

MODUL PELATIHAN

TEKNIK PEWARNAAN DIGITAL DESAIN BUSANA

Menggunakan Aplikasi Ibis Paint X

Sasaran	Guru SMK Desain dan Produksi Busana
Bentuk Kegiatan	Teori dan Praktik
Alokasi Waktu	8 JP
Aplikasi	Ibis Paint X
Produk Akhir	1 desain busana berwarna secara digital

MODUL SIAP CETAK

A. Deskripsi Modul

Modul ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi digital guru SMK Desain dan Produksi Busana dalam melakukan pewarnaan desain busana secara digital menggunakan aplikasi Ibis Paint X. Peserta mempelajari fitur dasar, pengelolaan layer, pemilihan warna, gelap-terang, tekstur bahan, hingga menghasilkan ilustrasi desain busana yang rapi dan komunikatif.

B. Tujuan Pembelajaran

- Mengetahui fungsi dasar aplikasi Ibis Paint X.
- Membuat kanvas dan mengatur ukuran gambar.
- Menggunakan layer dalam proses pewarnaan.
- Memilih dan mengombinasikan warna sesuai konsep busana.
- Menerapkan teknik pewarnaan digital pada desain busana.
- Memberikan efek gelap-terang dan tekstur sederhana.
- Menghasilkan desain busana digital yang rapi dan menarik.
- Menyimpan dan mengekspor hasil desain dalam format yang sesuai.

C. Target Output

Peserta menghasilkan 1 desain busana berwarna secara digital menggunakan Ibis Paint X, yang mencakup gambar desain busana, kombinasi warna harmonis, efek gelap-terang, pewarnaan rapi, detail sederhana bahan/tekstur, serta hasil akhir yang siap digunakan sebagai media pembelajaran.

BAB I — PENGENALAN IBIS PAINT X

1. Apa itu Ibis Paint X?

Ibis Paint X merupakan aplikasi menggambar dan mewarnai digital yang dapat digunakan untuk membuat ilustrasi, termasuk fashion illustration/desain busana. Dalam pembelajaran busana, aplikasi ini dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan desain dari gambar manual menjadi desain digital yang mudah diedit, diberi warna, dan dipresentasikan.

2. Manfaat Ibis Paint X dalam Desain Busana

- Mempermudah proses pewarnaan.
- Memudahkan perubahan warna.
- Membantu membuat variasi desain.
- Membantu memberikan efek bahan dan tekstur.
- Menghemat waktu dalam pembuatan beberapa alternatif warna.
- Mendukung pembelajaran desain busana berbasis digital.

BAB II — FITUR DASAR YANG DIGUNAKAN

Fitur	Fungsi
Canvas	Membuat area kerja
Brush	Membuat garis dan pewarnaan
Eraser	Menghapus bagian tertentu
Layer	Memisahkan objek/gambar
Color Picker	Mengambil warna
Fill/Bucket	Mengisi area dengan warna
Selection	Memilih area tertentu
Transform	Mengubah ukuran/posisi objek
Opacity	Mengatur tingkat transparansi
Filter	Memberikan efek tertentu

BAB III — TEKNIK PEWARNAAN DIGITAL

A. Persiapan Desain

- Siapkan gambar desain busana.
- Buka aplikasi Ibis Paint X.
- Masukkan gambar desain atau buat sketsa.
- Atur ukuran kanvas.
- Pastikan garis desain terlihat jelas.

B. Membuat Layer

Gunakan layer secara terpisah agar proses pewarnaan mudah diperbaiki.

Layer	Kegunaan
Layer 1	Sketsa
Layer 2	Warna busana
Layer 3	Warna kulit
Layer 4	Detail/tekstur
Layer 5	Bayangan dan highlight

C. Pewarnaan Dasar

- Pilih warna utama.
- Buat layer warna di bawah garis desain.
- Gunakan Fill/Bucket atau Brush.
- Warnai setiap bagian busana.
- Pastikan warna tidak keluar dari garis desain.

- Gunakan warna yang sesuai dengan konsep busana.

D. Teknik Gelap-Terang

Warna dasar → Bayangan → Highlight. Contoh: warna dasar biru muda, bayangan biru lebih tua, dan highlight biru lebih terang. Bayangan dapat diberikan pada lipatan kain, bawah kerah, bawah lengan, bagian pinggang, dan sisi dalam rok/celana.

E. Pewarnaan Tekstur Bahan

- Katun: pewarnaan lembut dan natural.
- Denim: gunakan efek garis/serat.
- Satin: gunakan highlight yang lebih terang.
- Brokat: tambahkan detail motif.
- Batik: tambahkan motif pada area busana.

BAB IV — PRAKTIK

Praktik 1: Pewarnaan Dasar

Warnai satu desain busana menggunakan minimal 3 warna: 1 warna utama, 1 warna pendukung, dan 1 warna aksen.

Praktik 2: Gelap-Terang

Tambahkan shadow, highlight, dan efek lipatan kain agar desain terlihat memiliki volume.

Praktik 3: Pewarnaan Sesuai Konsep

Buat satu desain busana dengan konsep “Busana Modern Etnik”. Peserta menentukan inspirasi, warna, bahan, motif, dan detail busana.

BAB V — PROYEK AKHIR

Buat 1 desain busana digital berwarna menggunakan Ibis Paint X.

- Siluet busana jelas
- Minimal 3 kombinasi warna
- Warna utama dan aksen
- Efek gelap-terang
- Detail busana
- Tekstur sederhana
- Desain rapi
- Konsep desain jelas

Output: PNG/JPG.

LKPD — LEMBAR KERJA PESERTA

Nama:

Instansi:

Konsep Busana:

1. Inspirasi Desain

.....
.....
.....

2. Palet Warna

Warna	Fungsi
.....	Warna utama
.....	Warna pendukung
.....	Warna aksen

3. Detail Desain

Siluet:

Bahan:

Motif:

Detail:

4. Proses Digital

☐ Membuat canvas	☐ Membuat/import sketsa
☐ Membuat layer	☐ Pewarnaan dasar
☐ Shadow	☐ Highlight
☐ Tekstur	☐ Finishing
☐ Export	

RUANG SKETSA / CATATAN PRAKTIK

Gunakan area berikut untuk membuat catatan proses, kombinasi warna, atau rancangan awal.

PENILAIAN PRODUK

Aspek	Bobot
Ketepatan pewarnaan	25%
Komposisi warna	20%
Teknik gelap-terang	20%
Kerapian	15%
Kreativitas desain	10%
Penggunaan fitur Ibis Paint X	10%
TOTAL	100%

Kriteria Penilaian

- 90–100: Sangat Baik
- 80–89: Baik
- 70–79: Cukup
- <70: Perlu bimbingan

REFLEKSI PESERTA

1. Fitur Ibis Paint X apa yang paling mudah digunakan?

2. Teknik pewarnaan apa yang masih sulit?

3. Bagaimana penggunaan layer membantu proses pewarnaan?

4. Bagaimana aplikasi Ibis Paint X dapat diterapkan dalam pembelajaran desain busana?

5. Apa yang akan dikembangkan setelah mengikuti pelatihan?

PENUTUP

Melalui kegiatan ini, guru diharapkan tidak hanya mampu melakukan pewarnaan desain busana secara digital, tetapi juga mampu menerapkan keterampilan tersebut sebagai media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kebutuhan industri fashion di era digital.