

MODUL AJAR DESAIN PRODUKSI BUSANA KELAS XI

A. INFORMASI UMUM

Mata Pelajaran	: Tata Busana
Fase	: E
Kelas/ Semester	: X / Ganjil
Elemen	: Dasar Fashion Design (Desain Busana)
Alokasi Waktu	: 4 JP (1 pertemuan)
Model Pembelajaran	: Project Based Learning (PjBL)
Metode	: Diskusi, demonstrasi, presentasi, penugasan proyek
Tahun Pelajaran	: 2026/2027

B. Kompetensi Awal

Murid telah memahami jenis-jenis pakaian secara umum dalam kehidupan sehari-hari.

C. Delapan Profil Lulusan (DPL)

Bergotong royong

Bernalar kritis

Kreatif

Mandiri

E. Sarana dan Prasarana

- Laptop/komputer
- LCD proyektor
- Kertas gambar A4/A3
- Pensil warna
- Penghapus
- Pensil
- Internet (jika tersedia)

F. Target Peserta Didik

Peserta didik reguler kelas X Program Keahlian Tata Busana.

G. Capaian Pembelajaran (CP)

Pada akhir fase E, peserta didik mampu menerapkan dasar-dasar desain fesyen, meliputi unsur-unsur desain (garis, bentuk, warna, tekstur) dan prinsip-prinsip desain (keselarasan, kesebandingan, keseimbangan, pusat perhatian, irama) secara mandiri maupun kolaboratif.

H. Tujuan Pembelajaran (TP)

Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik mampu:

- 📌 Mengidentifikasi 4 **unsur desain** pada busana nyata dengan akurat.
- 📌 Menganalisis penerapan **prinsip desain** pada sebuah karya fesyen.
- 📌 Membuat proporsi tubuh dasar (anatomi model) dan menerapkannya dalam desain busana sederhana.

I. Indikator Pembelajaran

Mampu mengidentifikasi unsur-unsur desain (garis, bentuk, warna, tekstur) pada sebuah produk busana.

Mampu membuat proporsi tubuh manusia/anatomi model (*croquis*) standar desain fesyen (skala 1:8,5 atau 1:9) secara proporsional

J. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Peserta didik mampu mengidentifikasi dan membedakan unsur-unsur desain (garis, bentuk, warna, tekstur) melalui pengamatan produk busana nyata.

Peserta didik mampu menganalisis penerapan prinsip-prinsip desain (keseimbangan, keselarasan, pusat perhatian, irama, kesebandingan) pada berbagai ilustrasi mode/tren fesyen.

K. Pertanyaan Pemantik

- 📌 Mengapa baju dengan motif garis vertikal bisa membuat orang terlihat lebih jenjang/tinggi?
- 📌 Jika semua bagian baju dibuat mencolok (ramai), apa yang akan terjadi pada pandangan mata kita?

L. Lintas Mapel

- 📌 **Seni Rupa:** Belajar teori warna (lingkaran warna) dan teknik mengarsir/mewarnai sketsa.
- 📌 **Matematika:** Menghitung perbandingan skala proporsi tubuh (1:8,5 atau 1:9 tinggi kepala) dan geometri siluet baju (siluet A, I, Y).
- 📌 **IPAS (Sains):** Mempelajari karakteristik asal serat kain (alami vs sintetis) dan isu ramah lingkungan (*sustainable fashion*).
- 📌 **Sejarah/Sosiologi:** Memahami perkembangan tren busana dari masa ke masa dan maknanya di masyarakat.
- 📌 **Informatika:** Mengubah sketsa pensil di kertas menjadi desain digital menggunakan aplikasi/software komputer.

M. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan 1

Tahap	Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	■ Guru memberi salam dan mengecek kehadiran. ■ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. ■ Guru memantik diskusi dengan menunjukkan dua foto busana yang kontras (satu minimalis, satu avant-garde)	15 Menit
Kegiatan inti	Orientasi Masalah Guru menampilkan beberapa gambar busana dengan tema yang berbeda Eksplorasi Materi Peserta didik: • Siswa dibagi menjadi kelompok kecil. Setiap kelompok diberikan satu helai pakaian fisik (bisa jaket, gaun, atau kemeja).. • Analisis Tekstur & Warna: Siswa meraba bahan (tekstur kasar/halus) dan memetakan palet warna yang digunakan. Proyek Peserta didik secara berkelompok atau individu:	150 menit

	Siswa menggambar sketsa siluet luar (<i>outline</i>) pakaian tersebut di kertas untuk memahami unsur garis dan bentuk. Presentasi Setiap kelompok mempresentasikan: • Tema • Inspirasi • Warna • Desain	
Penutup	■ Guru bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran. ■ Refleksi pembelajaran. ■ Pemberian umpan balik. ■ Penyampaian tugas lanjutan.	15 Menit

N. Asesmen

Asesmen (Penilaian)

Jenis Asesmen	Bentuk Asesmen	Instrumen Penilaian
Asesmen Diagnostik	Tanya jawab lisan awal	Pertanyaan pemantik tentang kombinasi pakaian favorit siswa.
Asesmen Formatif	Lembar Kerja Kelompok	Analisis unsur dan prinsip desain pada baju sampel fisik.
Asesmen Sumatif	Produk Portofolio Sketsa	Rubrik penilaian gambar desain busana kasual (Kreativitas, Teknik Pewarnaan, Proporsi).

Rubrik Penilaian Produk Sketsa Desain:

- **Skor 4 (Sangat Baik):** Proporsi tubuh akurat, penerapan unsur & prinsip desain sangat harmonis, detail tekstur terlihat jelas.
- **Skor 3 (Baik):** Proporsi tubuh baik, unsur & prinsip desain terlihat, pewarnaan rapi.
- **Skor 2 (Cukup):** Proporsi kurang proporsional, namun konsep baju sudah mulai terlihat jelas.
- **Skor 1 (Perlu Bimbingan):** Gambar belum selesai atau tidak menerapkan unsur desain yang diinstruksikan.

5. Pengayaan & Remedial

- **Pengayaan:** Bagi siswa yang belajarnya lebih cepat, diberikan tantangan mendesain busana dengan memanfaatkan limbah kain perca (*upcycling concept*).
- **Remedial:** Pendampingan khusus bagi siswa yang kesulitan menggambar anatomi tubuh dengan menggunakan cetakan (*template/croquis*) siap pakai agar mereka bisa fokus pada desain bajunya terlebih dahulu.

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Blok 15, 19 Juni 2026
Guru Mata Pelajaran

Aziz Muslim Solin, S.Ag
NIP.19740422 200701 1 017

Sri Putri Kurniati, S.Pd
NIPPPK.19980311 202321 2 011