, Praktis, dan lain-lain.

5. Tanda-Tanda Pola

Tabel 8.1 Tanda- Tanda Pola

No	Gambar	Keterangan	No	Gambar	Keterangan
1		Garis hitam tipis merupakan Garis pola dasar asli.	12		Bagian yang harus dilipit pada pola, batas memakai pena hitam (kupas yang dipindahkan).
2		Garis merah merupakan garis pola badan depan.	13	TM	Singkatan tengah muka.
3		Garis biru merupakan garis pola belakang.	14	TB	Singkatan tengah belakang.
4		Garis hijau untuk pola tidak jelas batas antara depan dan belakang.	15		Garis tegak lurus (siku).
5		Garis titik-titik untuk garis pertolongan, dengan warna pensil menurut bagiannya.	16		Panah dua arah merupakan tanda arah serat.
6		Setrip titik merupakan garis lipatan, dengan warna pensil menurut bagiannya.	17		Tanda jelujur.
7		Setrip-setrip merupakan Garis rangkapan (lapisan).	18		Tanda ditarik.

8		Tanda bagian yang ditutup.	19		Tanda pasangan merupakan bagian yang digabungkan.
9		Tanda bagian yang harus dilebarkan.	20		Pembagian yang sama.
10		Tanda lipit (plooi).	21		Tanda dipendekkan.
11		Tanda Setengah lipit (halve plooi), dengan warna menurut bagiannya.	22		Tanda buka dan tutup.

6. Alat dan Bahan Pembuatan Pola Konstruksi

a. Alat dan Bahan Pembuat Pola Kecil

- 1) Buku Pola
- 2) Kertas Doorslag (Warna Pink, Hijau, Biru)
- 3) Lem Kertas
- 4) Skala
- 5) Penggaris
- 6) Pensil Hitam dan Pensil Merah Biru
- 7) Gunting Kertas

b. Alat Membuat Pola Besar

- 1) Kertas Pola
- 2) Penggaris Besar
- 3) Metlin/Meteran
- 4) Pensil Hitam dan Spidol Warna Merah Biru
- 5) Gunting Kertas

7. Pembuatan Pola Konstruksi

Sistem pembuatan pola konstruksi ada beberapa macam. Salah satu sistem pembuatan pola yang dapat digunakan ialah sistem praktis. Dalam pembuatan pola dasar badan sistem praktis diperlukan beberapa ukuran yaitu ukuran lingkar badan, lingkar pinggang, lebar muka, lebar bahu, tinggi dada, lebar punggung, panjang punggung, panjang sisi, panjang muka.

Dalam pembuatan pola lengan sistem praktis diperlukan ukuran lingkar kerung lengan, panjang lengan dan besar lengan. Ukuran lingkar kerung lengan didapatkan dengan cara mengukur dan menjumlahkan pola badan muka dan belakang (pada bagian kerung lengan) yang telah dibuat sebelumnya.

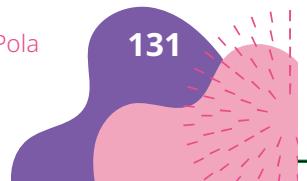
Pembuatan pola dasar rok sistem praktis diperlukan ukuran lingkar pinggang, lingkar panggul, tinggi panggul dan panjang rok.

E. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Penilaian dilakukan untuk mengecek kesiapan peserta didik serta mengetahui pengetahuan awal peserta didik terkait materi yang akan dipelajari. Penilaian dapat dilakukan dengan menggunakan soal sebagai berikut:

1. Apakah yang dilakukan sebelum membuat busana?
2. Bagaimanakah cara mengambil ukuran tubuh?
3. Apakah pola busana itu?
4. Apakah yang dibutuhkan untuk membuat pola?

Setelah mendapatkan hasil jawaban dari penilaian sebelum pembelajaran, guru dapat mengecek kesiapan peserta didik sebelum mengikuti pembelajaran. Guru dapat mengelompokkan siswa secara heterogen berdasarkan jawaban siswa untuk membentuk kelompok dalam pembelajaran.



F. Panduan Pembelajaran

1. Waktu yang digunakan untuk pembelajaran ini adalah 24 JP x 45 menit. Jumlah tatap muka 4 x TM @ 6 jam (dapat disesuaikan dengan kondisi masing-masing, khususnya peserta didik)
2. Tujuan dari pembelajaran ini adalah: setelah mempelajari materi ini peserta didik mampu:
 - a. Memahami pengukuran tubuh
 - b. Membuat pola dasar teknik konstruksi
3. Langkah-langkah pembelajaran
 - a. kegiatan pendahuluan

Peserta didik diberi pertanyaan pemantik dengan mengajukan pertanyaan kepada peserta didik. Misalnya, “Bagaimanakah cara membuat pola busana sesuai ukuran badan seseorang? “. Alternatif jawaban yang akan dikemukakan peserta didik, yaitu dimulai dari mengambil ukuran tubuh, kemudian membuat pola sesuai teknik dan sistem yang digunakan sesuai SOP. Guru dapat memberikan apresiasi kepada peserta didik yang berhasil menyebutkan jawaban tersebut. Selanjutnya, guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar memiliki rasa ingin tahu terhadap materi yang akan dipelajari.

- b. Kegiatan Inti

Peserta didik berkolaborasi mendiskusikan materi yang diberikan guru. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengungkap pengetahuannya dan pengalamannya tentang pengambilan ukuran tubuh. Guru mengarahkan peserta didik untuk membaca. Selanjutnya, peserta didik diminta untuk melakukan Aktivitas 8.1.

Peserta didik dapat diberikan tugas sebagai aktivitas pertama yaitu membuat kelompok. Kemudian, guru menugaskan peserta didik untuk mengamati dan mengalisis bentuk tubuh

sesama peserta didik di dalam kelompoknya masing-masing. Guru menilai melalui catatan hasil analisis peserta didik yang mereka catat di buku tugas. Pada Aktivitas 8.1, ini guru dapat melakukan penilaian dengan menggunakan rubrik dan lembar penilaian tabel 8 dan 9 yaitu menganalisis pada panduan umum.

Setelah melakukan aktivitas mengamati dan menganalisis bentuk tubuh, selanjutnya, peserta didik dapat melakukan kegiatan pengambilan ukuran tubuh terhadap salah satu teman di dalam kelompok secara bergantian. Kegiatan ini dilakukan melalui Aktivitas 8.2. Pada aktivitas ini, penilaian yang dilakukan guru dapat menggunakan lembar penilaian tabel 10 dan rubrik penilaian Tabel 11, yaitu menyiapkan alat.

Setelah melakukan aktivitas pengambilan ukuran tubuh selanjutnya peserta didik diberikan Aktivitas 8.3, yaitu membaca SOP (*Standart Operational Procedure*) pengukuran tubuh. Selanjutnya, peserta didik menerapkan hasil kegiatan membaca SOP dengan cara melakukan teknik pengukuran tubuh yang sesuai dengan standar operasional. Pengukuran dilakukan kepada sesama peserta didik secara bergantian. Kegiatan ini dilakukan secara berkelompok. Aktivitas ini dapat dilakukan menggunakan tabel berikut.

Aktivitas 8.3 dapat menggunakan form berikut:

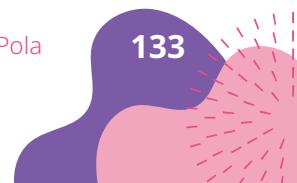
Nama Peserta Didik :

Kelas :

Nama Peserta Didik yang Diukur :

Tabel 8.2 Form Pengambilan Ukuran

No	Jenis Ukuran	Hasil Ukuran
1		
2		
3		



4		
5		
6		
dst		

Aktivitas 8.3 dapat dinilai dengan menggunakan rubrik dan lembar penilaian tabel 12 dan 13 yang ada pada panduan umum.

Aktivitas selanjutnya peserta didik diberikan Aktivitas 8.4. Secara mandiri, peserta didik membaca materi mengenai pola konstruksi dari berbagai sumber. Sebagai penilaian, guru memberikan tugas untuk peserta didik membuat resume mengenai pola konstruksi yang telah mereka baca. Pada Aktivitas 8.4 ini, guru dapat melakukan penilaian dengan menggunakan rubrik dan lembar penilaian tabel 8 dan 9, yaitu menganalisis pada panduan umum.

Setelah selesai melakukan aktivitas sebelumnya, selanjutnya, peserta didik dapat diberikan aktivitas, yaitu menyiapkan alat dan bahan untuk membuat pola kecil dan pola besar kemudian praktik membuat pola kecil dan besar, menggunakan ukuran tubuh masing-masing. Sebagai tugas kelompok, guru memberikan aktivitas yaitu membuat pola kecil dan pola besar dengan menggunakan ukuran teman dalam kelompok tersebut. Peserta didik mencatat kesulitan-kesulitan yang ditemui.

Pada aktivitas ini guru dapat melakukan penilaian dengan menggunakan lembar penilaian dan rubrik penilaian tabel 14 dan tabel 15 yaitu pembuatan pola dasar yang ada pada panduan umum.

c. Kegiatan Penutup

Peserta didik menyampaikan kembali materi yang sudah dipelajari secara lisan. Selanjutnya, peserta didik mengutarakan pengalaman belajarnya pada akhir kegiatan.

G. Penanganan Peserta Didik

1. Dalam melakukan aktivitas pembelajaran guru membentuk kelompok peserta didik secara heterogen dengan melihat hasil dari penilaian awal yang telah dilakukan sebelumnya.
2. Peserta didik diwajibkan menyiapkan alat dan bahan untuk aktivitas pembelajaran mengambil ukuran badan dan pembuatan pola secara mandiri dan sesuai standar.
3. Guru memastikan kesiapan peserta didik dalam mengikuti aktivitas pembelajaran dengan melakukan pengecekan alat dan bahan yang akan digunakan dalam setiap aktivitas pembelajaran.
4. Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk melakukan aktivitas baik mandiri maupun kelompok. Apabila mendapatkan kesulitan pada aktivitas mandiri, peserta didik dapat berdiskusi dengan kelompoknya.

H. Interaksi Guru dengan Orang Tua/ Wali dan Masyarakat

Guru berkomunikasi dengan orang tua/wali terkait kegiatan pembelajaran. Orangtua diharapkan dapat membimbing peserta didik dalam mencari informasi terkait materi yang dipelajari melalui sumber bacaan lain, internet, dan dari lingkungan sekitar. Pada bab ini orang tua dapat berperan membantu peserta didik dalam melakukan kegiatan pengukuran tubuh. Orang tua dapat menjadi model sekaligus mengecek kesesuaian yang dilakukan peserta didik pada saat mengukur tubuh dengan materi mengukur tubuh yang ada di buku siswa.

I. Asesmen

Penilaian awal dilakukan pada kegiatan pendahuluan, yaitu pada waktu apersepsi. Asesmen formatif menggunakan instrumen penilaian berupa aktivitas peserta didik baik individu maupun kelompok. Pada bab ini, penilaian aktivitas dapat dilakukan dengan menggunakan lembar penilaian dan rubrik penilaian menganalisis, yaitu tabel 8 dan 9 yang dapat dilihat pada panduan umum. Lembar dan Rubrik yang juga digunakan pada bab ini adalah lembar dan rubrik menyiapkan alat, pengambilan ukuran, pembuatan pola dasar yang ada pada tabel 10, 11, 12, 13, 14, 15 pada panduan umum.

J. Kunci Jawaban

1. Pelanggan diminta memosisikan badan dengan posisi memiringkan badan atas kearah kanan atau kiri. Pinggang terletak tepat pada lipatan dalam antara badan atas dan badan bawah.
2. Hal itu untuk mencegahnya penambahan ukuran pada waktu mengambil ukuran tubuh. Dengan demikian, ukuran yang dihasilkan bisa sesuai dengan ukuran tubuh yang sebenarnya.
3. Kriteria pola dasar badan yang baik adalah pola dibuat sesuai langkah-langkah dan pengambilan ukuran pada pembuatan pola tepat. Pola juga harus dilengkapi dengan tanda-tanda pola.
4. Ketepatan mengambil ukuran mempengaruhi hasil jadi busana yang dibuat karena ketika dalam proses mengambil ukuran tidak tepat maka posisi bagian-bagian busana tidak bisa sesuai dengan tubuh pelanggan. Sehingga hasil jadi busana tidak pas di badan pelanggan.
5. Pola yang dibuat tidak dilengkapi dengan tanda-tanda pola yang dibutuhkan akan berakibat pola menjadi tidak terbaca, sehingga kemungkinan pola tidak dapat dipahami sesuai desain yang dibuat.

K. Pengayaan

Pada bab ini peserta didik diberikan kesempatan untuk memperkaya pengetahuan dengan membaca tentang macam-macam sistem pembuatan pola dan kemudian mencoba membuat pola dasar badan dengan sistem yang lainnya. Hal ini akan menambah ketrampilan peserta didik dalam membuat pola dasar dengan macam-macam sistem pembuatan pola.

L. Refleksi

Pada bab VIII refleksi digunakan untuk mengetahui minat dan motivasi peserta didik terhadap materi pembelajaran. Hasil dari refleksi dapat digunakan sebagai evaluasi untuk guru dalam menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai sehingga peserta didik dapat membangun passion peserta didik di bidang tata busana.

M. Sumber Belajar Utama

Sumber belajar utama menggunakan buku siswa Dasar-Dasar Busana kelas X. Sedangkan sumber belajar pendamping dapat menggunakan:

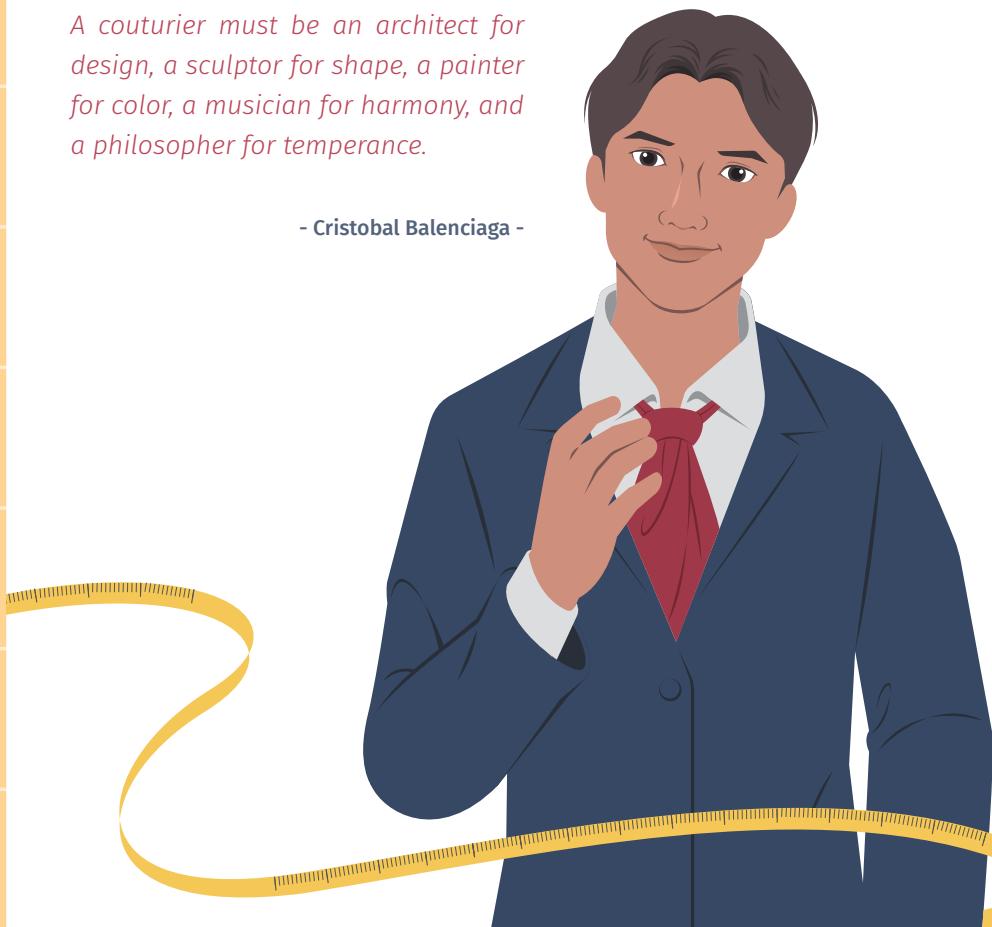
1. Farihah, dkk. *Konstruksi pola*. Grobogan: Sarnu untung. 2022.
2. Elin Karlina. *Teknik Mengambil Ukuran Badan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005.
3. Eri Novida. *Dasar Pola I*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013.
4. Video dari youtube cara mengambil ukuran tubuh:



<https://www.youtube.com/watch?v=MFzoOidChFk>

A couturier must be an architect for design, a sculptor for shape, a painter for color, a musician for harmony, and a philosopher for temperance.

- Cristobal Balenciaga -



KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Busana
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis: Ely Tri Wulandari, Sri Listiani

ISBN: 978-623-194-407-8 (no.jil.lengkap PDF)

978-623-194-408-5 (jil.1 PDF)

Panduan Khusus

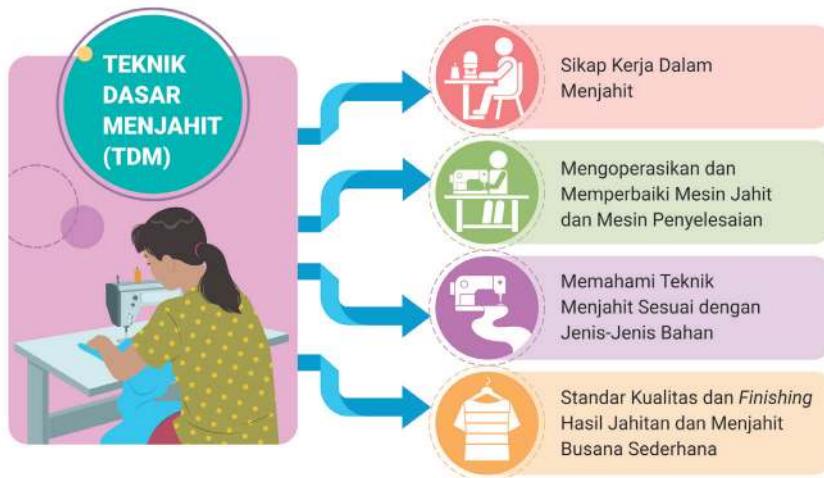
BAB IX

Teknik Dasar Menjahit



A. Pendahuluan

Materi Teknik Dasar Menjahit dapat meningkatkan minat dan kemampuan peserta didik dalam memproduksi busana terutama pada proses menjahit. Materi ini akan diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mengikuti perkembangan teknologi di industri *fashion*. Materi yang dipelajari disajikan dalam peta konsep berikut:



B. Apersepsi

Menjahit busana dengan teknik-teknik menjahit yang tepat akan menghasilkan busana dengan tampilan yang baik, selain bagus terlihat busana yang dihasilkan dengan teknik menjahit yang tepat akan nyaman juga digunakan oleh pemakainya. Teknik menjahit yang diterapkan juga harus disesuaikan dengan desain dan jenis bahan yang dipakai. Dengan begitu busana yang dihasilkan akan mendapatkan nilai jual yang tinggi.

Sebagai pertanyaan pemantik guru dapat menanyakan pendapat peserta didik terkait harga yang ditawarkan seorang penjahit yang tidak sesuai dengan kualitas teknik jahit maupun waktu penyelesaian jahitan yang tidak sesuai dengan perjanjian awal. Serta dampak yang dirasakan oleh penjahit tersebut terhadap penilaian rasa puas maupun kesetiaan pelanggan.

Guru dapat mengembangkan bentuk alternatif apersepsi yang bervariasi sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

C. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Sebelum mempelajari materi mengenai Teknik Dasar Menjahit sebaiknya, peserta didik memiliki ketertarikan dan keberanian dalam menjahit. Hal ini dapat membantu mempermudah peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran terutama pada saat mengerjakan aktivitas menjahit seperti yang diperintahkan.

D. Penyajian Materi Esensial

1. Mengoperasikan Mesin Jahit

Pada saat pengoperasian mesin-mesin, hendaknya diperhatikan sikap kerja dalam menjahit agar terhindar dari kecelakaan kerja serta menghasilkan produk yang berkualitas.

a. Pekerjaan Inspeksi

Inspeksi merupakan kegiatan pemeriksaan yang dilakukan melalui tes dan pengukuran berdasarkan ketentuan yang berhubungan dengan objek inspeksi.

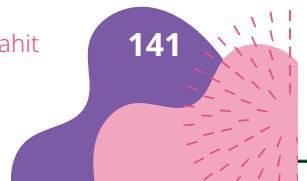
b. Pekerjaan Menjahit

Memotong bahan, menempatkan potongan bahan ke mesin jahit, dan menjalankan mesin jahit termasuk ke dalam pekerjaan menjahit (*stitching*).

2. Mengoperasikan Mesin Jahit dan Mesin Penyelesaian

Beberapa ragam jenis dan bentuk mesin jahit di antaranya mesin jahit manual, mesin jahit semi otomatis/ otomatis dan mesin jahit industri. Cara mengoperasikan mesin jahit seperti berikut.

- a. Melumasi mesin.
- b. Memasang jarum.
- c. Memasukkan benang.



Selain mesin jahit, terdapat juga mesin-mesin yang dapat membantu proses produksi terutama pada proses penyelesaian (*finishing*), yaitu mesin penyelesaian. Mesin penyelesaian berfungsi untuk menyelesaikan jahitan. Mesin yang termasuk pada mesin penyelesaian antara lain mesin obras, mesin pasang kancing, mesin lubang kancing, mesin kelim, dan sebagainya.

3. Memperbaiki Mesin Jahit dan Mesin Penyelesaian

Memperbaiki kerusakan mesin berkaitan dengan kerusakan kecil pada mesin ketika menjahit seperti benang putus, patahnya jarum mesin, setikan yang tidak teratur, menggumpalnya benang bawah, bahan yang tidak bergerak bahkan hingga bunyi suara mesin yang keras.

4. Teknik-Teknik Menjahit

Teknik-teknik menjahit dimulai dengan mengenal jenis-jenis tusuk jahitan dan kampuh seperti tusuk jahit biasa atau jelujur, tusuk jelujur dengan jarak tertentu, tusuk jahit balut, tusuk jahit tikam, tusuk jahit renggang, tusuk jahit pikuer, tusuk jahit kecil, tusuk jahit feston, tusuk jahit flannel dan tusuk jahitan bawah. Sedangkan jenis-jenis kampuh yaitu kampuh buka, kampuh pipih, kampuh sarung, kampuh balik, kampuh kostum dan kampuh prancis. Teknik-teknik menjahit juga diperlukan dalam penyelesaian tepi pakaian seperti jahit rompok, lapis depun, lapis serip, lapis menurut bentuk leher kerah, dan kelim.

5. Menjahit Busana Sederhana

Alat dan bahan seperti pita ukur, kertas pola, pensil, penggaris, gunting kertas dan gunting bahan, mesin jahit, macam-macam jarum, benang jahit, bantalan jarum, kapur jahit, karbon jahit, rader, pendedel, setrika dan meja setrika. Kemudian langkah kerja menjahit busana dimulai dari menyiapkan desain, menganalisis desain, mengambil ukuran, membuat dan memotong pola,

meletakkan pola di atas kain dan memotong kain, memberikan tanda pola, menyatukan bagian badan, menyatukan sisi lengan, mengobras sekeliling baju, menyelesaikan bagian lengan, memasang lengan, mengobras kampuh lengan, memasang depun, mengelim, menyetrika dan mengemasnya.

E. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Penilaian yang dilakukan untuk mengecek kesiapan dan animo peserta didik sebelum pembelajaran ini dapat dilakukan dengan menggunakan soal sebagai berikut:

1. Apa saja teknik-teknik dasar dalam menjahit yang kalian ketahui?
2. Apa saja jenis-jenis mesin jahit dan mesin penyelesaian yang kalian ketahui?
3. Mengapa pada proses produksi harus dilakukan pengecekan kualitas?

Setelah mendapatkan hasil jawaban dari tes awal, guru dapat mengelompokkan peserta didik berdasarkan jawaban peserta didik. Misalnya, kelompok peserta didik sudah mempunyai pengalaman dalam kehidupan sehari-hari dengan materi yang akan dipelajari dan kelompok yang belum mempunyai pengalaman. Hal ini sebagai bekal guru dalam mengetahui kesiapan peserta didik dan animo peserta didik terhadap materi.

F. Panduan Pembelajaran

1. Waktu yang digunakan untuk pembelajaran ini adalah 24 JP x 45 menit. Jumlah tatap muka 4 x TM @ 6 jam (dapat disesuaikan dengan kondisi masing-masing, khususnya peserta didik).
2. Tujuan pembelajaran ini adalah setelah mempelajari materi ini, peserta didik mampu:

- a. Mengoperasikan mesin jahit dan mesin penyelesaian.
 - b. Memahami teknik-teknik menjahit dan mampu menjahit busana sederhana.
3. Langkah-langkah pembelajaran

- Kegiatan Pendahuluan

Peserta didik diberi pertanyaan pemantik untuk memantik agar dapat fokus terhadap topik atau materi yang akan diberikan. Misalnya, “Kenapa kita harus memahami dasar-dasar teknik menjahit”? Alternatif jawaban yang akan dikemukakan peserta didik, yaitu agar kita dapat menghasilkan produk yang berkualitas. Guru dapat memberikan apresiasi kepada peserta didik yang berhasil menyebutkan jawaban tersebut. Selanjutnya, guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar memiliki rasa ingin tahu terhadap materi yang akan dipelajari, kemudian dilakukan penilaian sebelum kegiatan pembelajaran dengan memberikan soal-soal pertanyaan pada poin E, yaitu penilaian sebelum pembelajaran.

- Kegiatan Inti

Peserta didik berkolaborasi mendiskusikan materi yang diberikan guru. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengungkap sikap kerja dalam menjahit. Peserta didik kemudian mempersiapkan dan mengoperasikan mesin jahit. Peserta didik dibekali penjelasan mengenai bagian-bagian mesin jahit. Selanjutnya, peserta didik diminta untuk melakukan Aktivitas 9.1.

Aktivitas 9.1 ini, secara individu, peserta didik diberikan kegiatan untuk mengamati dan menganalisis gambar yang diberikan, kemudian sebagai penilaian guru, peserta didik diminta menuliskan dan menjelaskan kesalahan yang terdapat pada gambar tersebut. Pada aktivitas ini, guru dapat melakukan penilaian menggunakan rubrik dan lembar penilaian tabel 8 dan 9, yaitu menganalisis.

Setelah melakukan kegiatan individu sebelumnya, selanjutnya, peserta didik diminta melakukan Aktivitas 9.2 secara berkelompok, yaitu mempelajari bagian-bagian mesin jahit kemudian mengoperasikannya dengan tetap didampingi oleh guru untuk menghindari risiko-risiko seperti kecelakaan yang tidak diinginkan. Guru dapat menilai dengan menggunakan rubrik dan lembar penilaian tabel 8 dan 9, yaitu menganalisis.

Setelah peserta didik memahami bagian-bagian mesin jahit dan dapat mengoperasikannya, Aktivitas 9.3 peserta didik diberikan tugas untuk mencari informasi dari berbagai sumber mengenai kerusakan-kerusakan yang biasa terjadi pada mesin jahit dan mesin penyelesaian. Sebagai penilaian, guru menugaskan siswa untuk mencari solusi cara memperbaiki kerusakan tersebut. Pada aktivitas ini, guru dapat melakukan penilaian dengan menggunakan rubrik dan lembar penilaian tabel 8 dan 9, yaitu menganalisis.

Aktivitas 9.4 diberikan setelah peserta didik melakukan aktivitas-aktivitas seperti mengoperasikan mesin jahit dan memperbaiki kerusakan mesin. Selanjutnya, peserta didik diberikan aktivitas untuk belajar menjahit lurus, persegi panjang, segitiga dan lingkaran pada kain perca atau kertas melalui Aktivitas 9.4. Sebagai penilaian, guru meminta peserta didik untuk mengamati hasil jahitan, jika terdapat ketidaksesuaian jahitan, peserta didik diminta untuk mencari kerusakan pada mesin dan memperbaikinya. Pada aktivitas ini, guru dapat melakukan penilaian dengan menggunakan rubrik dan lembar penilaian tabel 8 dan 9, yaitu menganalisis.

Selesai mempelajari materi tentang sikap kerja dalam menjahit dan memperbaiki mesin jahit dan mesin penyelesaian, selanjutnya, peserta didik dijelaskan mengenai menjahit busana sederhana serta standar kualitas dan *finishing* hasil jahitan dengan melakukan Aktivitas 9.5. Kemudian, secara kelompok, peserta didik mencari informasi dari berbagai sumber

mengenai standar-standar kualitas dan *finishing* hasil jahitan. Sebagai penilaian hasil aktivitas, peserta didik diminta untuk mendiskusikan dan mempresentasikannya. Pada aktivitas ini, guru dapat melakukan penilaian dengan menggunakan rubrik dan lembar penilaian tabel 8 dan 9, yaitu menganalisis yang ada pada panduan umum.

Pada Aktivitas 9.6, peserta didik melakukan kegiatan individu, yaitu mempersiapkan alat dan bahan untuk menjahit busana sederhana dan menjahit busana sederhana dengan menerapkan standar kualitas dan *finishing* hasil jahitan sebagai penilaian guru. Setelah itu, guru juga dapat menugaskan peserta didik untuk melakukan pengecekan hasil jahitan secara berkelompok. Pada aktivitas ini, guru dapat melakukan penilaian dengan menggunakan rubrik dan lembar penilaian tabel 6 dan 7, yaitu pembuatan karya yang ada pada panduan umum.

- Kegiatan Penutup

Peserta didik dapat menyampaikan kembali materi yang sudah dipelajari secara lisan. Selanjutnya, peserta didik mengutarakan pengalaman belajarnya pada akhir kegiatan.

G. Penanganan Peserta Didik

1. Guru sebaiknya mempunyai catatan tentang minat dan level kognitif peserta didik melalui penilaian sebelum pembelajaran berdasarkan materi terkait yang akan dipelajari yaitu Teknik Dasar Menjahit.
2. Guru dapat memastikan kesiapan peserta didik dalam mengikuti aktivitas pembelajaran dengan melakukan pengecekan alat dan bahan yang akan digunakan dalam setiap aktivitas pembelajaran.

3. Aktivitas pembelajaran yang dilakukan secara kelompok, Guru dapat melakukan pembentukan kelompok yang diatur secara heterogen berdasarkan hasil penilaian awal sehingga setiap peserta didik dapat saling membantu dalam setiap aktivitas sesuai dengan kemampuannya masing-masing dan Guru pun dapat menilai dan melakukan evaluasi secara teratur.

H. Interaksi Guru dengan Orang Tua / Wali dan Masyarakat

Guru berkomunikasi dengan orang tua/wali terkait kegiatan pembelajaran melalui tugas yang diberikan sebelum dikumpulkan kepada guru harus di tanda tangani oleh orang tua agar orang tua mengetahui apa saja yang telah dipelajari oleh peserta didik di sekolah. Orangtua diharapkan dapat membimbing peserta didik dalam mencari informasi terkait materi yang dipelajari melalui sumber bacaan lain, internet, dan dari lingkungan sekitar dan selalu memantau setiap kegiatan peserta didik baik di sekolah maupun di rumah. Pada bab ini orang tua dapat mendampingi peserta didik di rumah untuk mempraktikkan mengoperasikan mesin jahit dan memperbaikinya untuk mencegah terjadinya hal-hal yang tidak diinginkan.

I. Asesmen

Penilaian awal diberikan pada awal kegiatan pembelajaran yaitu pada kegiatan pendahuluan. Asesmen formatif menggunakan Instrumen penilaian berupa aktivitas peserta didik baik individu maupun kelompok. Pada bab ini penilaian aktivitas dapat dilakukan dengan menggunakan lembar penilaian dan rubrik penilaian tabel 6 dan 7 yaitu pembuatan karya serta rubrik dan lembar penilaian tabel 8 dan 9 yaitu menganalisis. Lembar penilaian dan rubrik penilaian tersebut dapat dilihat pada panduan umum. Untuk asesmen sumatif menggunakan tes tertulis dengan instrumen soal uraian.

J. Kunci Jawaban

Assesmen Mandiri:

1. Peserta didik menunjukkan alat dan bahan untuk membuat busana sederhana mulai dari alat dan bahan untuk mendesain, membuat pola hingga menjahit seperti dengan materi yang telah dijelaskan di Buku Siswa Halaman 230-233.
2. Peserta didik kemudian melakukan kegiatan sesuai dengan materi langkah-langkah menjahit Busana Sederhana yang telah diberikan pada Buku Siswa Halaman 234-240.
3. Peserta didik menerapkan teknik jahit sesuai dengan jenis bahan yang digunakan berdasarkan materi teknik-teknik menjahit yang telah dijelaskan di Buku Siswa Halaman 220- 230.
4. Peserta didik menerapkan standar kualitas dan penyelesaian hasil jahitan berdasarkan materi yang telah dijelaskan pada Buku Siswa Halaman 240-241.

Assesmen Kelompok:

1. Peserta didik membentuk kelompok.
2. Setiap peserta didik memeriksa hasil jahitan peserta didik lain dalam satu kelompok.
3. Hasil jahitan harus menerapkan standar kualitas dan penyelesaian hasil jahitan berdasarkan materi pada Buku Siswa Halaman 240-241.
4. Peserta didik mencatat setiap kekurangan hasil jahitan yang diperiksa kemudian memberikan masukan dan mencatatkan masukan tersebut.
5. Catatan tersebut kemudian dikonfirmasi oleh Guru untuk dievaluasi.

Assesmen Tes Tertulis:

1. Jarak antara kursi dan meja jahit harus sesuai sehingga lutut dapat membentuk sudut antara 90-110° dengan ketinggian kursi yang dapat menjadikan pinggul dan punggung membentuk sudut 90-110°.
2. kelelahan pada punggung, leher dan lengan.
3. Mesin jahit
4. Gigi mesin jahit
5. Mesin obras merupakan mesin penyelesaian yang berfungsi untuk menghilangkan tiras-tiras Busana; mesin pasang kancing digunakan untuk memasang kancing pada pakaian agar pemasangan kancing dapat lebih cepat dan rapi; mesin lubang kancing merupakan mesin yang berfungsi untuk membuat lubang kancing; mesin kelim dapat dilakukan dengan melipat bagian bawah pakaian kemudian dijahit menggunakan sepatu kelim yang dipasangkan pada mesin jahit
6.
 - Mengganti jarum dengan jenis yang baik
 - Sesuaikan nomor benang dengan nomor jarum yang akan digunakan
 - Kendurkan tegangan rumah sekoci dan perhatikan keseimbangandengan benang jahit bawah
 - Menarik kain ke arah belakang mesin jahit
7. Tusuk jahit biasa atau tusuk jelujur atau *build stitch*. Proses pengerjaannya dimulai dari sisi kanan ke kiri dengan cara mengambil dan meninggalkan bahan dengan jarak yang tidak ditentukan; Tusuk jelujur dengan jarak tertentu atau *busting stitch* yaitu jahitan yang pengerjaannya dimulai dari kanan ke kiri dengan jarak yang ditentukan sesuai kebutuhan jenis bahan dan pola; Tusuk jahit balut atau *over cast stitch* yaitu jenis jahitan yang digunakan untuk menjahit tiras pada kampuh dan *brookad* tanpa mesin; Tusuk jahit tikam/ *back stitch* yaitu jenis tusukan

yang digunakan untuk mengganti jahitan mesin jahit. Biasanya digunakan untuk memasang risletin; Tusuk jahit renggang atau *tailored stitch* yaitu jenis tusukan yang digunakan untuk mengikuti pola yang menggunakan dua helai kain; Tusuk jahit pikuer atau *pad stitch* yaitu jenis tusukan yang digunakan untuk memasang pad di bahu, kain pelapis dan rambut kuda; Tusuk jahit kecil atau *holding stitch* atau *running stitch* yaitu digunakan untuk membuat kerutan-kerutan pada kain; Tusuk feston atau *blanked stitch* yaitu jenis jahitan yang biasa digunakan untuk menyelesaikan tiras pada kampuh dan untuk memasang kancing kait; Tusuk flannel atau *crossed stitch* yaitu jenis tusukan yang digunakan untuk mengobras kain, jahitan kampuh dan kelimdari bahan yang lentur; *Understitch* yaitu jahitan kain di bawah kelim atau istilah lainnya mengesum

8. Kampuh balik
9. Pita ukur, kertas pola, pensil merah biru, penggaris lurus, penggaris siku dan panggul, gunting kertas, gunting kain, mesin jahit, jarum tangan, jarum mesin, jarum pentul, benang jahit, bantalan jarum, kapur jahit, karbon jahit, rader, pendedel, gunting benang, setrika, meja setrika
10. *Quality control* pada proses *finishing* meliputi setrika atau ironing, pengecekan hasil pakaian setelah disetrika, pengelompokkan pakaian dan packing sesuai worksheet. Adapun prosedur pemeriksaan proses finishing adalah pakaian jadi diterima dari bagian *sewing* atau penjahitan, cek *style*, jahitan dan ukuran, cek hasil setrika jika terdapat ditemukan cacat maka pakaian dikembalikan ke bagian packing untuk diperbaiki, memisahkan antara pakaian yang cacat minor dan cacat mayor, mencatat hasil cacat minor dan cacat mayor untuk dimasukkan pada *grade* dan kemudian dipertanggungjawabkan jumlah pakaian yang diterima untuk diketahui oleh pimpinan dan cek *packing* sesuai dengan *worksheet*

K. Pengayaan

Pada bab ini, peserta didik diberikan kesempatan untuk memperkaya keterampilan dalam menjahit maupun memperbaiki mesin jahit. Peserta didik dapat terus berlatih menjahit dan mengulangnya. Untuk dapat memperkaya pengetahuan dan keterampilan dalam mengoperasikan dan memperbaiki mesin jahit peserta didik dapat melihat berbagai video referensi yang sudah banyak tersedia di platform Youtube.

L. Refleksi

Pada Bab IX ini, peserta didik sudah mempelajari mengenai Teknik Dasar Menjahit yang meliputi sikap kerja dalam menjahit, mengoperasikan dan memperbaiki mesin jahit dan mesin penyelesaian, teknik jahit berdasarkan jenis bahan, standar dan kualitas *finishing*, mempersiapkan alat dan bahan untuk menjahit busana sederhana, serta menjahit busana sederhana. Refleksi digunakan untuk mengetahui ketercapaian pembelajaran dari peserta didik. Hasil dari refleksi dapat digunakan sebagai evaluasi untuk guru dalam menerapkan strategi pembelajaran.

M. Sumber Belajar Utama

Sumber belajar utama menggunakan buku siswa Dasar-Dasar Busana kelas X. Sedangkan sumber belajar pendamping dapat menggunakan buku dan link:

1. Porrie Muliawan. *Dasar-dasar Teknik Dasar Jahit-Menjahit*. Jakarta: Libri, 2006.
2. Helmon Hoesein. *Manajemen Produksi Busana*. Jakarta: Pandan Prima, 2008.
3. Iffat Amalia & Husna Widyani. *Tailor Handbook: Menjahit Itu Gampang*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015.

4. Titin Prihatini and Shelly Mutiara Kusumasari. “Perancangan Busana Casual Wanita dari Bahan Jumputan Dipadu Bahan Lurik.” *Jurnal Socia Akademika*. Vol 6 no.1 (2020). <https://aks-akk.e-journal.id/jsa/article/view/53>
5. Wancik. *Bina Busana Petunjuk Lengkap Penyelesaian Jahitan Pakaian Wanita (Finishing)*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2001.
6. Wijastuti, dkk. “Pelatihan Memelihara Alat Jahit (Maintenance & Repair) Kelurahan Malasom Kabupaten Sorong.” Papua Universitas Muhammadiyah Sorong, 2020. <https://ejournal.um-sorong.ac.id/index.php/pjcs/article/view/1236/667>

Glosarium

- alur pembelajaran** : rangkaian tujuan pembelajaran yang tersusun secara sistematis dan logis di dalam fase secara utuh dan menurut urutan pembelajaran sejak awal hingga akhir suatu fase
- atelier** : rumah mode atau tempat untuk mengolah mode pakaian
- asesmen** : proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengetahui kebutuhan belajar, perkembangan, dan pencapaian hasil belajar peserta didik, yang hasilnya kemudian digunakan sebagai bahan refleksi serta landasan untuk meningkatkan mutu pembelajaran
- aksesoris** : barang yang berfungsi sebagai pelengkap dan pemanis busana
- asosiasi** : persatuan antar-rekan usaha
- busana** : segala sesuatu yang dikenakan pada tubuh, baik dengan maksud melindungi tubuh maupun memperindah penampilan tubuh
- boutique** : toko yang menjual pakaian jadi lengkap dengan aksesorinya
- bahaya** : situasi yang berpotensi menyebabkan terjadinya kerugian dan mengancam kesehatan dan keselamatan
- branding** : kegiatan untuk berkomunikasi kepada konsumen bertujuan untuk mendapatkan respons dan citra yang baik dari konsumen yang dilakukan oleh perusahaan, organisasi ataupun individu

brand	: jati diri dari sebuah produk
business plan	: rancangan pelaksanaan usaha secara utuh
capaian pembelajaran:	kompetensi pembelajaran yang harus dicapai peserta didik pada setiap fase.
designer	: perancang
distro	: <i>distribution store</i> /toko distribusi, yang bisa diartikan sebagai toko yang khusus mendistribusikan produk dari mereka sendiri. Biasanya, distro hanya memproduksi suatu item dengan jumlah terbatas (<i>limited</i>)
draping	: teknik pembuatan pola dengan cara membentuk dan menggunting bahan belaco tipis maupun bahan busana yang akan digunakan langsung pada model atau boneka jahit
desain	: rancangan
depun	: teknik penyelesaian tepi kain sekaligus hiasan
entrepreneur	: seseorang yang melakukan proses menciptakan sesuatu yang baru agar bisa bernilai tambah dalam ekonomi
ekosistem	: keanekaragaman suatu komunitas dan lingkungannya
estetika	: cabang filsafat yang menelaah dan membahas tentang seni dan keindahan serta tanggapan manusia terhadapnya
etnik	: berhubungan dengan kelompok sosial atau kebudayaan yang mempunyai arti atau kedudukan tertentu
geometris	: bentuk-bentuk yang dapat diukur
hypebeast	: sesuatu yang sedang naik daun

harmoni	: perpaduan yang serasi
industri garmen	: sebuah bisnis usaha yang bergerak di bidang pembuatan pakaian jadi dalam skala besar yang dikelola dengan sistem manajemen dan juga sistem administrasi yang terstruktur dengan baik
ide	: rancangan yang tersusun di dalam pikiran
ilustrasi	: gambar, desain, atau diagram untuk penghias (halaman sampul dan sebagainya)
ilustrator	: orang yang membuat ilustrasi
inovasi	: penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada atau yang sudah dikenal sebelumnya (gagasan, metode, atau alat)
kampung	: jarak antara garis pola atau jahitan dan tepi potongan kain
KKNI	: Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia
konveksi	: usaha bidang busana jadi secara besar-besaran atau secara massal, dengan kualitas busana menengah ke bawah
kontemporer	: pada waktu yang sama; semasa; sewaktu; pada masa kini
kesehatan dan keselamatan kerja	: segala kegiatan untuk menjamin dan melindungi keselamatan dan kesehatan tenaga kerja melalui upaya pencegahan
kelim	: lipatan jahitan di tepi kain
kolase	: komposisi artistik yang dibuat dari berbagai bahan (dari kain, kertas, kayu) yang ditempelkan pada permukaan gambar
luwes	: tidak kaku
look	: tampilan yang diadaptasi dari gaya atau <i>style</i>

<i>merchandiser</i>	: orang yang pekerjaannya memastikan produk fesyen dengan jumlah dan harga yang tepat selalu tersedia di toko
mode	: yang terbaru pada suatu waktu tertentu (tentang pakaian, potongan rambut, corak hiasan, dan sebagainya)
monokrom	: berwarna tunggal
<i>moodboard</i>	: kumpulan gambar dalam satu bidang untuk tujuan desain
motif	: pola atau corak
marketing	: proses memasarkan produk atau mengenalkan produk kepada masyarakat dengan menggunakan berbagai macam teknik, dengan tujuan produk tersebut diminati masyarakat luas
netral	: tidak berwarna
<i>pattern maker</i>	: orang yang terlatih membuat pola dari desain yang diberikan oleh <i>fashion designer</i>
peluang usaha	: semua ide bisnis, prospek, perencanaan, ataupun kesempatan lain untuk suatu usaha yang sedang dikembangkan atau akan dimulai
pasar	: bertemunya kekuatan penjual dan pembeli sehingga menimbulkan transaksi, bertemunya penjual dan pembeli tidak langsung secara fisik, tetapi menggunakan berbagai media komunikasi
<i>pattern</i>	: pola
pola	: potongan kain atau potongan kertas yang digunakan sebagai contoh dalam membuat busana ketika akan digunting.

proporsi	: perbandingan
princess	: garis vertikal pada busana
rok	: baju perempuan bagian bawah
rangka	: tulang-tulangan (tubuh, barang, rumah, dan sebagainya)
skala	: alat mengambil ukuran pada pembuatan pola kecil
segmentasi pasar	: membagi pasar menjadi kelompok-kelompok kecil dengan kebutuhan, karakteristik, atau perilaku berbeda yang mungkin memerlukan produk atau bauran pemasaran itu sendiri
serip	: hiasan penyelesaian atau hiasan tepi dengan menggunakan lapisan menurut bentuk
siklus	: putaran waktu yang di dalamnya terdapat rangkaian kejadian yang berulang-ulang secara tetap dan teratur
style	: gaya busana
technopreneur	: bagian dari ekonomi kreatif, ekonomi digital, bisnis <i>online</i> , dan tentu saja bagian dari <i>entrepreneur</i>
teknologi	: seluruh sarana untuk menyediakan segala hal yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia
tekstil	: bahan pakaian
tengkuk	: leher bagian belakang
torso	: bagian tubuh dari bahu sampai panggul tanpa lengan dan kaki
tren	: cara berpakaian yang selalu <i>up to date</i> dan mengikuti perkembangan zaman

tujuan pembelajaran : merupakan deskripsi pencapaian tiga aspek kompetensi (pengetahuan, keterampilan, sikap) murid yang perlu dibangun melalui satu atau lebih kegiatan pembelajaran

unisex : bisa digunakan oleh pria ataupun wanita

wirausaha : orang yang membuat suatu produk atau jasa menentukan bagaimana cara membuatnya, menyusun operasi untuk mengadakan produk baru hingga mengatur permodalan serta pemasarannya

yoke : garis atau potongan baju di atas dada

Daftar Pustaka

Daftar Buku

- Adi Sulisty Nugroho, *Digital Marketing: Teori dan Implementasi (Tinjauan Praktisi Digital Marketing)*. Jakarta: GUEPEDIA, 2020.
- Ajabar. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: Grup Penerbit CV Budi Utama, 2020.
- Arifah Riyanto. *Desain Busana*. Bandung: Yapemdo, 2003.
- Arifah Riyanto. *Bahan Ajar Dasar Desain*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2009.
- Arifah Riyanto. *Teori Busana*. Bandung: YAPEMDO Bandung. 2003.
- Arif Rakhman Kurniawan. *Dasar-Dasar Marketing*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2018.
- Chodijah & Moh. Alim Zaman. *Desain Mode*. Depok: Meutia Cipta Sarana, 2001.
- Dodi Siregar, dkk. *Technopreneurship: Strategi dan Inovasi*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Drudi Elisabetta & Paci Tiziana. *Figure Drawing For Fashion Design*. Amsterdam: The Pepin Pres BV, 2010.
- Elin Karlina. *Teknik Mengambil Ukuran Badan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005.
- Eri Novida. *Dasar Pola I*. Jakarta:Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013.
- Ernawati, dkk. *Tata Busana Jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, 2008.
- Farihah, dkk. *Konstruksi pola*. Grobogan: Sarnu untung. 2022.
- Hartoko. *Rahasia Cepat Mahir Photoshop dan CorelDraw*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2015.

- Helmon Hoesein. *Manajemen Produksi Busana*. Jakarta: Pandan Prima, 2008.
- Iffat Amalia & Husna Widyani. *Tailor Handbook: Menjahit Itu Gampang*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015.
- Imam Tahyudin, dkk. *Technopreneurship*. Banyumas: Zahira Media Publisher, 2022.
- Masjuli, dkk. 2019. *Sistem Manajemen Keselamatan dan Kesehatan Kerja Berbasis SNI ISO 45001:2018*. Tangerang Selatan: Badan Standardisasi Nasional, 2019.
- Noerharyono. *Modul Komputer Desain*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2012.
- Noerharyono & Melly Prabawati. *RPKPS Menggambar Mode*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2011.
- Porrie Muliawan. *Dasar-dasar Teknik Dasar Jahit-Menjahit*. Jakarta: Libri, 2006.
- Putri, Debi Eka, dkk. *Brand Marketing*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2021.
- Rambat Lupiyoadi & Kurniawan. *Technopreneurship*. Jakarta : Salemba Empat, 2019.
- Sardjana Orba Manullang. *Digital Marketing: Konsep dan Strategi*. Bandung: Penerbit Insania, 2021.
- Sударso Andrias, dkk. *Manajemen Merek*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Sulasmi Darmaprawira. *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Pendidikan, 1989.
- Tim Pengembangan Technopreneur ITS. *Technopreneur*. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh November (ITS) Surabaya, 2015.

- Tim Studi dan Kementerian Pariwisata Ekonomi Kreatif. *Ekonomi Kreatif: Rencana Pengembangan MODE Nasional 2015-2019*. Jakarta: PT. Republik Solusi, 2015.
- Wancik. *Bina Busana Petunjuk Lengkap Penyelesaian Jahitan Pakaian Wanita (Finishing)*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2001.
- Widihastuti. *Merchandising di Industri Garmen*. Yogyakarta: UNY Press, 2017.
- Winwin Wiana. *Busana Industri*. Bandung: Penerbit Indonesia Emas Group, 2022.
- Yogi Anggraena, dkk. *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2022.

Daftar Jurnal

- Titin Prihatini and Shelly Mutiara Kusumasari. "Perancangan Busana Casual Wanita dari Bahan Jumputan Dipadu Bahan Lurik." *Jurnal Socia Akademika*. Vol 6 no.1 (2020). <https://aks-akk.ejournal.id/jsa/article/view/53>
- Vertica Bhardwaj & Ann Fairhurst. "Fast fashion: response to changes in the fashion industry" *The international review of retail, distribution and consumer research*, Volume 20, (2010): 165-173. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09593960903498300>
- Wenti Krisnawati, "Pelatihan Personal Branding Dan Product Branding Pada Karang Taruna Dalam Meningkatkan Pemasaran Serta Penjualan Produk Umkm Desa Klanganon Gresik" *Journal of Community Service* Volume 3 no. 3 (2021). <http://journal.umg.ac.id/index.php/dedikasimu/article/view/3011>

Daftar Artikel Daring

- Aan Ardian. “Handout Perawatan dan Perbaikan Mesin.” Yogyakarta. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132304811/pendidikan/2c-handout-perawatan-dan-perbaikan-mesin.pdf>
- Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia. “Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 008/H/Kr/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka.” *Jakarta*, 2022. https://Kurikulum.Kemdikbud.Go.Id/Wp-Content/Unduhan/Cp_2022.Pdf
- Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia. “Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 009/H/Kr/2022 Tentang Dimensi, Elemen, Dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila Pada Kurikulum Merdeka”. *Jakarta*, 2022 https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/unduhan/Dimensi_PPP.pdf
- Cecillia Amanda Lee. “Implementasi Teknologi dalam Industri Fashion.” *Jakarta Binus University*, 2022. <https://student-activity.binus.ac.id/himtri/2022/01/20/implementasi-teknologi-dalam-industri-fashion/>
- Clara Enocensia, , “Inilah Potret Perubahan Tren Fashion Dari Masa Ke Masa.” *Jakarta*, 2022. <https://highend-magazine.okezone.com/read/inilah-potret-perubahan-tren-fashion-dari-masa-ke-masa-9q15Qz>
- Ferdian Eka Purnomo Putra.” Sikap Wirausaha Siswa Kelas XI Jurusan Tata Busana di SMK N 3 Klaten.” Yogyakarta. 2019. <https://eprints.uny.ac.id/65904/>

- Muchlisin Riadi. “Segmentasi Pasar (Pengertian, Tujuan, Dasar, Tahapan dan Hambatan).” 2019, <https://www.kajianpustaka.com/2019/12/segmentasi-pasar-pengertian-tujuan-dasar-tahapan-dan-hambatan.html>
- Nur Jamal Shaid. “Apa Itu Segmentasi Pasar: Pengertian, Jenis, dan Manfaatnya”. 2022. <https://money.kompas.com/read/2022/05/17/205119426/apa-itu-segmentasi-pasar-pengertian-jenis-dan-manfaatnya?page=2>
- Silmi Nurul Utami. “Peluang Usaha: Pengertian, Kriteria, Cara, dan Penyebabnya.” *Jakarta*, 2021. <https://www.kompas.com/skola/read/2021/06/16/174526269/peluang-usaha-pengertian-kriteria-cara-dan-penyebabnya?page=all>
- Wijastuti, dkk. “*Pelatihan Memelihara Alat Jahit (Maintenance & Repair) Kelurahan Malasom Kabupaten Sorong.*” Papua Universitas Muhammadiyah Sorong, 2020. <https://ejournal.um-sorong.ac.id/index.php/pjcs/article/view/1236/667>

Index

A

Achmad Zaky 36
adibusana 50
aplikasi 8, 10, 40, 41, 76, 79, 80, 83,
88, 115, 116, 117, 118
asimetris 95, 153
asosiasi 50, 153
atelier 38, 46, 153

B

bahaya 108, 153
belakang 2, 38, 40, 45, 76, 77, 149,
157
BerryBenka 36
boutique 38
brand 8, 9, 25, 44, 61, 63, 64, 65, 66,
67, 68, 71, 122, 154
branding 8, 9, 12, 25, 63, 67, 153
Bukalapak 36

busana 2, 3, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13,
24, 25, 26, 27, 28, 29, 33, 35, 36,
37, 39, 40, 41, 42, 45, 46, 49, 50,
51, 52, 55, 57, 59, 68, 72, 73, 75,
76, 77, 78, 79, 80, 83, 87, 88, 91,
92, 95, 96, 97, 99, 103, 104, 105,
106, 107, 108, 109, 111, 113,
114, 115, 117, 118, 119, 121,

124, 127, 128, 131, 132, 136,
137, 139, 142, 144, 145, 146,
151, 153, 154, 155, 156, 157

C

Catherine Hindra Sutjahyo 36

D

darurat 103
depun 142, 143, 154
desain 2, 8, 10, 12, 26, 27, 50, 57,
68, 75, 76, 78, 79, 80, 83, 87, 88,
89, 90, 91, 94, 95, 96, 105, 113,
114, 117, 118, 121, 125, 136,
142, 154, 155, 156
designer 50, 52, 53, 58, 85, 89, 90,
154, 156
DNA 8, 9, 25, 64, 67
draping 128

E

ekosistem 8, 9, 12, 25, 52, 154
entrepreneur 6, 24, 33, 35, 39, 41,
61, 154, 157
estetika 50, 154

F

Facebook 36
fashion stylist 36

G

garmen 38, 101, 102

geometris 154

H

harmoni 95, 155

hypebeast 154

I

ide 16, 37, 45, 88, 155, 156

ilustrasi 8, 10, 12, 26, 75, 78, 79, 155

industri 6, 8, 9, 10, 12, 13, 25, 27, 28, 39, 47, 49, 50, 51, 52, 56, 57, 58, 66, 73, 103, 104, 106, 107, 108, 111, 113, 114, 115, 117, 118, 121, 124, 139, 141, 155

inovasi 57, 155

J

Jason Lamuda 36, 45

K

kampung 142, 143, 149, 150, 155

kecelakaan 105, 108, 141, 145

kelim 142, 149, 150, 155

kepribadian 7, 9, 24, 40, 42, 46

kesehatan 27, 104, 105, 153, 155

keselamatan 27, 104, 105, 107, 153, 155

kewirausahaan 7, 9, 12, 24, 39, 40, 41, 42, 43

kolase 8, 10, 27, 88, 90, 91, 96, 155

konstruksi 8, 10, 12, 28, 29, 128, 132, 134

kontemporer 155

konveksi 155

L

lengan 76, 143, 149, 157

look 8, 10, 12, 27, 87, 89, 90, 91, 96, 155

luwes 155

M

marketing 8, 9, 12, 25, 49, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 156

Mark Zuckerberg 36

media 16, 22, 40, 49, 56, 64, 65, 71, 105, 156

merchandiser 156

mode 8, 9, 12, 25, 47, 49, 50, 51, 52, 56, 57, 59, 73, 78, 115, 121, 122, 153, 156

modiste 46

monokrom 156

moodboard 27, 156

motif 156

P

panggul 75, 82, 150, 157
pasar 7, 8, 9, 24, 26, 38, 40, 42, 65,
68, 69, 71, 72, 122, 123, 156, 157
pattern 156
pelindung 108
peluang 6, 7, 9, 12, 13, 24, 26, 37,
40, 42, 45, 156
penggaris 142, 150
pinggang 82
pola 8, 10, 12, 22, 28, 29, 105, 125,
127, 128, 129, 131, 132, 134,
136, 137, 142, 143, 149, 150,
154, 155, 156, 157
princess 157
profil 3, 6, 7, 9, 24, 39, 40, 41, 45, 46
proporsi 75, 76, 77, 78, 79, 81, 82,
83, 157

R

rangka 2, 75, 79, 157
rok 57, 88, 157

S

segmentasi 8, 9, 26, 68, 71, 72, 157
serip 142, 157
siklus 116, 157
skala 155, 157
style 8, 10, 12, 27, 52, 87, 89, 90, 91,
92, 96, 150, 155, 157

SWOT 37

T

tailor 46
technopreneur 6, 7, 9, 12, 13, 157
teknologi 1, 6, 8, 10, 12, 13, 28, 31,
33, 35, 40, 45, 47, 56, 61, 73, 85,
97, 111, 113, 114, 117, 118, 123,
124, 125, 139, 157
tekstil 157
tengkuk 157

Tokopedia 36

torso 75, 157

tren 2, 25, 35, 37, 45, 50, 55, 57, 58,
59, 88, 89, 92, 95, 121, 122, 157

U

ukuran 21, 22, 28, 76, 78, 82, 95,
127, 128, 131, 132, 133, 134,
136, 137, 142, 150, 157

unisex 158

W

William Tanuwijaya 36, 45

wirausaha 35, 158

Y

yoke 158

Z

Zalora 36

PENULIS

Sri Listiani, S.Pd., M.Ds.



Email : srilistiani@unj.ac.id
Instansi : Universitas Negeri Jakarta
Alamat Instansi : Jl. Rawamangun Muka, Jakarta Timur
Bidang Keahlian : Tata Busana

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Guru SMK Tata Busana di SMK 45 Lembang 2019-2020
2. Dosen Tetap di Program Studi Pendidikan Tata Busana & Desain Mode UNJ 2020-sekarang

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S1 Pendidikan Tata Busana UNJ 2013-2018
2. S2 Magister Desain ITB 2018-2020

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Tidak Ada

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. The Aesthetic Batik Sawat Pengantin by Masina Trusmi Cirebon (2020)
2. Analyzing The Implementation Of Sustainable Fashion In The Fashion School Curriculumin Jakarta (A Case Study: Fashion Design in IKJ and Polimedia Jakarta)

Google Scholar:

https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=en&hl=en&user=JWmsSKMAAAAJ

PENULIS



Ely Tri Wulandari, S.Pd.T.

Email : eyzafa@gmail.com
Instansi : SMKN 4 Yogyakarta
Alamat Instansi : Jl. Sidikan no 60. Umbulharjo Yogyakarta
Bidang Keahlian : Tata Busana

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Guru di SMKN 4 Yogyakarta (2010-sekarang)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. D3 Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta (2003-2006)
2. S1 Pendidikan Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta (2006-2009)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Pembuatan Pola Tahun 2019
2. Matematika Tata Busana kelas X semester 2 Tahun 2021
3. Dasar-Dasar Busana (Fesyen) Semester 1 Tahun 2022
4. Dasar-Dasar Busana (Fesyen) Semester 2, Tahun 2023

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Tidak Ada

PENELAAH



Dr. Winwin Wiana, M.Ds.

Email : winwinwiana@upi.edu
Instansi : Universitas Pendidikan Indonesia
Alamat Instansi : Jl. Dr. Setiabudhi No. 207 Bandung
Bidang Keahlian : Teknologi Desain Busana, Analisis Desain Mode, Proyek Desain Mode, Publikasi Mode, Kimia Tekstil, Komputer Terapan Bidang Busana, Literasi ICT dan Media Pembelajaran, Kajian Teknologi dan Vokasi, Pengetahuan Garmen

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Universitas Pendidikan Indonesia -
Dosen Tetap pada Prodi Pendidikan Tata Busana, FPTK UPI (1998 – sekarang)
Ketua Program Studi Pendidikan Tata Busana FPTK UPI (2019 – sekarang)
2. Desainer Busana Olahraga - Graha Sinar Surya Angkasa Garment (1996 – 1998)
3. Madrasah Aliyah Muhammadiyah - Guru (1995 – 1997)
4. Asisten Desainer - Shafira House (PT. Shafira Laras Persada)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. Pendidikan Teknologi dan Kejuruan - UPI (2018)
2. Ilmu Desain (FSRD) - Institut Teknologi Bandung (2005)
3. Spesialisasi Pendidikan Tata Busana - IKIP Bandung (1996)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Buku Teks Mata Kuliah Kimia Tekstil (2022)
2. Buku Referensi Mata Kuliah Pengetahuan Garmen (2022)
3. Buku Referensi Kimia Tekstil Materi Serat Rayon (2019)

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Rancang Bangun Virtual Laboratory Kimia Tekstil sebagai Media Simulasi Pembelajaran Pembuatan Serat Tekstil Regeneratif Berbasis Selulosa (tahun 2) / Penelitian Terapan Unggulan Perguruan Tinggi (PTUPT) (2020)
2. Rancang Bangun Virtual Laboratory Kimia Tekstil sebagai Media Simulasi Pembelajaran Pembuatan Serat Tekstil Regeneratif Berbasis Selulosa (tahun 1) / Penelitian Terapan Unggulan Perguruan Tinggi (PTUPT) (2019)

PENELAAH



Dr. Tyar Ratuannisa, M.Ds.

- Email** : tyar@fsrd.itb.ac.id
- Instansi** : KK Kriya dan Tradisi, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Teknologi Bandung
- Alamat Instansi** : Gedung CADL FSRD ITB lantai 3
Jl. Ganesa 10, Bandung
- Bidang Keahlian** : Kriya Tekstil, Tren Fashion, Gaya Busana

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Dosen dan Peneliti
2. Desainer Busana dan Modiste
3. Asisten Desainer Fashion

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. Program Studi Doktor Ilmu Seni Rupa dan Desain. Fakultas Seni Rupa dan Desain. Institut Teknologi Bandung, Indonesia (2016-2021)
2. Program Studi Magister Ilmu Desain. Fakultas Seni Rupa dan Desain. Institut Teknologi Bandung, Indonesia (2009-2011)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Tidak Ada

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Tren Warna pada Gaya Busana di Indonesia tahun 2010-2019 - PPMI ITB (2022)
2. Pengembangan Pewarna Alternatif Limbah Produksi Genteng Kab. Jatiwangi, Kab. Majalengka dan Kec. Cicantayan, Kab. Sukabumi - PPMI ITB (2022)
3. Pengembangan Potensi Pewarna Alam Serat Lontar, Riangkemi, Larantuka - Riset ITB (2022)
4. The Indonesian Textile's Natural Color Mapping (Case Study: Batik of West Java) - PPMI ITB (2021)
5. Pengembangan Sistem Adsorben Berbasis Limbah pada Instalasi Pengolahan Air Limbah (IPAL) untuk Industri Batik Skala Unit Mikro Kecil Menengah (UMKM) - Riset Unggulan ITB (2020)
6. Eskalasi Tren Global terhadap Perubahan Gaya Busana di Indonesia - P3MI ITB (2020)

ILUSTRATOR

Yol Yulianto

Email : yolyulianto@gmail.com
Alamat Instansi : Taman Rembrandt, Citra Raya, Tangerang
Bidang Keahlian : Ilustrasi



Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Ilustrator Majalah Anak Ina, tahun 1998-2000
2. Ilustrator Majalah Ori-Kompas Gramedia, tahun 2001-2010
3. Ilustrator Majalah Superkids Junior, tahun 2011-2014
4. Ilustrator Freelance, tahun 2015-sekarang

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. SD Negeri Panggung 1 Semarang tahun belajar 1979-1985
2. SMP Negeri 3 Semarang tahun belajar 1985-1988
3. SMA Negeri 1 Semarang tahun belajar 1988-1991
4. FT Arsitektur Undip Semarang tahun belajar 1991-1996

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Cerita Rakyat Nusantara. Penerbit Bhuana Ilmu Populer, tahun 2012
2. Siri Cerita Berirama, Penerbit PTS Malaysia, tahun 2016
3. Seri Komilag, Direktorat PAUD dan Dikmas, tahun 2016-2017
4. Seri Aku Anak Cerdas, Penerbit Bhuana Ilmu Populer, tahun 2018
5. Seri 60 Aktivitas Anak, Penerbit Bhuana Ilmu Populer, tahun 2019
6. Seri Tangguh Bencana, Direktorat PAUD dan Dikmas, tahun 2019
7. Modul Belajar Literasi dan Numerasi Jenjang SD Kelas 5, Pusmenjar, tahun 2020
8. Buku Matematika kelas 1 dan kelas 2, Pusbuk, tahun 2022

Penghargaan:

1. Juara Pertama Lomba Komik Departemen Agama tahun 2004
2. Juara Pertama Lomba Maskot Pilkada Kab. Pidie Jaya tahun 2017
3. Juara Pertama Lomba Maskot Pilkada Kab. Mamasa tahun 2017
4. Juara Pertama Lomba Maskot Pilkada Kota Bitung tahun 2019
5. Juara Pertama Lomba Maskot Pilkada Kota Manado tahun 2019

Info Portfolio:

<https://www.instagram.com/yolyulianto/>

EDITOR

Christina Tulalessy



Email : nonatula6@gmail.com
Instansi : Praktisi
Alamat Instansi : Bekasi
Bidang Keahlian : Penyuntingan, Kurikulum dan Penilaian Pendidikan

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Pusat Perbukuan s.d. 2010
2. Pusat Kurikulum s.d.purnatugas 2022
3. Penyunting lepas

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S1: Tata Busana IKIP Jakarta: selesai 1988
2. S2: PEP UHAMKA Jakarta: selesai 2006
3. S3: PEP UNJ Jakarta: selesai 2017

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. PTK: Apa, Mengapa, Bagaimana 2021

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Tidak Ada

DESAINER

Handini Noorkasih

Email : handini.nk@gmail.com
Alamat Instansi : Bekasi
Bidang Keahlian : Desain Grafis, Branding

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Freelancer Desain Grafis (2019-sekarang)
2. Desainer Grafis, Kwik Kian Gie School of Business (2016-2019)
3. Desainer Grafis, Kotak Imaji Creative Studio (2015-2016)
4. Desainer Grafis, Cosmogirl Magazine (2014)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

S1 Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Media Komunikasi Trisakti (2009-2013)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Desain Buku Agama Kurikulum Kemdikbud (2013)
2. Buku Panduan Guru Pendidikan Khusus bagi Peserta Didik Disabilitas Fisik Disertai Hambatan Intelektual untuk SDLB, SMPLB, dan SMALB (2022)
3. Dasar-Dasar Teknik Elektronika untuk SMK/MAK Kelas X Semester 1 (2022)

Info Portfolio:

<https://www.kreavi.com/dindinspica>
<https://www.behance.net/handinink/>

*Elegance doesn't mean being noticed,
it means being remembered.*

- Giorgio Armani -

