

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMAKASIH	iii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR GRAFIK	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi dan Perumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Struktur Organisasi Skripsi	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN PERTANYAAN PENELITIAN	7
A. Hasil Belajar Kompetensi Membuat <i>Trace</i> Gambar/Desain.....	7
1. Tinjauan Kompetensi Membuat <i>Trace</i> Gambar/Desain	7
a. Tujuan Kompetensi Membuat <i>Trace</i> Gambar/Desain.....	7
b. Materi Pembelajaran	8
2. Hasil Belajar Membuat <i>Trace</i> Gambar/Desain	43
B. Kesiapan Menjadi <i>Print Textile Designer</i>	43
1. Konsep Kesiapan	43
a. Pengertian Kesiapan.....	43
b. Prinsip Kesiapan.....	44
c. Aspek-Aspek Kesiapan	44
2. Konsep <i>Print Textile Designer</i>	45
a. Pengertian <i>Print Textile Designer</i>	45
b. Deskripsi Kerja <i>Print Textile Designer</i>	46
c. Kriteria <i>Print Textile Designer</i>	47
C. Pertanyaan Penelitian	49
BAB III METODE PENELITIAN	50
A. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian	50
B. Metode Penelitian.....	51
C. Definisi Operasional.....	52
D. Instrumen Penelitian.....	53
E. Proses Pengembangan Instrumen	53
F. Teknik Pengumpulan Data Penelitian.....	54
G. Analisis Data	55

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
A. Pemaparan Data	56
B. Pembahasan Data	91
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	 96
A. Kesimpulan	96
B. Saran	97
 DAFTAR PUSTAKA	 99
 LAMPIRAN	
A. Foto Kegiatan Pembelajaran Membuat <i>Trace</i> Gambar/Desain	102
B. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	103
C. Instrumen Penelitian	106
D. Pedoman Observasi Penelitian.....	119
E. Surat-Surat	120
F. Daftar Riwayat Hidup	122



DAFTAR TABEL

Tabel

3.1	Populasi Penelitian	50
4.1	Alasan Memilih Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)	56
4.2	Tujuan Masuk SMK Program Keahlian Penyempurnaan Tekstil	57
4.3	Fasilitas Lab.Komputer Teknik Penyempurnaan Tekstil	57
4.4	Sumber Belajar Membuat Trace Gambar/Desain Program Keahlian Teknik Penyempurnaan Tekstil	58
4.5	Manfaat Hasil Belajar Pengetahuan Teori Pembuatan <i>Trace</i> Desain <i>Motif</i> Permukaan Tekstil sebagai Kesiapan Menjadi <i>Print Textile Designer</i> ..	59
4.6	Manfaat Hasil Belajar Pengetahuan Prinsip Desain pada Pembuatan <i>Motif</i> Permukaan Tekstil sebagai Kesiapan menjadi <i>Print Textile Designer</i> ..	60
4.7	Manfaat Hasil Belajar Pengetahuan Pemilihan Desain <i>Motif</i> Permukaan Tekstil untuk Busana Wanita sebagai Kesiapan menjadi <i>Print</i> <i>Textile Designer</i>	61
4.8	Manfaat Hasil Belajar Kemampuan Mempelajari Klasifikasi Desain <i>Motif</i> Permukaan Tekstil sebagai Kesiapan menjadi <i>Print Textile</i> <i>Designer</i>	62
4.9	Manfaat Hasil Belajar Pengetahuan Mempelajari karakteristik <i>Repeat</i> Normal sebagai Kesiapan menjadi <i>Print Textile Designer</i>	64
4.10	Manfaat Hasil Belajar Pengetahuan Mempelajari Karakteristik <i>Motif</i> Geometris untuk Bahan Kemeja Pria sebagai Kesiapan menjadi <i>Print Textile Designer</i>	65
4.11	Manfaat Hasil Belajar pada Pengetahuan Mempelajari Karakteristik <i>Motif Floral</i> untuk Bahan Busana Kasual Wanita sebagai Kesiapan menjadi <i>Print Textile Designer</i>	66
4.12	Manfaat Hasil Belajar Kemampuan Mempelajari Pembuatan Desain Rapot sebagai Kesiapan menjadi <i>Print Textile Designer</i>	67
4.13	Manfaat Hasil Belajar pada Kemampuan Pembuatan Desain <i>Motif</i> Permukaan Tekstil untuk Bahan Busana Anak sebagai Kesiapan menjadi <i>Print Textile Designer</i>	68
4.14	Manfaat Hasil Belajar Kemampuan Mempelajari Teknik Kombinasi Warna sebagai Kesiapan menjadi <i>Print Textile Designer</i>	69
4.15	Manfaat Hasil Belajar Kemampuan Pembuatan Pola <i>Repeat Motif</i> Permukaan Tekstil sebagai Kesiapan menjadi <i>Print Textile Designer</i>	70
4.16	Manfaat Hasil Belajar Kemampuan Mempelajari <i>Layout</i> Desain <i>Motif</i> Permukaan Tekstil sebagai Kesiapan menjadi <i>Print Textile Designer</i>	71
4.17	Manfaat Hasil Belajar Kemampuan Mempelajari Pembuatan <i>Layout</i> <i>Allover</i> sebagai Kesiapan menjadi <i>Print Textile Designer</i>	72
4.18	Manfaat Hasil Belajar Kemampuan Mempelajari <i>Layout</i> Desain <i>Spot</i> sebagai Kesiapan menjadi <i>Print Textile Designer</i>	73
4.19	Manfaat Hasil Belajar Kemampuan Mempelajari <i>Layout Mirror</i> sebagai Kesiapan menjadi <i>Print Textile Designer</i>	74

Feny Puspitasari, 2013

Manfaat Hasil Belajar Membuat Trace Gambar/Desain Sebagai Kesiapan Menjadi Print Textile Designer

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4.20 Manfaat Hasil Belajar Pengetahuan Mempelajari Rancangan Proses Pembuatan <i>Trace</i> Desain <i>Motif</i> Permukaan Tekstil sebagai Kesiapan menjadi <i>Print Textile Designer</i>	75
4.21 Manfaat Hasil Belajar Kemampuan Pengaturan Peralatan Membuat <i>Trace</i> Desain <i>Motif</i> Permukaan Tekstil sebagai Kesiapan menjadi <i>Print Textile Designer</i>	76
4.22 Manfaat Hasil Belajar Kemampuan Mempelajari Jenis-Jenis <i>Pen Tool</i> sebagai Kesiapan menjadi <i>Print Textile Designer</i>	77
4.23 Manfaat Hasil Belajar Kemampuan Mempelajari Proses Pembuatan <i>Trace</i> Desain <i>Motif</i> Berkararakteristik Blok sebagai Kesiapan menjadi <i>Print Textile Designer</i>	78
4.24 Manfaat Hasil Belajar Kemampuan Mempelajari Fungsi <i>Pen Tool</i> dalam Proses <i>Tracing</i> sebagai Kesiapan menjadi <i>Print Textile Designer</i>	79
4.25 Manfaat Hasil Belajar Kemampuan Pembuatan <i>Trace</i> Gambar/Desain <i>Motif</i> Menggunakan <i>Tool</i> Sesuai Fungsinya sebagai Kesiapan menjadi <i>Print Textile Designer</i>	80
4.26 Manfaat Hasil Belajar Kemampuan Mempelajari Perbesaran Ukuran <i>Canvas</i> dan Penempatan Desain Rapot sebagai Kesiapan menjadi <i>Print Textile Designer</i>	81
4.27 Manfaat Hasil Belajar Kemampuan Mempelajari Fungsi <i>Selection Tool</i> sebagai Kesiapan menjadi <i>Print Textile Designer</i>	83
4.28 Manfaat Hasil Belajar Kemampuan Mempelajari Teknik Pewarnaan Desain <i>Tracing Motif</i> Permukaan Tekstil sebagai Kesiapan menjadi <i>Print Textile Designer</i>	84
4.29 Manfaat Hasil Belajar Kemampuan Mempelajari Pembuatan <i>Trace</i> Desain <i>Motif</i> Permukaan Tekstil Bertema sebagai Kesiapan menjadi <i>Print Textile Designer</i>	85
4.30 Manfaat Hasil Belajar Kemampuan Mempelajari Teknik Membuat <i>Repeat</i> sebagai Kesiapan menjadi <i>Print Textile Designer</i>	86
4.31 Manfaat Hasil Belajar Kemampuan Mempelajari Teknik <i>Tracing</i> Desain <i>Motif</i> Permukaan Tekstil sebagai Kesiapan menjadi <i>Print Textile Designer</i>	87
4.32 Manfaat Hasil Belajar Kemampuan Mempelajari Teknik <i>Editing</i> Penghapusan Desain <i>Tracing Motif</i> Permukaan Tekstil sebagai Kesiapan menjadi <i>Print Textile Designer</i>	88
4.33 Manfaat Hasil Belajar Kemampuan Mempelajari Teknik Penggandaan Desain <i>Motif</i> Permukaan Tekstil sebagai Kesiapan menjadi <i>Print Textile Designer</i>	89
4.34 Manfaat Hasil Belajar Kemampuan Mempelajari Teknik <i>Tracing</i> Warna Desain <i>Motif</i> Permukaan Tekstil sebagai Kesiapan menjadi <i>Print Textile Designer</i>	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar

2.1 Karakteristik <i>Motif</i> Floral	8
2.2 Karakteristik <i>Motif</i> Geometris	9
2.3 Karakteristik <i>Motif Conversational</i>	10
2.4 Karakteristik <i>Motif</i> Etnik di Indonesia dan Dunia	11
2.5 Karakteristik <i>Motif Contemporer</i>	12
2.6 Unsur Garis	13
2.7 Raut Bidang	14
2.8 Warna Primer	14
2.9 Warna Komplementer	15
2.10 Warna <i>Analogus</i>	15
2.11 Warna <i>Triadic</i>	16
2.12 Warna <i>Split Complementer</i>	17
2.13 Warna Monokromatik	18
2.14 <i>Allover Nondirectional</i>	18
2.15 <i>Allover One Directional</i>	19
2.16 <i>Allover Two Directional</i>	19
2.17 <i>Allover Tossed</i>	19
2.18 <i>Allover Packed</i>	20
2.19 <i>Allover Set</i>	20
2.20 <i>Border</i>	21
2.21 <i>Jumping</i>	21
2.22 <i>Mirror</i>	22
2.23 <i>Stripe</i>	22
2.24 Desain <i>Spot</i> dengan <i>Motif</i> Dayak pada <i>T-shirt</i>	23
2.25 Desain Panel Taplak Meja	23
2.26 Penerapan Kesatuan Pada <i>Motif</i> Megamendung	24
2.27 <i>Balance</i> pada Corak Permukaan Tekstil	24
2.28 Proporsi	25
2.29 Irama pada Corak Permukaan <i>Printed Textile</i>	25
2.30 Pusat Perhatian (<i>Center of Interest</i>) pada Desain <i>Motif Printed Textile</i>	26
2.31 <i>Block Repeat</i>	27
2.32 <i>Half-Drop Repeat</i>	28
2.33 <i>Brick Wall Repeat</i>	28
2.34 <i>Irregular Repeat</i>	29
2.35 <i>Composite Repeat</i>	29
2.36 <i>Sateen Repeat</i>	30
2.37 <i>Guideline</i>	31
2.38 <i>Focal Point</i>	31
2.39 Ornamen Pendukung	32
2.40 Cara Membuat Sambungan <i>Motif</i> yang Terpotong	32
2.41 Pemberian <i>Detail</i> Gambar dan Pembersihan Garis Bantu	33

Feny Puspitasari, 2013

Manfaat Hasil Belajar Membuat Trace Gambar/Desain Sebagai Kesiapan Menjadi Print Textile Designer

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2.42 Pengecekan <i>Repeat</i> Secara Manual	33
2.43 Pemberian Warna	33
2.44 Kotak Dialog <i>Image Size</i>	34
2.45 Kotak Dialog <i>Offset</i>	34
2.46 Kotak Dialog <i>New Channel</i>	36
2.47 Membuat Garis dengan <i>Pen Tool</i>	36
2.48 Tampilan Garis Setelah Diberi Warna Menggunakan <i>Stroke Path</i>	37
2.49 Menyambungkan <i>Motif</i> yang Terpotong Menggunakan <i>Offset</i>	37
2.50 Tampilan Area Seleksi Setelah Diberi Warna Menggunakan <i>Fill Path</i>	38
2.51 Hasil <i>Tracing</i> Gambar	38
2.52 Kotak Dialog <i>Bitmap</i>	39
2.53 <i>Film</i> Untuk Setiap Warna Pada Desain	39
2.54 Kotak Dialog <i>Pattern Name</i>	40
2.55 Kotak Dialog <i>New Canvas</i>	40
2.56 Kotak Dialog <i>Fill</i>	41
2.57 Hasil <i>Repeat</i> Menggunakan <i>Fill</i> pada Kanvas	41
2.58 Kotak Dialog <i>New Canvas</i>	42
2.59 <i>Setting Repeat</i> pada <i>Option Bar</i>	42
2.60 Hasil Akhir <i>Repeat</i> dengan <i>Paint Bucket</i>	42
2.61 Desain <i>Motif Printed Textile</i> yang Telah Dilakukan Proses <i>Repeat</i>	43

DAFTAR GRAFIK

Grafik

4.1 Data Manfaat Hasil Belajar Membuat <i>Trace</i> Gambar/Desain Ditinjau dari Kompetensi Pemahaman Konsep Pembuatan Desain <i>Motif</i> Permukaan Tekstil sebagai Kesiapan menjadi <i>Print Textile Designer</i> .	92
4.2 Data Manfaat Hasil Belajar Membuat <i>Trace</i> Gambar/Desain Ditinjau dari Kompetensi Pembuatan Desain <i>Motif</i> Permukaan Tekstil sebagai Kesiapan menjadi <i>Print Textile Designer</i>	93
4.3 Data Manfaat Hasil Belajar Membuat <i>Trace</i> Gambar/Desain Ditinjau dari Kompetensi Pembuatan <i>Trace</i> Desain <i>Motif</i> Permukaan Tekstil sebagai Kesiapan menjadi <i>Print Textile Designer</i>	94



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

A. Foto Kegiatan Pembelajaran Membuat <i>Trace</i> Gambar/Desain	102
B. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	103
C. Instrumen Penelitian	106
D. Pedoman Observasi Penelitian	119
E. Surat-Surat	120
F. Daftar Riwayat Hidup	122

