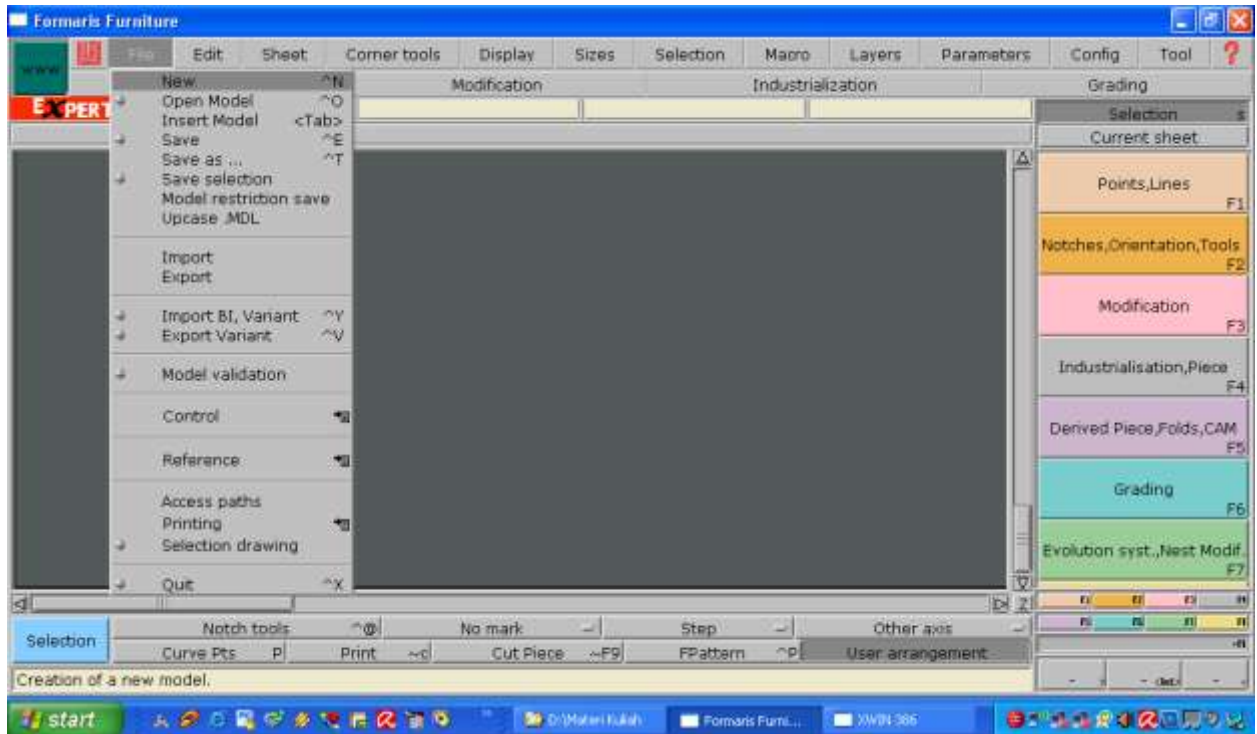
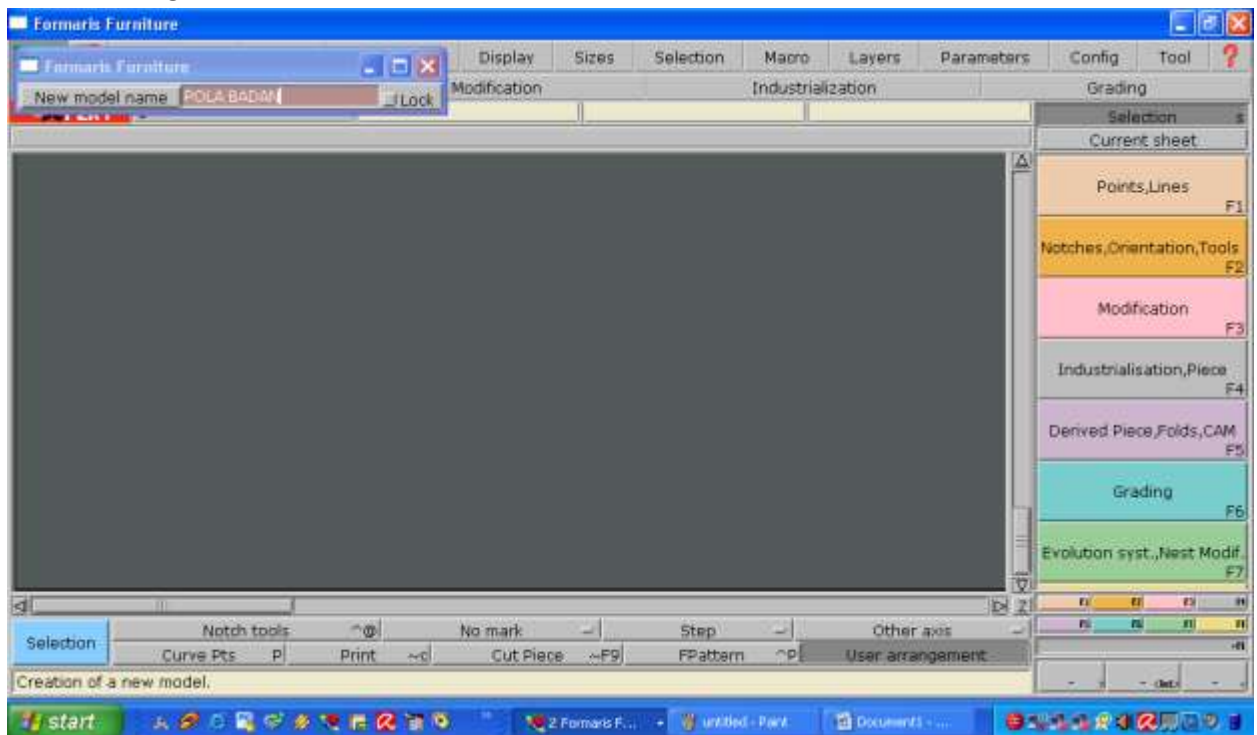


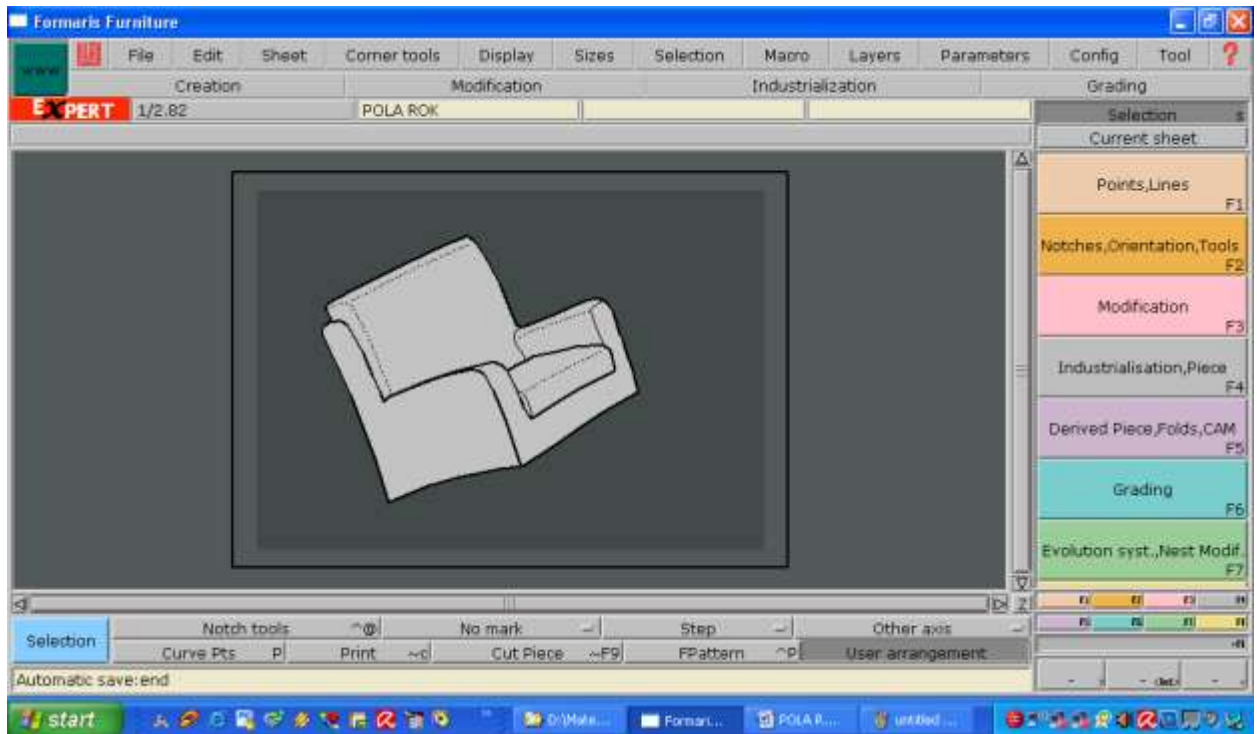
1. Buka program Modaris
2. Pilih File, aktifkan New



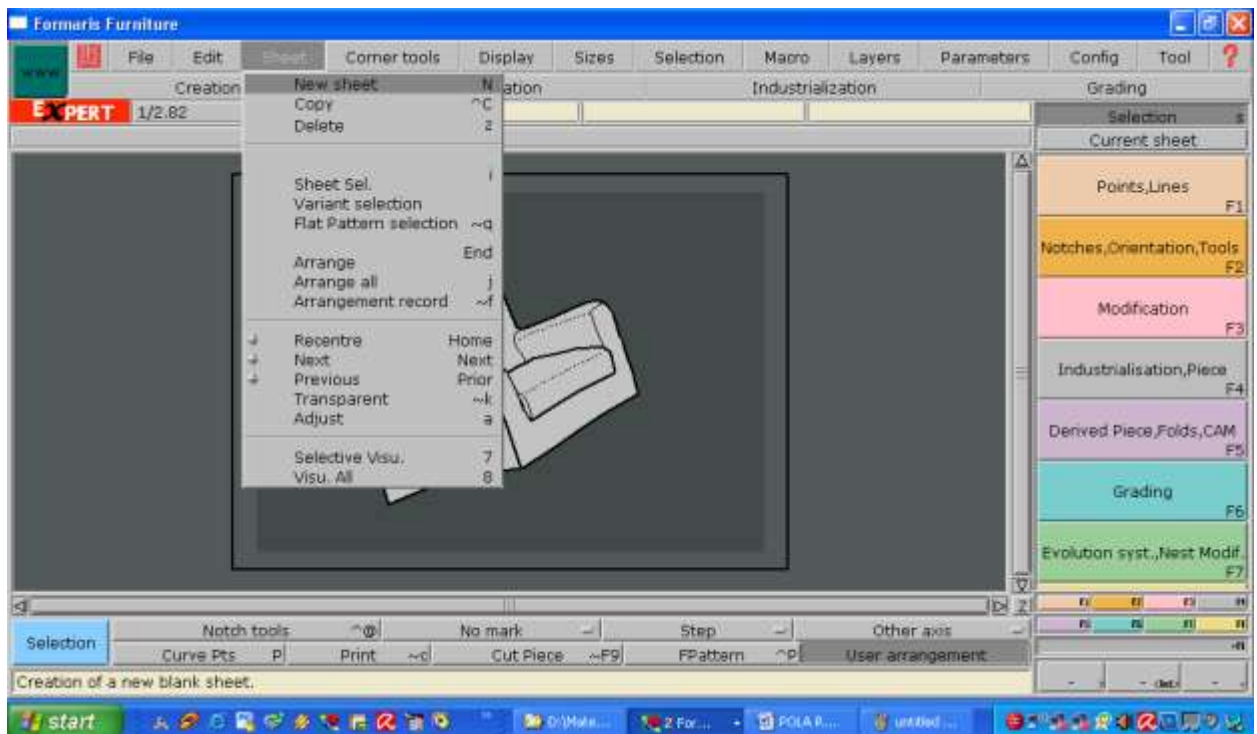
3. Isi kotak dialog New model name: POLA ROK POLA BADAN



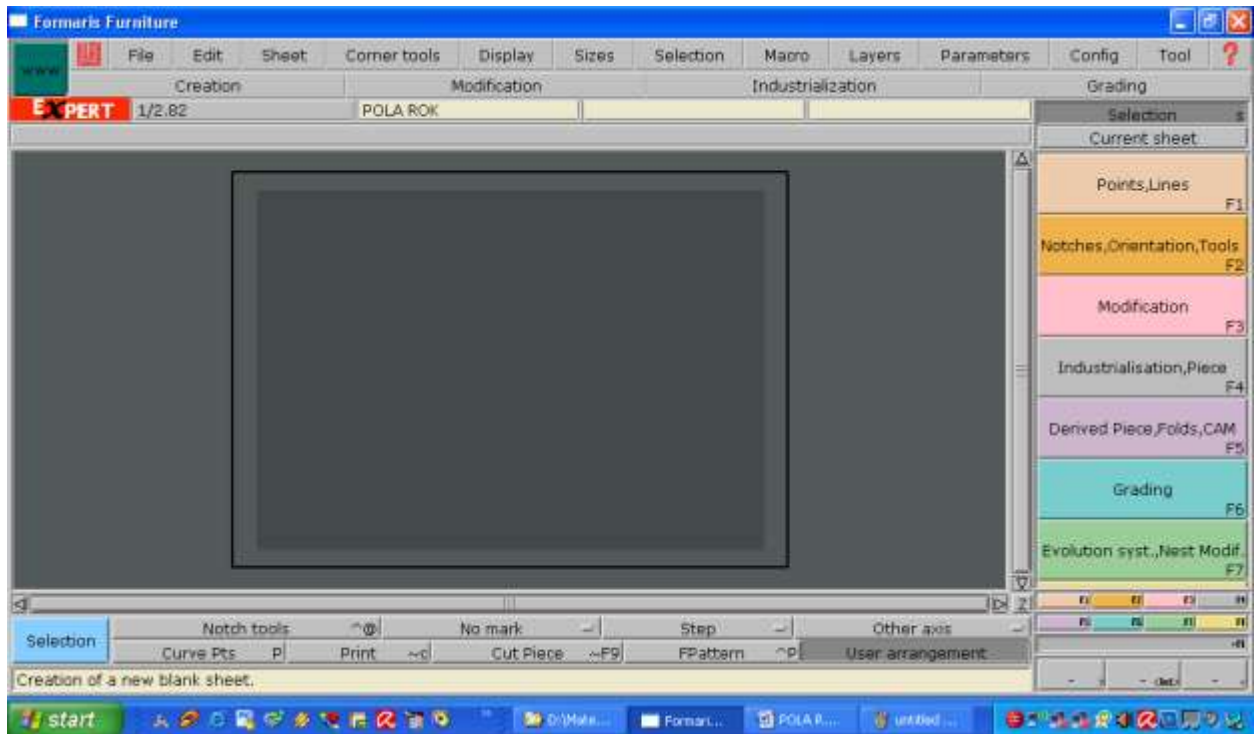
1. Enter, akan muncul lembar kerja dengan simbol gambar kursi



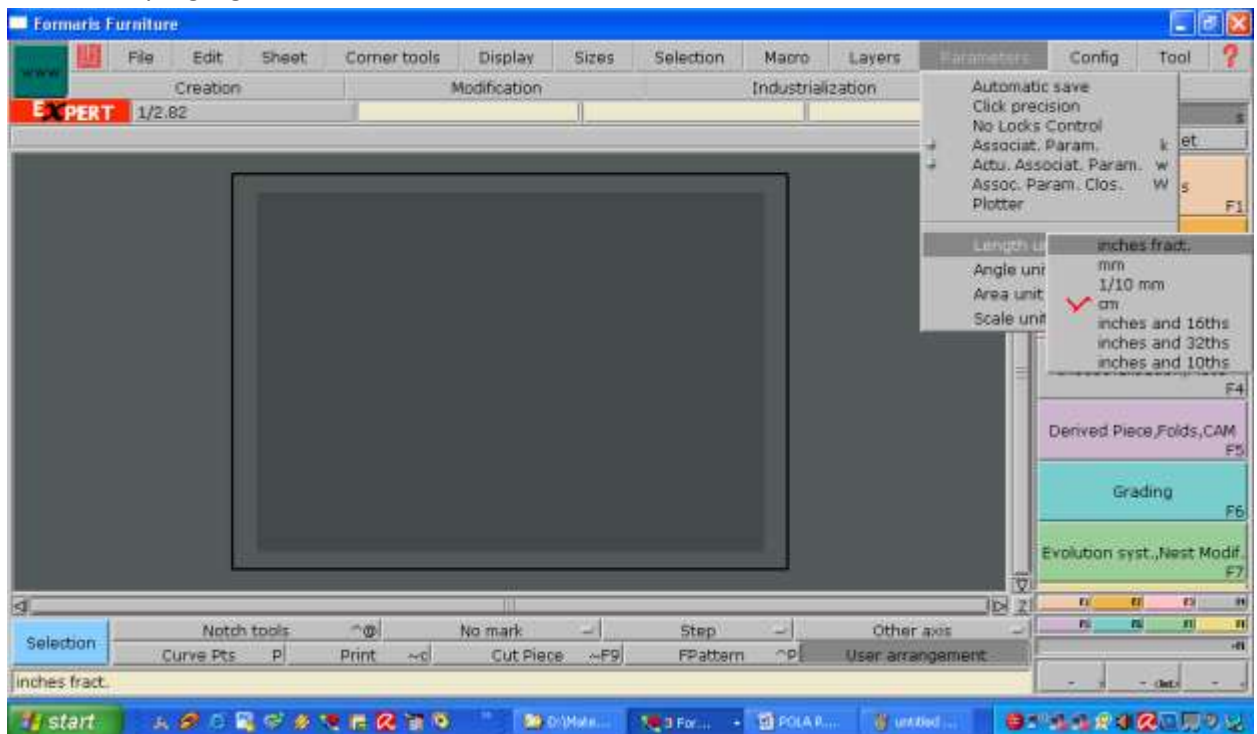
4. Buka Sheet, Pilih New Sheet



- Muncul lembar kerja kosong



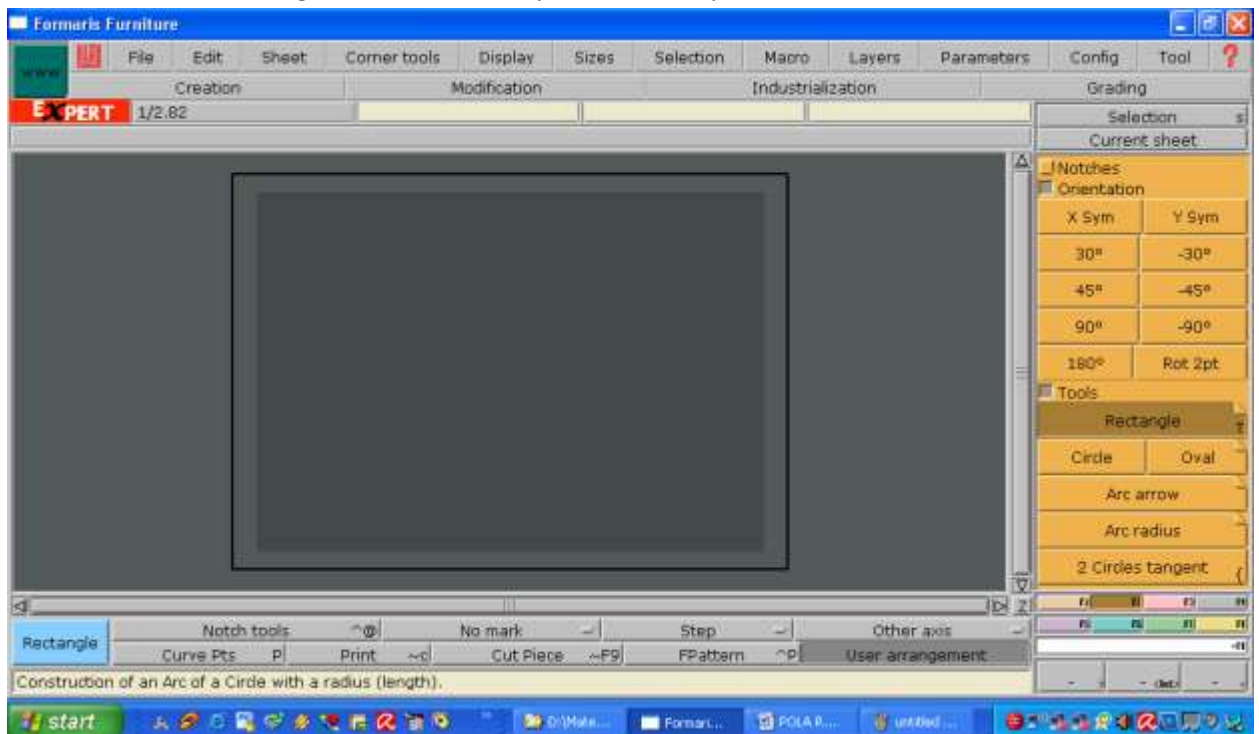
- Cek ukuran yang digunakan



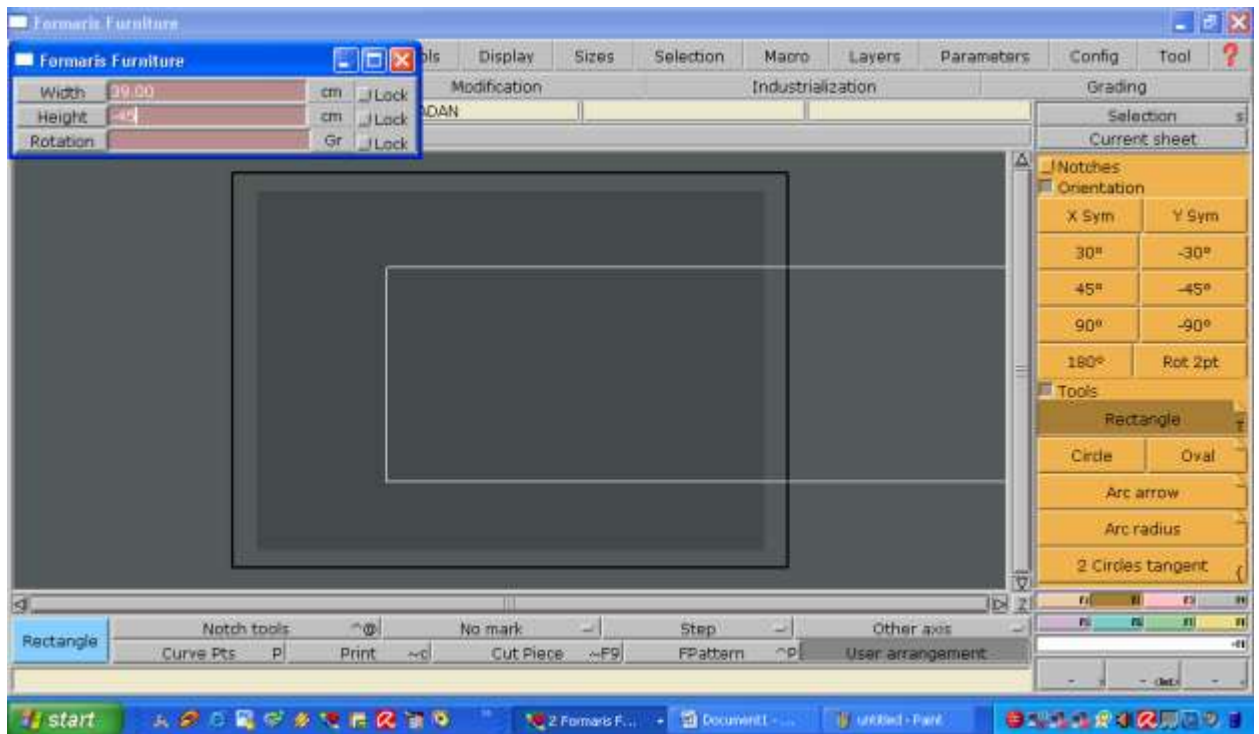
- Siapkan ukuran yang akan dipakai untuk membuat pola rok:
- Buat patron terluar pola rok dengan cara memilih ukuran terbesar dan terpanjang. Contoh pola badan ukuran terbesar adalah lingkaran badan, terpanjang adalah panjang punggung. Pola badan

akan dibuat separo badan, sehingga ukuran yang akan digunakan pada patron terluar pola badan adalah setengah lingkaran badan dan panjang punggung.

9. Buka F2, aktifkan Rectangle untuk membuat patron terluar pola badan



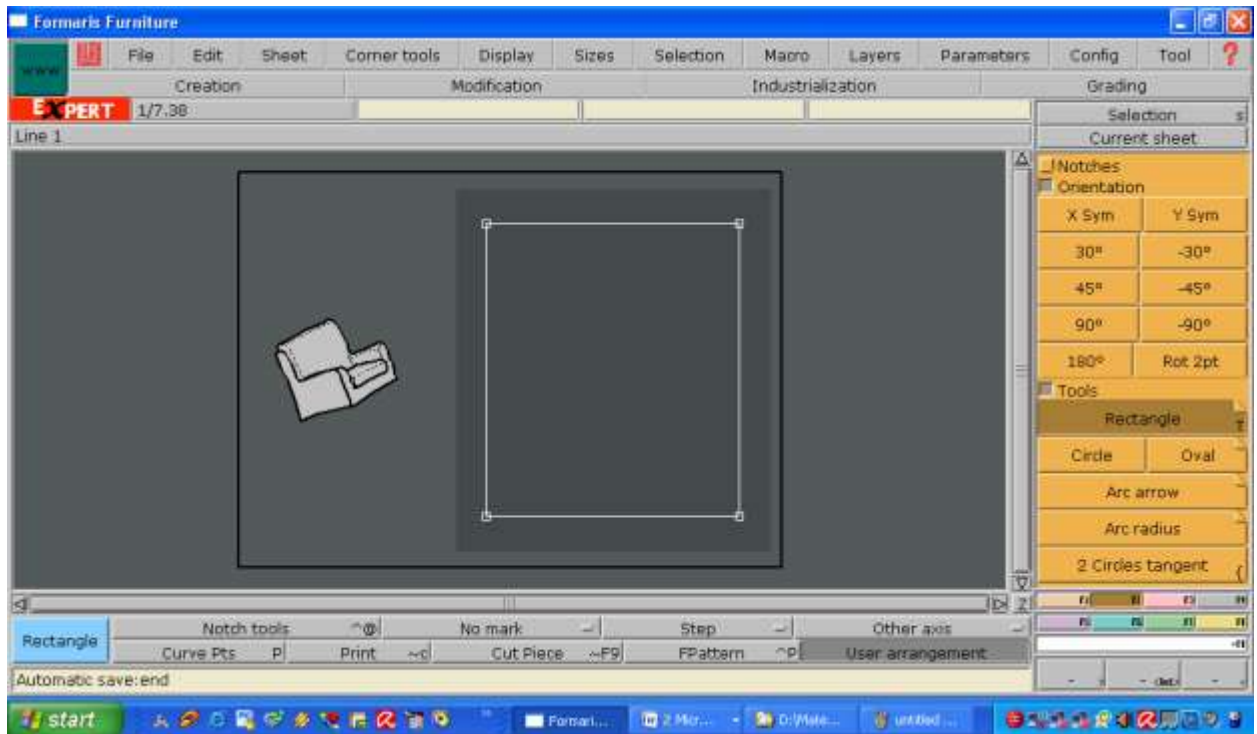
Buat kotak dengan ukuran panjang punggung 37 cm + 2 cm (untuk membentuk kerung leher bagian belakang) dan setengah lingkaran badan 45 cm, ukuran tersebut diisikan pada tabel yang muncul di layar kerja



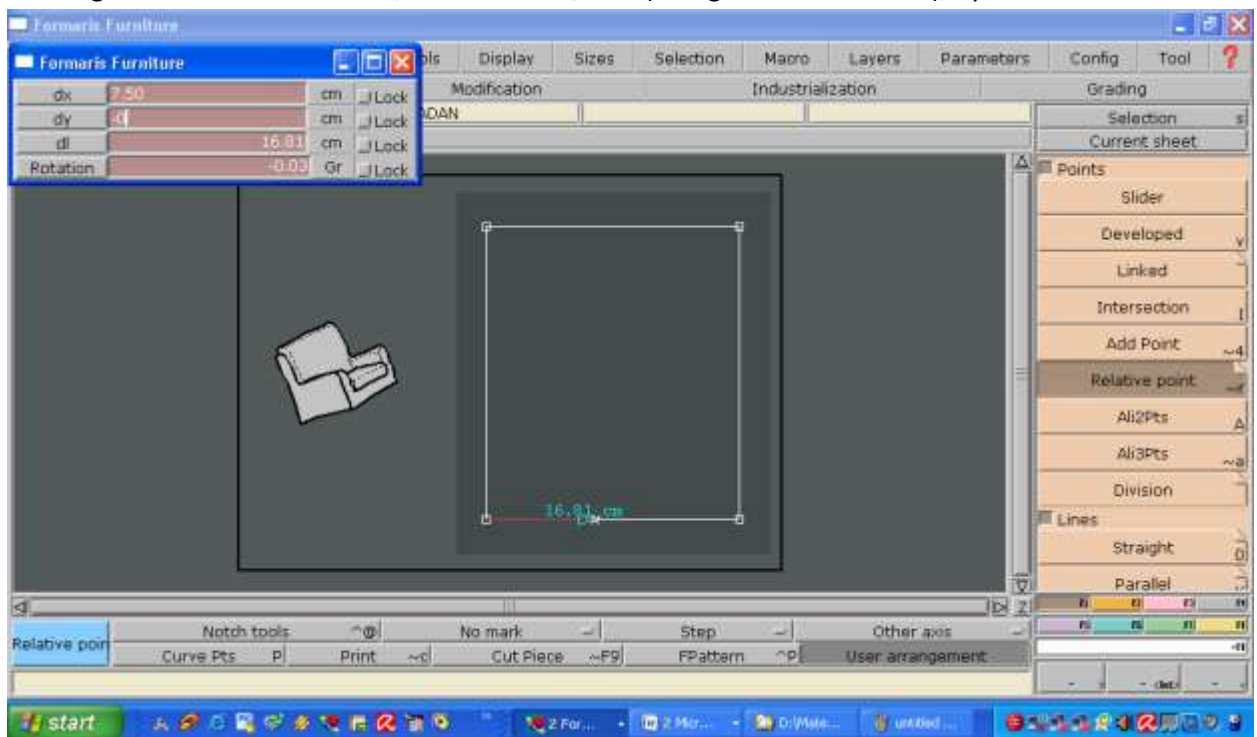
10. Enter, klik mouse di layar kerja



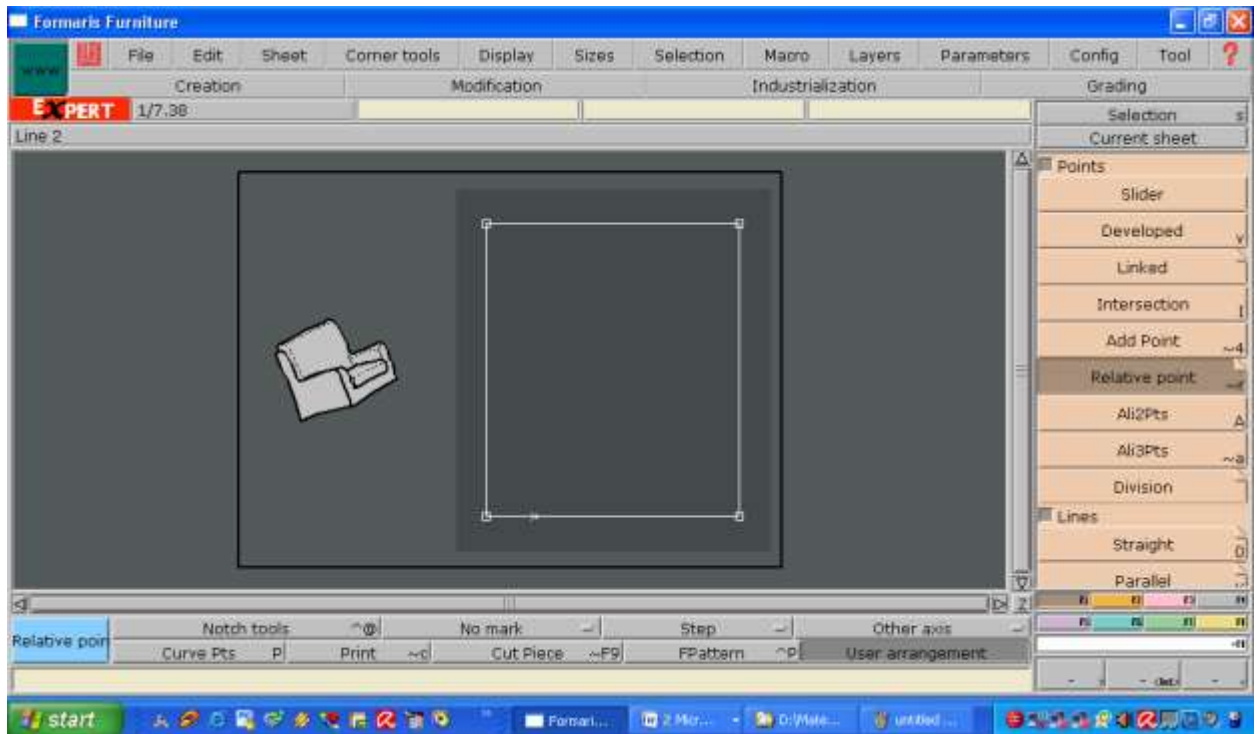
11. Untuk melihat gambar secara keseluruhan tekan j



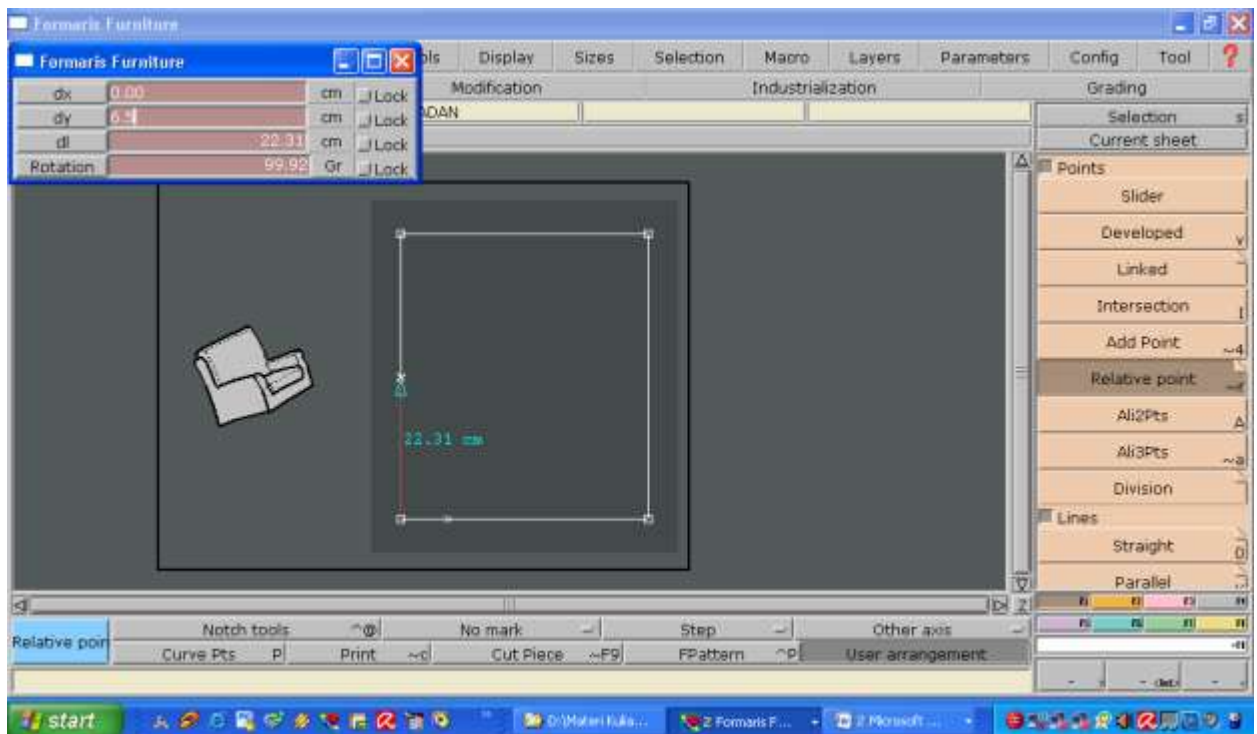
12. Buka F1, aktifkan Relative point untuk membuat titik kerung leher pola bagian depan, klik titik sumbu gerakkan kursor ke kanan, isi tabel dx: 7,5 cm ($\frac{1}{2}$ lingkaran leher + $1\frac{1}{2}$ cm), dy: 0



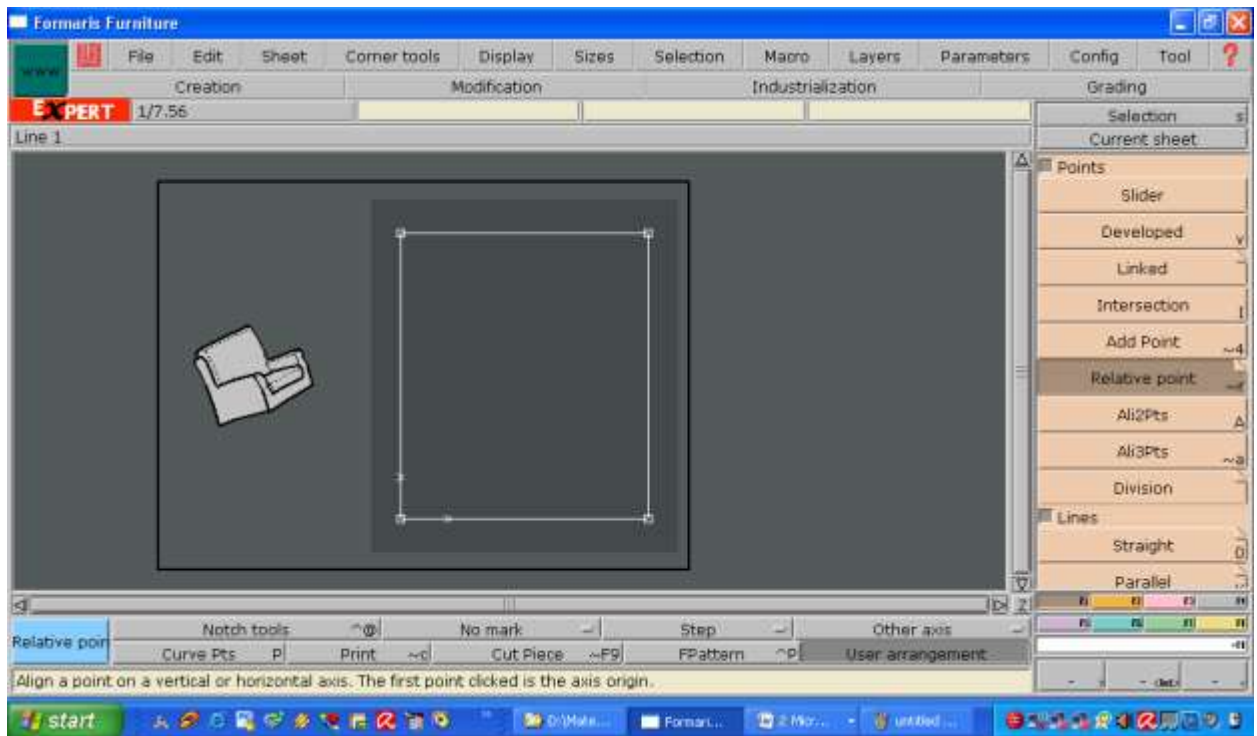
13. Enter, akan diperoleh titik



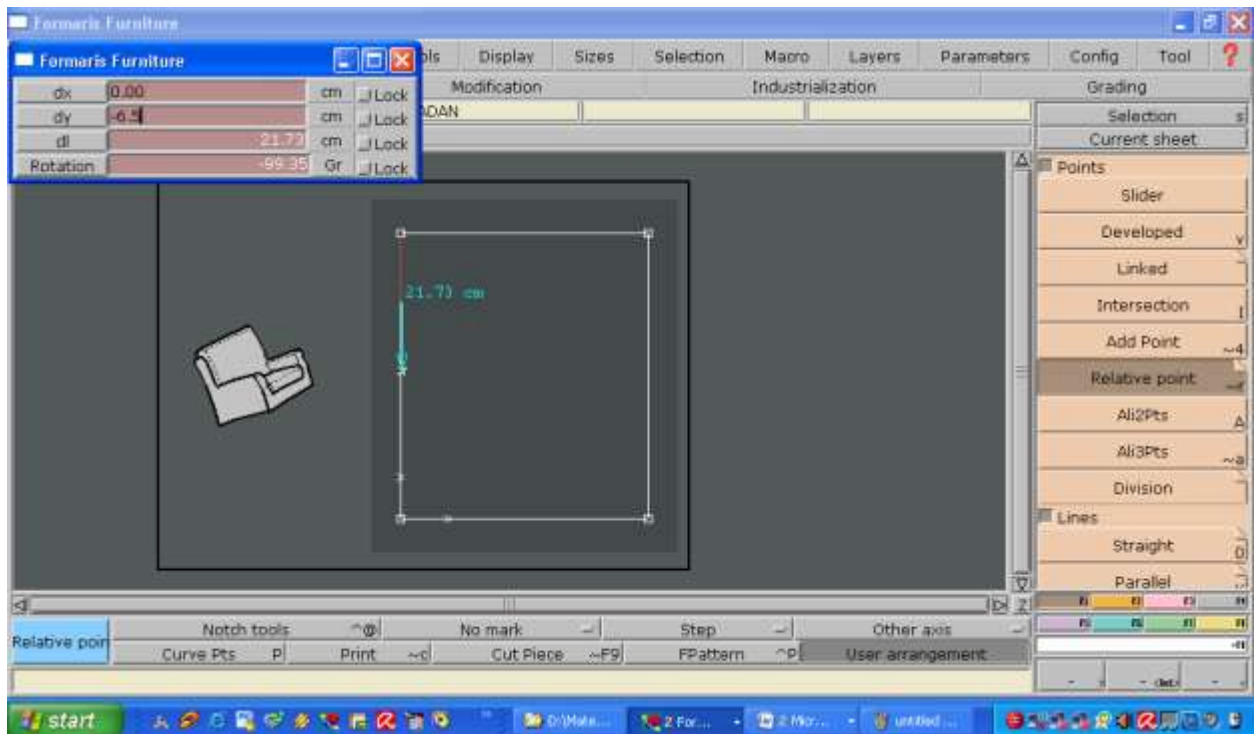
14. klik titik sumbu gerakkan kursor ke atas, isi tabel dx: 0 cm, dy: 6,5 cm ($\frac{1}{2}$ lingkaran leher + $\frac{1}{2}$ cm)



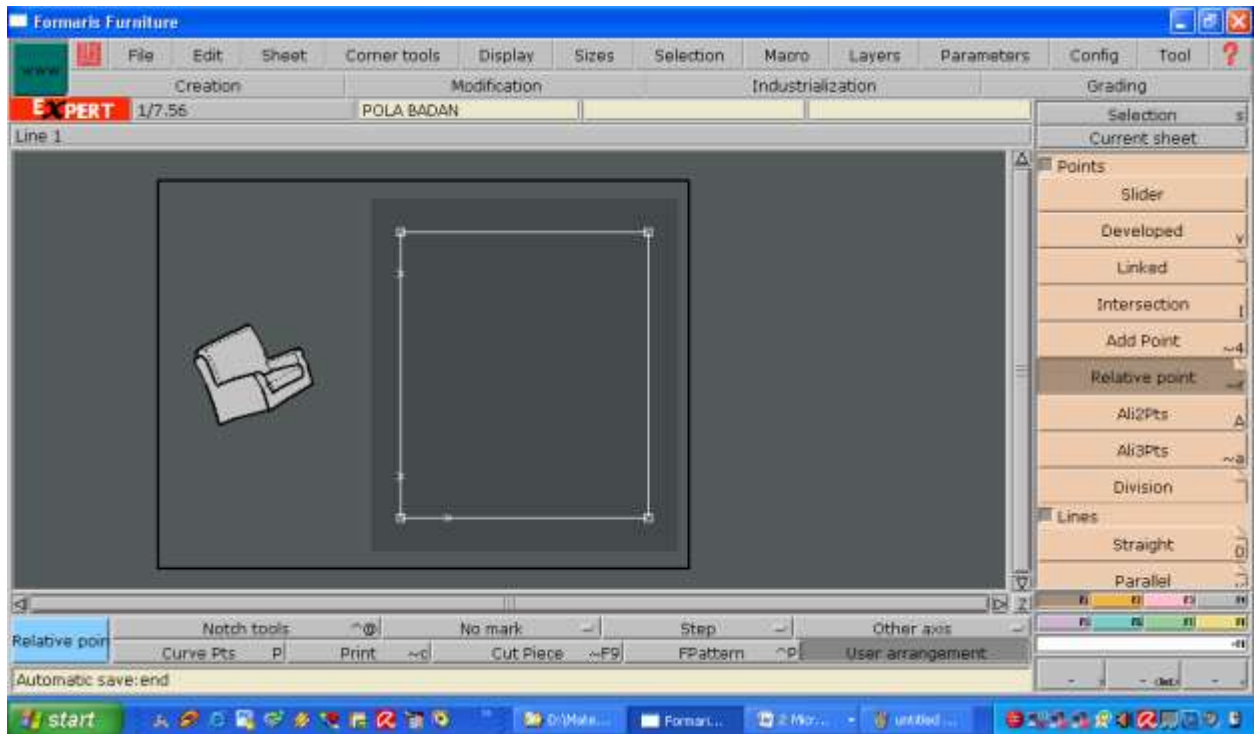
15. Enter, akan diperoleh titik



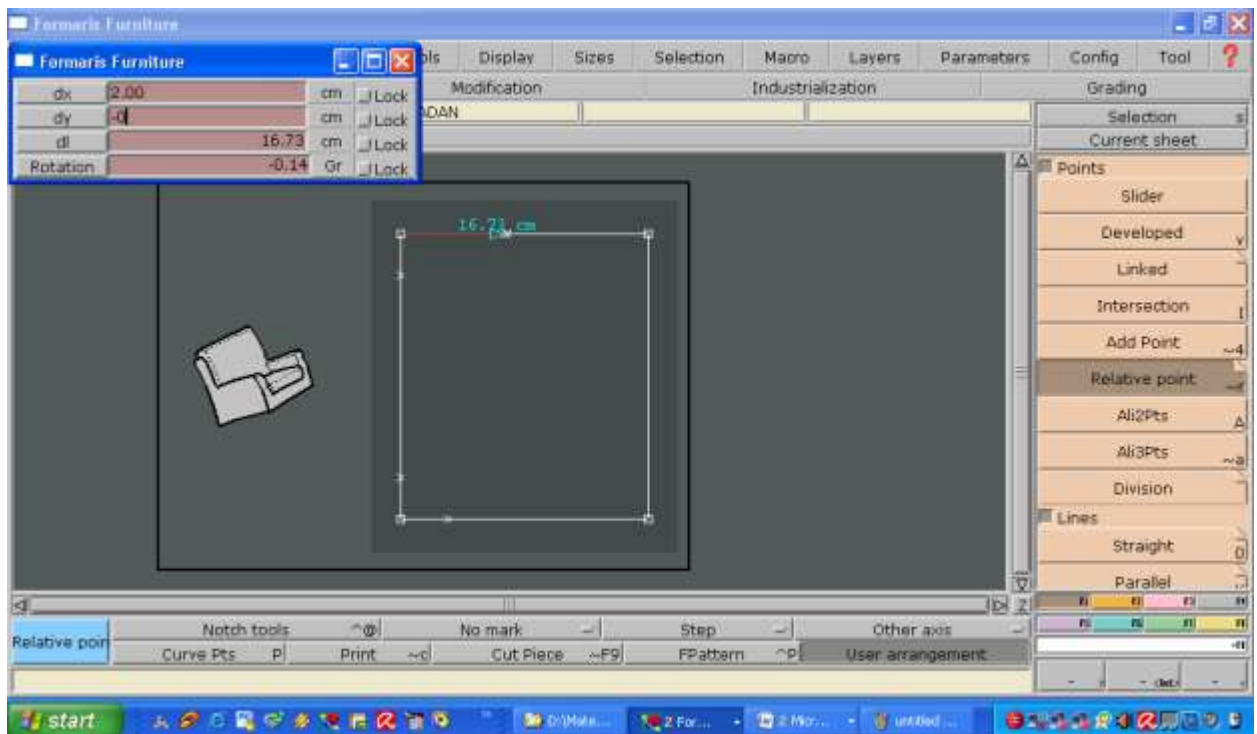
16. Membuat titik untuk kereng leher pola bagian belakang, klik titik sumbu gerakkan kursor ke bawah, isi tabel dx: 0 cm, dy: -6,5 cm ($\frac{1}{2}$ lingkaran leher + $\frac{1}{2}$ cm)



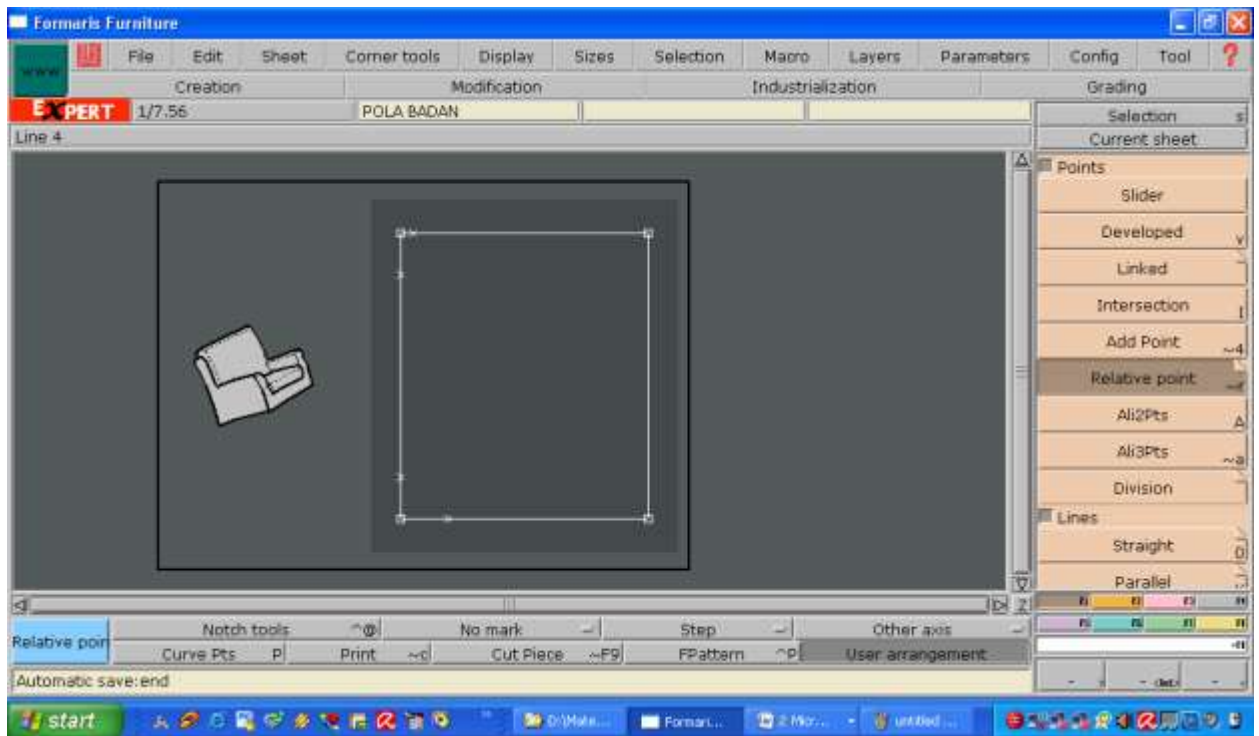
17. Enter, akan diperoleh titik



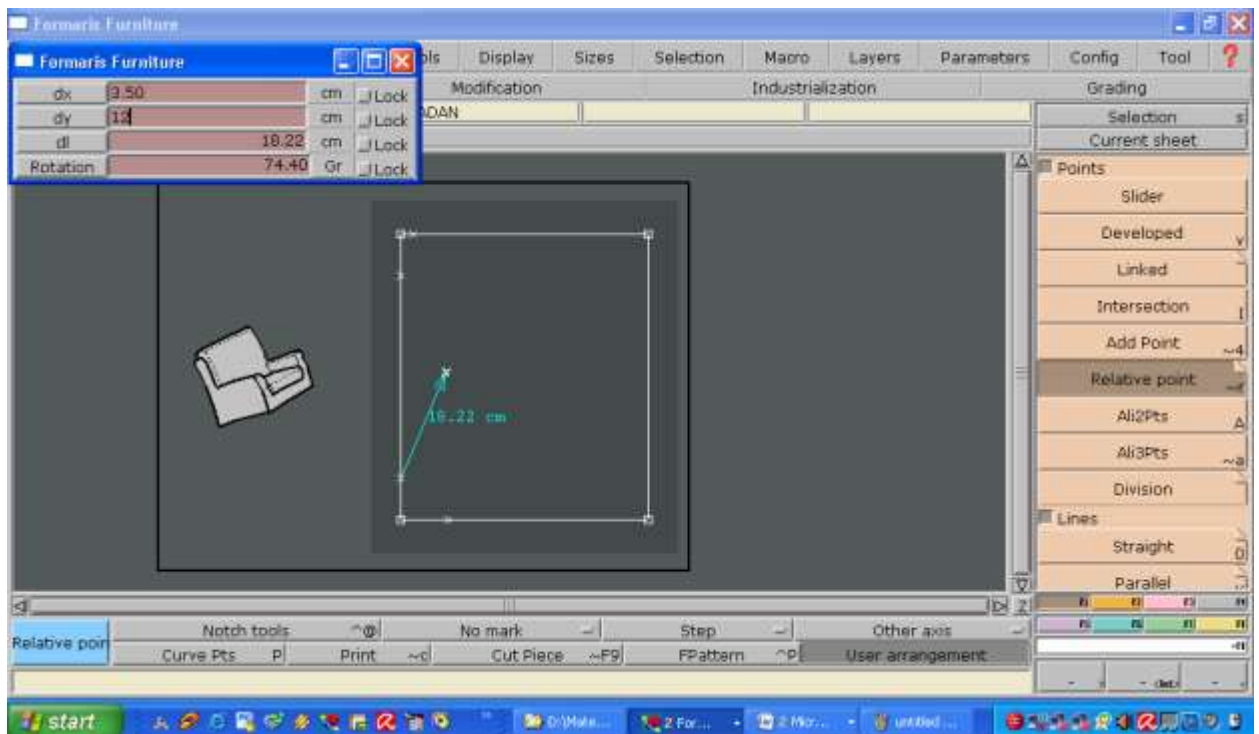
18. klik titik sumbu gerakkan kursor ke kanan, isi tabel dx: 2 cm, dy: -0 cm



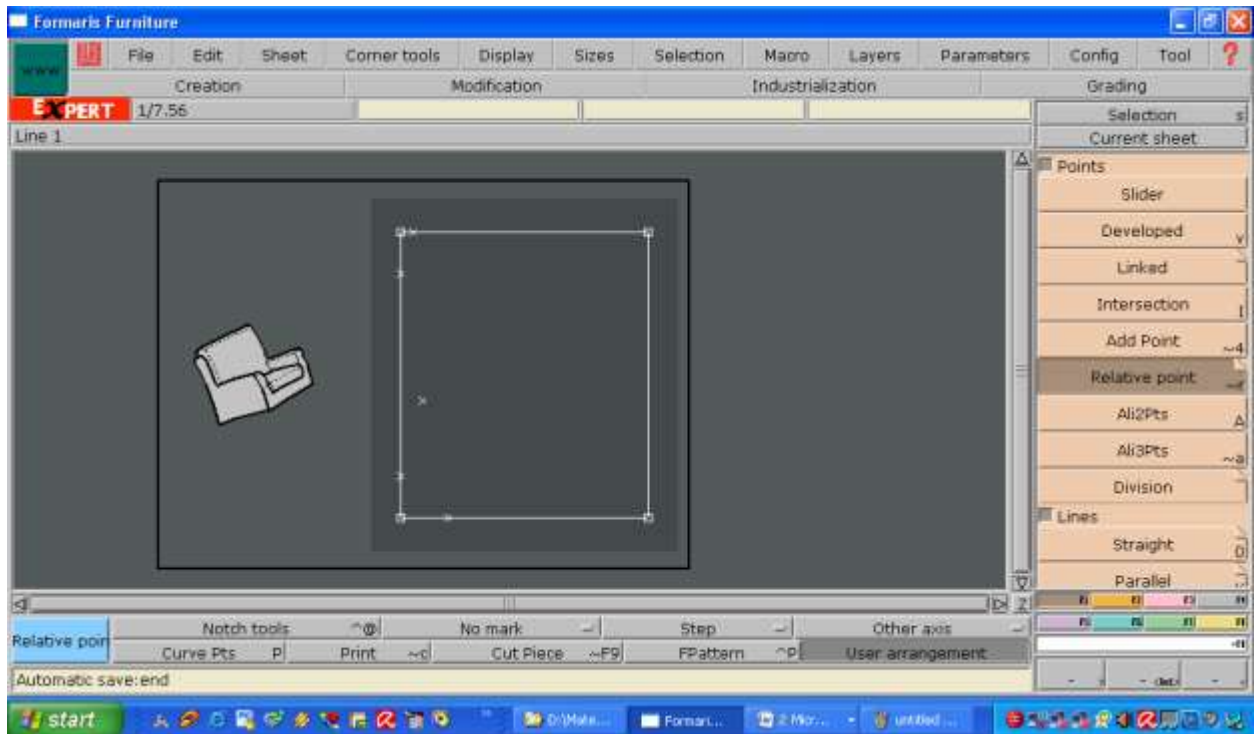
19. Enter, akan diperoleh titik



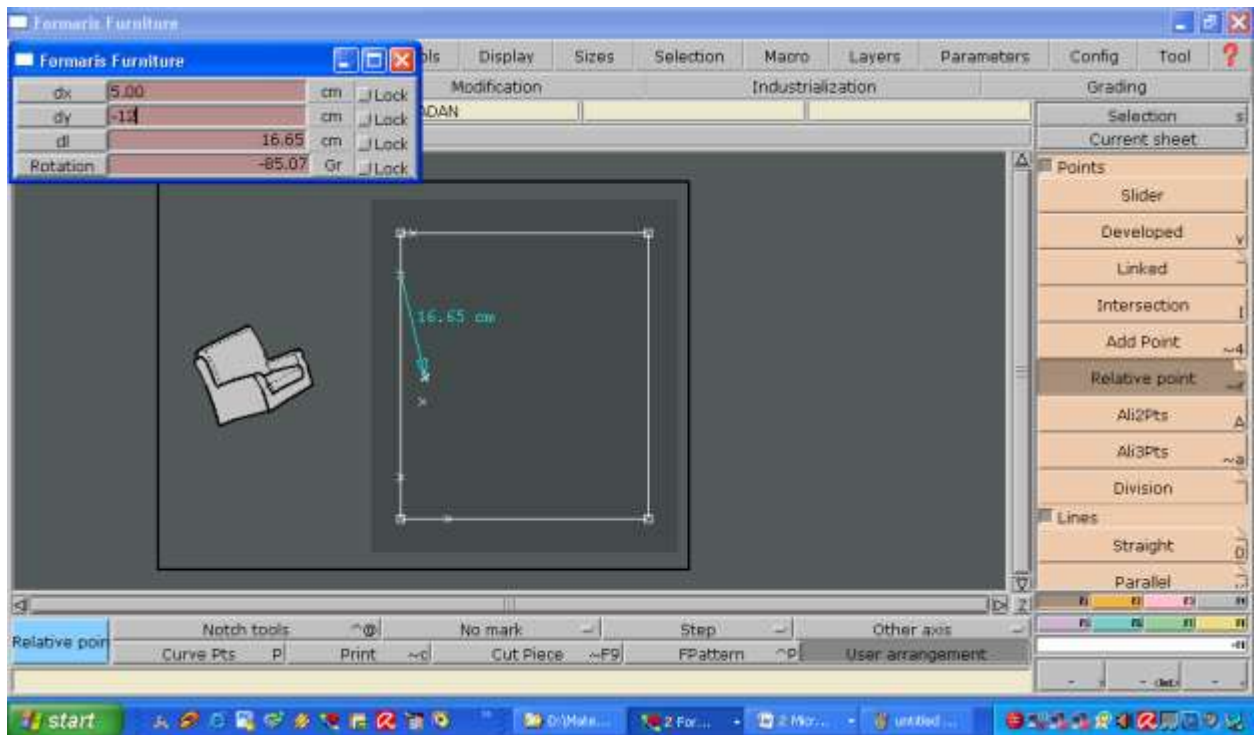
20. Membuat titik untuk garis bahu bagian depan, klik titik sumbu gerakan ke arah diagonal, isi tabel dx: 3.5 cm, dy: 12 cm (panjang bahu)



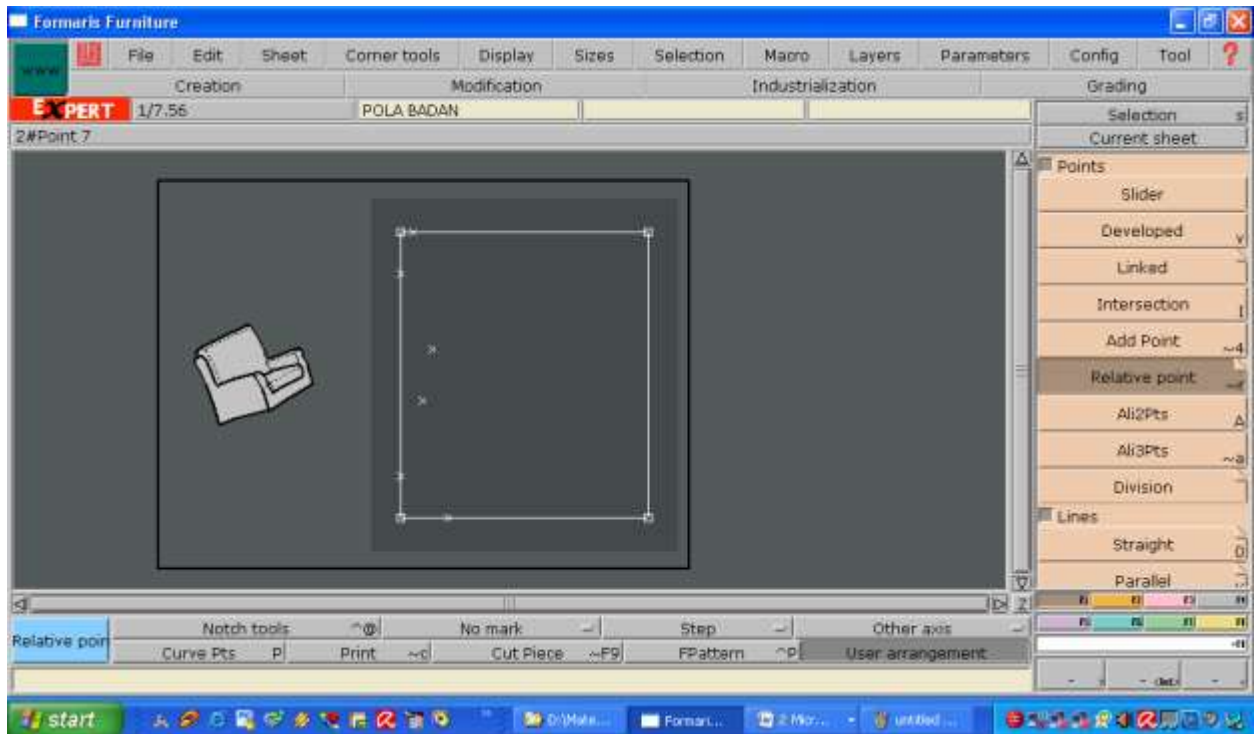
21. Enter, akan diperoleh titik



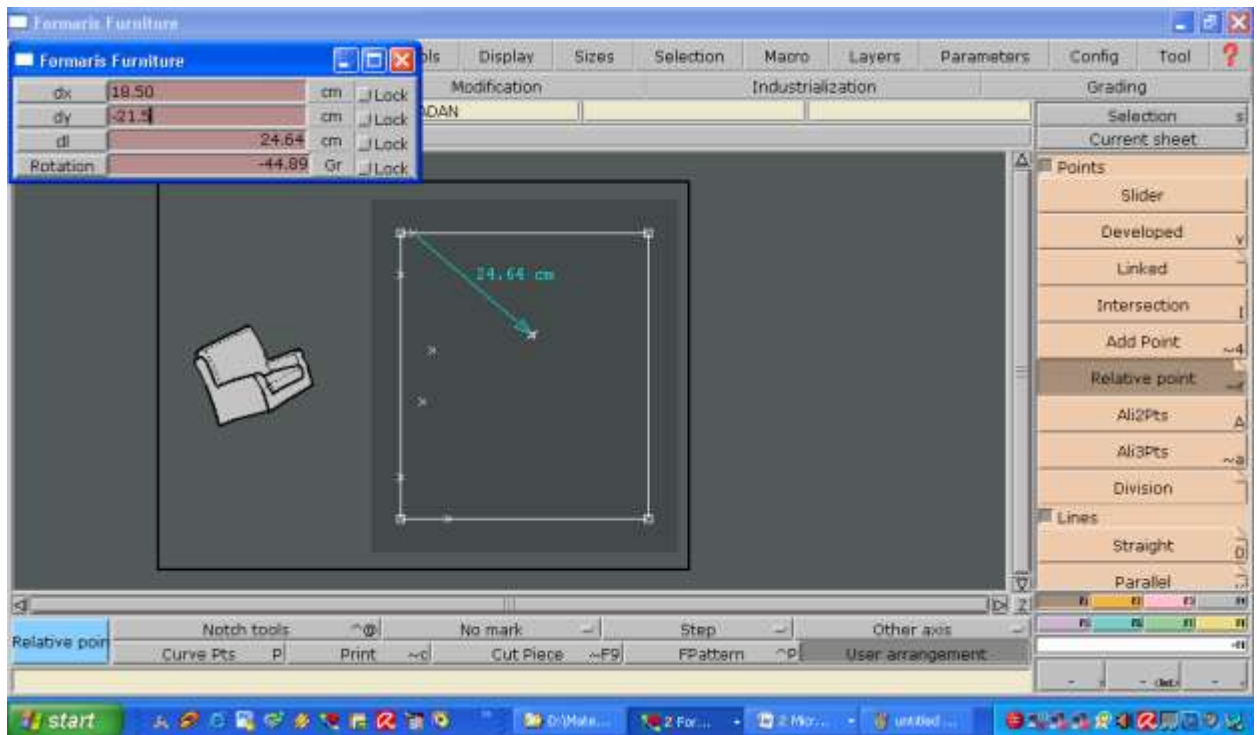
22. Membuat titik untuk garis bahu bagian depan, klik titik sumbu gerakkan kursor ke arah diagonal, isi tabel dx: 3.5 cm, dy: 12 cm (panjang bahu)



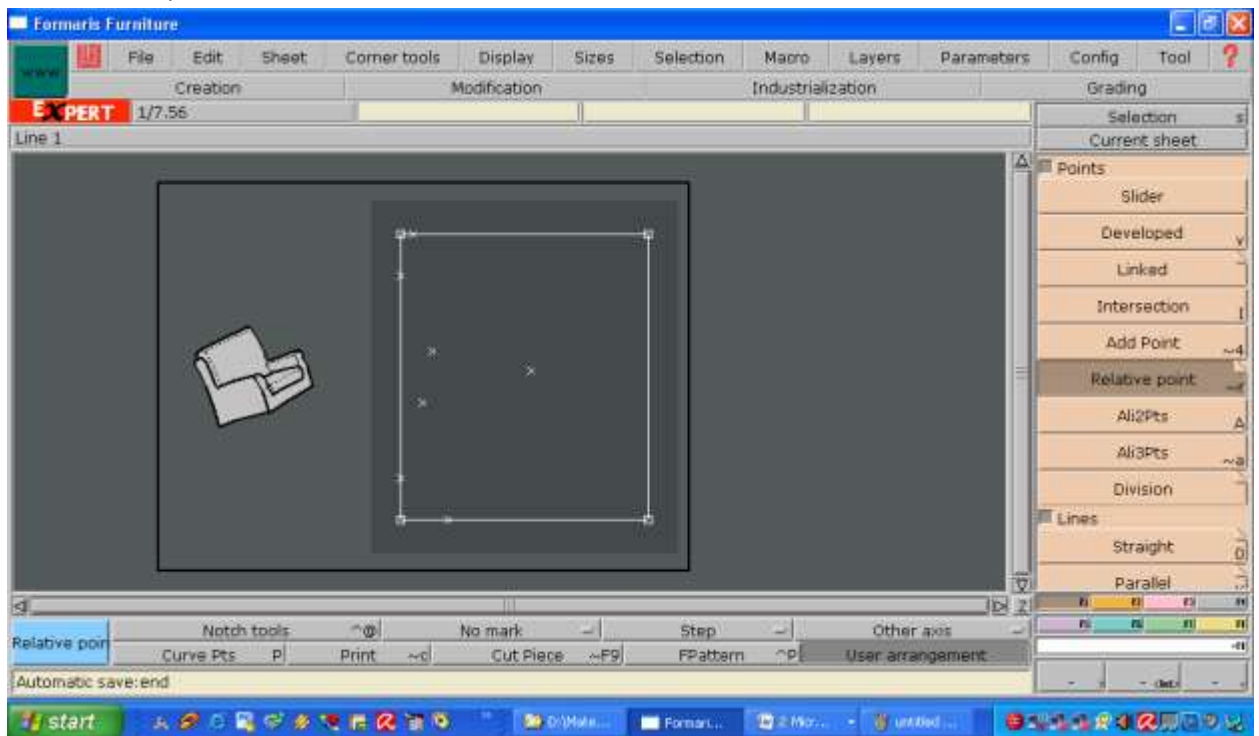
23. Enter, akan diperoleh titik



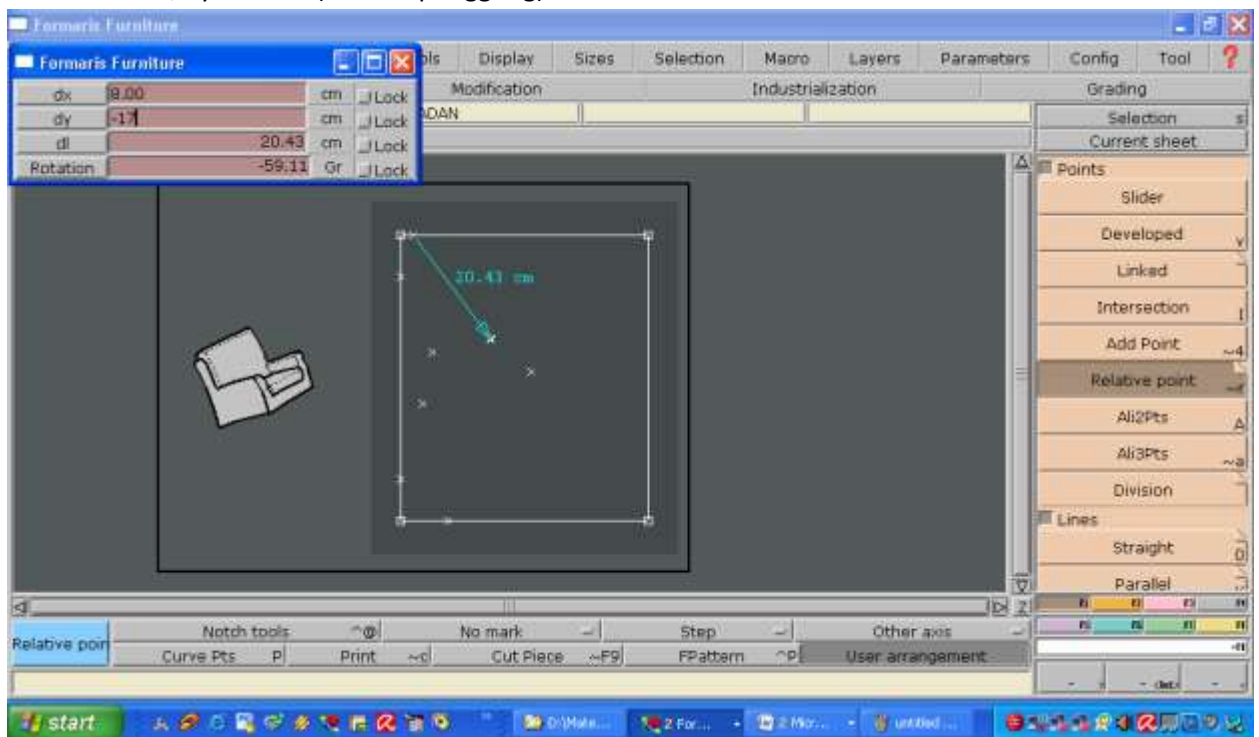
24. Membuat titik kerung lengan bagian belakang, klik titik sumbu gerakan kursor arah diagonal, isi tabel dx: 18.5 cm ($\frac{1}{2}$ panjang punggung), dy: -21.5 cm ($\frac{1}{4}$ lingkaran badan - 1 cm)



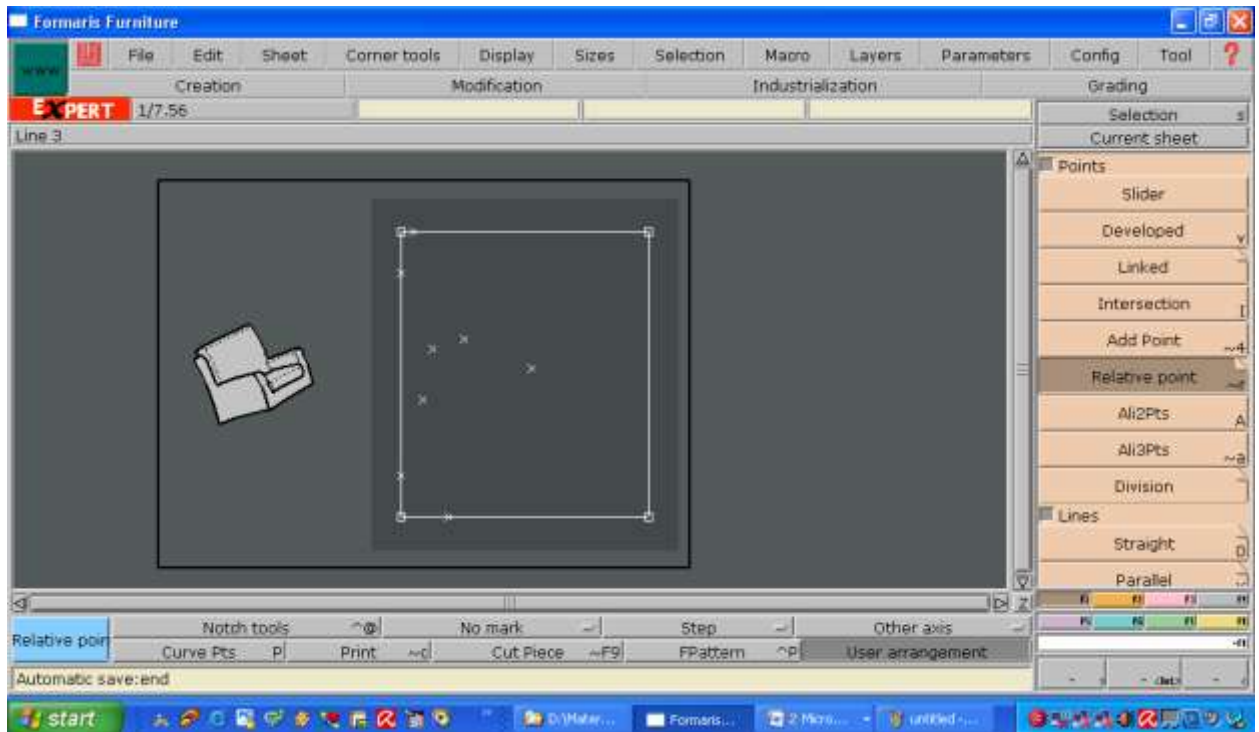
25. Enter, akan diperoleh titik



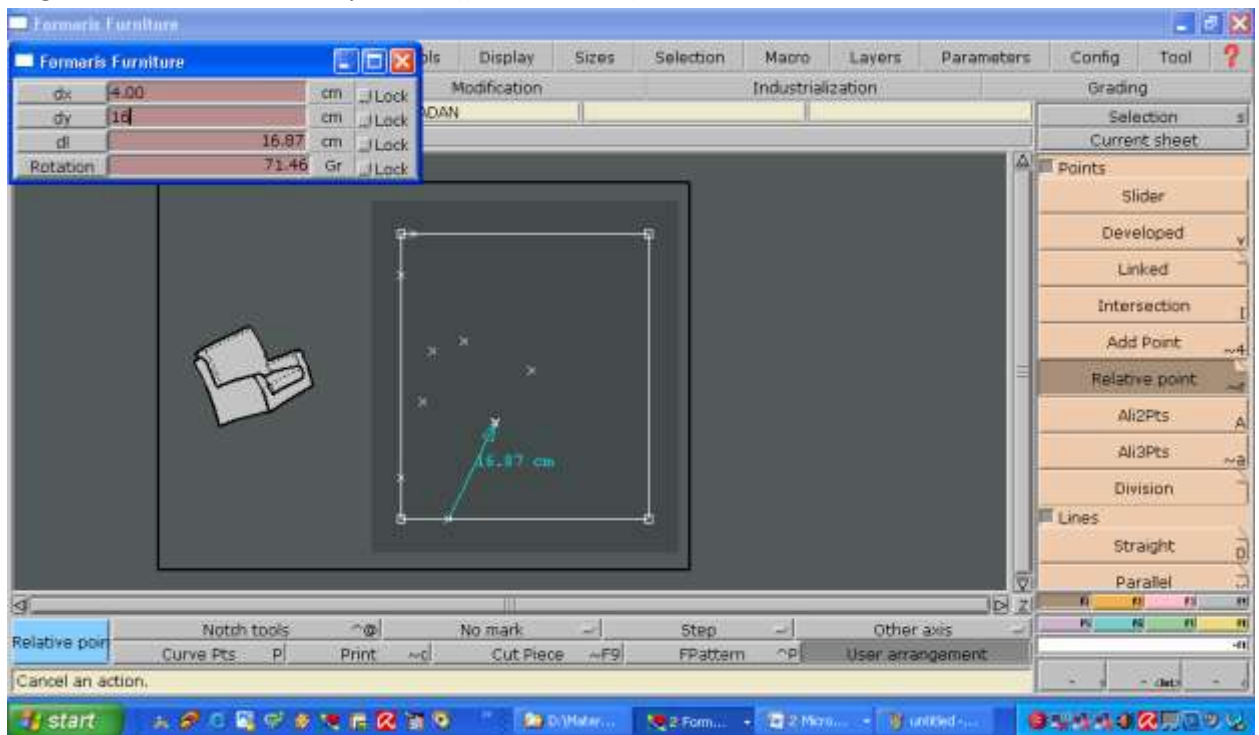
26. Membuat titik lebar punggung, klik mouse pada titik sumbu, gerakkan kursor arah diagonal, isi tabel dx: 8 cm, dy: -17 cm ($\frac{1}{2}$ lebar punggung)



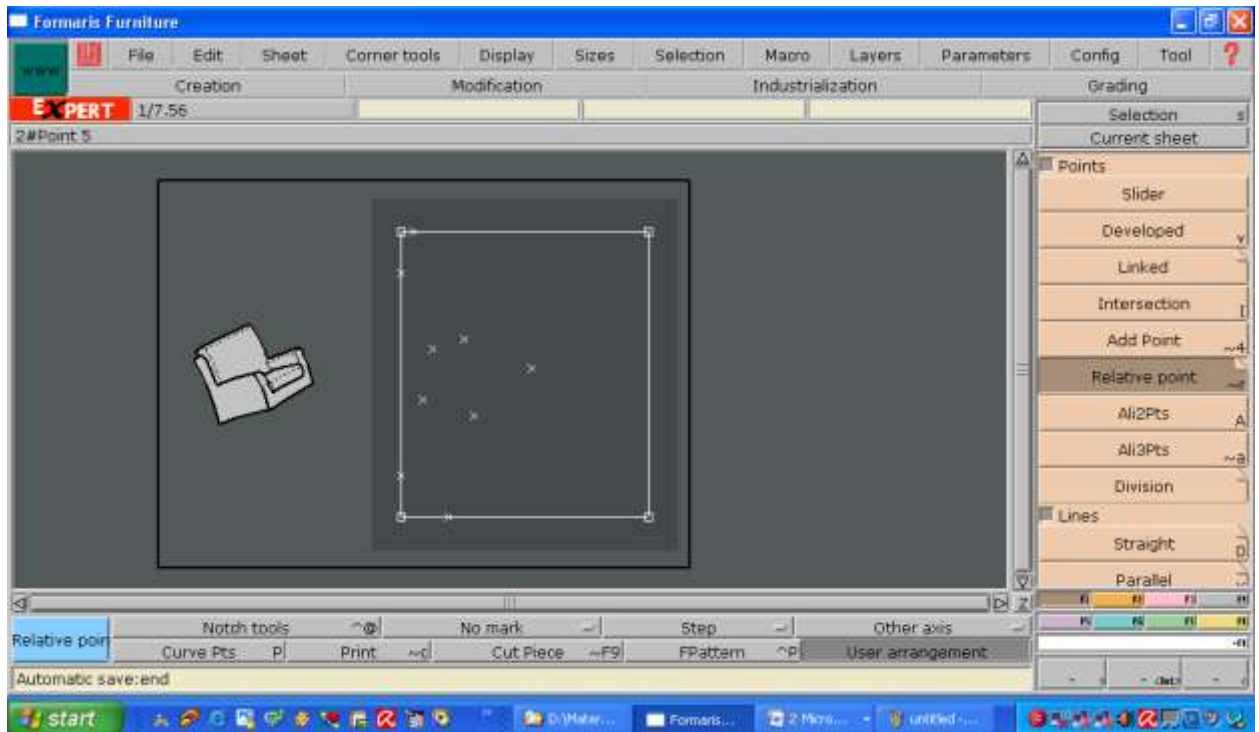
27. Enter, akan diperoleh titik



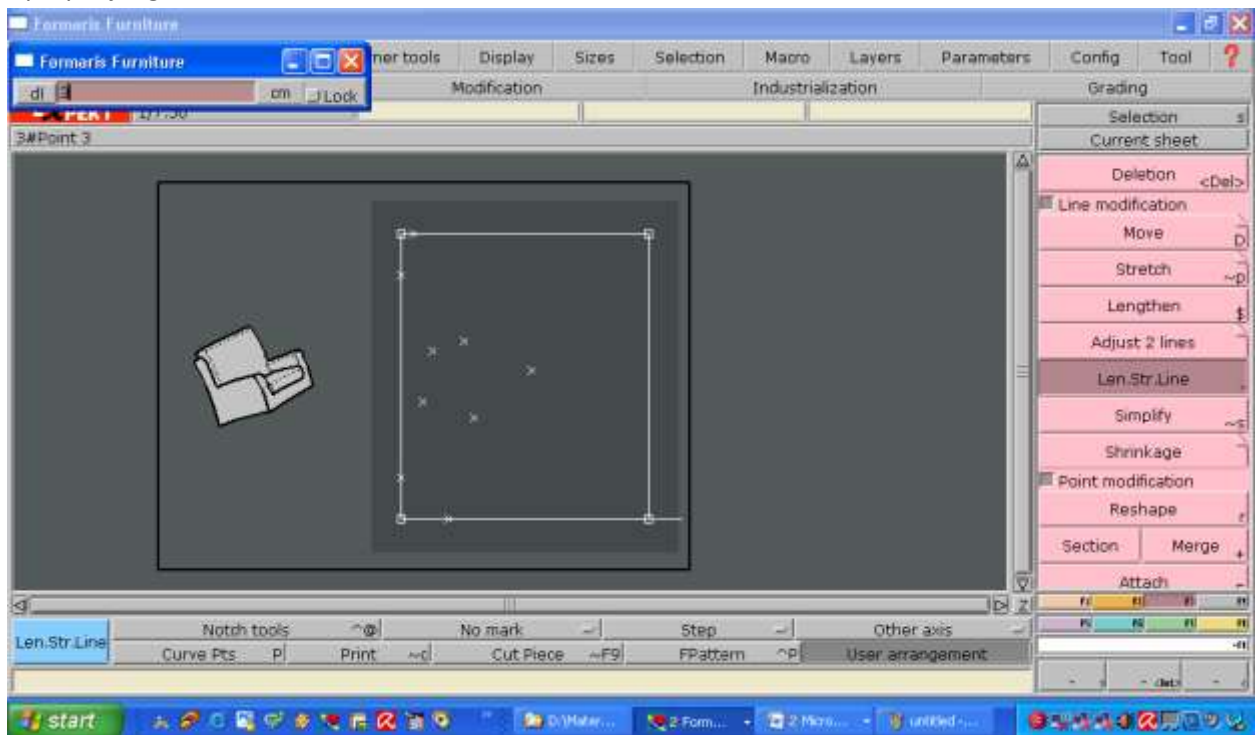
28. Membuat titik untuk kereng lengan bagian depan, klik titik sumbu, gerakkan kursor arah diagonal, isi tabel dx: 4 cm, dy: 16 cm ($\frac{1}{2}$ lebar muka)



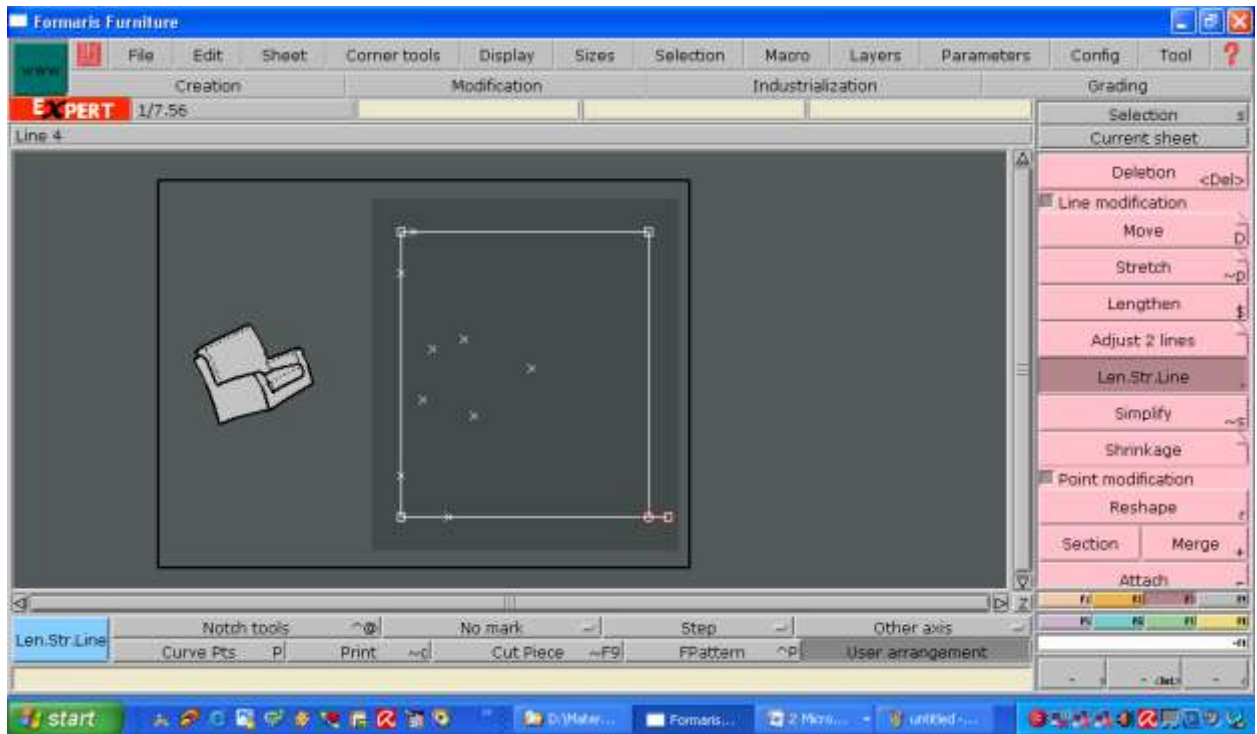
29. Enter, akan diperoleh titik



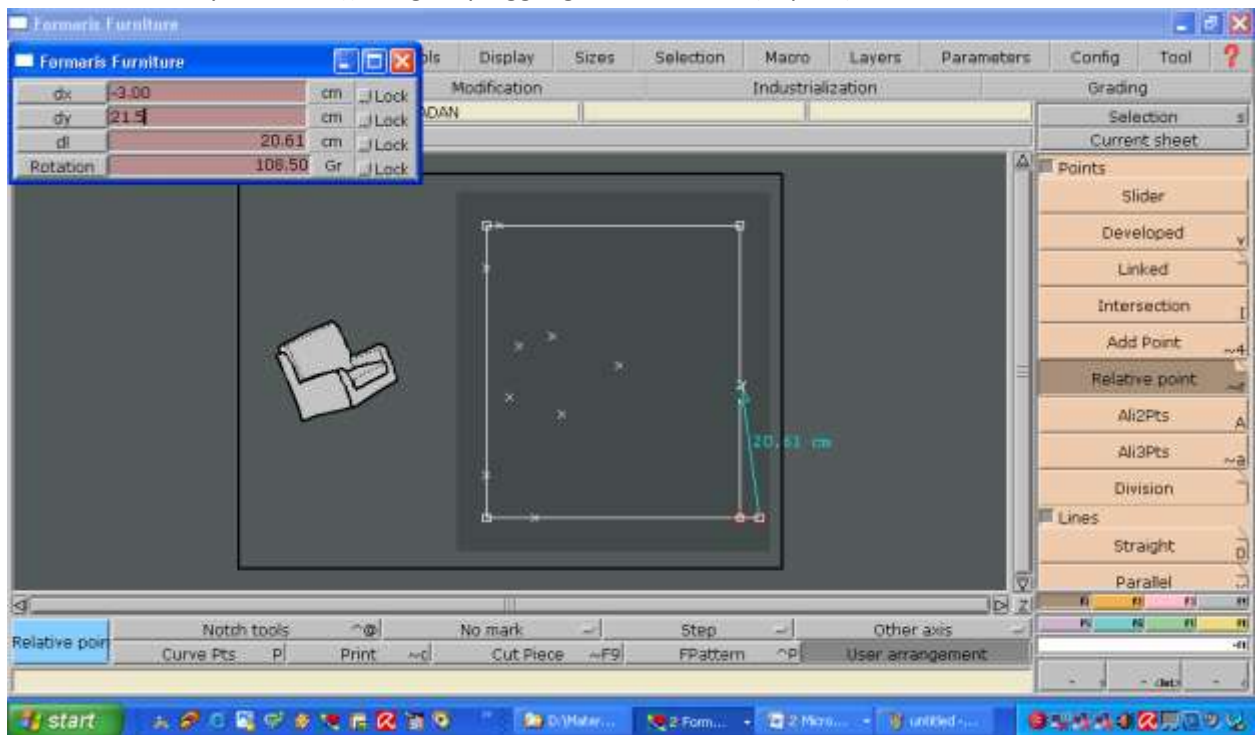
30. Perpanjang garis tengah muka, buka F3 aktifkan Len.Str Line, klik titik garis yang akan diperpanjang, isi tabel 3 cm



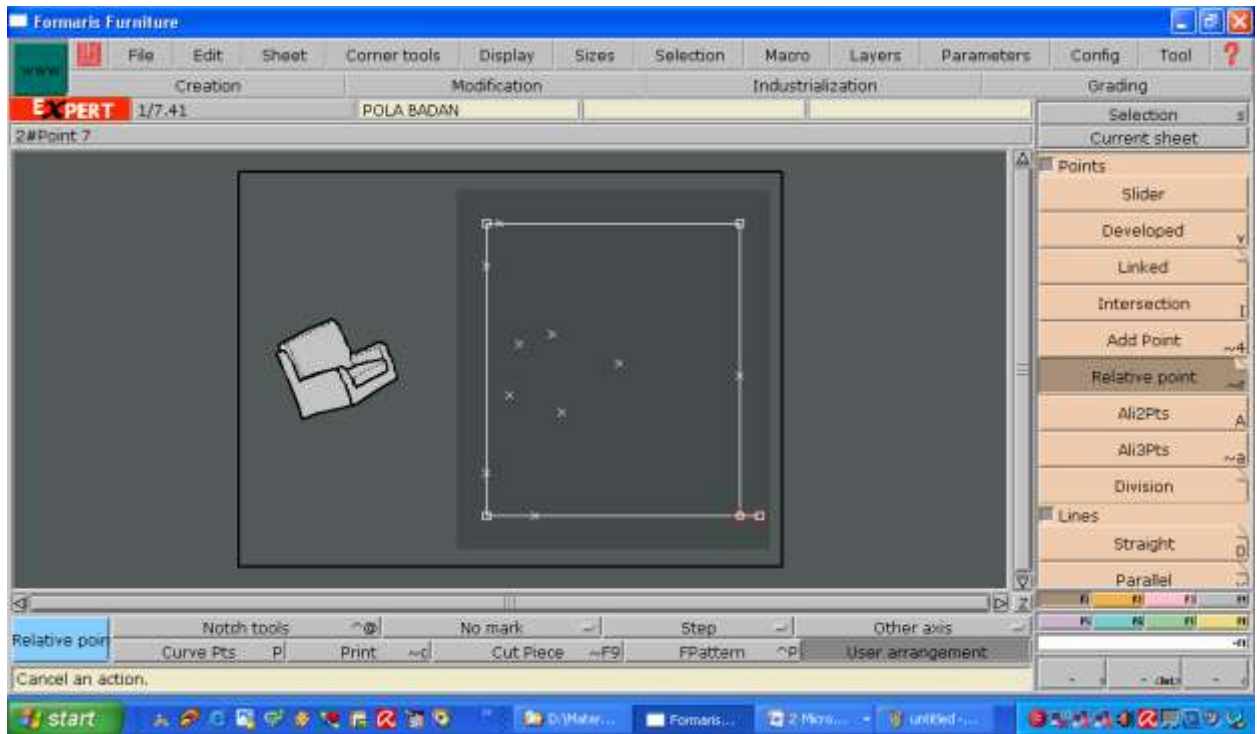
31. Enter, klik mouse di layar kerja



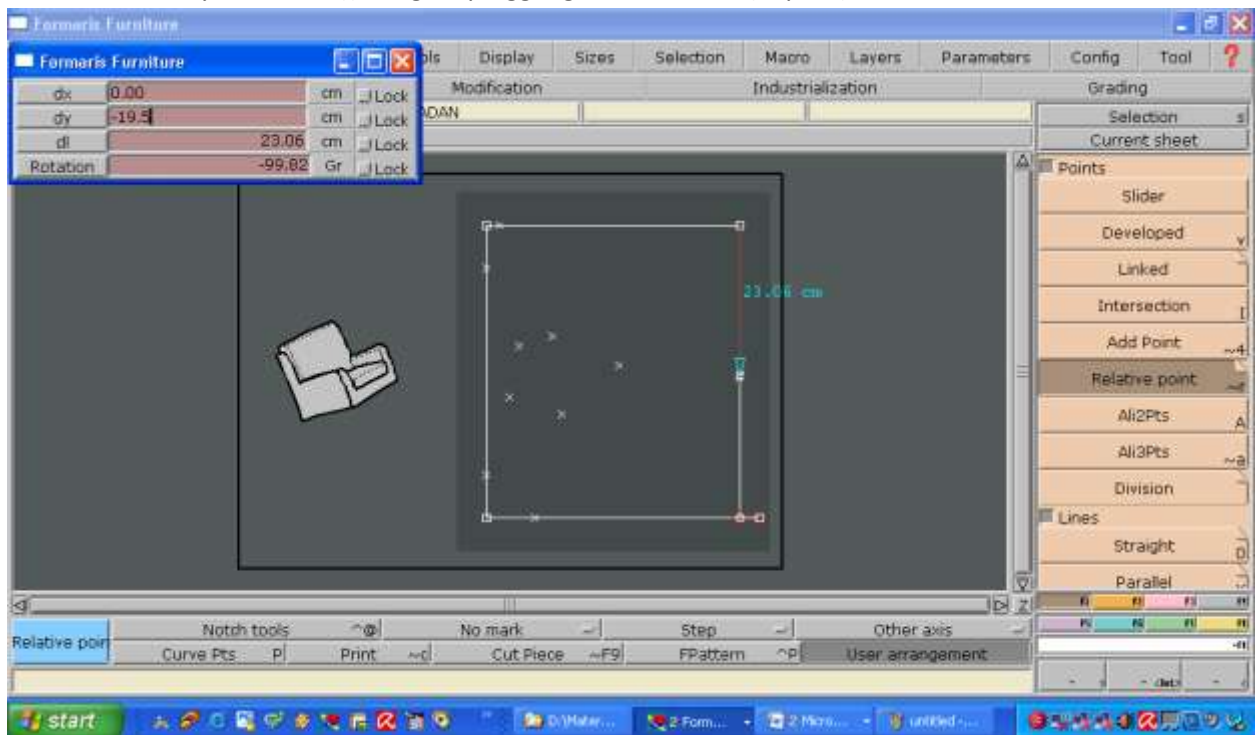
32. Membuat garis pinggang bagian depan, klik titik sumbu gerakan kursor ke garis pinggang, isi tabel dx: -3 cm, dy: 21.5 cm ($\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang + 1 cm + 3 cm (kupnat))



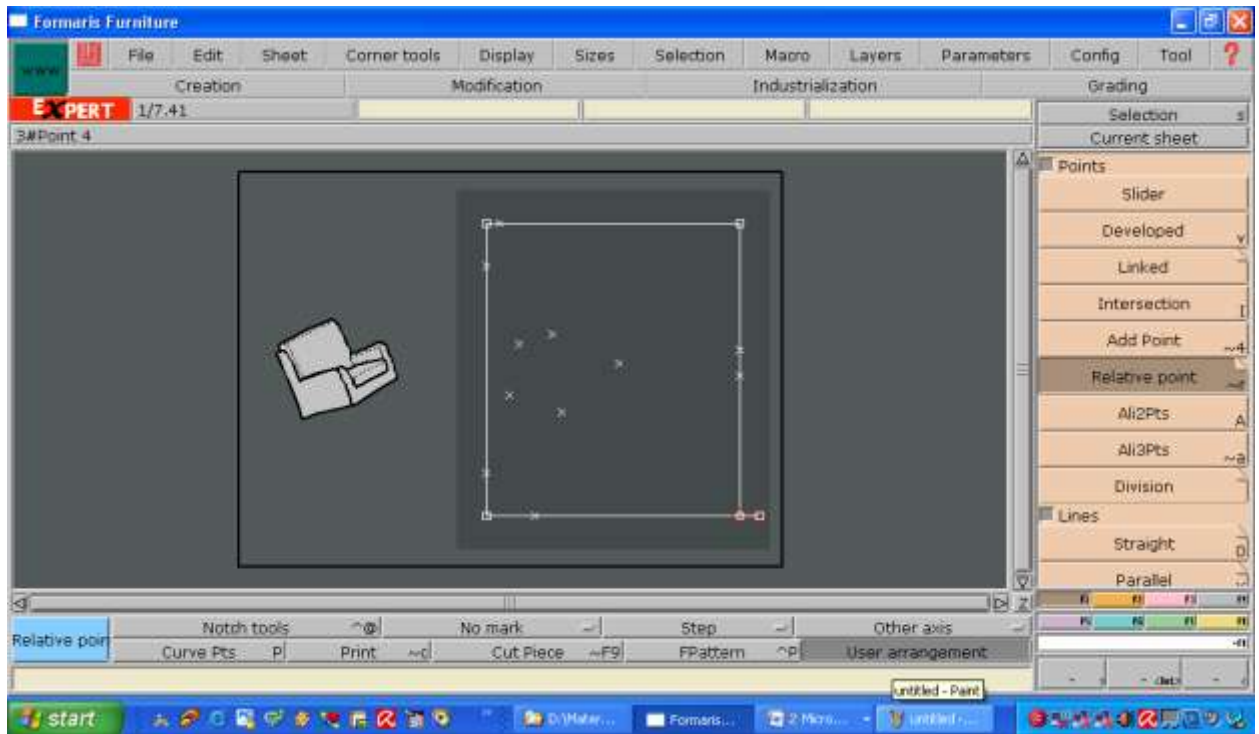
33. Enter, akan diperoleh titik



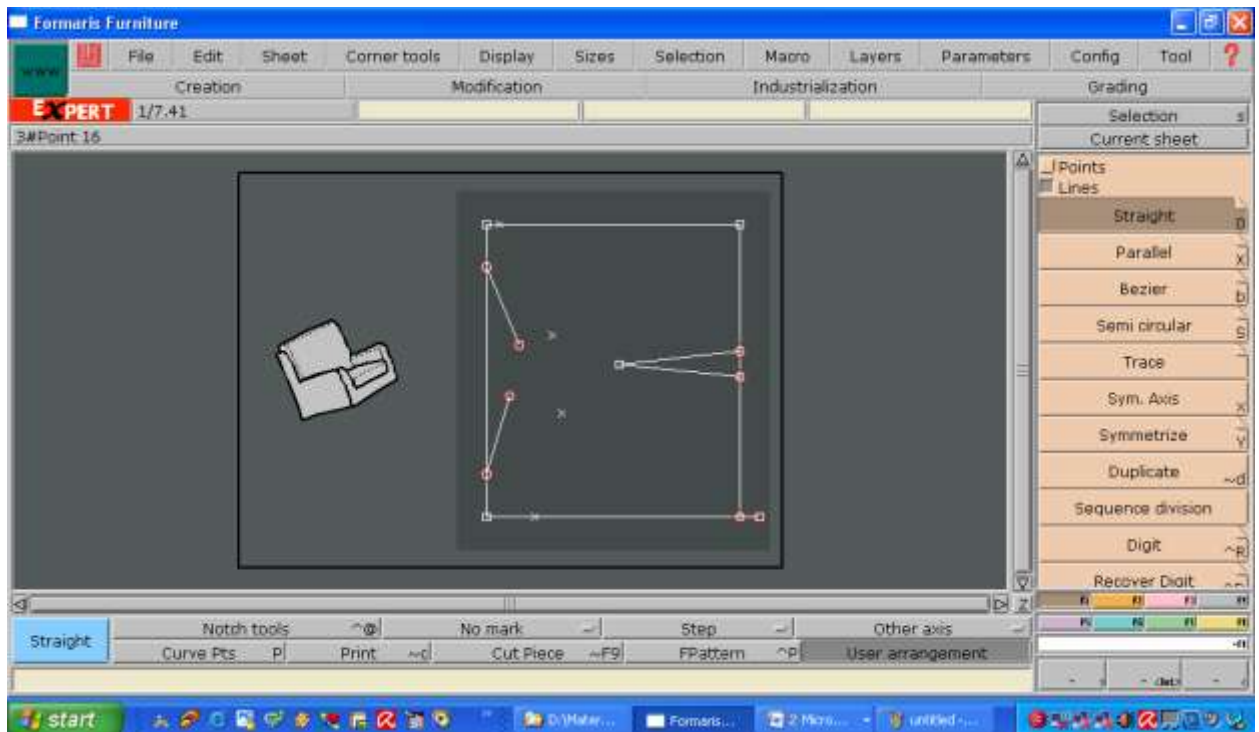
34. Membuat garis pinggang bagian belakang, klik titik sumbu gerakan kursor ke garis pinggang, isi tabel dx: 0 cm, dy: -19.5 cm ($\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang - 1 cm + 3 cm (kupnat))



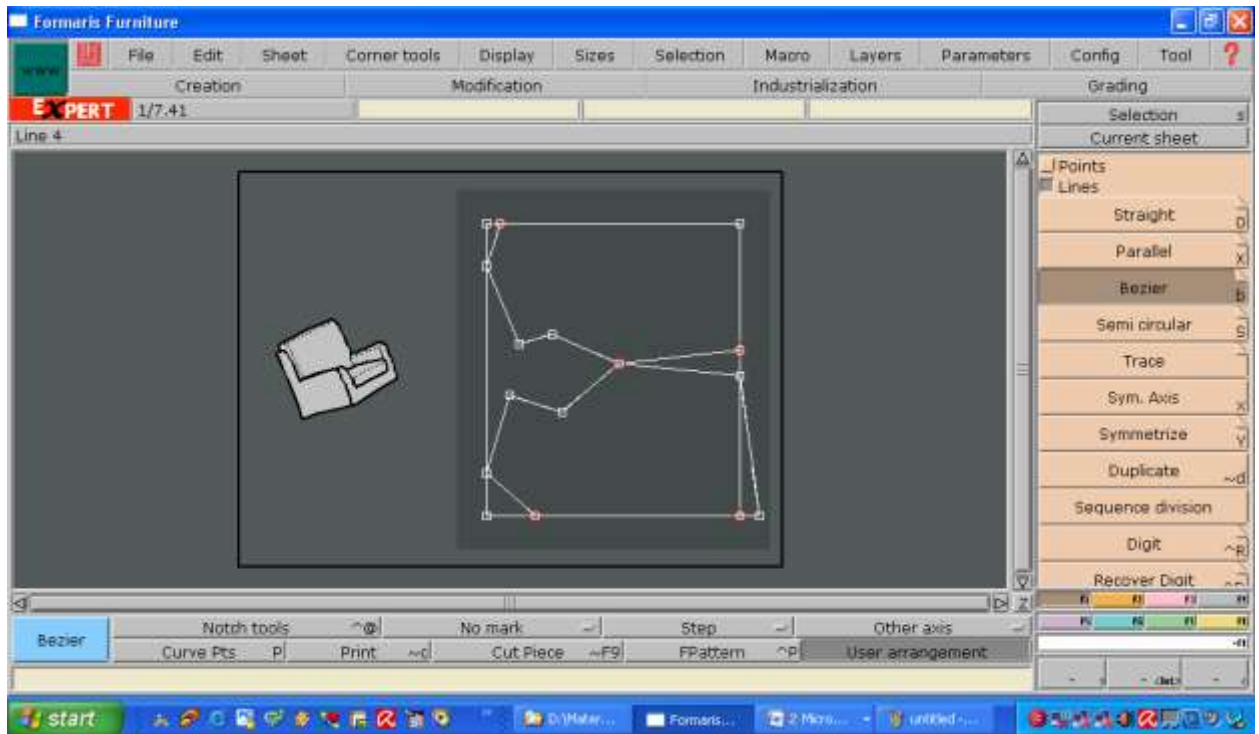
35. Enter, akan diperoleh titik



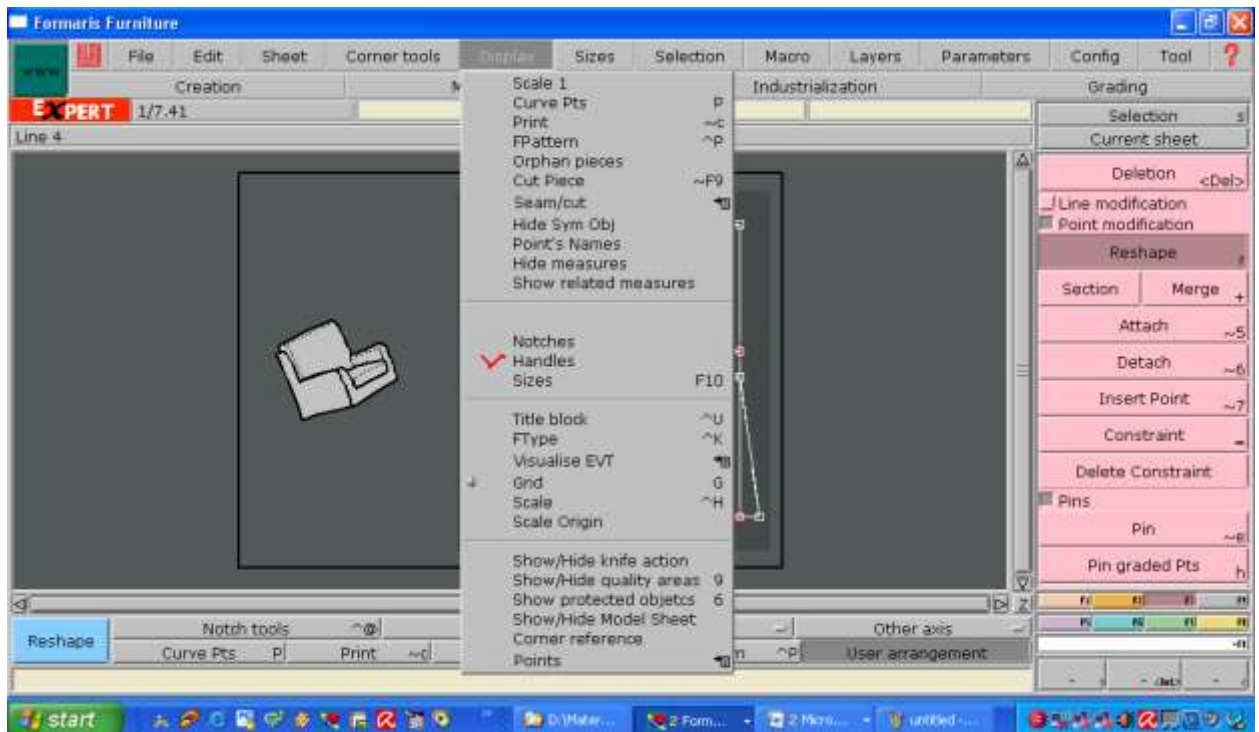
36. Hubungkan titik bahu dan sisi dengan garis lurus (Straight)



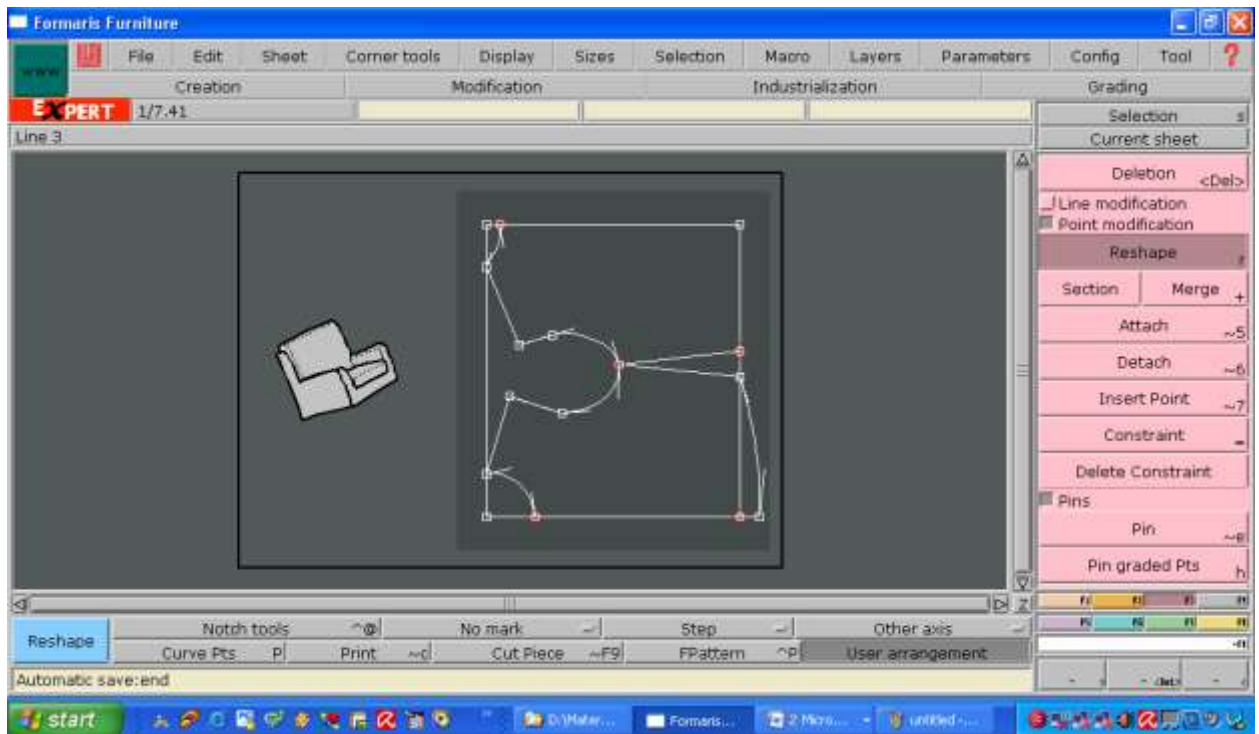
37. Hubungkan titik untuk kerung leher dan kerung lengan dengan garis lengkung (Bezier)



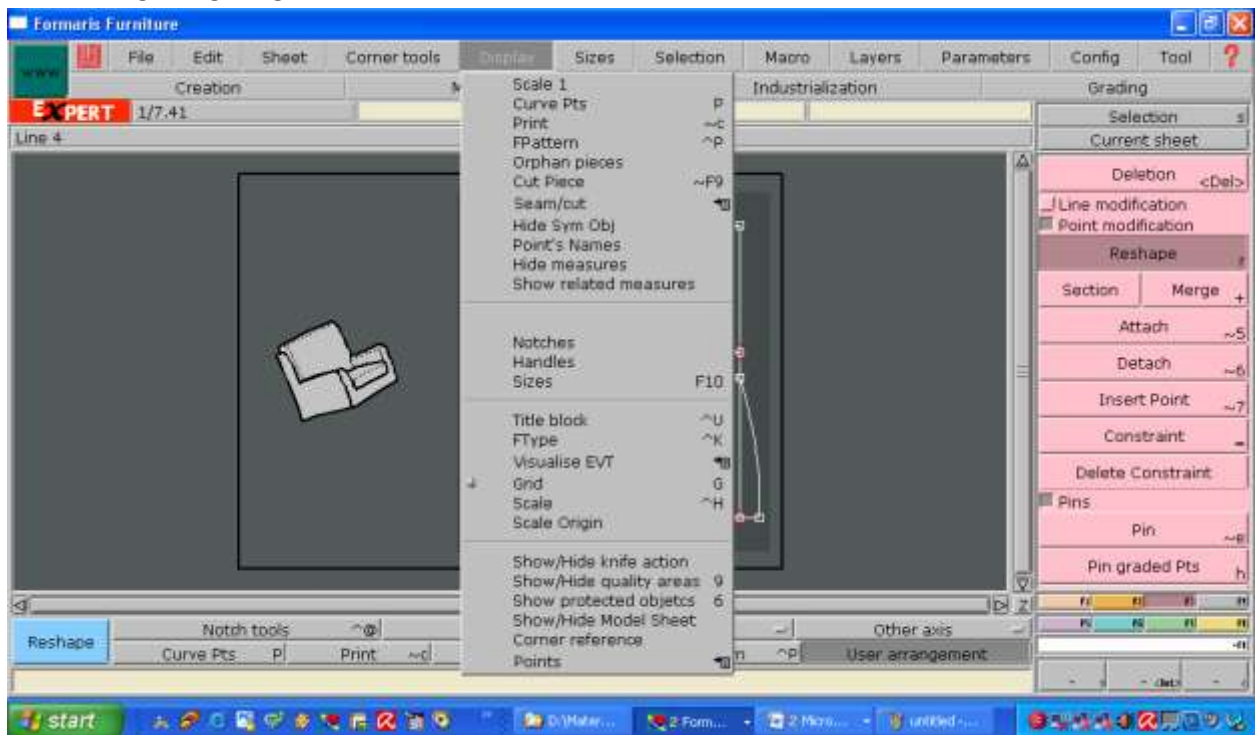
38. Buka Display, aktifkan Handles, serta buka F3 aktifkan Reshape



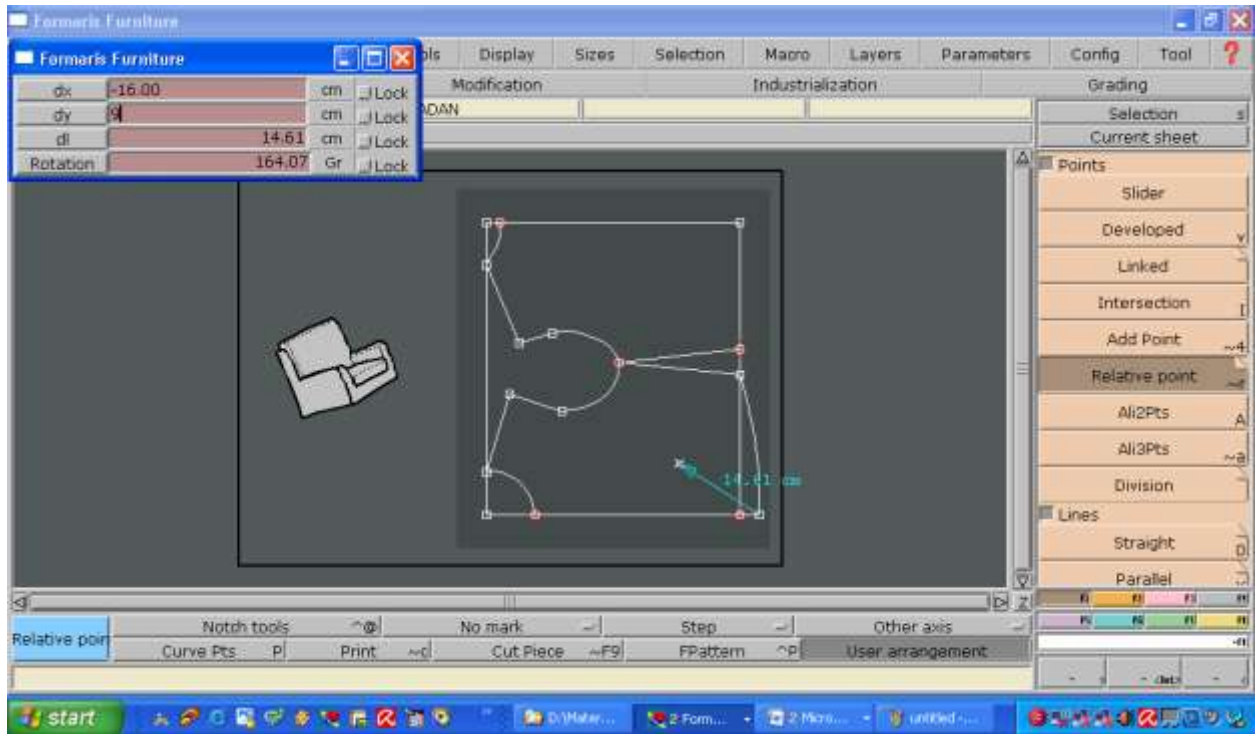
39. Bentuk lengkung pada kerung leher dan kerung lengan dengan menggeser garis yang berada di dekat titik



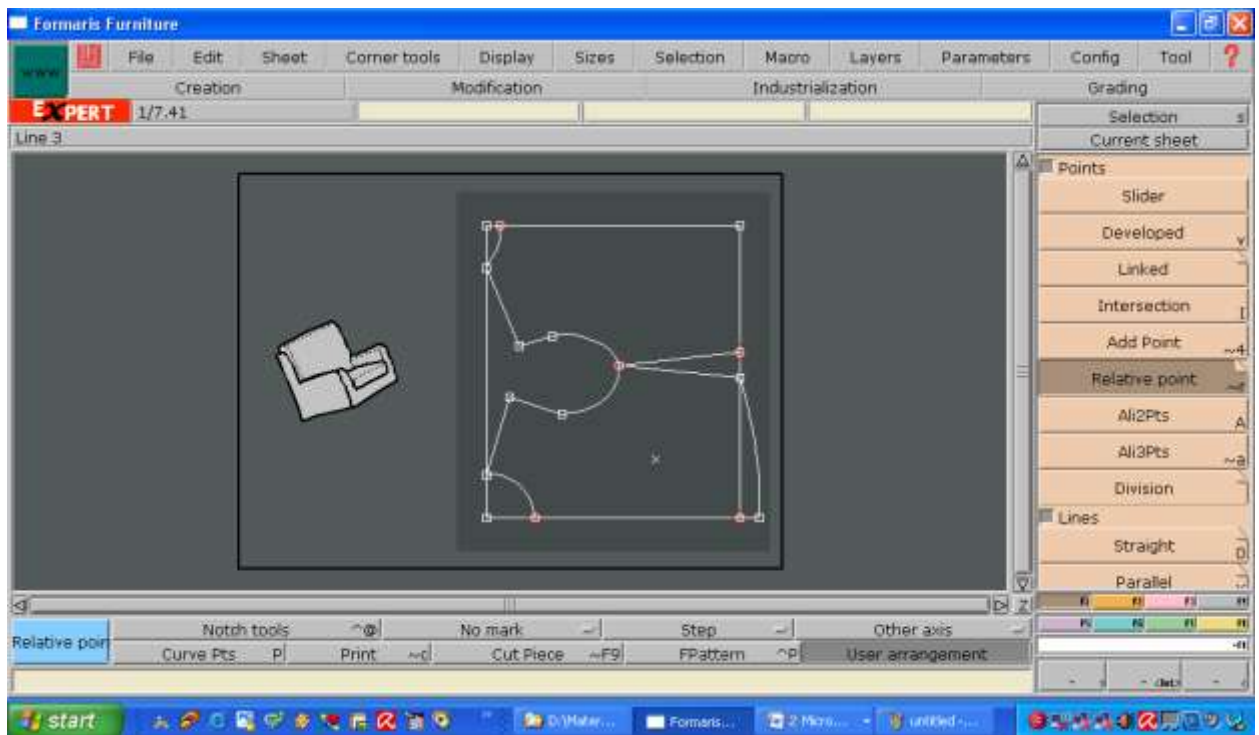
40. Untuk menghilangkan garis bantu, non aktifkan Handles



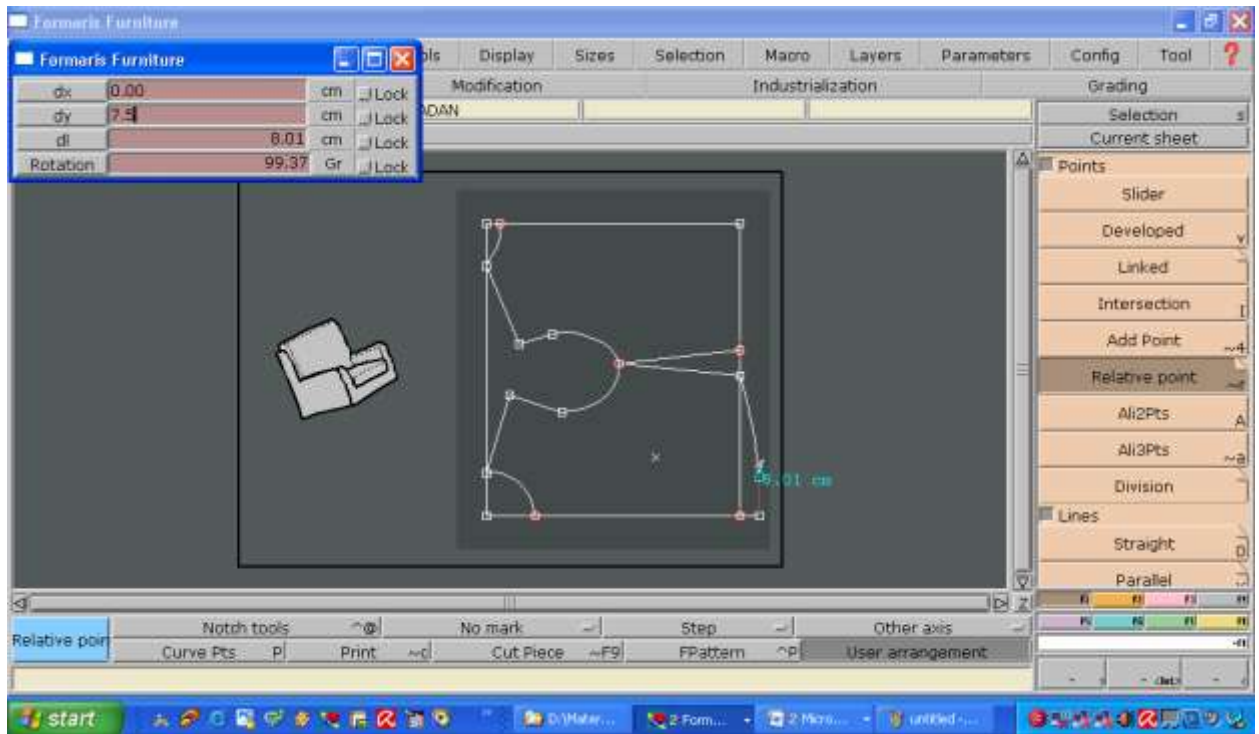
41. Membuat kupnat pola bagian depan, kembali buka F1, aktifkan Relative point, klik titik sumbu gerakkan kursor arah diagonal, isi tabel dx: -16 cm (tinggi dada), dy: 9 cm ($\frac{1}{2}$ jarak dada)



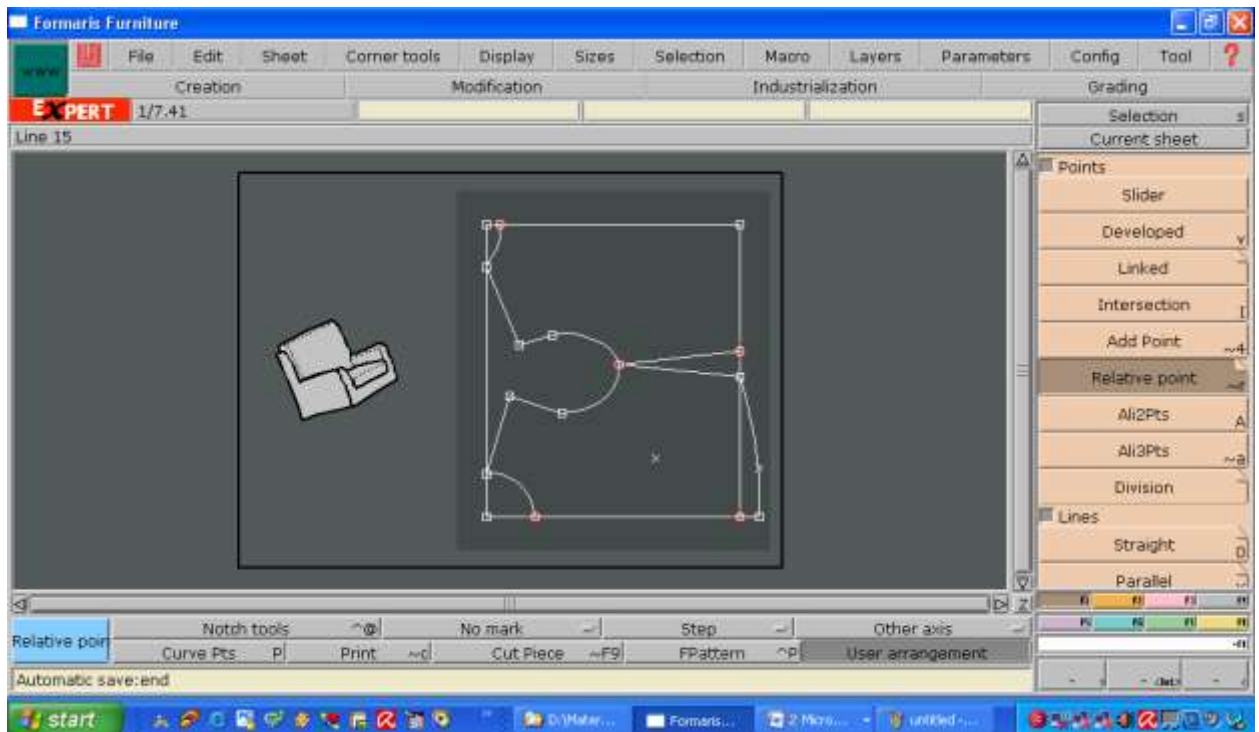
42. Enter



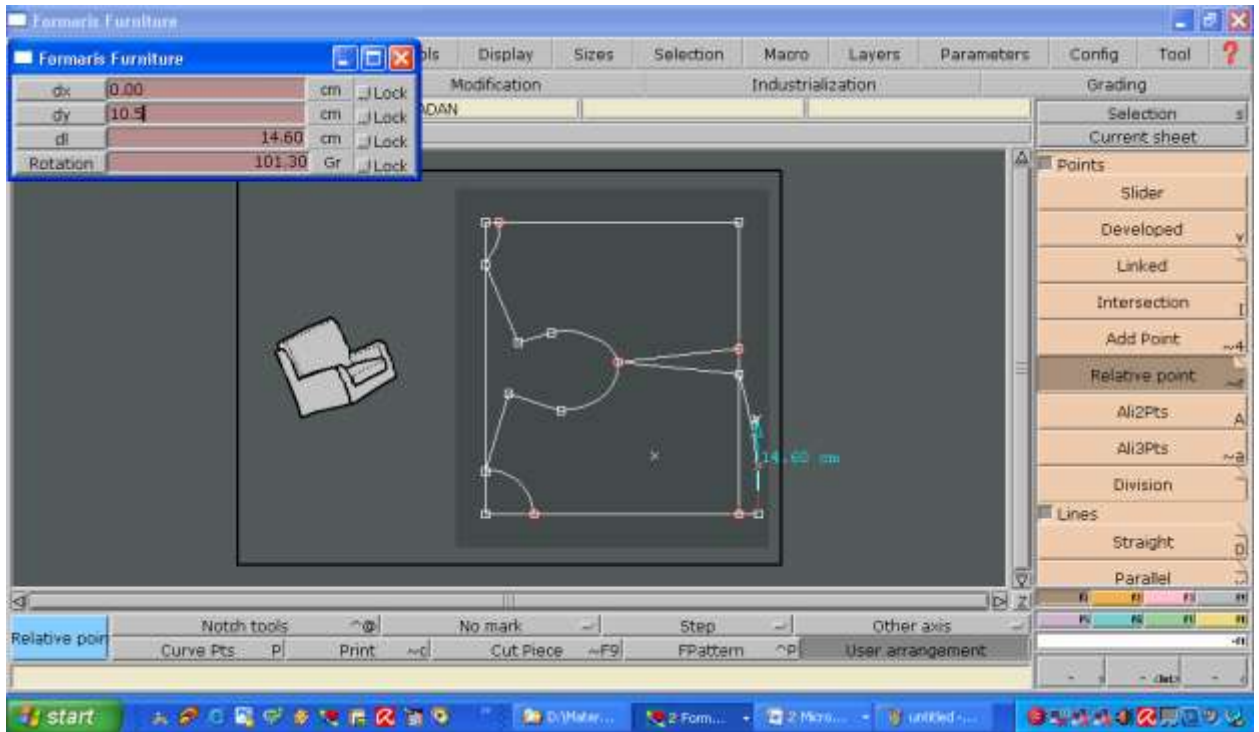
43. Membuat titik kupnat di garis pinggang, klik titik sumbu arahkan ke garis pinggang, isi tabel



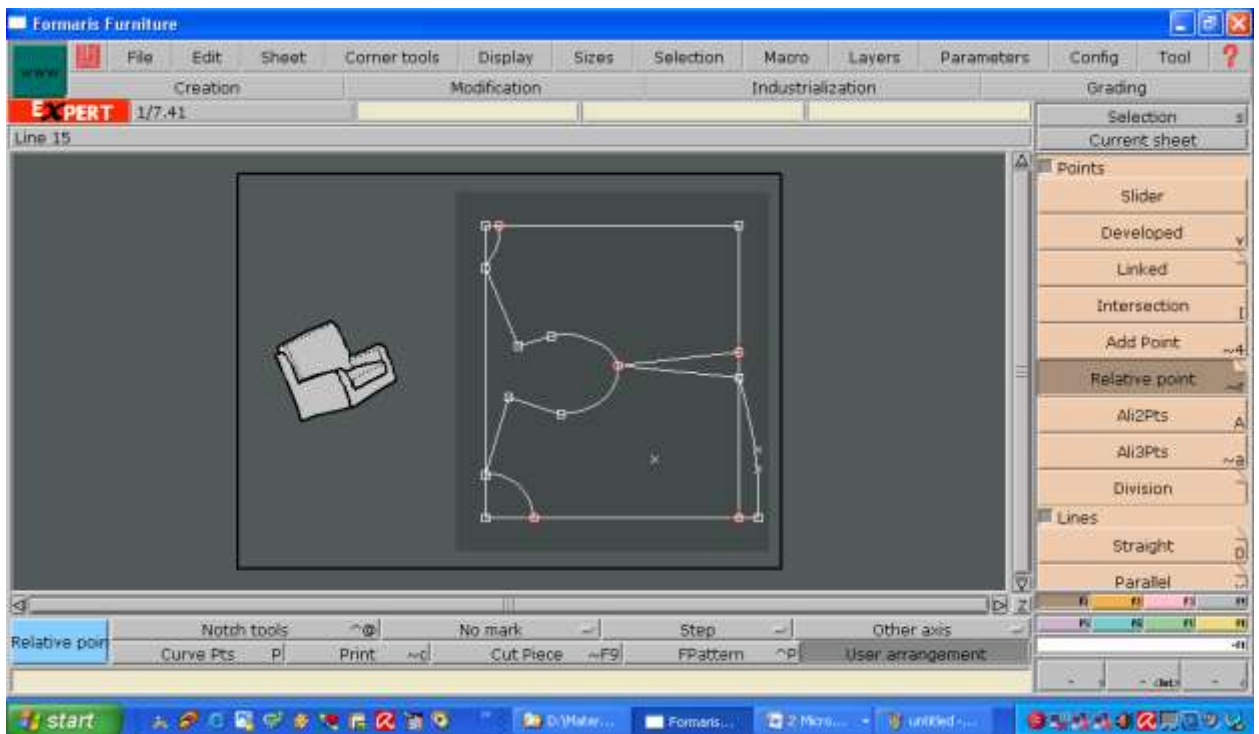
44. Enter



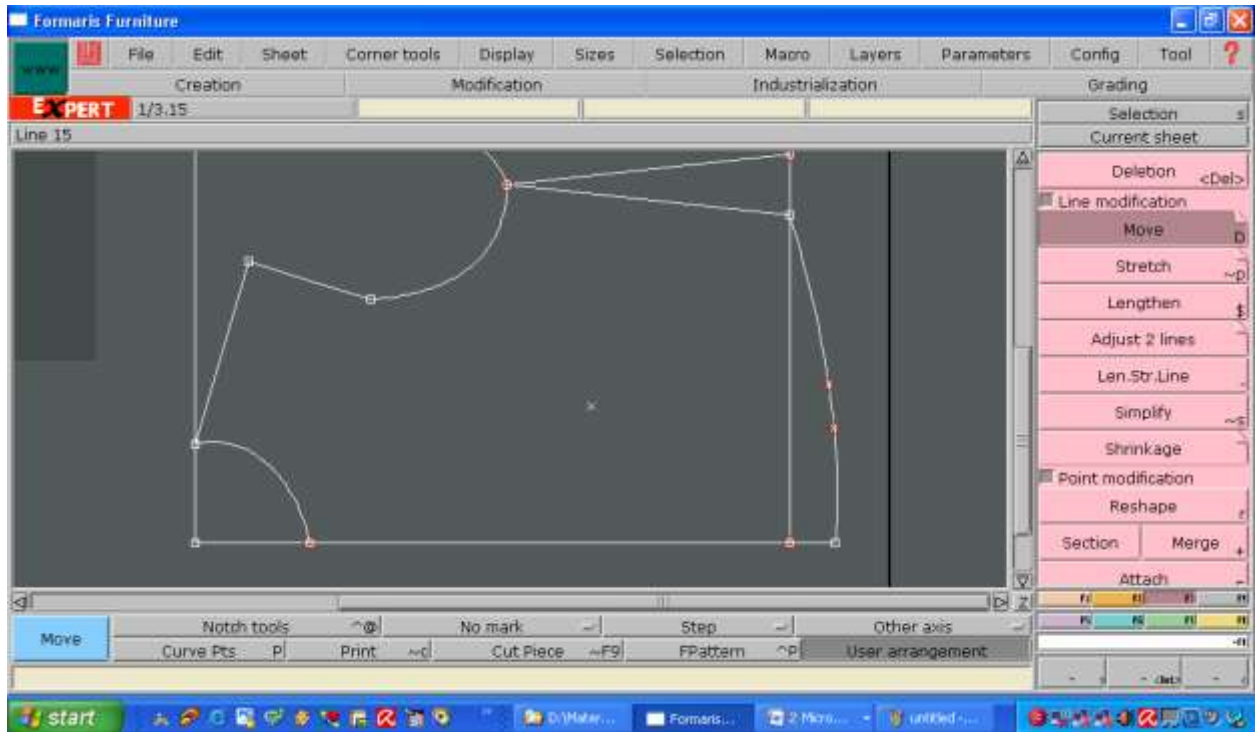
45. Membuat titik kupnat di garis pinggang satu lagi, klik titik sumbu gerakkan kursor ke arah garis pinggang, isi tabel



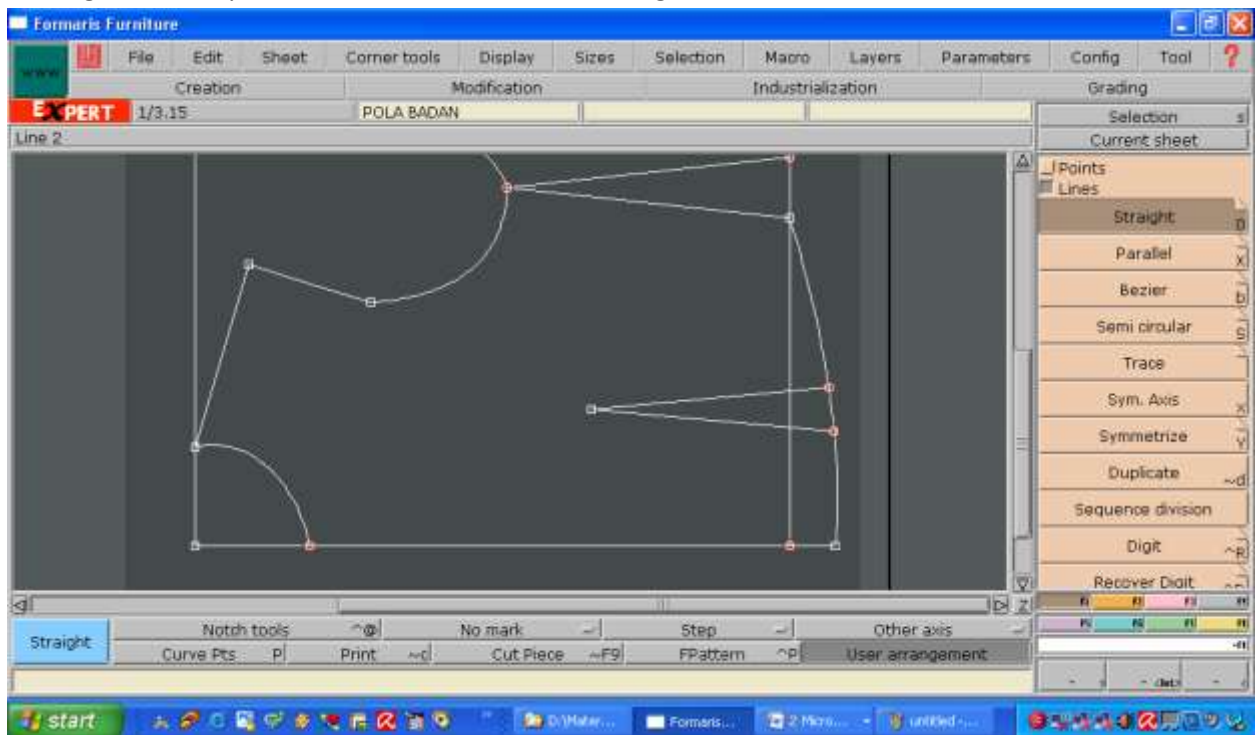
46. Enter



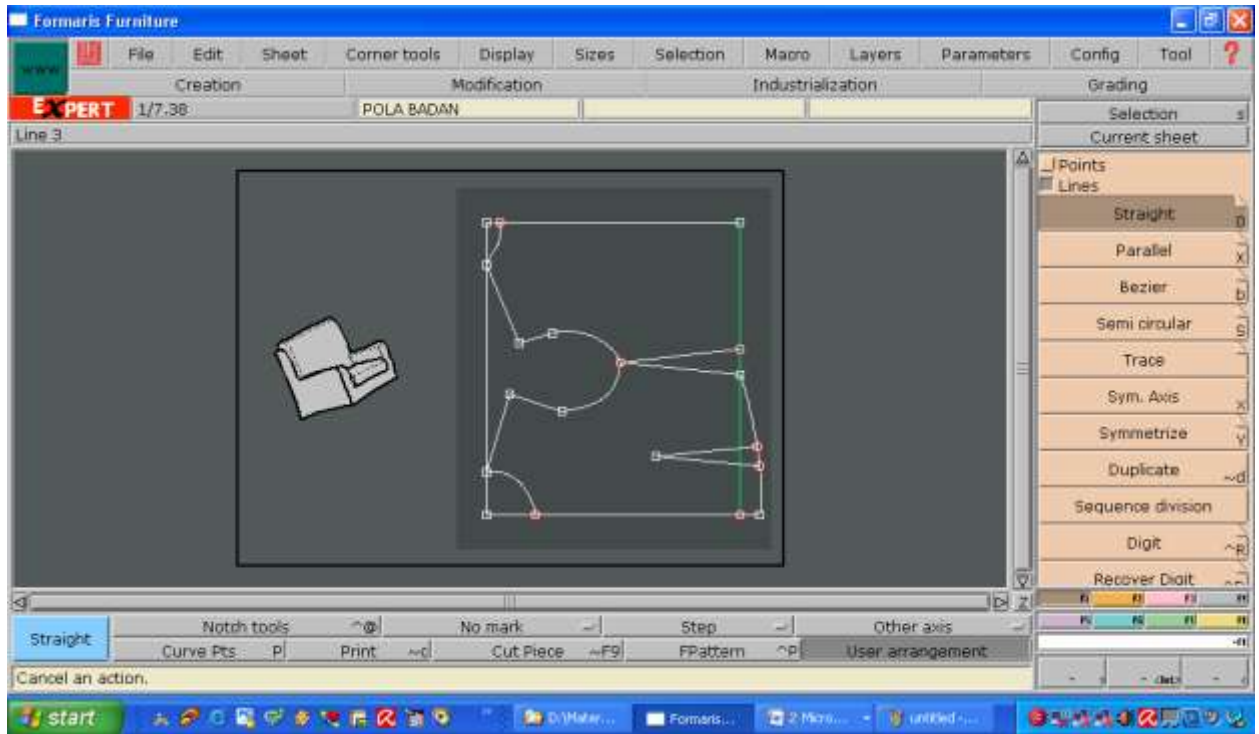
47. Sesuaikan posisi titik agar berada tepat pada garis pinggang, buka F3 aktifkan Move, klik pada titik yang akan digeser klik sekali lagi pada tempat titik yang dimaksud



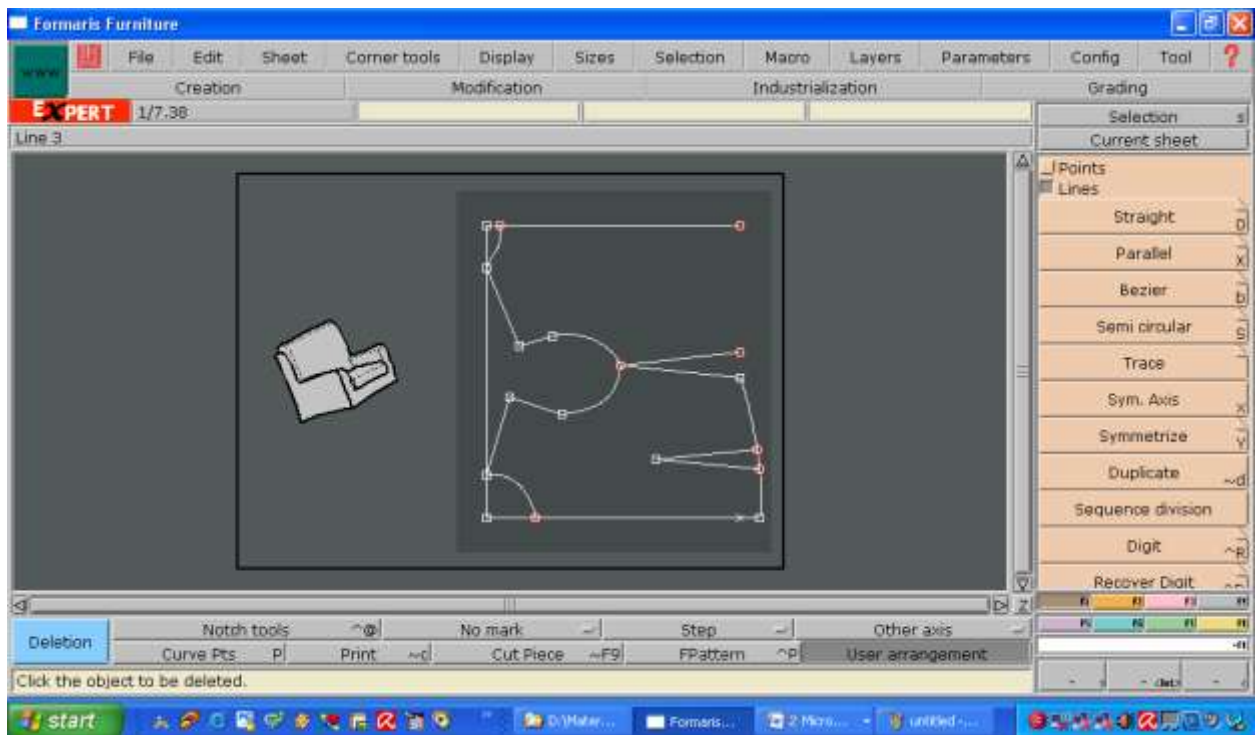
48. Hubungkan titik kupnat, buka kembali F1 aktifkan Straight



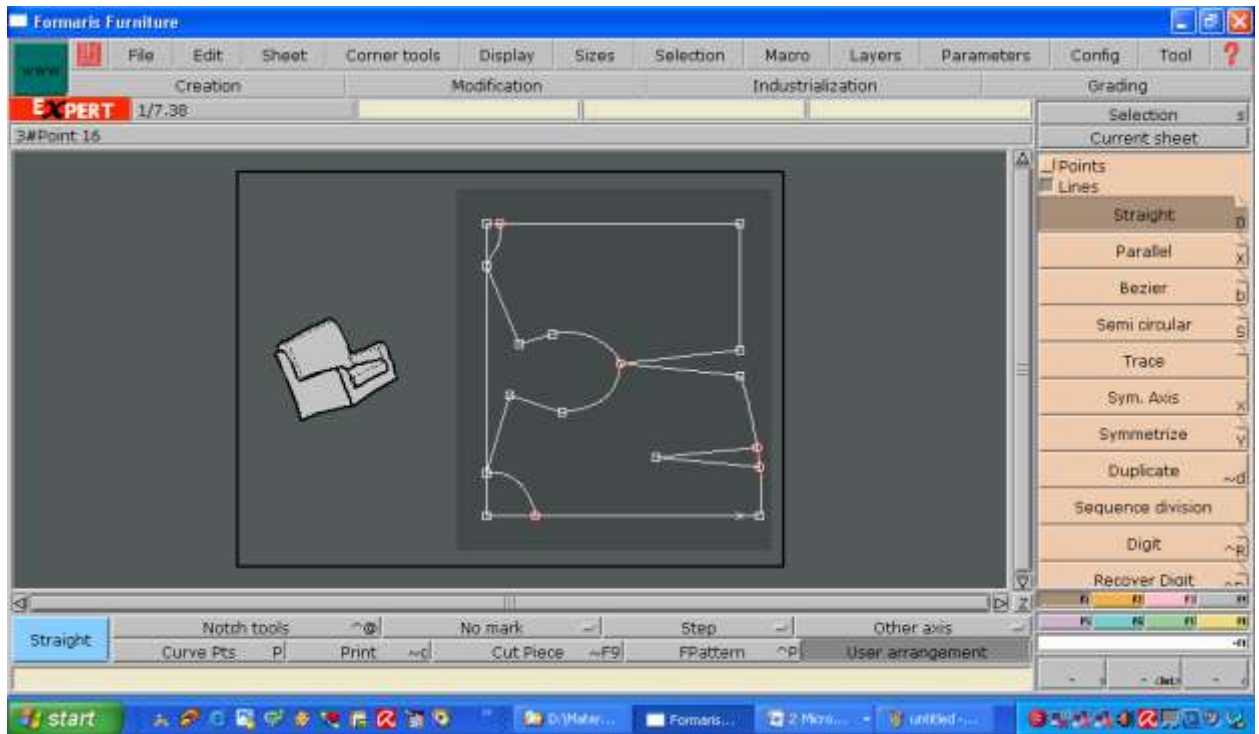
49. Hapus garis pertolongan pada bagian bawah pola badan, klik kanan mouse pada garis yang dimaksud, hingga berubah warna hijau



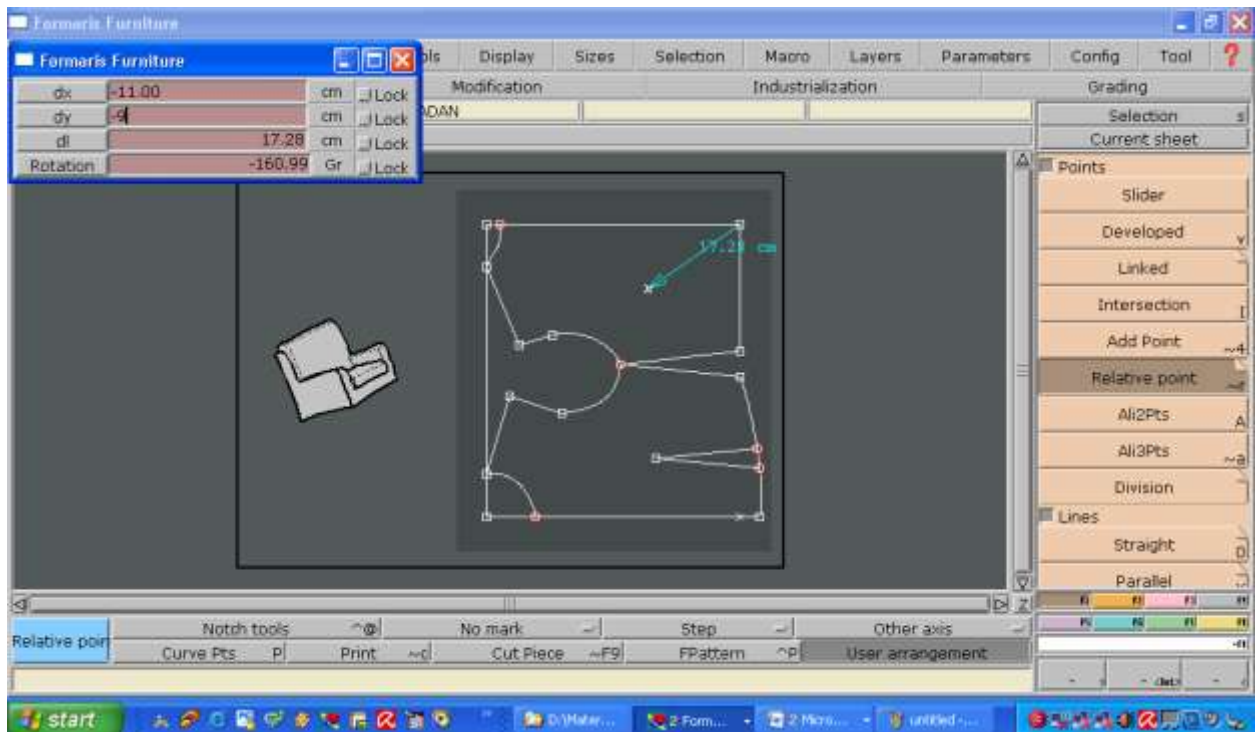
50. Klik Del



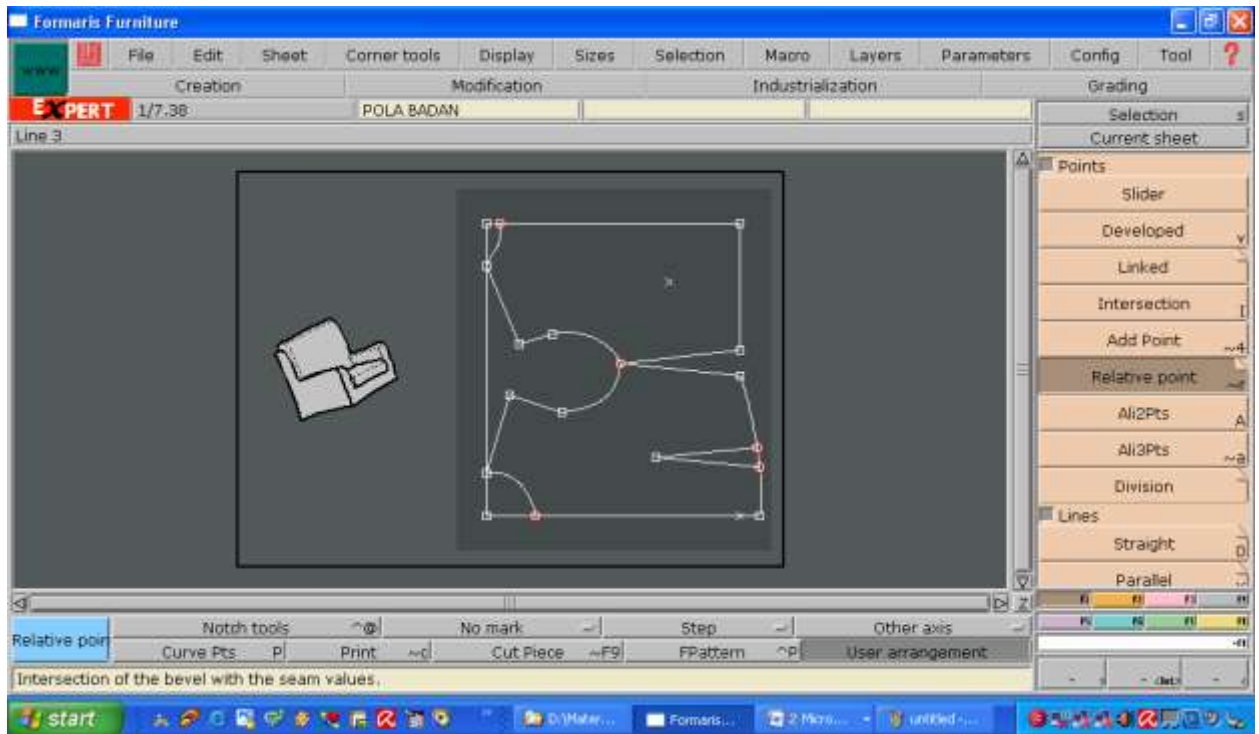
51. Buat garis pinggang baru pada pola badan bagian belakang, buka F1 aktifkan Straight



52. Lakukan langkah yang sama untuk membuat kupnat pada pola bagian belakang, klik titik sumbu arahkan kursor pada titik kupnat, isi tabel dx: -11 cm (tinggi kupnat diperoleh dari $\frac{1}{2}$ panjang punggung – 5 cm), dy: 9 cm ($\frac{1}{2}$ jarak dada)



53. Enter



54. Buat titik kupnat di garis pinggang bagian belakang mengikuti cara membuat kupnat pada pola bagian depan

