

MODUL MATA KULIAH

# **MENGGAMBAR BENTUK**

DISUSUN OLEH :  
SAMODRO SSN.,M.HUM



PROGRAM STUDI  
**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN**  
**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA**

**PENGESAHAN**

**MATA KULIAH : MENGGAMBAR BENTUK**  
**BEBAN STUDI :**  
**SEMESTER :**  
**PENYUSUN : Samodro,SSn.M.Hum.**

**DISAHKAN SEBAGAI MODUL MATA KULIAH YANG DIGUNAKAN  
SEBAGAI PEDOMAN PELAKSANAAN MATA KULIAH DIATAS**

**MULAI :**  
**HINGGA :**

**TANGERANG SELATAN**

**DISAHKAN OLEH  
DEKAN FTD UPJ**

**KETUA PROGRAM STUDI  
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**PENYUSUN**

**SAMODRO, SSN.,M.HUM.**

**PENGANTAR PELAKSANAAN PERKULIAHAN  
MK MENGGAMBAR BENTUK  
SEMESTER / SKS**

**KILASAN**

Pemahaman tentang ketrampilan dasar menggambar dengan teknik dasar yang mudah dipelajari mahasiswa. Tahap-tahap dalam teknik menggambar bentuk yang mencakup sikap dan cara menggambar yang baik, penguasaan ketrampilan membuat garis, bidang dan bentuk. Penguasaan dasar-dasar perspektif, bahasa visual dalam menggambar (berpikir secara gambar), penguasaan alat-alat gambar (alat gores dan cat).

Pemahaman penguasaan bidang gambar yang baik (rana gambar), komposisi objek gambar, efek gelap dan terang (lindap) melalui arsir, struktur, dan proporsi. Materi perkuliahan dimulai dengan latihan membuat garis, bidang, bentuk geometris, menggambar benda-benda disekitar kita, menggambar binatang dan manusia.

**Metoda**

Tatap muka, Tugas, Studi lapangan (menggambar objek diluar), kunjungan dan workshop senirupa diluar, studio dan asistensi.

**Jadwal**

Jadwal kuliah : ..... SKS :... x 50 menit, jam.....

Jadwal Studio/ asistensi : .....SKS:.....x50 menit, jam

**Tata Tertib**

1. Mahasiswa wajib mengikuti minimal 75 % dari acara kuliah dan 75 % acar studio
2. Mahasiswa wajib mengerjakan tugas dan wajib asistensi pada jadwal asistensi
3. Mahasiswa wajib melaksanakan asistensi kepada asisten . Penilaian merupakan suatu proses yang akan dilakukan pada setiap kali asistensi sesuai dengan materi asistensi tiap pertemuan . Jumlah asistensi untuk masing-masing tugas disesuaikan dengan jumlah pertemuan asistensi.
4. Produk tugas-tugas kecil harus dikumpulkan pada waktu yang ditentukan, harus dilengkapi dengan catatan asisten

**Sanksi**

1. Dikenakan pengurangan nilai
2. Tugas tidak akan dinilai jika tidak pernah asistensi
3. Pengumpulan tugas-tugas dilakukan dalam 2 tahap yakni sebelum UTS dan sebelum UAS. Pengumpulan tugas tahap I\*

**paling lambat 2 hari sebelum UTS dan pengumpulan tahap 2\* paling lambat 1 minggu sebelum UAS. Apabila melewati waktu tersebut maka tugas tidak akan dinilai.**

- 4. Segala kecurangan dalam proses perkuliahan akan mendapat sanksi yang ditentukan pada aturan tersendiri.**

**Demikian Tata Tertib dan Sanksi dalam pelaksanaan MK Menggambar Dasar 1 untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya.**

**Tangerang Selatan, Desember 2017**

**Samodro, SSn.,M.Hum.**

# SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Dosen : Samodro

SSn.,M.Hum.

MATA KULIAH / Kode

Menggambar Bentuk

Deskripsi Singkat

Mata kuliah ini mempraktekan cara-cara menggambar bentuk geometris, benda tidak beraturan, binatang dan manusia

Tujuan Instruksional Umum

Diharapkan mahasiswa memiliki kepekaan visual dan ketrampilan dasar menggambar.

Pertemuan	TUJUAN INTRUKSIONAL KHUSUS	POKOK BAHASAN & TUGAS STUDIO	SUB POKOK BAHASAN
Minggu 1	Memberikan penjelasan mengenai menggambar sebagai bagian dari kegiatan kreatif	Pengantar : Pemahaman mengenai titik, garis, bidang dan bentuk. <b>Tugas 1.: latihan membuat garis, bidang dan bentuk.</b>	Melatih keberanian membuat garis, kontrol garis dan sikap duduk, memegang pensil, penjelasan gerakan sendi dalam menggambar, dan tumpuan sikap.
Minggu 2	Memberikan penjelasan mengenai menggambar sebagai kegiatan berpikir visual	Memberikan penjelasan mengenai jenis-jenis perspektif, bentuk geometris, beberapa macam sudut pandang. <b>Tugas 2. : menggambar garis, bidang dan bentuk.</b>	Mahasiswa dilatih membuat garis bidang dan bentuk dengan tangan tanpa alat bantu. Melatih koordinasi pikiran dan motorik halus (tangan).
Minggu 3	Memberikan latihan menggambar objek langsung	memberikan latihan yang melatih konsentrasi pikiran dan kepekaan bentuk <b>Tugas 3.: menggambar komposisi bentuk geometris</b>	Mahasiswa dilatih menggambar kursi, bentuk geometris dan komposisi benda-benda dengan rana yang baik (kepekaan penguasaan bidang gambar).
Minggu 4	Memberikan latihan menggambar objek langsung	memberikan latihan yang melatih konsentrasi pikiran dan kepekaan bentuk <b>Tugas 4. :menggambar ruang kelas dan isinya.</b>	Mahasiswa dilatih menggambar bentuk geometris dalam ruangan kelas, diarsir dengan nada gelap terang (lindap)
Minggu 5	Memberikan latihan menggambar objek langsung	memberikan latihan yang melatih konsentrasi pikiran dan kepekaan bentuk. <b>Tugas 5. Menggambar gedung-gedung.</b>	Mahasiswa dilatih menggambar bentuk geometris dalam skala ukuran besar, tugas : menggambar gedung. Menggambar diluar ruang.
Minggu 6	Memberikan latihan menggambar objek langsung	memberikan latihan yang melatih konsentrasi pikiran dan kepekaan bentuk. <b>Melanjutkan tugas</b>	Mahasiswa dilatih menggambar saung satpam, diberi warna dengan perspektif yang baik. Tugas menggambar saung.
Minggu 7	UTS	UTS (menggambar komposisi bentuk geometris dikelas, diberikan arsir yang memberi	Pengumpulan tugas sebagai prasyarat UTS

		kesan gelap terang (lindap).	
Minggu 8	Memberikan latihan membuat garis an organis/ tidak beraturan	Memberikan latihan yang memberi kelenturan motorik halus, kelincahan tarikan tangan. <b>Tugas.6. menggambar benda-benda an organis</b>	Mahasiswa dilatih menggambar lipatan kain, botol, bongkahan batu dsb.
Minggu 9	Memberikan latihan menggambar dengan komposisi benda-benda	Memberikan latihan yang memberi kepekaan dalam penataan komposisi benda-benda, organis dan an organis. <b>Tugas 7 : menggambar komposisi benda-benda.</b>	Menggambar kain, botol, bangun geometris, bongkahan batu dengan media pensil warna.
Minggu 10	Memberikan penjelasan mengenai proporsi binatang, struktur bentuk, anatomi binatang dan ekspresi gerakannya.	Memberikan latihan menggambar binatang dengan struktur yang baik. <b>Tugas 8: Menggambar binatang dgn pendekatan bentuk geometris</b>	Menggambar struktur bentuk binatang dengan pendekatan bentuk geometris.
Minggu 11	Memberikan penjelasan mengenai proporsi binatang, struktur bentuk, anatomi binatang dan ekspresi gerakannya.	Memberikan latihan menggambar binatang dengan struktur yang baik <b>(melanjutkan tugas)</b>	Menggambar struktur bentuk binatang dengan pendekatan bentuk geometris.
Minggu 12	Memberikan penjelasan mengenai proporsi binatang, struktur bentuk, anatomi binatang dan ekspresi gerakannya.	Latihan menggambar sketsa binatang. <b>Tugas 9: menggambar sketsa binatang.</b>	Studi latihan bentuk kaki, kepala dan torso binatang
Minggu 13	Memberikan penjelasan mengenai proporsi binatang, struktur bentuk, anatomi binatang dan ekspresi gerakannya.	Latihan menggambar sketsa binatang. <b>Tugas 9: menggambar sketsa binatang.</b>	Studi latihan bentuk kaki, kepala dan torso binatang
Minggu 14	Memberikan penjelasan mengenai proporsi binatang, struktur bentuk, anatomi binatang dan ekspresi gerakannya.	Latihan menggambar sketsa binatang. <b>Tugas 9: menggambar sketsa binatang.</b>	Studi latihan bentuk kaki, kepala dan torso binatang
Minggu 15	Memberikan penjelasan mengenai proporsi binatang, struktur bentuk, anatomi binatang dan ekspresi gerakannya.	<b>Tugas 10 :Menggambar manusia dengan pendekatan bentuk geometris</b>	Studi latihan bentuk kaki, kepala dan torso manusia
Minggu 16	Menggambar binatang	UAS	Pengumpulan tugas sebagai prasyarat UAS (studi kasus counter desk)

POKOK BAHASAN	BOBOT NILAI	METODE BELAJAR	MEDIA
---------------	-------------	----------------	-------

Tugas 1.: latihan membuat garis, bidang dan bentuk.	4.5 %	Tatap muka/praktika	Peraga bentuk geometris/pensil 2B/ A3, 2-5 lembar latihan
Tugas 2. : menggambar garis, bidang dan bentuk.	4.5 %	Tatap muka/praktika	Peraga bentuk geometris/pensil 2B/ A3, 2-5 lembar latihan
Tugas 3.: menggambar komposisi bentuk geometris	4.5 %	Tatap muka/praktika	Peraga bentuk geometris/pensil 2B/ A3, 2-5 lembar latihan arsir (lindap)
Tugas 4. :menggambar ruang kelas dan isinya.	4.5 %	Tatap muka/praktika	Peraga bentuk geometris/pensil 2B/ A3, 2-5 lembar latihan, arsir (lindap).
Tugas 5. Menggambar gedung-gedung.	4.5 %	Tatap muka/praktika	A2, Pensil 2B, tanpa penggaris, + mix media
UTS (menggambar komposisi bentuk geometris dikelas, diberikan arsir yang memberi kesan gelap terang (lindap).	25%	Tatap muka/praktika	A3, Pensil
Tugas.6. menggambar benda-benda an organis	4.5 %	Tatap muka/praktika	Peraga bentuk benda2, kain dsb., tinta china, A3,
Tugas 7 : menggambar komposisi benda-benda.	4.5 %	Tatap muka/praktika	Peraga bentuk benda2, kain dsb, kunjungan ke studio seni rupa. Mix media ( kanvas, cat air, dibebaskan!)
Tugas 8: Menggambar binatang dgn pendekatan bentuk geometris	4.5 %	Tatap muka/praktika	LCD dan peraga lain. A3, Pensil warna
(melanjtkan tugas)		Tatap muka/praktika	
Tugas 9: menggambar sketsa binatang.	4.5 %	Tatap muka/praktika	Kunjungan ke kebun binatang bila diperlukan, tinta China, drawing pen, A3
Tugas 9: menggambar sketsa binatang.		Tatap muka/praktika	
Tugas 9: menggambar sketsa binatang.		Tatap muka/praktika	

Tugas 10 :Menggambar manusia dengan pendekatan bentuk geometris	4.5 %	Tatap muka/praktika	Pensil 2 B , A3
UAS	35%	Tatap muka/praktika	

## **MINGGU KE-1**



## Penjabaran isi Satuan Acara Perkuliahan

### **Cakupan Isi**

Pengantar

Peran menggambar dalam aktivitas mendesain (aktivitas kreatif)

Kompetensi yang akan dicapai

Tugas

### **Tujuan Pembelajaran**

1. Mengetahui rencana perkuliahan, tugas dan tata tertibnya.
2. Mengetahui peran menggambar dalam proses perencanaan desain komunikasi visual sebagai bagian dari kegiatan kreatif.

### **Kriteria Penilaian**

Kompetensi mahasiswa dalam membuat garis, bidang, bentuk secara manual (tanpa menggunakan alat bantu penggaris dsb).

Metoda dan cara menggambar yang baik.

### **Penyampaian materi perkuliahan**

- tatap muka
- Diskusi
- Tugas Individu
- Kerja Studio (di kelas)

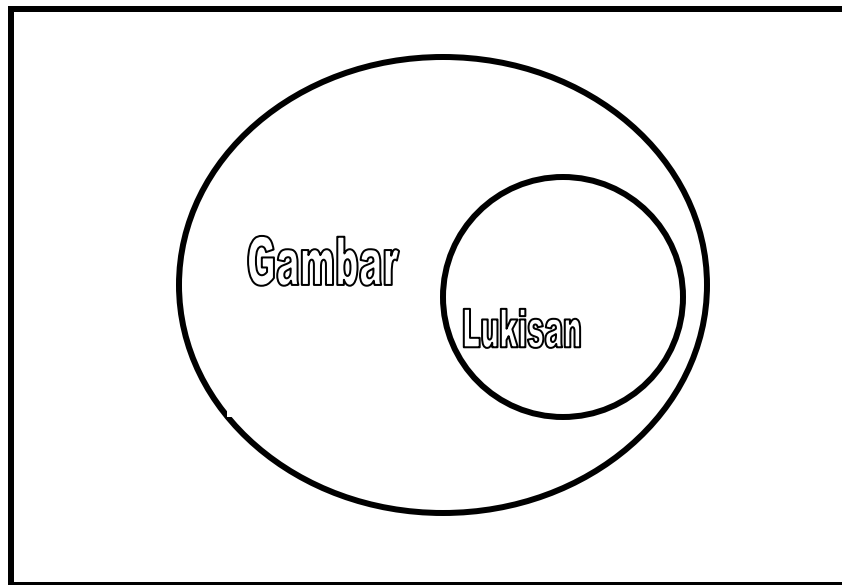
### **Pustaka**

## **Materi Pengajaran**

### **Pengantar Menggambar Bentuk**

Menggambar adalah aktivitas visual yang dapat disebut sebagai kegiatan kreatif yang merangsang berpikir visual. Proses berpikir visual merupakan proses interaksi antara individu dengan lingkungannya melalui panca indera yang selanjutnya dikembangkan dalam proses berpikir yang disebut dengan berpikir melalui gambar. Proses tersebut membutuhkan kemampuan untuk membayangkan atau menggambarkan benda dan peristiwa yang secara fisik mungkin tidak ada. Jadi, apabila proses membayangkan tersebut mengacu pada sebuah konsep, misalnya kuda maka terjadi proses membayangkan bentuk binatang yang namanya kuda berdasarkan pengalaman seseorang terhadap kuda. Konsep tentang "kuda" memiliki konsep menurut sifat dan karakternya misalnya, binatang pemakan rumput yang tidak bertanduk, memiliki bentuk yang proporsional, dan memiliki ekor yang berjuumbai. Konsep tersebut membantu kita dalam membuat definisi kuda melalui bahasa gambar.

Gambar adalah produk kreatif budaya manusia yang dilakukan sebagai cara untuk mengungkapkan ide ide gagasannya. Beberapa kegiatan menggambar berhubungan dengan kegiatan seni yang dilakukan oleh seniman rupa untuk mengungkapkan buah pikirannya. Pandangan ini seringkali dibiaskan dalam pengertian yang rancu antara antara pengertian menggambar dengan pengertian lukisan. Dalam lukisan akan tertuang ungkapan pribadi sang pelukis, namun didalam pengertian gambar tidaklah demikian. Pengertiannya dapat digambarkan dalam sebuah diagram disamping ini.



Lukisan adalah gambar tetapi tidak semua gambar itu lukisan ”apakah seseorang yang belajar menggambar akan menjadi pelukis dikemudian harinya? Dewasa ini sulit ditemukan orang yang mahir menggambar dengan baik. Bahkan bagi sebagian besar orang yang berkecimpung dalam pekerjaan senirupa sekalipun. Keterampilan menggambar membutuhkan sinergi dari kemampuan berpikir, kemampuan olah rasa/ intuisi dan kemampuan motorik halus.

Aktivitas menggambar akan memberi banyak manfaat terutama bagi seseorang yang menekuni pekerjaan kreatif sebagai seniman atau desainer. Disamping itu menggambar akan memberi manfaat psikologis. Kegiatan menggambar dapat menimbulkan perasaan katarsis pada diri seseorang. Kesenangan diperoleh berupa perasaan bahagia pada saat dan sesudah seseorang menggambar. Kegiatan menggambar akan memberi warna hidup pada kehidupan seseorang.



Manusia telah melakukan aktivitas menggambar sejak zaman purba. Cara yang digunakan masih sederhana yaitu tidak dengan menarik tetapi menyablon dengan memasang tangan pada dinding gua. Selanjutnya memberi warna pada dinding yang tidak tertutup tangan. Gambar seperti tersebut dapat ditemukan pada dinding gua yang dibuat pada zaman prasejarah 5000 tahun sebelum masehi di Leang leang, Bugis, Sulawesi Selatan. Ihtwal mula tujuan manusia menggambar dilakukan adalah untuk berkomunikasi sebelum dikenal adanya simbol huruf. Cara tersebut dilakukan karena image riil lebih mudah dikaitkan dengan wujud gambar.

Gambar yang dibuat tersebut adalah merupakan tanda untuk berkomunikasi. Selanjutnya gambar yang dibuat tersebut harus memiliki arti dan dapat dimengerti oleh orang lain. Oleh karena itu gambar harus mengandung unsur-unsur rupa yakni bidang dan bentuk. Orang purba berpandangan terhadap sebuah gambar bahwa alam merupakan bidang bukannya garis. Mereka memulai menggambar menggunakan garis ketika bermain main dengan tongkat ditanah pasir. Garis yang dibuat tersebut akhirnya membentuk bidang misalnya lingkaran. Lingkaran tersebut selanjutnya dirasakan ada kemiripan

dengan bentuk realita misalnya kepala banteng lalu mereka memperjelasnya dengan mata, mulut, dan hidung. Begitulah proses manusia menggambar sampai berkembang sampai saat ini.

Seringkali tidak disadari bahwa konsep berpikir visual telah terjadi pada usia seseorang 19 bulan. Pada usia tersebut seseorang telah dapat melakukan identifikasi gambar realita secara akurat tanpa belajar lebih dahulu. Usia anak-anak merupakan masa usia coreng-moreng karena pada usia tersebut seorang anak umumnya memiliki kebiasaan membuat gambar di segala tempat. Dorongan ekspresi anak-anak sangat tinggi sehingga mereka melakukan coretan-coretan di beberapa media seperti dinding, kertas, meja dan sebagainya.



Seseorang biasanya menyatakan ”saya tidak bisa menggambar...”, hal ini karena keterampilan menggambar semakin diabaikan dan kurangnya latihan. Pada awalnya pada masa anak-anak umumnya setiap orang bisa menggambar. Di dalam perjalanan menuju masa dewasanya biasanya mereka semakin jauh dengan kegiatan menggambar. Hal ini dapat saja disebabkan oleh kebiasaan verbal mereka yang terlalu dominan dalam kehidupannya. Ungkapan ide gagasan dapat disampaikan dengan wujud kata-kata tanpa harus dengan gambar. Atau pandangan bahwa keterampilan menggambar tidak diperlukan lagi karena teknologi yang menjamur telah menggantikan pekerjaan menggambar. Bukankah saat ini komputer dan fotografi dapat menyediakan fasilitas gambar yang sangat lengkap dan

cepat? Pandangan lain, sebagian besar orang dewasa bahkan menganggap kegiatan menggambar adalah pekerjaan yang tidak menyenangkan dan membosankan. Menggambar merupakan pekerjaan sia-sia yang yang kekanak-kanakan yang kurang pantas dilakukan orang dewasa. Menggambar adalah dunia anak-anak yang jauh dari dunia orang dewasa. Sedangkan dunia orang dewasa adalah dunia rasional dan serius yang berhubungan dengan realita persaingan kehidupan yang keras.

Modul ini disusun berdasarkan pengalaman belajar penulis. Di dalam modul ini dijelaskan cara belajar menggambar yang praktis dengan metoda yang mudah dipelajari. Modul ini hanyalah sebuah bagian komponen yang dapat menunjang keberhasilan belajar anda, namun tanpa latihan yang serius maka modul ini tidaklah memiliki peran yang berarti. Penulis menyadari bahwa niat menyusun buku ini bukan dimaksudkan untuk membuat modul "sakti" yang harus diacu seratus persen. Disarankan oleh penulis untuk menggunakan buku lain sebagai referensi agar belajar menggambar anda lebih berkualitas.

## **Kompetensi yang akan dicapai dalam pertemuan ini**

Mahasiswa dapat memulai proses menggambar dengan cara yang benar, memahami aturan dan persiapan menggambar. Mampu membuat garis dengan baik

### **Aturan dalam menggambar**

Persiapan Alat Gambar dan Cara Menggunakannya

Sebelum menggambar sebaiknya ditaati dahulu aturan menggambar agar gambar dapat dibuat sempurna.

Aturan Pertama adalah : siapkan dan pahami mengenai alat gambar yang akan anda gunakan. Anda harus dapat menggunakan alat dan memahami karakter dari alat-alat tersebut. Setiap jenis alat gambar memiliki kelebihan dan kekurangan tergantung kepentingannya. Biasanya alat yang lazim digunakan adalah pensil. Alternatif alat yang lain adalah marker, tinta, cat poster, cat air, cat minyak, cat akrilik, crayon, pena, pensil warna dan sebagainya.

Apabila anda menggunakan pensil sebaiknya gunakan yang ukurannya panjang. Sediakan dalam jumlah yang cukup. Rautlah pensil hingga tajam dengan menggunakan cutter.



Rautan yang tajam akan sangat menolong anda karena anda lebih mudah menggunakan dengan posisi pensil yang miring (lihat gambar). Apabila pensil telah semakin pendek karena sering diraut sebaiknya dibuang saja atau dapat digunakan kembali dengan membuat sambungan pensil dari kertas atau pipa. Pilihlah pensil dengan kualitas yang baik agar tidak mengecewakan pada saat digunakan.



Pensil adalah jenis alat gambar gores yang telah banyak digunakan sejak anak-anak. Jenis alat gambar yang serumpun adalah pensil warna, konte atau carcoal, dan crayon. Pensil memiliki ukuran yang bermacam-macam. Ukuran tersebut ditentukan oleh kekerasan karbon yang menjadi bagian dari ujung pensil tersebut. Semakin keras karbonnya maka semakin tipis pula hasil goresannya. Dan sebaliknya semakin lunak karbonnya maka semakin pekat (hitam) pula hasil goresannya. Setiap ukuran jenis pensil memiliki karakter yang berbeda ditandai dengan nomer ukuran H, HB, 2B, 3B, 4B, 5B, hingga 6B. Setiap jenis pensil memiliki kualitas yang menghasilkan efek gores yang berbeda-



beda. Kenalilah jenis-jenis pensil tersebut agar kualitas gambar dapat dihasilkan dengan memuaskan.

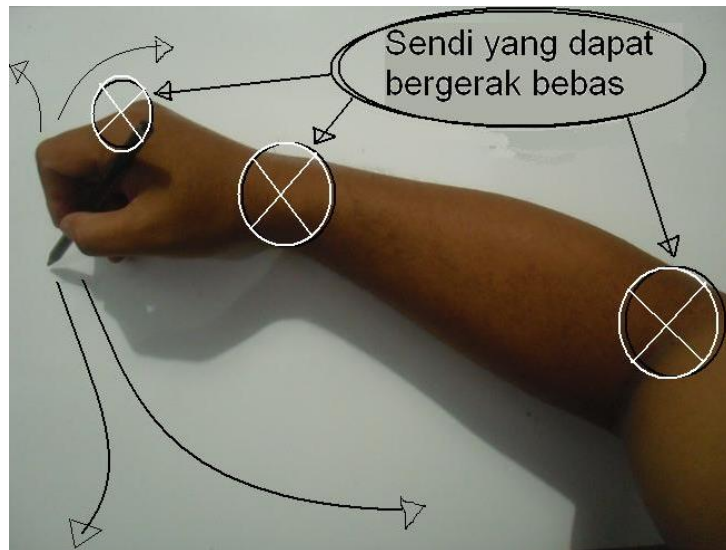
Aturan Kedua : Persiapan selanjutnya adalah memilih kertas yang tepat untuk menggambar. Jenis kertas sebaiknya disesuaikan dengan alat gambar yang digunakan. Sebaiknya bagi pemula, cara mempelajari jenis-jenis kertas dapat dilakukan dengan bereksperimen dengan media kertas yang bermacam-macam. Beberapa jenis kertas khusus untuk media cat air biasanya dijual di toko yang menjual alat-alat senirupa.

Aturan Ketiga : Cara menggunakan alat gambar merupakan aturanc yang perlu ditaati. Anda harus memperhatikan cara memegang alat gambar sehingga memberikan hasil yang baik ketika anda menggambar. Pegangan terhadap alat gambar akan menentukan keleluasaan gerak otot jari, tangan, lengan dan bahu. Pegangan pada alat gambar yang diajarkan yakni pada alat pensil sebaiknya kokoh tetapi tidak kaku. Peganglah pensil dengan erat sehingga tidak akan lepas dari pegangan anda. Pegangan yang baik akan menentukan hasil efek gores dan tekanan yang dihasilkan pada bidang gambar tersebut.



## **Sikap dalam menggambar**

Aturan keempat adalah kesempurnaan sikap tubuh pada saat menggambar. Sikap tubuh yang baik akan mempengaruhi gerakan otot-otot dalam melakukan tarikan garis. Sikap dalam menggambar berbeda dengan sikap dalam menulis. Oleh karena itu dalam menggambar diperlukan sikap yang dapat memberi keleluasaan jangkauan tangan sehingga dapat bergerak kesegala arah bidang gambar.



Sikap yang baik adalah :

1. Posisi duduk yang tidak miring dengan bidang kertas. Sebaiknya anda harus dalam posisi yang menghadap kertas secara horisontal, atau tidak miring terhadap bidang kertas. Posisi miring akan menyulitkan dalam membuat garis vertikal atau horisontal



**Sikap menggambar yang kurang kurang benar**

2. Posisi duduk yang baik adalah tidak memberikan bobot beban tubuh pada meja. Atau tidak menyadarkan berat badan anda pada meja. Sikap seperti ini akan mengganggu gerakan otot tangan anda. Bagi pemula umumnya kebiasaan ini sering dilakukan sehingga gerakan otot-otot tangan, lengan dan bahu tidak dapat bergerak dengan leluasa.



**Sikap duduk yang dianjurkan, duduk atau berdiri**



**Sikap duduk yang memberikan bobot beban tubuh pada meja**

3. Letak kertas vertikal atau horisontal terhadap bidang meja. Sebaiknya bidang kertas diletakan stabil dan konsisten sehingga tidak dapat diputar-putar.



**Sikap duduk yang tidak sejajar pada bidang gambar dan meja, akan menyulitkan membuat garis yang sejajar.**

4. Jarak pandang terhadap bidang gambar tidak terlalu dekat. Jarak yang dianjurkan adalah 30-50 cm. Kebiasaan yang buruk karena pandangan mata terlalu dekat akan menimbulkan kerusakan pada mata. Terkadang bagi seorang yang terlalu asyik menggambar sehingga melupakan sikap dan jarak pandang yang baik sehingga perlahan mata mejadi lelah dan rusak. Sebaiknya gunakan penerangan yang baik ketika menggambar.



**Jarak pandang yang terlalu dekat akan merusak kesehatan mata**

5. Posisi badan tegak dan tidak kaku. Posisi yang kaku akan membuat badan cepat lelah sehingga cepat bosan. Badan yang tegang akan membuat otot-otot lelah sehingga kualitas garis yang dibuat tidak optimal.

### **Membuat Garis**

Anda sudah mentaati aturan-aturan terdahulu, belumlah cukup! Anda harus mempraktikkan dengan membuat garis. Garis adalah elemen dasar dari sebuah gambar. Bagi seorang seniman maka garis memiliki arti sangat penting. Garis merupakan cerminan karakter si pembuatnya. Oleh karena itu garis memiliki nilai kekhasan pada tiap-tiap orang. Garis yang berkualitas adalah garis yang dibuat tanpa keragu-raguan dan penuh keberanian. Garis dibuat dengan penuh kesengajaan pada saat menggambar. Oleh karena itu cara membuat garis harus dilakukan dengan kontrol yang baik, tidak ragu-ragu dan dibuat dengan penuh keberanian. Artinya berhenti dan mulainya membuat garis harus dilakukan sesuai dengan keinginan pembuatnya. Oleh karena itu untuk mencapai kualitas garis yang baik tersebut harus dilakukan dengan latihan yang rutin dan terus menerus.



**Didalam proses menggambar, garis memegang peranan yang penting. Oleh karena itu latihan membuat garis diperlukan sehingga dapat dibuat garis dengan kualitas dan kontrol yang baik.**

Didalam proses menggambar setiap tarikan garis merupakan sebuah penjelasan. Setiap langkah dalam tarikan garis tersebut akan ditemukan hal-hal yang baru. Setiap garis yang dibuat akan membangun konteks baru yang bersinergi dengan garis lainnya, membangun makna baru dan pada akhirnya akan membangun sebuah makna gambar. Setiap garis tidak berdiri sendiri namun membangun kesatuan bentuk dengan garis-garis lainnya. Hal yang menarik dalam proses menggambar adalah setiap garis yang dibuat merupakan garis yang berbeda karena dibuat dengan emosi sang pembuat, dan dimensi waktu yang berbeda. Oleh karena itu bagi seseorang pengamat gambar maka sebenarnya setiap garis dapat menjelaskan kondisi psikologis seseorang. Meskipun sebuah gambar dibuat oleh orang yang sama namun keadaan emosinya berbeda.

Yang dimaksud dengan garis adalah :

Suatu tanda aktual yang dibuat dengan alat yang runcing. Pada umumnya konklusi pengamatlah yang menyatakan bahwa bentuk-bentuk garis memiliki arah dan orientasi.

Garis memiliki potensi:

1. Membentuk garis tepi/ contour sebuah benda
2. Mengekspresikan gerak emosi
3. Menimbulkan irama
4. Mensugestikan masa atau efek trimatra


:

Garis dibagi menjadi 2 macam :

(1). Garis eksak : garis ini memiliki keteraturan dalam tekanan maupun lebarnya. Garis ini biasanya digunakan untuk menggambar rendering dan dibuat menggunakan alat bantu penggaris. Garis ini tidak mencerminkan karakter pembuatnya (nilai objektif)

---

(2). Garis artistik : garis ini tidak memiliki keteraturan, dibuat dengan tekanan dan lebar tipis yang dibuat dengan keinginan si pembuatnya. Dibuat tanpa alat gambar sehingga hasilnya tidak eksak. Garis akan dirangkai menjadi bidang dan dengan efek arsir maka membentuk efek trimatra (volume).



**Tugas 1: latihan membuat garis, bidang dan bentuk.**

Anda diminta membuat garis. Selanjutnya garis dipertemukan menjadi bidang (segi empat, segi tiga dan lingkaran).

Buatlah pada kertas A3, pensil 2B dan buatlah 10 bidang geometris, masing-masing kertas dibuat dua bangun geometris.

Selamat bekerja



# MINGGU KE-2

Penjabaran isi Satuan Acara Perkuliahan

## **Cakupan Isi**

Cara menggambar bentuk geometris ( kubus, balok, silinder, tabung dan bola)

Cara menggunakan pensil untuk memberikan kesan gelap dan terang (lindap)

Kompetensi yang akan dicapai

Tugas

## **Tujuan Pembelajaran**

1. Mengetahui rencana perkuliahan, tugas dan tata tertibnya.
2. Memahami cara menggambar bentuk geometris sebagai dasar menggambar bentuk (benda).

## **Kriteria Penilaian**

Kompetensi mahasiswa dalam membuat garis, bidang, bentuk secara manual (tanpa menggunakan alat bantu penggaris dsb).

Kemampuan dalam membuat gambar dengan perspektif yang baik.

Metoda dan cara menggambar yang baik.

## **Penyampaian materi perkuliahan**

- tatap muka
- Diskusi
- Tugas Individu
- Kerja Studio (di kelas)

## **Pustaka**

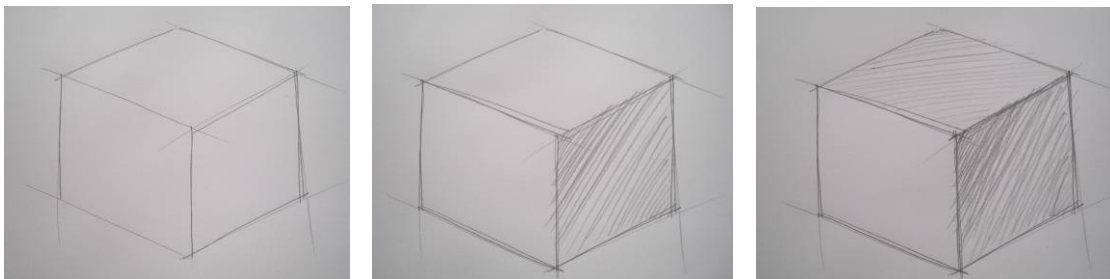
## **Kompetensi yang akan dicapai dalam pertemuan ini**

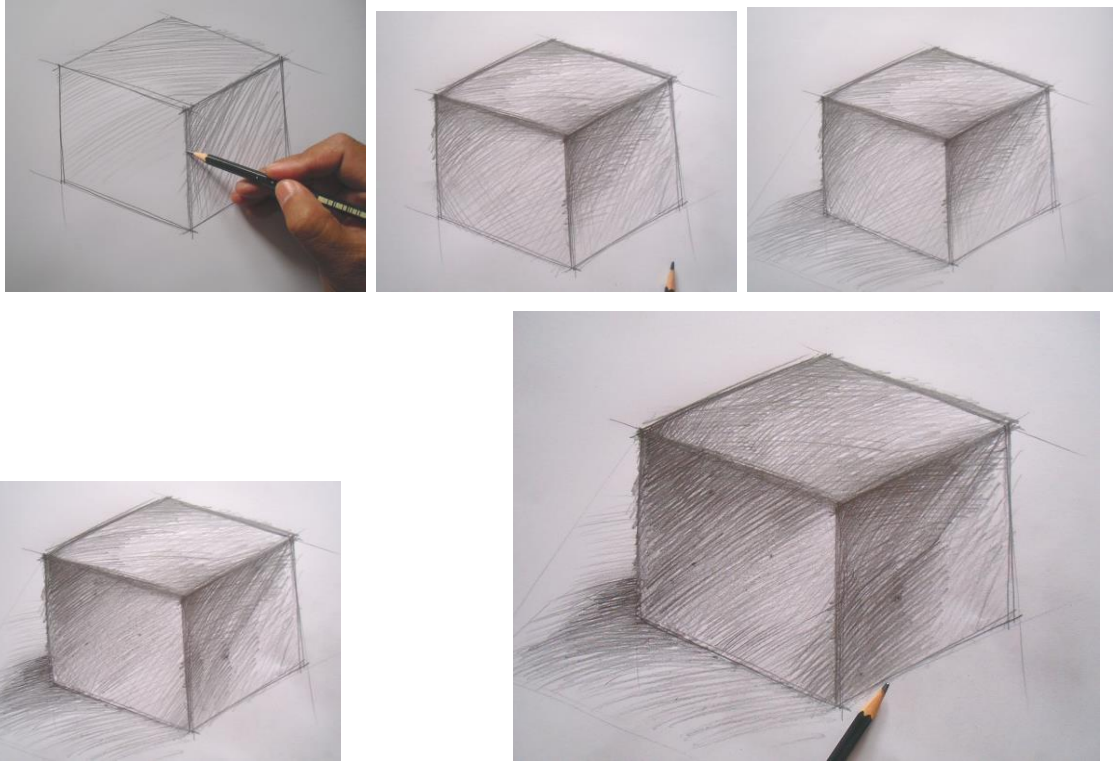
Mahasiswa dapat membuat garis, bidang, bentuk secara manual (tanpa menggunakan alat bantu penggaris dsb). Kemampuan dalam membuat gambar bentuk geometris dengan perspektif yang baik. Memahami metoda dan cara menggambar yang baik.

## **Materi Pengajaran**

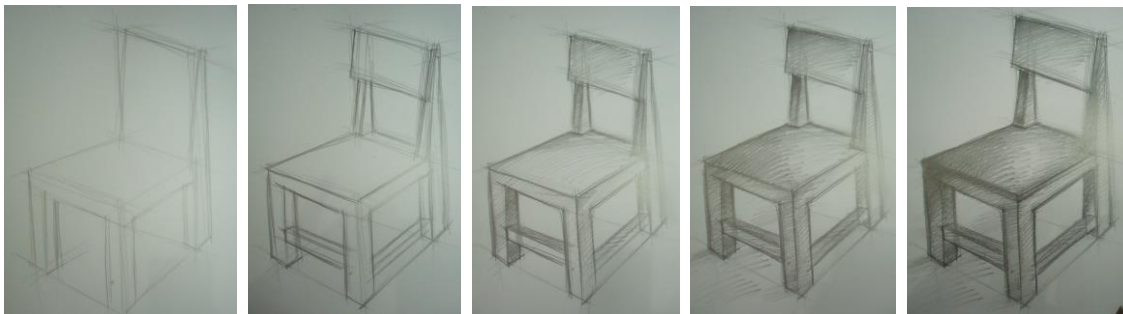
### **Membuat Bentuk**

Anda dapat memulai latihan dasar dengan mencoba membuat garis dengan arah horisontal, diagonal dan vertikal. Dari garis tersebut dapat anda kembangkan menjadi bidang dan selanjutnya menjadi bentuk. Bentuk yang anda buat dapat dimulai dari bentuk yang sederhana misalnya bujur sangkar setelah itu dikembangkan dengan duplikasi (perulangan bentuk) dengan garis bantu. Dari bentuk bujur sangkar tersebut selanjutnya dikembangkan lagi dalam bentuk bola, kerucut dan sebagainya. Di dalam latihan dasar sebaiknya anda tidak menggunakan pensil mekanik karena memiliki kelemahan yaitu mudah patah. Pensil kyu selain itu memiliki keunggulan yakni dapat digunakan dengan variasi lebar-tipis dan tekanan yang dapat diatur pembuatnya.





Oleh karena itu untuk mencapai gambar yang berdimensi maka diperlukan pengaturan lindap (efek gelap terang) terhadap gambar. Penggunaan kerapatan garis (arsir) harus dilakukan dengan cermat sehingga gambar tampak berdimensi. Kerapatan garis disebut *arsir*. Garis-garis yang searah membentuk volume bentuk disebut *cawi*.

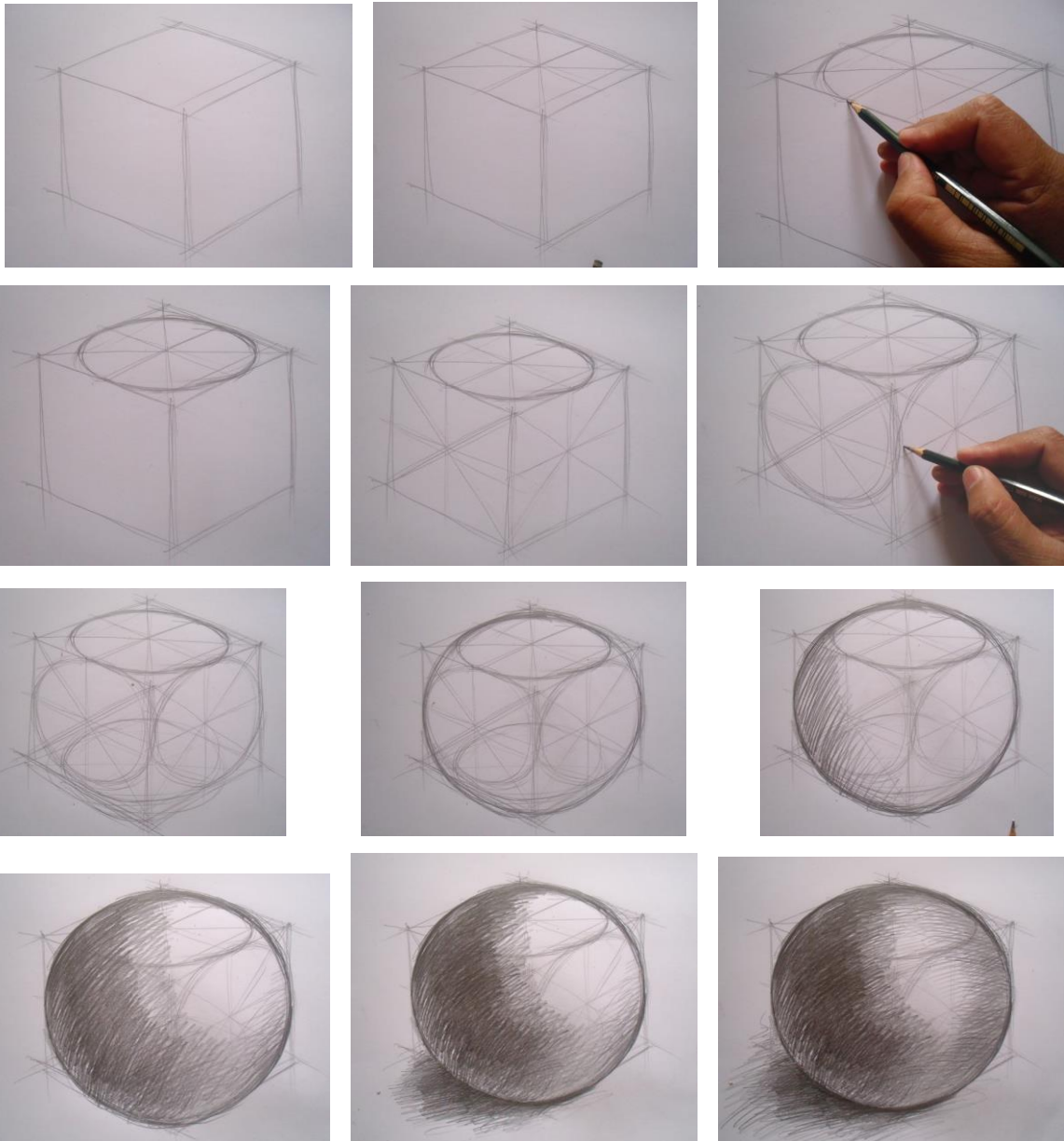


Untuk mengenal bentuk maka anda dapat mengenal bentuk benda disekitar anda dan coba anda imajinasikan apakah bentuk-bentuk tersebut dapat dikembalikan dalam bentuk dasar ? Pada dasarnya

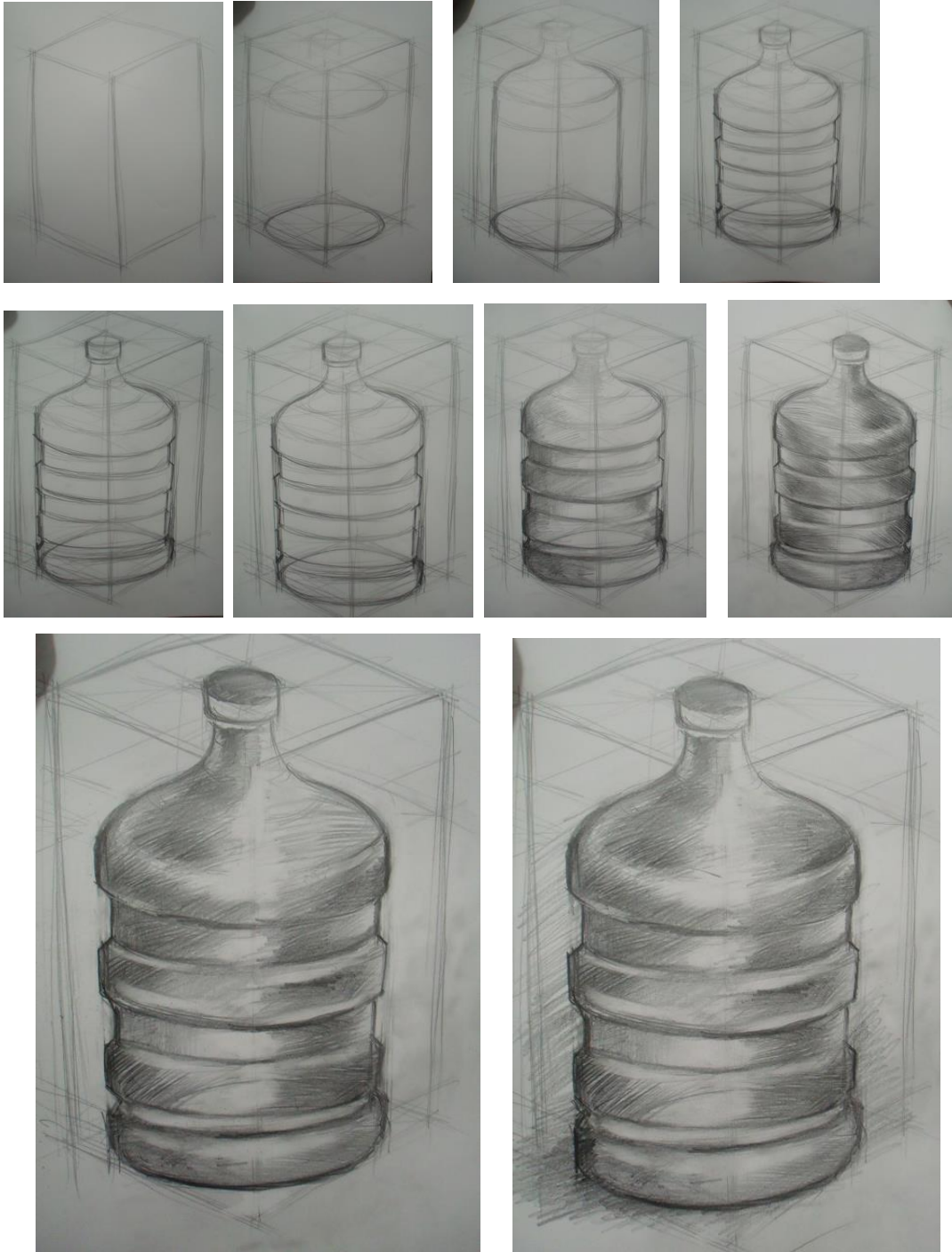
bentuk benda dapat dikelompokkan dalam dua macam bentuk yakni :

(1). Bentuk geometris

(2). Bentuk organis



**Membuat bola dapat dimulai dengan membuat bangun dasar dari kubus**



**Bangun silinder dapat dibuat dengan bangun dasar balok**

## Membuat efek gelap terang

Untuk membuat lindap yang baik maka kepekatan warna harus dapat dibuat dengan beberapa upaya yakni :

- (1). Dengan menggunakan pensil yang karbonnya lunak. (nomor pensil semakin besar misalnya 6B)
- (2). Dengan memberi tekanan pada pensil.
- (3). Dengan membuat garis/arsir yang semakin rapat.
- (4). Dengan mengkombinasikan 1,2 dan 3.



Beberapa contoh arsir:



Gambar 1.26. Arsir searah (Sumber: Taufiq)



Gambar 1.27. Arsir searah (Sumber: Taufiq)



Gambar 1.28. Arsir searah (Sumber: Taufiq)



Gambar 1.29. Arsir searah (Sumber: Taufiq)



Kepekaan anda membuat nuansa gelap terang pada tekanan garis dihasilkan dari kesempurnaan anda dalam memegang pensil. Posisi pegangan yang baik dihasilkan dengan meletakkan pensil diantara tiga jari-jari tangan. Pilihan bentuk pensil segi enam akan membuat pensil mudah dipegang . Pensil tersebut dapat dijepit dengan tiga jari sehingga tidak goyah sewaktu digunakan. Tiga jari tersebut adalah ibu jari dan jari tengah sebagai pemegang pensil yang bekerjasama menjepit pensil dan jari telunjuk yang berfungsi sebagai pengatur tekanan dan gerak pensil. Sedangkan jari manis dan kelingking berfungsi sebagai penyeimbang gerak (tumpuan tangan pada bidang kertas) dan pengontrol arah garis.

Posisi dalam memegang pensil adalah dengan menyisakan 3 cm dari ujung pensil. Pada saat anda membuat garis sebaiknya pandangan mata diarahkan pada bagian ujung pensil. Posisi pegangan seperti itu adalah untuk membuat garis sketsa pada gambar.



Biasanya pada saat anda menggambar proses awalnya adalah membuat sketsa gambar yang tipis terutama pada proses pencarian bentuk. Goresan-goresan halus merupakan bagian dari proses pencarian bentuk yang tidak harus dihapus. Selanjutnya anda akan membuat garis yang lebih pasti untuk menyempurnakan bentuk. Proses dalam menggambar tidak dapat melewati tahapan ini. Selanjutnya anda dapat melalui tahap yang lebih sempurna dengan membuat detil gambar. Penyempurnaan bentuk telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat detil gambar. Biasanya anda dapat membuat efek volume objek gambar dengan membuat arsiran dan efek gelap terang. Secara perlahan posisi memegang pensil dapat berubah menuju pegangan tangan yang mendekati ujung pensil. Anda dapat menyisakan ujung pensil hingga 2 cm atau 1 cm. Pegangan tangan yang mendekati ujung pensil akan memberi kekuatan tangan untuk memberi tekanan dan fokus pada objek-objek detil yang lebih kecil. Anda dapat melihat posisi tersebut pada gambar disamping.

Pada dasarnya prinsip cara memegang pensil dimaksudkan untuk memberi keleluasaan pada gerakan tangan sehingga tidak canggung. Otot-otot tangan harus dapat digerakan dengan sempurna agar dapat menarik garis dan memberi tekanan garis yang baik. Bagi orang-orang yang tidak biasa menggambar maka otot-otot tangan harus selalu dilatih melalui gerakan-gerakan tangan yang mengarah keseluruhan penjuror bidang kertas. Pada latihan awal dapat dilakukan melalui latihan membuat bidang geometris misalnya empat persegi panjang, balok hingga lingkaran dan bola. Latihan ini dapat ditambahkan dengan latihan membuat bentuk organis misalnya bentuk bidang yang tidak beraturan atau amuboit. Latihan ini dimaksudkan untuk melatih kelenturan otot-otot motorik halus.



**Tugas 2. : menggambar garis, bidang dan bentuk.**

Anda diminta membuat bangun geometris ( kubus, balok, silinder, bola dan kerucut). Buatlah terlebih dahulu garis, garis dipertemukan mendadi bidang, selanjutnya bidang-bidang tersebut dipertemukan menjadi bangun geometris. Bangun-bangun tersebut merupakan bentuk tiga dimensi. Untuk membuat bangun tabung, bola dan piramid maka buatlah dahulu bangun dasarnya berupa bangun kubus atau balok. Beberapa gambar ( 5 gambar) dibuat dengan arsir sehingga membentuk bangun geometris.



Kertas A3, pensil 2B dan buatlah 10 bangun geometris, masing-masing kertas dibuat dua bangun geometris.

# MINGGU KE-3

Penjabaran isi Satuan Acara Perkuliahan

## **Cakupan Isi**

Pengantar

Menggambar objek benda-benda

Kompetensi yang akan dicapai mahasiswa dapat mengoptimalkan kemampuan berpikir visualnya melalui pengamatan objek secara langsung

Tugas menggambar objek komposisi benda-benda

## **Tujuan Pembelajaran**

1. Mahasiswa dapat melakukan pengamatan visual dan mengoptimalkan kemampuan berpikir visualnya.
2. Mahasiswa dapat menggambar komposisi benda-benda dengan tampilan visual yang dapat memberi kesan ruang (volume), konstruksi bentuk yang baik, sudut pandang, karakter material dan proporsi objek yang baik.

## **Kriteria Penilaian**

Kompetensi mahasiswa dalam membuat garis, bidang, bentuk secara manual (tanpa menggunakan alat bantu penggaris dsb).

Kemampuan dalam membuat gambar dengan perspektif yang baik.

Metoda dan cara menggambar yang baik.

## **Penyampaian materi perkuliahan**

- tatap muka
- Diskusi
- Tugas Individu
- Kerja Studio (di kelas)

## **Pustaka**

## **Kompetensi yang akan dicapai dalam pertemuan ini**

Mahasiswa dapat memahami metoda dan cara menggambar yang baik melalui pengamatan langsung terhadap objek gambar.

## **Materi Pengajaran**

### **Persiapan Menggambar Model**

Di dalam proses melatih kepekaan pandangan mata maka diperlukan model sebagai perangkat dalam proses latihan menggambar. Model dapat berupa benda-benda, objek lingkungan atau manusia. Melalui model maka kita dapat memahami bentuk secara dimensional. Pandangan mata kita merupakan bagian yang penting dalam melatih koordinasi dengan pikiran. Proses persepsi akan melatih kita berpikir secara gambar. Sinyal-sinyal visual akan diterima secara sensorik pada mata dan dikirim ke otak yang selanjutnya dipersepsikan dengan pengetahuannya.

*Ada sebuah cerita mengenai 5 orang buta yang ingin mengetahui mengenai binatang besar yang disebut gajah. Masing-masing orang memutuskan untuk menaksir mengenai bentuk sebenarnya gajah tersebut. Orang pertama berusaha membayangkan bentuk gajah tersebut dengan memegang salah satu bagian dari tubuh gajah tersebut. Ia merasakan bagian yang datar pada bagian yang dipegang. Ia memegang perut, kemudian menyatakan bahwa gajah bentuknya seperti dinding yang kasar. Orang kedua menyatakan bahwa gajah bentuknya seperti tombak karena memegang bagian dari gadingnya. Orang ketiga menyatakan bahwa gajah bentuknya seperti ular setelah memegang belalainya. Orang keempat menyatakan bahwa gajah seperti pohon setelah memegang kakinya. Dan orang terakhir menyatakan gajah seperti kipas setelah memegang kupingnya.*

Dalam hal-hal yang pesifik pendapat mereka mungkin benar namun tidak dapat menjelaskan secara keseluruhan bentuk gajah yang utuh.

Proses melihat model akan membantu seseorang dalam memahami gajah secara utuh. Kelima orang tersebut telah membuat penggambaran terhadap model, namun karena tidak dipahami benar bentuknya maka pemahaman mengenai bentuk gajah dipersepsikan menjadi kurang tepat. Pemahaman bentuk gajah harus dipahami dalam pemahaman bentuk yang utuh. Oleh karena itu maka pemahaman secara dimensional melalui berpikir secara visual akan membuat seseorang memiliki konsep berpikir yang utuh. Model harus dilihat secara seksama dengan melakukan proses berpikir visual. Pemahaman bentuk tidak sekedar menghafal bentuk seperti memotret, akan tetapi melakukan imajinasi dalam pikiran visualnya. Melalui pengalaman maka bayangan visual tadi dikembangkan, tidak sekedar diduplikasi dalam pikiran seperti yang dilakukan cara berpikir komputer. Disinilah keunikan berpikir manusia karena manusia melakukan proses penyimpanan data namun tidak sekedar menyimpan melainkan menambahkan bahkan mengembangkan data sehingga outputnya akan berbeda. Hasilnya adalah bisa dijumpai ketika beberapa orang menggambar model yang sama maka hasilnya akan berbeda-beda.



**Susunlah objek yang anda gambar dengan memperhatikan komposisi objek dan penempatan objek yang akan diberikan aksentuasi. Pilihlah sudut pandang yang menarik dengan memperhatikan penggunaan format bidang kertas (horisontal atau vertikal)**

Seseorang yang memiliki pemahaman yang utuh terhadap objek maka dia memiliki kemampuan menghadirkan kembali secara visual objek tersebut dalam gambar meskipun tanpa melihat model.

Sebuah nasehat dari seorang guru gambar adalah: pandanglah objek beberapa saat, pejamkanlah mata, maka akan tertinggal bayangan visual yang terekam dalam mata. Selanjutnya ingatkan kembali dalam pikiran visual dan gambarkan bayangan visual itu. Percayalah, Matamu adalah Gurumu.



**Proses menggambar dapat dimulai dengan membuat terlebih dahulu sketsa gambar. Perhatikan rana gambar. Rana adalah keseimbangan bidang kertas dengan gambar. Gambar dibuat tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar. Setelah itu buatlah gambar dengan garis yang memberi ketegasan. Garis bantu sebaiknya tidak dihapus( tidak digunakan penghapus!).**



**Setelah gambar sudah tampak bentuknya, anda dapat memberikan kesan gelap terang (lindap). Gelap terang pada proses menggambar berbeda dengan gelap terang pada pemotretan (fotografi). Gelap terang tidak dibuat dengan cara yang pasti, jadi yang lebih penting adalah gambar tampak enak dilihat dan menarik.**



**Pada penggambaran material kain maka yang harus diperhatikan adalah pada efek lipatan kain yang harus memberikan kesan lentur seperti sifat materialnya.**



**Tugas 3: menggambar komposisi bentuk geometris**

Anda diminta menggambar objek komposisi benda-benda yang anda didepan anda. Perhatikan komposisi, sudut pandang dan rana gambar sehingga gambar tampak menarik. Perhatikan pula efek gelap sehingga objek yang anda gambar memiliki kesan ruang dan dimensional.

Kertas A3 dengan teknik pensil Anda tidak boleh menggunakan penggaris dan penghapus.

Selamat bekerja!

# MINGGU KE-4

Penjabaran isi Satuan Acara Perkuliahan

## **Cakupan Isi**

Pemahaman mengenai dasar-dasar perspektif

Tugas

## **Tujuan Pembelajaran**

- 1 Mahasiswa dapat memahami faktor-faktor terjadinya gambar perspektif.
- 2 Dapat membuat gambar perspektif dengan satu titik hilang, dua titik hilang dan tiga titik hilang.

## **Kriteria Penilaian**

Kompetensi mahasiswa dalam membuat garis, bidang, bentuk secara manual (tanpa menggunakan alat bantu penggaris dsb).

Kemampuan dalam membuat gambar dengan perspektif yang baik.

Metoda dan cara menggambar yang baik.

## **Penyampaian materi perkuliahan**

- tatap muka
- Diskusi
- Tugas Individu
- Kerja Studio (di kelas)

## **Pustaka**

Cole, Alec Vicat.1976.

*Perspectiva for Artist*. New Cork: Dover Publication,Inc.

Coulin, Claudius.1966.



*Step by Step Perspective Drawing*. New York : Van Nostrand  
Reinhold  
Company.

(Diambil dari buku “Gambar Teknik, Diktat untuk Mata Kuliah  
Gambar Teknik Jilid 1 dan 2. Program Studi Desain Interior, Jurusan  
Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung,  
2001”. Disusun oleh Drs. Hary Lubis)

referensi by : <http://indra15.multiply.com/journal/item/23>

## **Kompetensi yang akan dicapai dalam pertemuan ini**

Mahasiswa dapat membuat garis, bidang, bentuk secara manual (tanpa menggunakan alat bantu penggaris dsb).

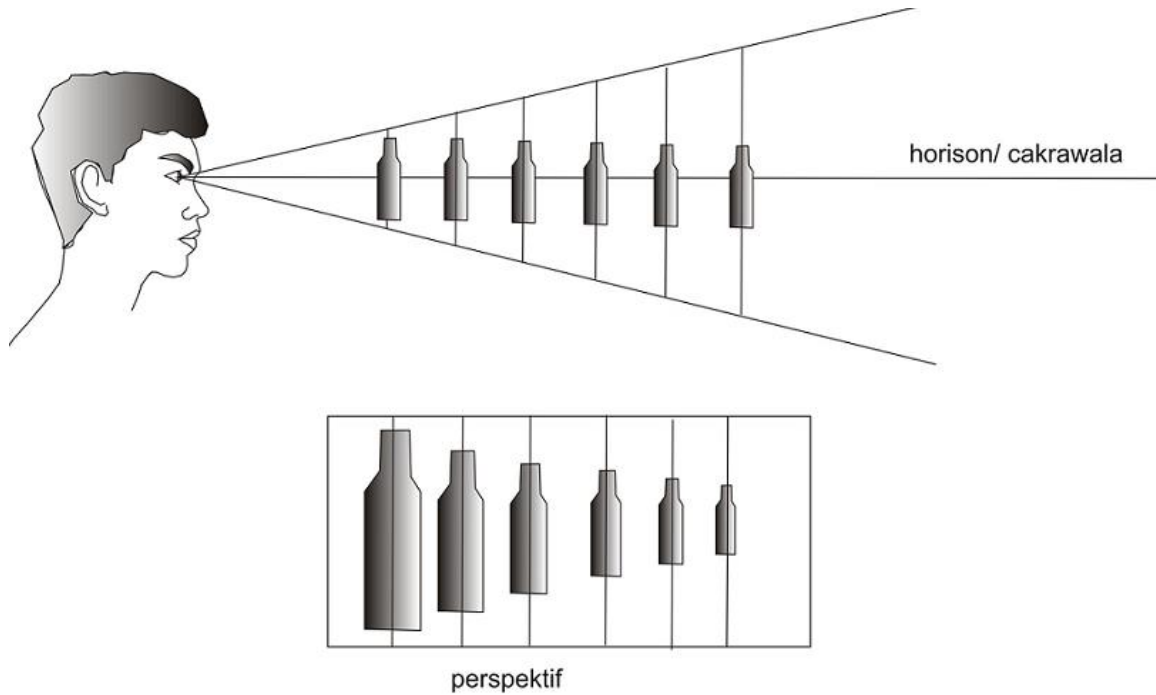
Kemampuan dalam membuat gambar dengan perspektif yang baik.

Metoda dan cara menggambar yang baik.

## **Materi Pengajaran**

### **Perspektif**

Kata perspektif berasal dari bahasa latin *perspicere* yang berarti melihat tembus. Menggambar perspektif adalah menggambar suatu benda sesuai dengan pandangan atau penglihatan sebenarnya. Benda – benda yang dekat dengan pemandangan mata bila menjauh semakin kecil dan hilang dari pandangan mata. Hal tersebut disebabkan oleh keterbatasan penglihatan manusia. Manusia memiliki kemampuan ketajaman penglihatan dibawah beberapa jenis binatang. Beberapa jenis binatang (misalnya burung elang) memiliki ketajaman penglihatan dengan kemampuannya dapat melihat objek yang sangat jauh. Sedangkan manusia akan mengalami kesulitan melihat benda-benda yang jauh dengan jelas.



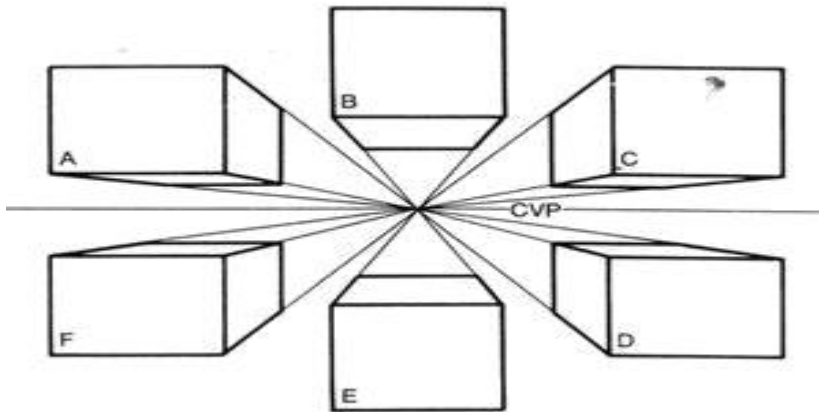
Pada umumnya, seseorang yang mempelajari cara menggambar perspektif akan menggunakan cara menggambar dengan perspektif moderen. Cara tersebut seperti pada wujud penglihatan seperti pada hasil pemotretan (kamera) dengan objek yang dihasilkan semakin jauh akan semakin kecil.



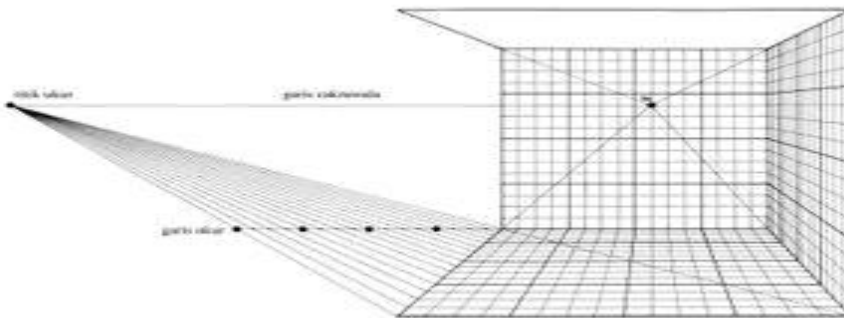
**Gambar satu titik hilang (sumber gambar karya Nashir S)**

### 1. Perspektif Satu Titik Hilang

Perspektif satu titik hilang merupakan cara menggambar perspektif yang paling mudah, karena keseluruhan objek pada bidang gambar dapat diukur dengan skala. Walaupun cara ini yang termudah, gambar perspektif satu titik hilang dapat terlihat alami namun juga sangat mudah terdistorsi.



Konstruksi perspektif satu titik hilang didasari oleh kenyataan bahwa garis vertikal digambarkan secara vertikal, garis horisontal digambarkan secara horisontal, dan hanya garis-garis yang menunjukkan kedalaman perspektif yang bertemu pada satu titik hilang (kecuali garis-garis melintang yang memiliki sudut selain  $0^\circ$  dan  $90^\circ$  terhadap garis normal/cakrawala).



Perspektif satu titik hilang menggambarkan sebuah objek dengan satu titik pedoman yang menghubungkan dengan bidang gambar. Metode ini menggunakan hanya satu titik hilang di mana semua garis perspektif tersebut akan tertuju, serta satu titik ukur yang berperan pula sebagai titik diagonal (lihat gambar).

Gambar perspektif satu titik hilang sangat membantu dalam proses awal dan pengembangan gagasan sebuah desain, namun jarang sekali digunakan para desainer untuk presentasi akhir sebuah desain.

## 2. Perspektif Dua Titik Hilang

Perspektif dua titik hilang menggambarkan objek dengan menggunakan dua titik hilang yang terletak berjauhan di sebelah kanan dan kiri pada garis cakrawala. Perspektif dua titik hilang memberikan kesempatan untuk menggambarkan sudut terdekat atau terjauh dari sebuah objek atau ruangan. Dalam perspektif dua titik hilang, sudut ruangan atau

tepi sebuah objek digambar terlebih dahulu dan dapat digunakan sebagai skala secara horisontal dan vertikal, untuk kemudian ditarik garis dari titik hilang.



Seperti dalam perspektif satu titik hilang, garis cakrawala digambarkan secara horisontal dan ditentukan oleh tinggi mata pengamat.

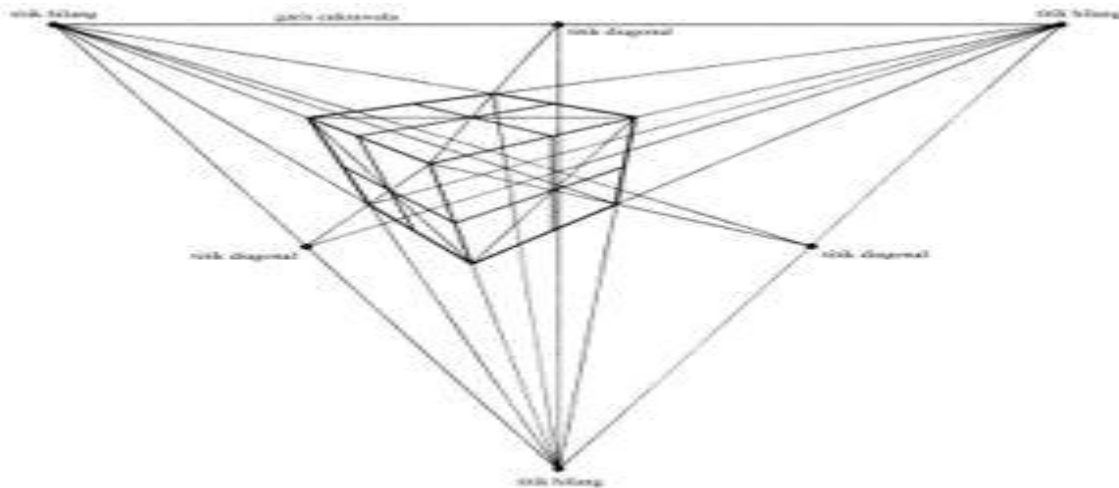


Berbeda dari garis cakrawala dan elemen-elemen yang terletak di garis cakrawala, tidak ada garis horisontal yang ditemukan pada perspektif dua titik hilang – kecuali pada objek-objek yang memiliki kemiringan 45o, semua garis yang secara nyata terlihat sejajar horisontal akan terlihat miring menuju ke dua titik hilang.

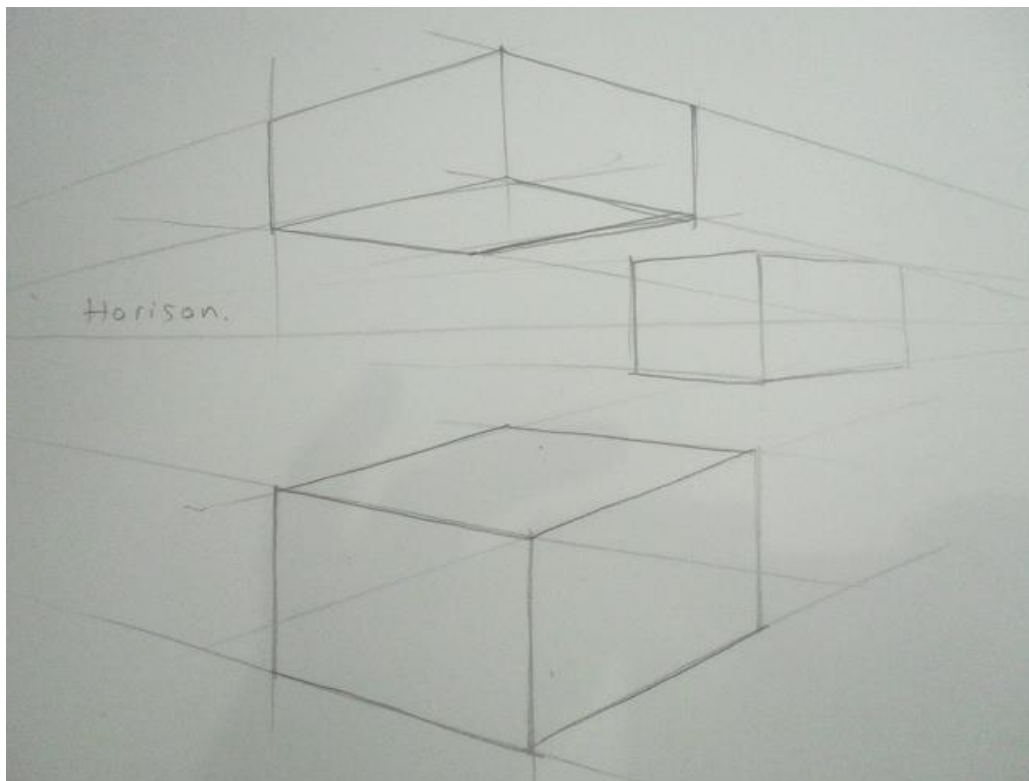
Hanya ada satu garis horisontal dan vertikal yang digunakan sebagai skala pengukuran, yaitu garis horisontal dan vertikal pada sudut terdekat atau terjauh dari objek tersebut (dianjurkan menggunakan garis pada sudut terjauh dari objek tersebut). Perspektif dua titik hilang sangat sulit untuk digambar secara terukur. Bagaimanapun, perspektif dua titik hilang menampilkan gambar yang terlihat lebih alami dengan sedikit distorsi dibanding metode perspektif yang lainnya.

### 3. Perspektif Tiga Titik Hilang

Perspektif tiga titik hilang sangat tidak biasa untuk digunakan pada ilustrasi atau presentasi desain interior. Secara umum, perspektif tiga titik hilang terbentuk dari dua titik hilang yang terletak di garis cakrawala dan satu titik hilang tambahan yang terletak di atas atau di bawah garis cakrawala, segaris lurus secara vertikal dengan titik diagonal, sehingga bila ditarik garis berurutan dari ketiga titik hilang tersebut akan membentuk segitiga sama sisi, yaitu segitiga yang memiliki sudut yang sama, yaitu  $60^\circ$  (lihat gambar).



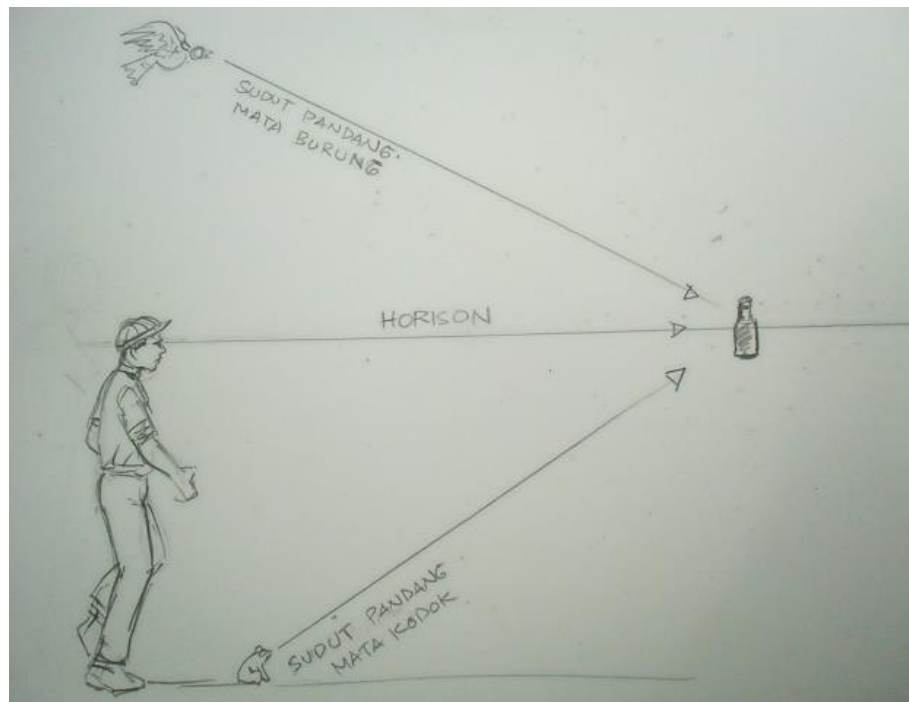
Penggunaan metode tiga titik hilang dapat menyebabkan distorsi yang berlebihan karena hampir semua garis tertuju pada titik hilang-titik hilang. Ini berarti dalam menggambarkan perspektif tiga titik hilang membutuhkan kemampuan visualisasi yang sangat baik. Walaupun begitu, perspektif tiga titik hilang masih dapat diukur, yaitu dengan menggunakan titik diagonal yang berjumlah tiga buah yang terletak di antara ketiga titik hilang (lihat gambar). Perspektif tiga titik hilang biasanya digunakan pada benda-benda arsitektural yang berukuran sangat besar, seperti gedung-gedung bertingkat. Hasil yang ditampilkan perspektif tiga titik hilang biasa disebut 'penglihatan mata burung' bila titik hilang berada di bawah garis cakrawala, dan 'penglihatan mata semut' atau 'penglihatan mata kodok' bila titik hilang berada di atas garis cakrawala.







**Efek visual fotografis menghasilkan pandangan seperti perspektif moderen.**



**Pandangan manusia terhadap objek benda yang dilihat berdasarkan sudut pandangnya.**

**Tugas 4. : menggambar ruang kelas dan isinya.**

Anda diminta menggambar ruangan kelas dengan sudut pandang yang menarik dengan menggunakan satu titik hilang.

Ukuran kertas A2, teknik pensil. Buatlah arsir sehingga gambar memiliki kesan ruangan.

Selamat bekerja!

# MINGGU KE-5

Penjabaran isi Satuan Acara Perkuliahan

## **Cakupan Isi**

Pengantar

Kemampuan menggambar perspektif objek diluar ruang (gedung-gedung)

Kompetensi yang akan dicapai

Tugas

## **Tujuan Pembelajaran**

1. Mahasiswa mampu menggambar objek-objek berukuran besar diluar ruang
2. Memeiliki kepekaan dalam menggambar objek dengan perspektif yang baik

## **Kriteria Penilaian**

Kompetensi mahasiswa dalam membuat garis, bidang, bentuk secara manual (tanpa menggunakan alat bantu penggaris dsb).

Kemampuan dalam membuat gambar dengan perspektif yang baik.

Metoda dan cara menggambar yang baik.

## **Penyampaian materi perkuliahan**

- tatap muka
- Diskusi
- Tugas Individu
- Kerja Studio (di kelas)

## **Pustaka**

### **Kompetensi yang akan dicapai**

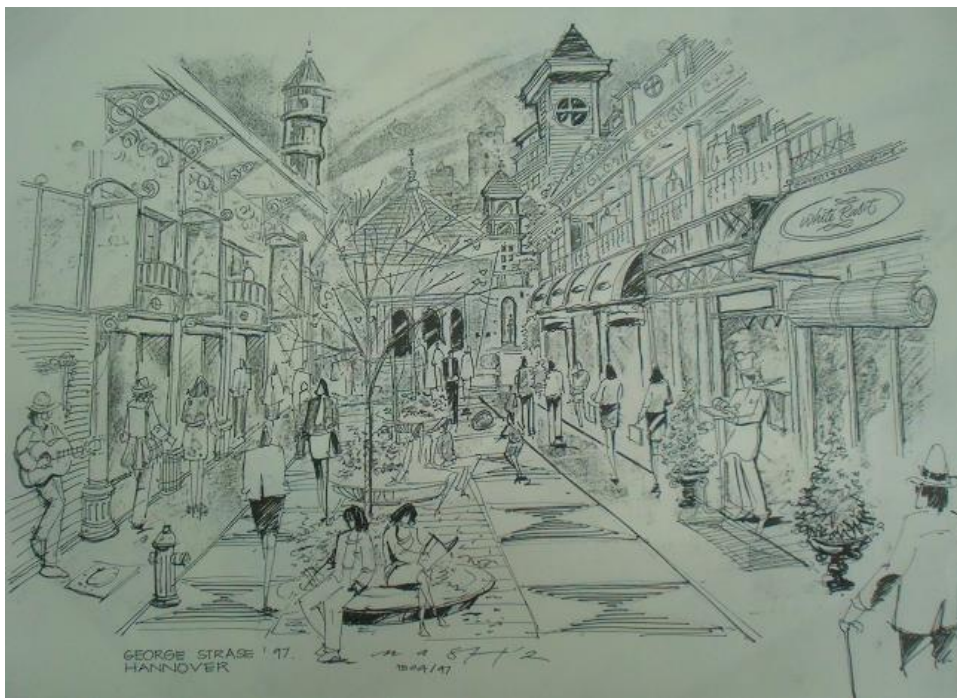
Mahasiswa dalam membuat garis, bidang, bentuk secara manual (tanpa menggunakan alat bantu penggaris dsb) untuk menggambar objek-objek diluar ruang.

Kemampuan dalam membuat gambar dengan perspektif yang baik dengan dua titik hilang atau tiga titik hilang.

Mahasiswa memahami metoda dan cara menggambar yang baik.

### **Materi Pengajaran**

Menggambar objek-objek diluar ruang memerlukan kepekaan dalam membuat gambar dengan perspektif yang baik. Objek-objek dengan ukuran yang kecil-kecil akan tampak dengan ukuran yang seperti sesungguhnya, artinya hampir tidak terjadi distorsi ukuran seperti pada objek-objek dengan ukuran yang besar.



**Didalam membuat gambar diluar ruang maka diperlukan kepekaan dalam membuat gambar dengan perspektif yang baik.**

Gunakanlah matamu dan perhatikan garis horison ketika melakukan kegiatan menggambar diluar ruang. Pilihlah jenis perspektif yang paling sesuai untuk menggambar objek diluar ruang.

**Tugas 5. Menggambar gedung-gedung.**

Anda diminta menggambar objek ekterior gedung-gedung. Perhatikan sudut pandang yang anda gunakan dan garis horison yang anda gunakan. Berikan efek gelap terang sehingga gambar anda memiliki kesan ruang.

Teknik pensil 2b dengan ukuran kertas A2.

Selamat bekerja!

## **MINGGU KE-6**

**UTS (menggambar komposisi bentuk geometris dikelas, diberikan arsir yang memberi kesan gelap terang (lindap)).**

# **MINGGU KE-7**

Penjabaran isi Satuan Acara Perkuliahan

## **Cakupan Isi**

Menggambar objek benda-benda tidak beraturan

Tugas

## **Tujuan Pembelajaran**

- 1 Mahasiswa dapat memiliki kelenturan dalam menggambar objek-objek yang tidak beraturan..

## **Kriteria Penilaian**

Mahasiswa dapat menggambar bentuk benda yang tidak beraturan dengan kontrol bentuk melalui bangun geometris.

## **Penyampaian materi perkuliahan**

- tatap muka
- Diskusi
- Tugas Individu
- Kerja Studio (di kelas)

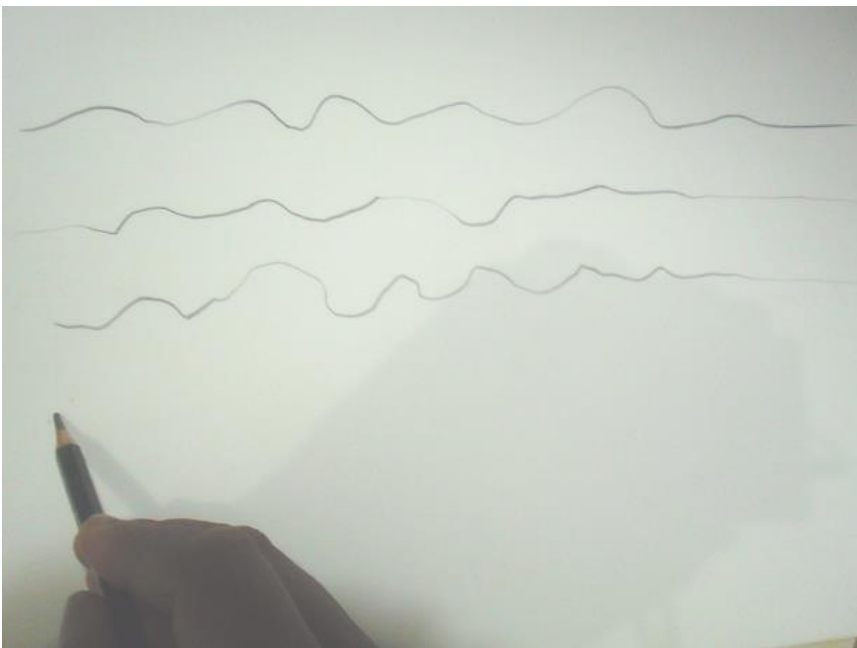
## **Pustaka**

### **Kompetensi yang akan dicapai**

Mahasiswa dapat menggambar objek benda-benda yang tidak beraturan. Mahasiswa mampu melakukan kontrol bentuk terhadap objek benda yang digambar dengan bentuk dasar bangun geometris.

### **Materi Pengajaran**

Didalam proses menggambar maka seorang penggambar harus dapat membuat gambar bentuk an organis (tidak beraturan) yang umumnya merupakan objek benda-benda yang berasal dari alam. Oleh karena itu diperlukan ketrampilan khusus yakni dalam membuat garis-garis tidak beraturan, dengan melakukan gerakan-gerakan yang lentur. Namun demikian, bagi seorang penggambar maka kemampuan membayangkan obyek-obyek tersebut dengan acuan bentuk geometris sangatlah diperlukan. Apapun bentuk yang dilihat secara tiga dimensi dapat dilakukan pendekatan bentuk secara geometris. Cara ini sangat membantu dalam memahami konstruksi bentuk objek yang digambar.

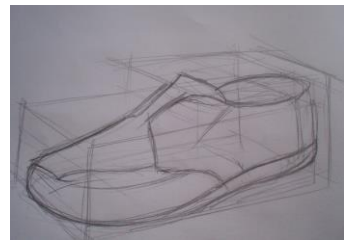
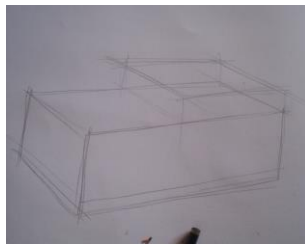




Kelenturan gerak tangan harus selalu dilatih dengan mengupayakan gerak beberapa sendi tangan yang berulang-ulang. Awal latihan ini mungkin dirasakan canggung, namun sebaiknya terus dilatih agar kualitas gambar anda semakin meningkat.

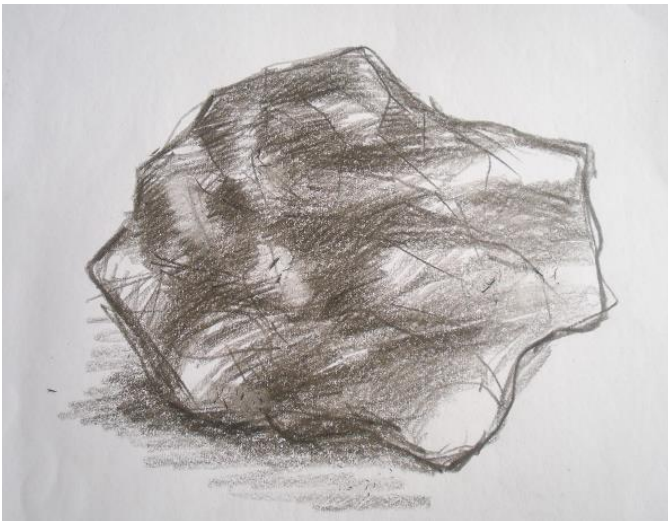
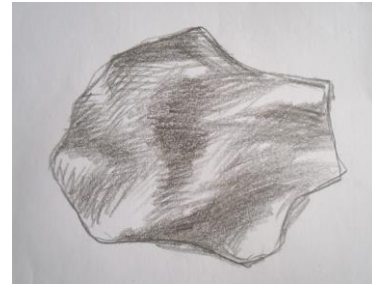
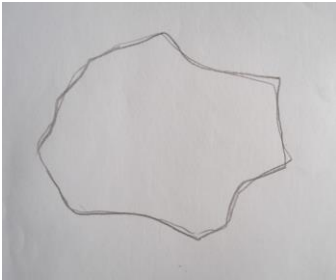
Latihan yang harus dilakukan adalah dengan mengoptimalkan fungsi jari-jari anda. Jari telunjuk berperan sebagai jari yang memberikan tekanan terhadap pensil. Apabila anda akan membuat tekanan pensil yang keras maka jari telunjuk berperan sebagai penekan pensil. Ibu jari dan jari tengah berperan sebagai penjepit pensil, keduanya harus selalu kokoh dalam menjepit pensil. Sedangkan jari manis dan kelingking adalah sebagai jari penyeimbang dan kaki-kaki yang memberi kekuatan pada bidang kertas.

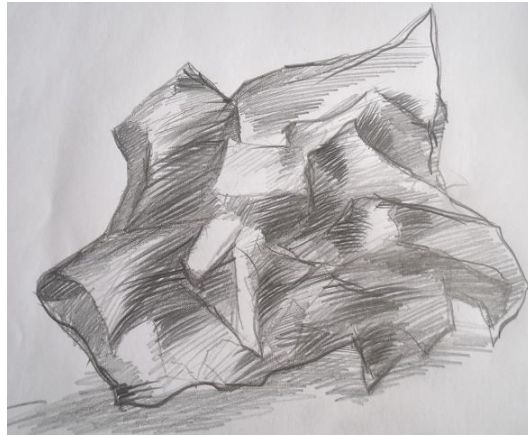
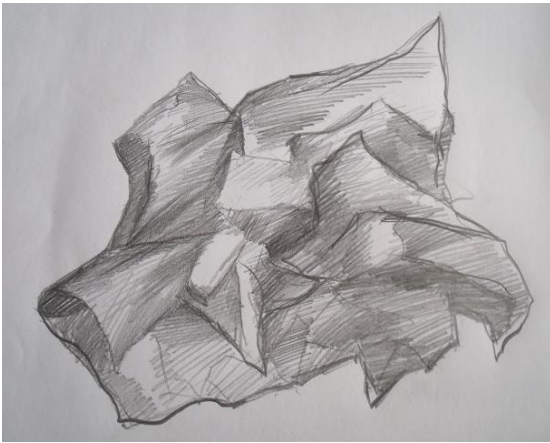
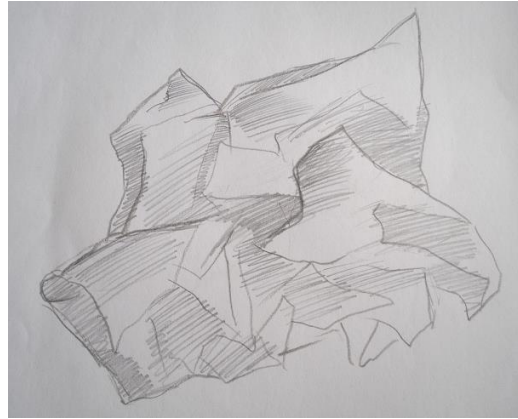
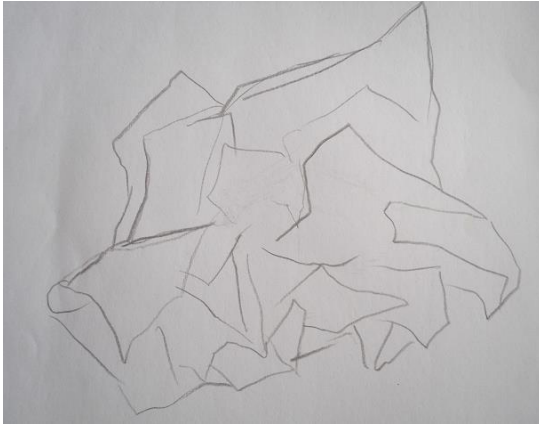
Teruslah berlatih, karena modul ini hanya sebagai pengiring latihan anda.





**Menggambar objek tidak beraturan dengan material kulit, kain seperti menggambar objek sepatu diatas diperlukan kemampuan membayangkan bentuk dasar geometrisnya. Buatlah bentuk dasar geometrisnya untuk membantu membuat bentuk dasar objek tersebut.**





**Didalam menggambar objek tidak beraturan diperlukan kelenturan gerak tangan sehingga dapat dicapai garis yang tidak beraturan.**

**Tugas.6. menggambar benda-benda an organis**

Anda diminta menggambar objek benda-benda (sepatu, kain, batu-batuan, pecahan keramik dan kertas). Buatlah komposisi yang menarik selanjutnya anda gambar pada bidang kertas A3.

Teknik pensil 2b dengan arsiran yang memberi kesan gelap terang.

Selamat bekerja!

# MINGGU KE-8

Penjabaran isi Satuan Acara Perkuliahan

## **Cakupan Isi**

Pengantar

Menggambar komposisi objek benda-benda

Kompetensi yang akan dicapai

Tugas

## **Tujuan Pembelajaran**

1. Mahasiswa dapat menggambar komposisi benda-benda (organis dan an organis) dalam komposisi yang baik.

## **Kriteria Penilaian**

Kompetensi mahasiswa dalam membuat garis, bidang, bentuk secara manual (tanpa menggunakan alat bantu penggaris dsb).

Kemampuan dalam membuat komposisi gambar dengan kesan ruang, kesan material yang baik

Metoda dan cara menggambar yang baik.

## **Penyampaian materi perkuliahan**

- tatap muka
- Diskusi
- Tugas Individu
- Kerja Studio (di kelas)

## **Pustaka**

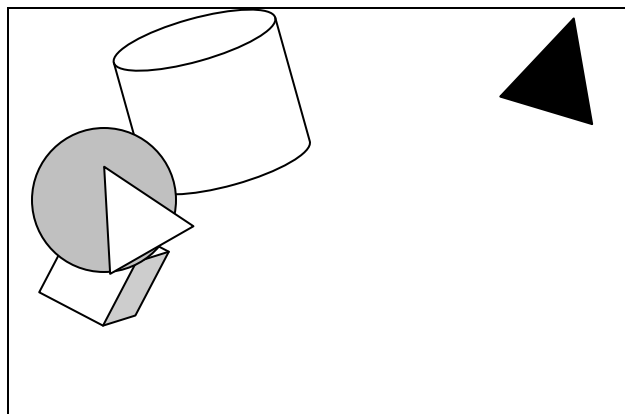
### **Kompetensi yang akan dicapai**

Mahasiswa dapat menggambar objek benda-benda dengan komposisi yang baik. Mahasiswa mampu menerapkan prinsip-prinsip seni rupa dalam menggambar. Mahasiswa dapat mengaplikasikan beberapa alat gambar dalam menggambar

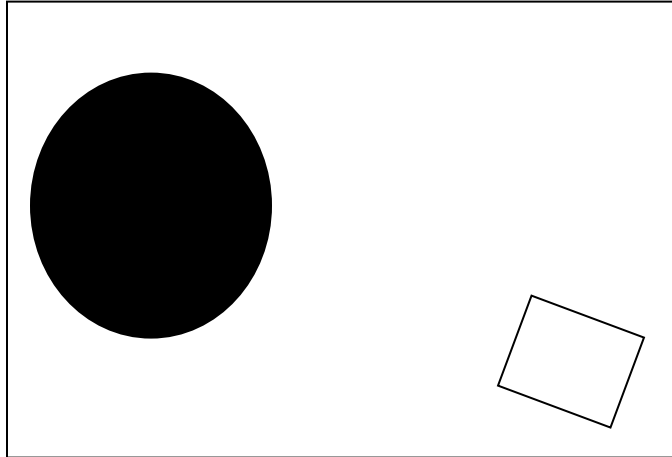
### **Materi Pengajaran**

Komposisi merupakan ketrampilan memadukan objek-objek yang digambar sehingga tampak menarik dilihat. Bagi seseorang yang menekuni bidang seni rupa dan desain kemampuan menata komposisi objek sehingga gambar tampak menarik. Didalam menata komposisi objek gambar maka beberapa prinsip yang digunakan adalah :

1. Harmoni : adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek, adanya keselarasan dan kesesuaian anantara bagian yang satu dengan yang lain
2. Proporsi: perbandingan bagian yang satu dengan lainnya
3. Balance atau keseimbangan (simetris / formal dan asimetris)
4. Irama
5. Aksen / *center of interest*: pusat perhatian
6. *Unity*: kesatuan bentuk



**Komposisi objek benda-benda yang tidak ada kesatuan (unity)**



**Komposisi yang berat sebelah**



**Didalam menggambar maka keseimbangan objek gambar dan bidang kertas harus diperhatikan disamping komposisi objek gambar yang baik.**





**Komposisi buah-buahan karya tugas mahasiswa**

**Tugas 7 : menggambar komposisi benda-benda.**

Anda diminta menggambar objek benda-benda dengan komposisi yang baik. Perhatikan rana dan lindap gambar. Teknik gambar (cat poster atau mix media).

Kertas A3, Selamat bekerja!



# MINGGU KE-9

Penjabaran isi Satuan Acara Perkuliahan

## **Cakupan Isi**

Cara menggambar pohon

Konstruksi gambar pohon

Tugas

## **Tujuan Pembelajaran**

1. Mahasiswa dapat memahami cara menggambar melalui proses perencanaan yang baik, dengan pemahaman bentuk dasar geometris dalam menggambar objek an organis (pohon).

## **Kriteria Penilaian**

Kompetensi mahasiswa dalam membuat garis tidak beraturan, bidang, bentuk secara manual (tanpa menggunakan alat bantu penggaris dsb).

Kemampuan dalam membuat gambar dengan konstruksi bentuk yang baik/ bentuk dasar.

Metoda dan cara menggambar yang baik.

## **Penyampaian materi perkuliahan**

- tatap muka
- Diskusi
- Tugas Individu
- Kerja Studio (di kelas)

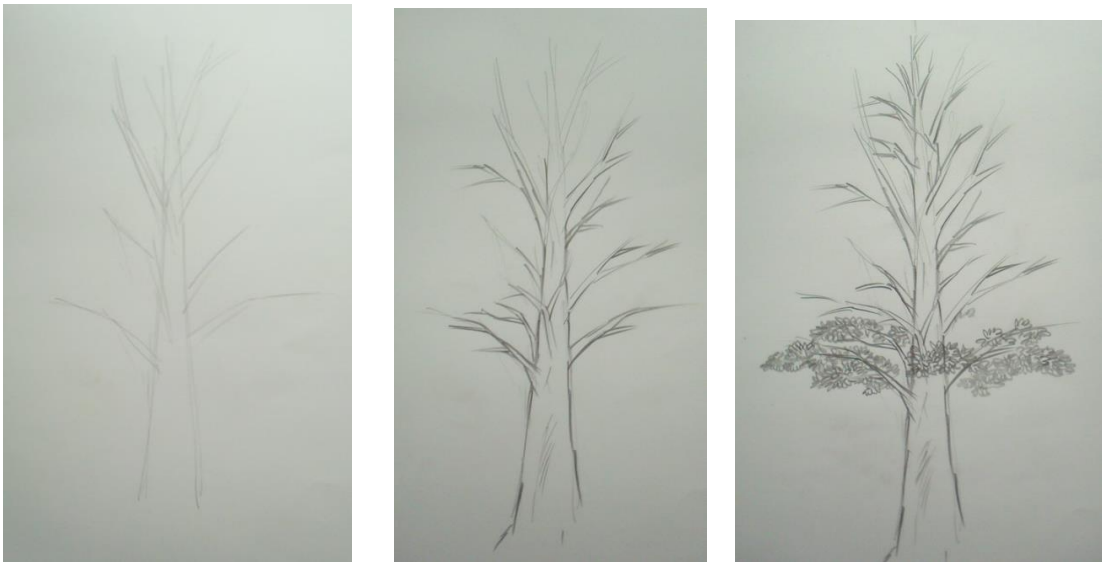
## **Pustaka**

### **Kompetensi yang akan dicapai**

Mahasiswa dapat menggambar objek pohon dengan baik. Mahasiswa mampu melakukan penghayatan terhadap karakter pohon dan melakukan kontrol bentuk terhadap objek benda yang digambar dengan bentuk dasar bangun geometris.

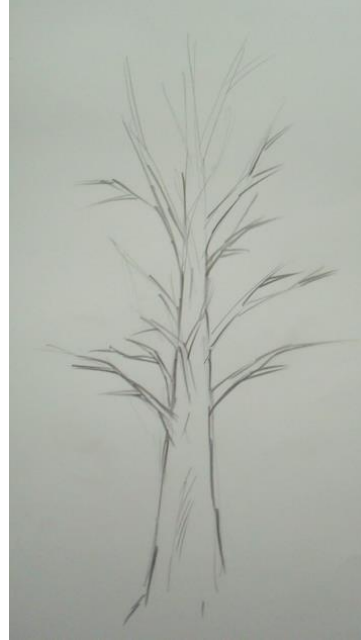
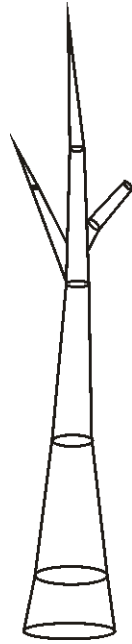
### **Materi Pengajaran**

Objek benda yang sering digambar selain binatang dan manusia adalah pohon. Didalam menggambar pohon maka mahasiswa harus dapat melakukan pengamatan terhadap objek dengan baik. Pada dasarnya latihan menggambar pohon adalah cara untuk melatih ketrampilan menggambar dengan melihat keteraturan bentuk pohon yang digambar tersebut.



Setiap pohon memiliki system bentuk yang hampir serupa. Bentuk bagian yang besar terdapat pada bagian bawah dan semakin lama semakin mengecil hingga pada bagian ujungnya. Bentuk dasar pohon menyerupai bentuk silinder dan akhirnya seperti kerucut. Namun yang menarik dalam pemahaman karakter pohon adalah bahwa pohon

merupakan bentuk yang hidup sehingga memiliki kecenderungan untuk bergerak keatas.



Berat bagian daun dan ranting akan memberikan kesan berat dengan gaya gravitasi bumi, sehingga tampak menuju kebawah namun seakan-akan mengarah keatas.





**Tugas 8 : menggambar pohon**

Anda diminta menggambar objek pohon. Perhatikan rana dan lindap gambar. Teknik gambar pensil 2B

Kertas A3, Selamat bekerja!

# MINGGU KE-10

Penjabaran isi Satuan Acara Perkuliahan

## **Cakupan Isi**

Cara menggambar binatang

Konstruksi bentuk binatang

Tugas

## **Tujuan Pembelajaran**

1. Mahasiswa dapat memahami konstruksi bentuk binatang
2. Mahasiswa dapat melakukan studi proporsi tentang binatang berkaki empat,

## **Kriteria Penilaian**

Kompetensi mahasiswa dalam membuat garis, bidang, bentuk secara manual (tanpa menggunakan alat bantu penggaris dsb).

Kemampuan dalam membuat gambar dengan perspektif yang baik.

Metoda dan cara menggambar yang baik.

## **Penyampaian materi perkuliahan**

- tatap muka
- Diskusi
- Tugas Individu
- Kerja Studio (di kelas)

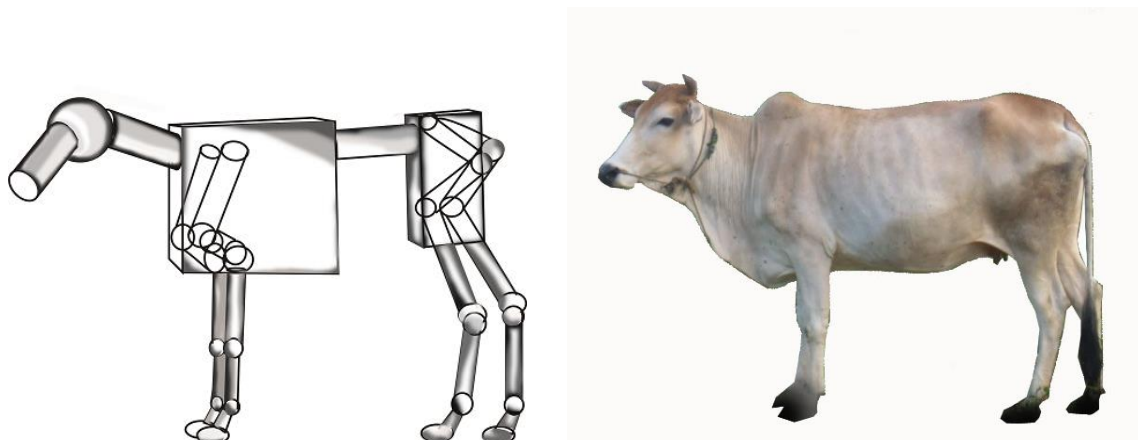
## **Pustaka**

### **Kompetensi yang akan dicapai**

Mahasiswa dapat menggambar objek binatang dengan baik. Mahasiswa mampu melakukan penghayatan terhadap karakter bentuk binatang dan melakukan studi bentuk terhadap objek binatang yang mencakup proporsi, konstruksi dan bentuk dasarnya.

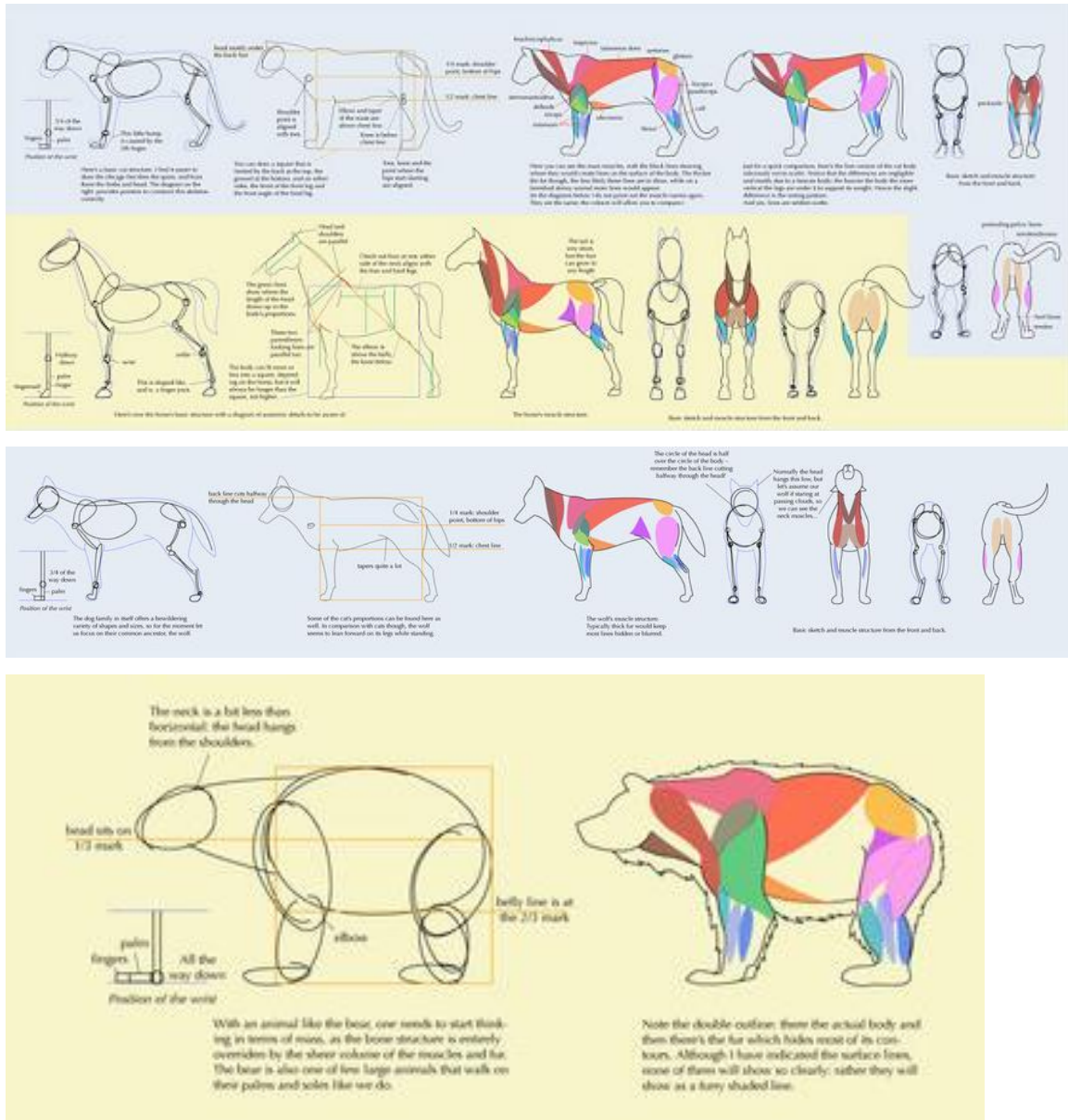
### **Materi Pengajaran**

Setelah anda belajar mengenai bentuk-bentuk geometris maka kini anda akan semakin mudah dalam mempelajari cara menggambar binatang dengan pendekatan bentuk geometris. Pada dasarnya, studi bentuk binatang dapat dilakukan melalui pendekatan bentuk geometrisnya.



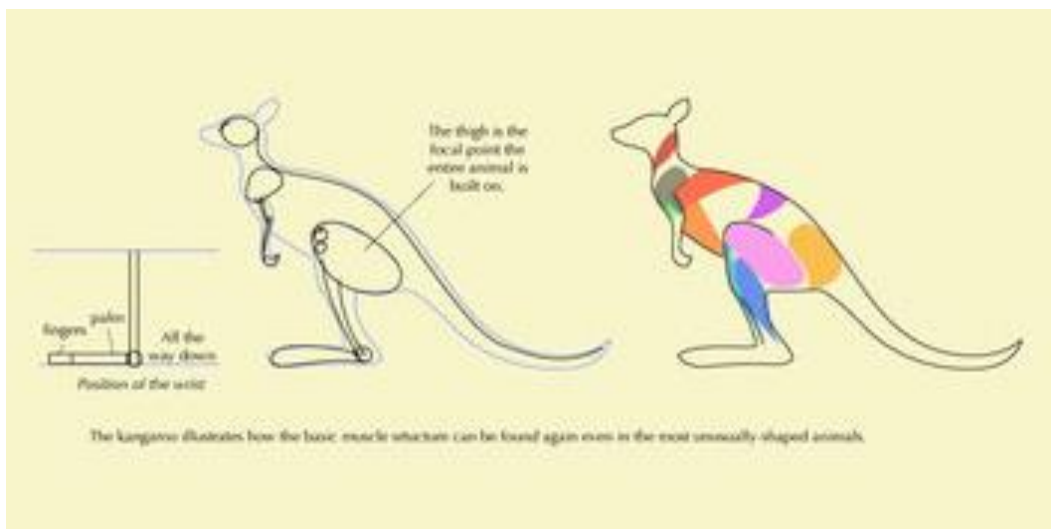
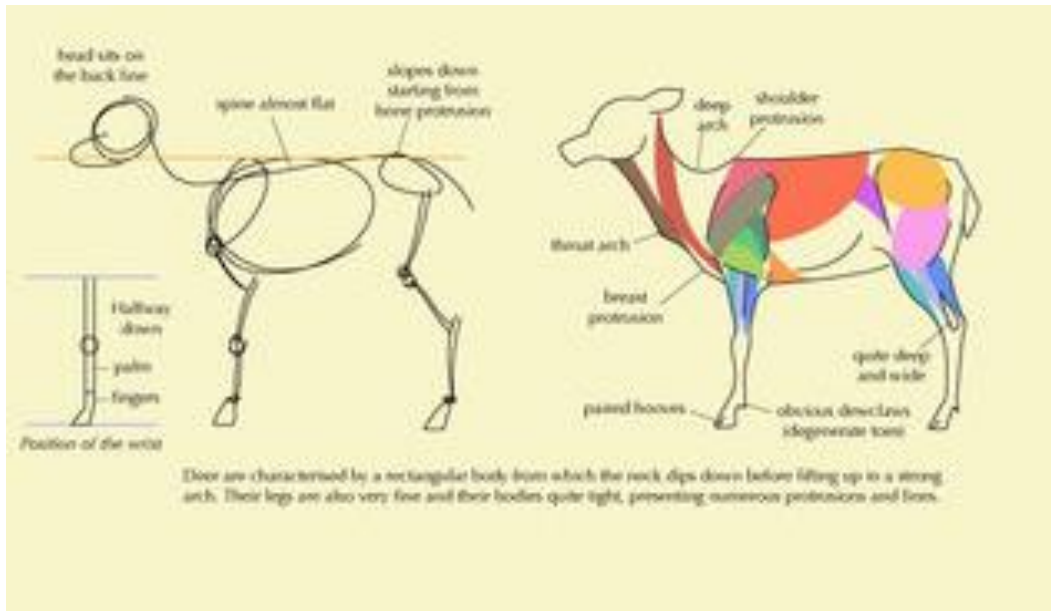
Cara menggambar akan semakin mudah apabila anda memiliki kepekaan dalam melihat objek dengan pendekatan geometris dengan bangun silinder, bola, balok dan kubus. Studi bentuk ini akan menghasilkan imajinasi bentuk binatang seperti robot yang tersusun dari bangun-bangun geometris. Cara ini akan memudahkan anda dalam membayangkan volume bentuk objek binatang tersebut.

Selanjutnya anda kini dapat melanjutkan studi bentuk dengan melihat bentuk binatang berdasarkan bentuk lingkaran, lingkaran oval dan garis bantu berbentuk segi empat.



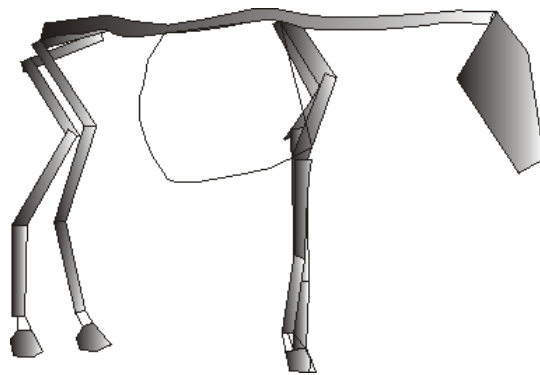
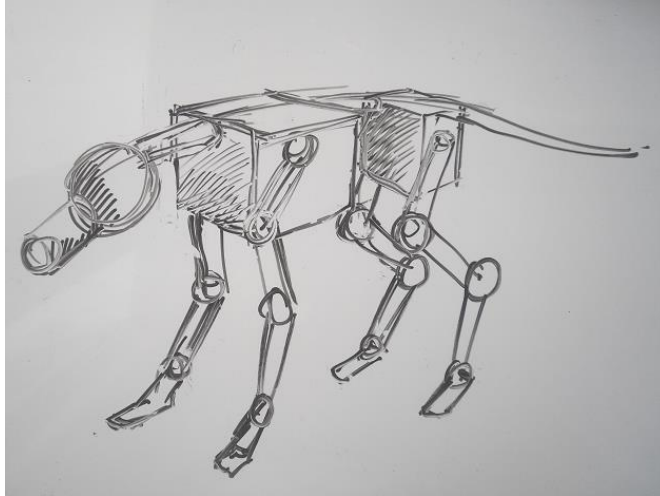
Setiap jenis binatang memiliki perbedaan ukuran, proporsi dan konstruksi tulang-tulangnya sehingga anda harus memiliki kepekaan visual (harus melalui pengamatan langsung terhadap objek) sehingga anda akan dapat menggambar binatang dengan sempurna.





Beberapa jenis binatang memiliki kebiasaan yang unik, terutama pada binatang yang akan digunakan dalam studi menggambar yakni binatang mamalia yang terdiri dari jenis herbivora dan carnivora. Binatang jenis carnivora akan memiliki bagian rahang dan cengkeraman tangan yang lebih kokoh sehingga bentuknya akan berbeda dengan herbivora yang bagian rahangnya cenderung kurang kokoh. Binatang yang memiliki kebiasaan pelari cenderung memiliki kaki-kaki yang atletis dan lebih langsing dan kokoh. Selanjutnya anda akan melakukan studi terhadap konstruksi binatang yang nanti akan dapat digunakan sebagai pijakan dalam menggambar manusia. Perbedaan antara binatang dan manusia

terletak pada konstruksi dan proporsinya sehingga studi ini akan memudahkan proses belajar anda. Amatilah objek binatang dengan melakukan perbandingan dengan bentuk dan konstruksi manusia.



**Studi dapat dilakukan melalui bentuk/konstruksi geometris**

**Tugas 9 : menggambar pohon**

Anda diminta menggambar objek binatang dengan studi bentuk dengan pendekatan geometris (Rangka Robot binatang). Teknik gambar pensil 2B

Kertas A3, Selamat bekerja!

# MINGGU KE-11

Penjabaran isi Satuan Acara Perkuliahan

## **Cakupan Isi**

Pengantar

Studi bentuk kepala dan kaki binatang

Kompetensi yang akan dicapai

Tugas

## **Tujuan Pembelajaran**

1. Mengetahui rencana perkuliahan, tugas dan tata tertibnya.
2. Mahasiswa dapat melakukan studi bentuk untuk memahami struktur dan bentuk kaki dan kepala binatang, berdasarkan kebiasaan dan cara hidupnya.

## **Kriteria Penilaian**

Kompetensi mahasiswa dalam membuat garis, bidang, bentuk secara manual (tanpa menggunakan alat bantu penggaris dsb).

Mahasiswa mampu dalam membuat gambar binatang dengan dengan struktur kepala dan bentuk yang benar

Metoda dan cara menggambar yang baik.

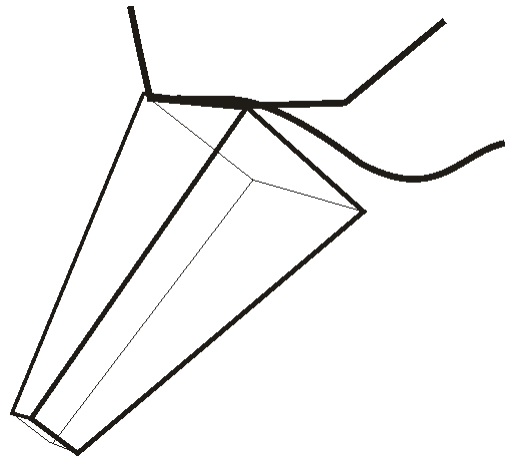
## **Penyampaian materi perkuliahan**

- tatap muka
- Diskusi
- Tugas Individu
- Kerja Studio (di kelas)

## **Pustaka**

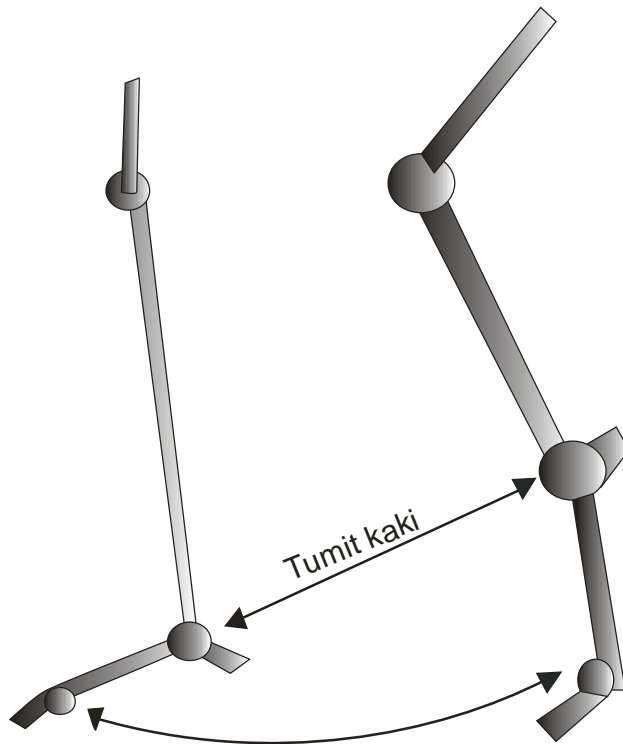
### **Kompetensi yang akan dicapai**

Mahasiswa dapat menggambar objek binatang dengan struktur kepala dan kaki yang baik. Mahasiswa mampu melakukan penghayatan terhadap karakter bentuk kaki dan kepala binatang dan melakukan studi bentuk terhadap objek binatang yang mencakup proporsi, konstruksi dan bentuk dasarnya.



**Bentuk kepala binatang herbivora**





**Perbandingan struktur kaki manusia dan hewan (sapi)**

**Tugas 9: menggambar sketsa binatang.**

Mahasiswa dapat menggambar objek binatang dengan baik. Mahasiswa mampu melakukan penghayatan terhadap karakter bentuk binatang dan melakukan studi bentuk terhadap objek binatang yang mencakup proporsi, konstruksi dan bentuk dasarnya.

## **MINGGU KE-12**

Penjabaran isi Satuan Acara Perkuliahan

### **Cakupan Isi**

Sketsa binatang diluar (kebun binatang

Tugas

### **Tujuan Pembelajaran**

1. Mahasiswa mampu menggambar sketsa binatang dengan proporsi, konstruksi bentuk, dan ekspresi yang baik..
2. Mahasiswa mampu menggambar objek langsung dengan pengamatan objek secara langsung.

### **Kriteria Penilaian**

Kompetensi mahasiswa dalam membuat garis, bidang, bentuk secara manual (tanpa menggunakan alat bantu penggaris dsb).

Mahasiswa dapat menggambar objek binatang dengan cepat dan baik.

Mahasiswa mampu melakukan penghayatan terhadap karakter bentuk, dimensi, ekspresi dan melakukan studi bentuk terhadap objek binatang yang mencakup proporsi, konstruksi dan bentuk dasarnya dengan metoda dan cara menggambar yang baik.



## **Penyampaian materi perkuliahan**

- tatap muka
- Diskusi
- Tugas Individu
- Kerja Studio (di kelas)

## **Pustaka**

### **Kompetensi yang akan dicapai**

Mahasiswa dapat menggambar objek binatang dengan struktur bentuk, proporsi, dimensi yang baik dan kecepatan garis. Mahasiswa mampu melakukan penghayatan melalui studi bentuk terhadap objek binatang yang mencakup proporsi, konstruksi, ekspresi gerak dan bentuk dasarnya.

## **Materi Pengajaran**

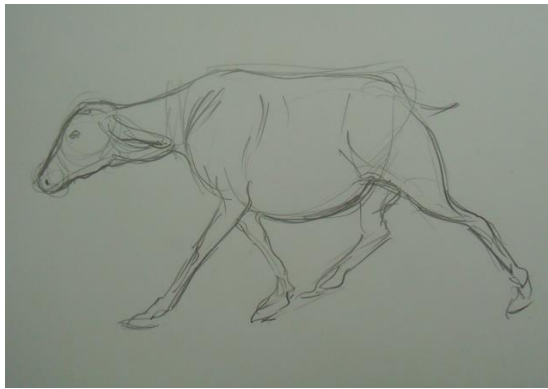
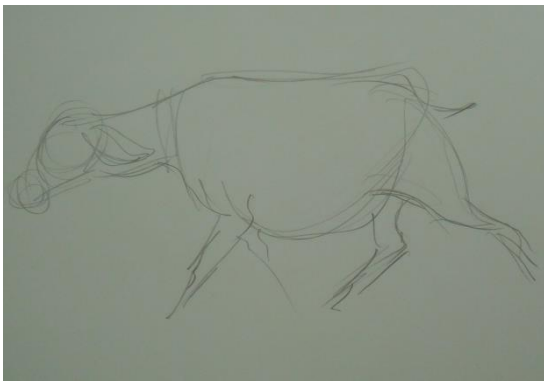
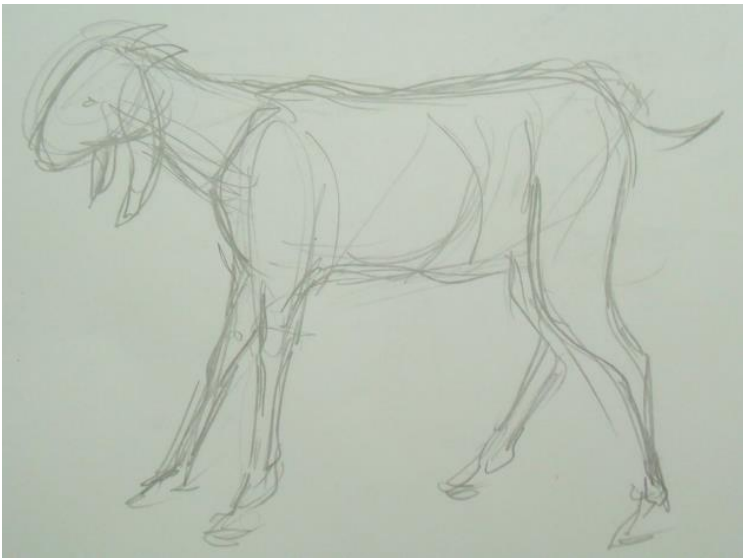
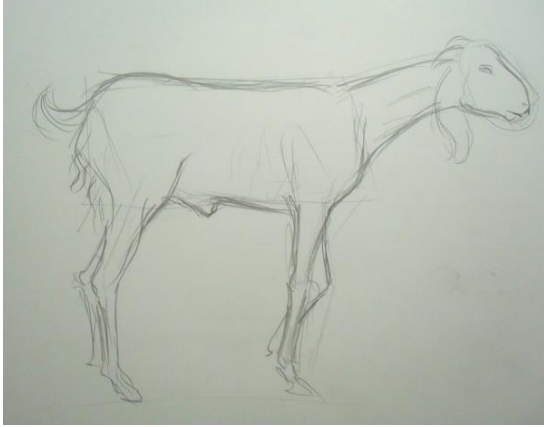
Menggambar sketsa binatang dapat dilakukan di kebun binatang Ragunan atau di Taman Safari Indonesia. Mahasiswa diharapkan dapat melakukan pengamatan secara langsung disana dengan didampingi dosen dan asisten dosen. Beberapa hal yang harus diperhatikan adalah mahasiswa tidak diperbolehkan menggunakan kamera sebagai cara untuk membantu dalam proses menggambar. Cara tersebut sangat tidak dianjurkan karena objek yang dilihat sebenarnya bentuknya telah terdistorsi oleh kamera sehingga gambar dari foto yang dilihat tersebut sebenarnya tidak menggambarkan bentuk yang sesungguhnya. Lihatlah secara langsung sehingga objek dapat dilihat dengan bentuk yang sesungguhnya.

Selanjutnya pilihlah sudut pandang yang baik sehingga akan dihasilkan kualitas sudut penggambaran yang menarik. Gunakan imajinasi visual dengan membayangkan konstruksi dan struktur binatang yang anda gambar. Cara ini dapat dilakukan untuk melihat perbedaan yang ada pada binatang jenis karnivora dan herbivora. Beberapa binatang memiliki cara hidup yang mempengaruhi pula bentuk dan konstruksinya.

Pilihlah teknik gambar yang tepat misalnya pensil atau pena sesuai anjuran dosen.

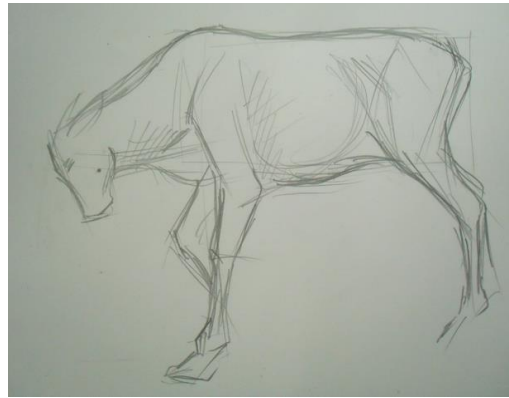
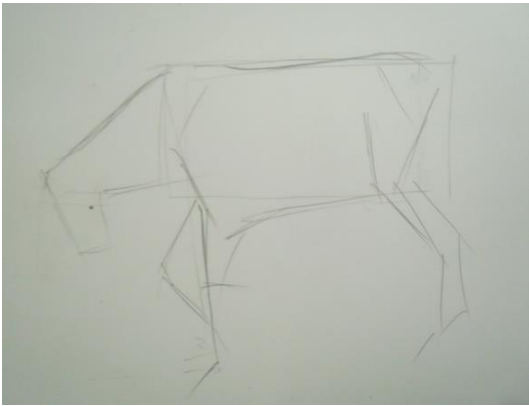
Perhatikan rana gambar yakni keseimbangan bidang kertas dengan objek yang anda gambar. Dan yang terakhir....anda tidak diperbolehkan menggunakan penghapus. Gambarlah objek yang dilihat dengan garis bantu yang tidak usah dihapus. Garis bantu merupakan proses dalam belajar anda. Selamat menggambar!

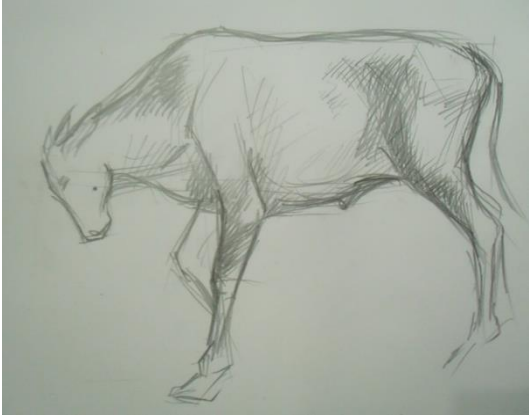


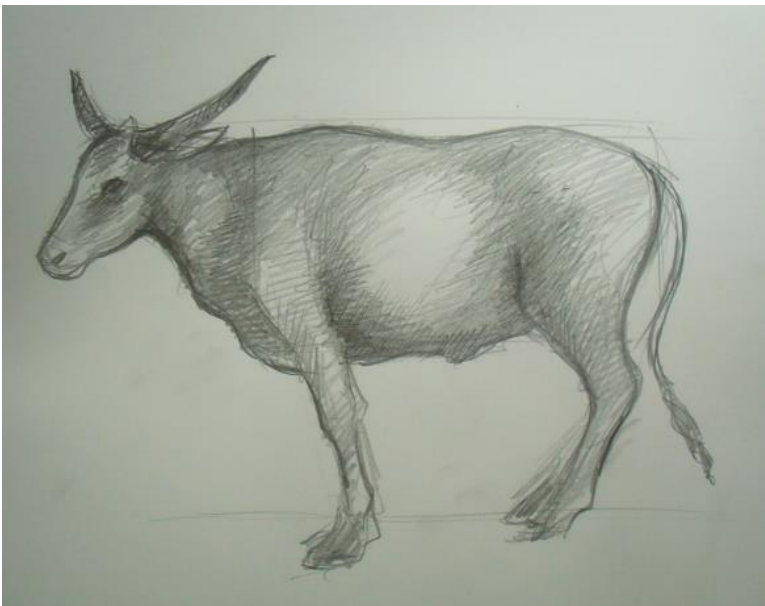
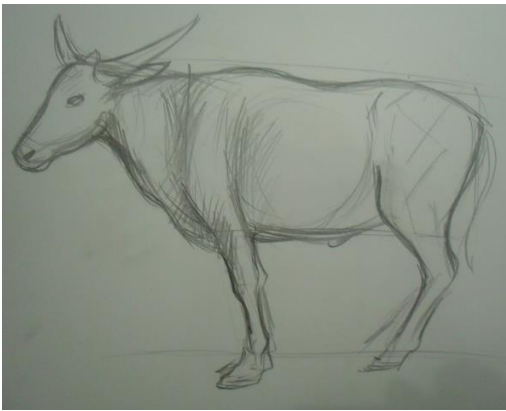
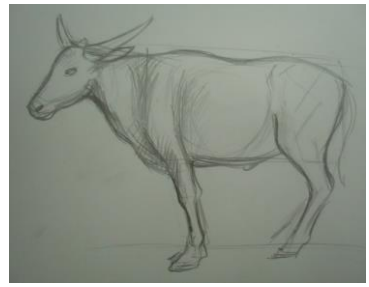
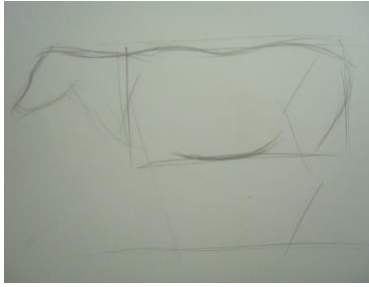
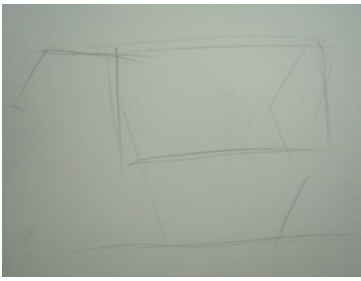
















**Tugas 9: menggambar sketsa binatang di luar.**

# **MINGGU KE-13**

Penjabaran isi Satuan Acara Perkuliahan

## **Cakupan Isi**

Sketsa cepat

Tugas

## **Tujuan Pembelajaran**

1. Mahasiswa dapat membuat sketsa gambar yang cepat.
2. Mahasiswa trampil dalam menggambar binatang.

## **Kriteria Penilaian**

Kompetensi mahasiswa dalam membuat garis, bidang, bentuk secara manual (tanpa menggunakan alat bantu penggaris dsb).

Kemampuan dalam membuat gambar cepat dengan metoda dan cara menggambar yang baik.

## **Penyampaian materi perkuliahan**

- tatap muka
- Diskusi
- Tugas Individu
- Kerja Studio (di kelas)

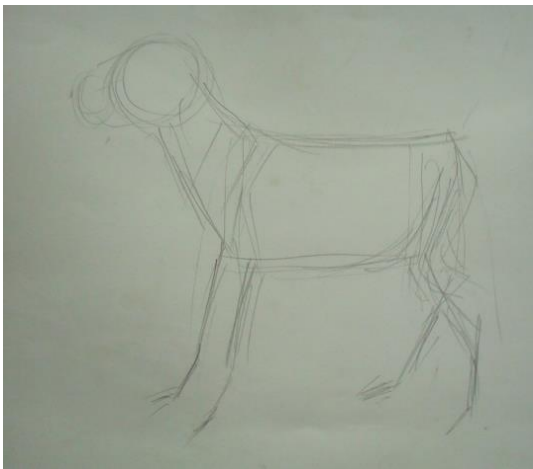
## **Pustaka**

### **Kompetensi yang akan dicapai**

Mahasiswa dapat menggambar objek dengan cepat dan melakukan penghayatan terhadap karakter bentuk binatang dan melakukan studi bentuk terhadap objek binatang yang mencakup proporsi, konstruksi dan bentuk dasarnya.

### **Materi Pengajaran**

Kegiatan dilakukan dikelas dengan menggunakan alat bantu pengajaran berupa film dokumentasi binatang dan foto-foto.





**Tugas 9: lanjutan menggambar sketsa cepat.**

# MINGGU KE-14

Penjabaran isi Satuan Acara Perkuliahan

## **Cakupan Isi**

Pengantar menggambar bentuk manusia

Kompetensi yang akan dicapai

Tugas

## **Tujuan Pembelajaran**

1. Mahasiswa memahami konstruksi dan proporsi bentuk manusia.
2. Mahasiswa dapat melakukan studi bentuk setelah melalui proses pengamatan terhadap objek binatang. Proses tersebut dapat dilanjutkan dengan melakukan perbandingan.

## **Kriteria Penilaian**

Kompetensi mahasiswa dalam membuat garis, bidang, bentuk secara manual (tanpa menggunakan alat bantu penggaris dsb).

Kemampuan dalam membuat gambar manusia dengan proporsi dan konstruksi yang baik.

## **Penyampaian materi perkuliahan**

- tatap muka
- Diskusi
- Tugas Individu
- Kerja Studio (di kelas)

## **Pustaka**

Guide to Drawing The Body, Joumana Medlej, cedarseed.com

### **Kompetensi yang akan dicapai**

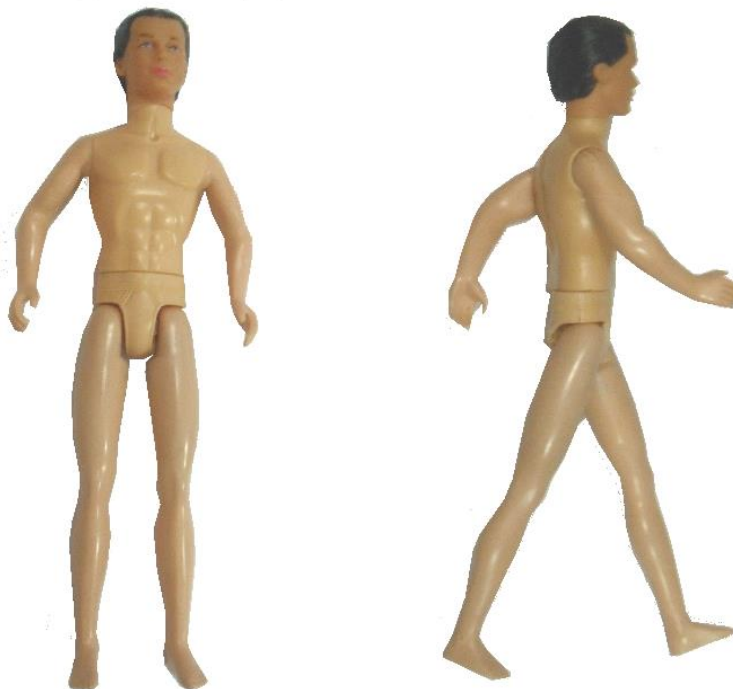
Mahasiswa dapat menggambar objek manusia dengan struktur yang baik. Mahasiswa mampu memahami proporsi bentuk manusia setelah melakukan studi bentuk terhadap objek binatang yang mencakup proporsi, konstruksi dan bentuk dasarnya.

### **Materi Pengajaran**

Figur Manusia

#### **Bentuk Dasar**

Di dalam latihan sebelumnya anda sudah memulai cukup banyak latihan membuat bentuk geometris. Latihan berikutnya adalah membuat bentuk dasar manusia melalui (boneka). Bentuk dasar manusia maupun hewan mencakup bentuk bola, silinder dan balok. Setelah anda mengamati peraga kini anda semakin yakin bahwa bentuk organis dapat dikembalikan pada bentuk dasar geometrisnya.



Bentuk organis manusia dapat diamati sendiri dengan model atau diri anda sendiri didepan cermin dengan memberikan tanda spidol pada bagian tubuh.

Bagian tubuh manusia memiliki kesamaan dengan hewan yang terdiri atas kepala (bola), badan (balok) dan kaki dan tangan (silinder).

### **Anatomi**

Menggambar anatomi yang kita ketahui adalah cara menggambar makhluk hidup misalnya dalam menggambar manusia dan hewan. Berbagai cara yang dilakukan manusia untuk menyingkap misteri rahasia makhluk hidup guna mendapatkan ilmu mengenai makhluk hidup. Dalam bidang ilmu kedokteran pelajaran ini tentu sangat berbeda dengan apa yang kita pelajari dalam bidang senirupa. Pemahaman dalam ilmu kedokteran membutuhkan ketelitian dan akurasi guna mendapatkan informasi yang tepat untuk keperluan medis.

Namun dalam pemahaman anatomi dalam pemahaman senirupa tidak serinci dan sedetil seperti pada ilmu kedokteran. Pemahaman dalam bidang senirupa diperlukan guna memahami sekumpulan elemen-elemen tubuh makhluk hidup yang terdiri dari elemen elemen tubuh.

Pada manusia elemen tersebut tersusun dari kepala sampai kaki, begitu pula binatang. Pada tumbuhan hakekatnya sama saja seperti manusia maupun binatang hanya saja binatang memiliki bentuk besar dari bawah dan mengecil sampai puncaknya. Bagi pemula yang baru belajar menggambar pemahaman ini umumnya dirasakan sulit dan harus mulai dipelajari dengan seksama dengan pengamatan langsung dan diulang dalam latihan yang terus menerus.



Leonardo da Vinci adalah (seniman) seseorang yang pertama kali melakukan studi terhadap tubuh manusia dengan membedah mayat.

### **Kerangka**

Kerangka merupakan bagian keras (tulang) yang menjadi tempat melekatnya otot. Tanpa kerangka manusia tidak memiliki wujud yang kokoh. Kerangka merupakan konstruksi tubuh yang terdiri dari berbagai jenis tulang. Beberapa jenis tulang dapat digerakan melalui sendinya misalnya tulang leher, punggung, lengan, kaki dan tulang rahang. Tulang yang tengkorak dan tulang pinggul tidak dapat digerakkan. Adanya tulang-tulang yang dapat digerakan bersama otot-ototnya maka memberikan suatu ekspresi yang memberikan kesan hidup pada gambar.



## **Otot**

Dalam latihan menggambar maka anda tidak dituntut seperti mahasiswa kedokteran dalam memahami jenis otot. Yang terpenting adalah pemahaman mengenai letak otot yang menempel pada tulang dalam tubuh. Bagian otot memiliki karakter dan kekenyalan yang berbeda-beda.

## **Proporsi**

Proporsi adalah perbandingan tertentu pada bentuk tubuh manusia. Beberapa ahli proporsi membuat patokan mengenai tubuh manusia dengan istilah canon (kepala), antara lain :

1. Dr. Paul Richer :  $7 \frac{1}{2}$  kepala
2. Dr. William Rimmer : 8 kepala
3. Michael Angelo : 8 – 9 kepala

Perbandingan setiap manusia berbeda-beda sesuai usia dan jenis kelamin.

## **Tubuh**

Tubuh manusia dibagi dalam kelompok :

- (1). Kelompok kepala
- (2). Kelompok rongga dada
- (3). Kelompok pinggul
- (4). Kelompok tangan
- (5). Kelompok kaki

Ukuran tinggi tubuh secara garis besar dibagi dalam tiga bagian yakni :

- (1). Bagian pertama dari puncak kepala sampai pinggang (3x kepala)
- (2). Bagian kedua dari pinggang sampai lutut ( $2 \frac{1}{2}$  kepala)
- (3). Bagian ketiga dari lutut sampai ujung kaki ( $2 \frac{1}{2}$  kepala)

Bentuk tubuh manusia dewasa secara umum memiliki perbedaan antara pria dan wanita. Perbedaan tersebut adalah :

	Pria	Wanita
Lebar bahu	: 2x kepala	1 $\frac{3}{4}$ kepala
Lebar panggul	: 1 $\frac{1}{2}$ kepala	2 kepala
Leher	: pendek	panjang dan jenjang
Panggul	: agak sempit	besar
Pinggang	: agak lebar	ramping
Bahu	:	mendatar agak turun
Dagu	: bersudut	dagu agak lengkung

Gerakan tubuh ditentukan oleh tulang punggung, tulang bahu, dan pinggul.

**Tugas 10 : Studi bentuk dengan menggambar manusia dengan pendekatan bentuk geometris**

# MINGGU KE-15

Penjabaran isi Satuan Acara Perkuliahan

## **Cakupan Isi**

Studi terhadap bentuk manusia

Kompetensi yang akan dicapai

Tugas

## **Tujuan Pembelajaran**

1. Mahasiswa dapat menggambar manusia dengan proporsi dan konstruksi yang baik.
2. Mahasiswa dapat memahami perbedaan proporsi manusia.

## **Kriteria Penilaian**

Kompetensi mahasiswa dalam membuat garis, bidang, bentuk secara manual (tanpa menggunakan alat bantu penggaris dsb).

Kemampuan dalam membuat gambar manusia dengan proporsi yang baik.

Mampu menggambar dengan metoda dan cara menggambar yang baik.

## **Penyampaian materi perkuliahan**

- tatap muka
- Diskusi
- Tugas Individu
- Kerja Studio (di kelas)

## **Pustaka**

## Kompetensi yang akan dicapai

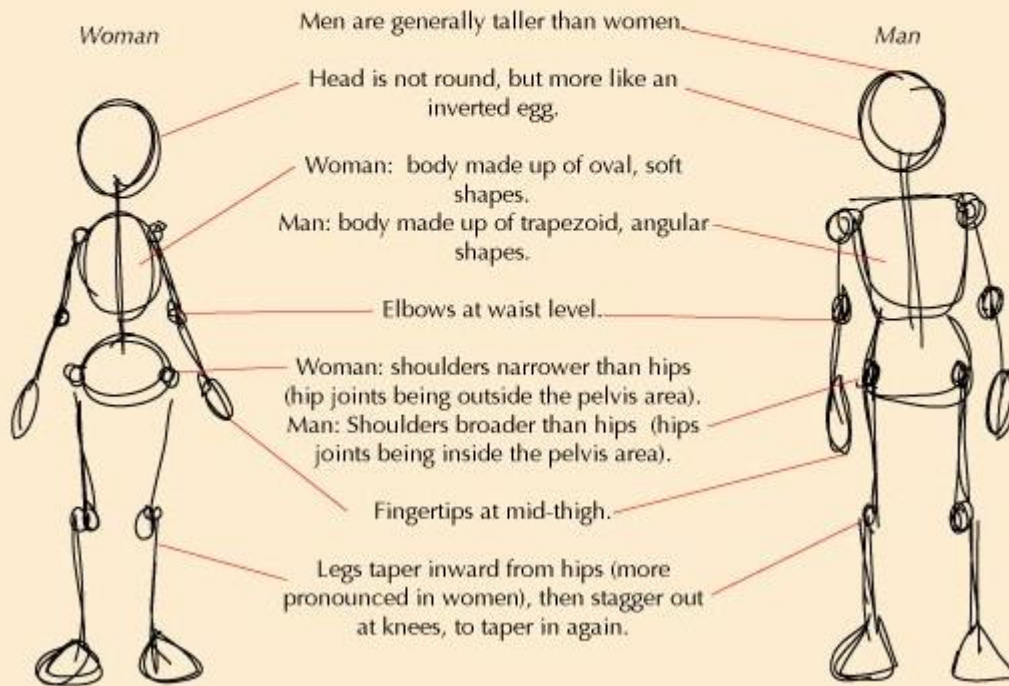
Mahasiswa dapat menggambar objek manusia dengan struktur yang baik. Mahasiswa mampu memahami proporsi bentuk manusia setelah melakukan studi bentuk terhadap objek binatang yang mencakup proporsi, konstruksi dan bentuk dasarnya.

## Materi Pengajaran

### I. GENERAL

The first thing you should do when you want to draw a human body (or anything else, for that matter), is a quick, gesture-style sketch of the underlying volumes. Never start from the head and draw your way down. You have to work in layers, from the rough shapes to the fine details. This way you insure that your body proportions are correct and everything is in place before you put too much time into details you can't erase and fix.

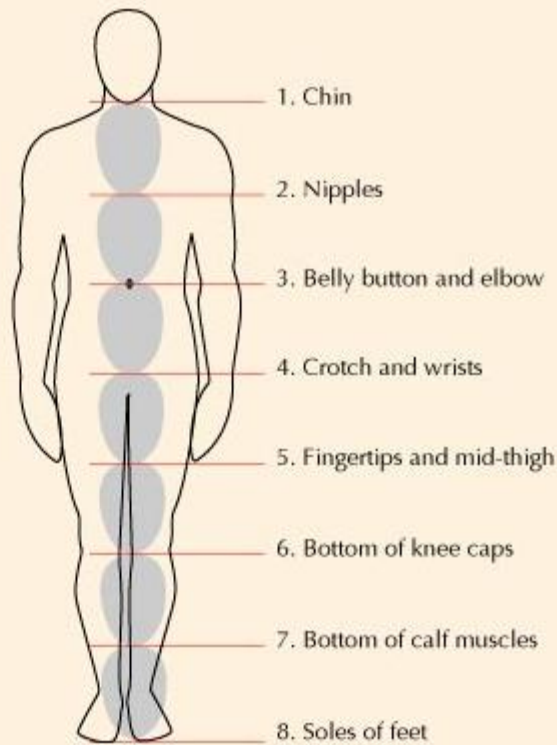
Here's the rough sketch I always start with. Note the important points and differences:



## II. PROPORTIONS OF THE HUMAN BODY

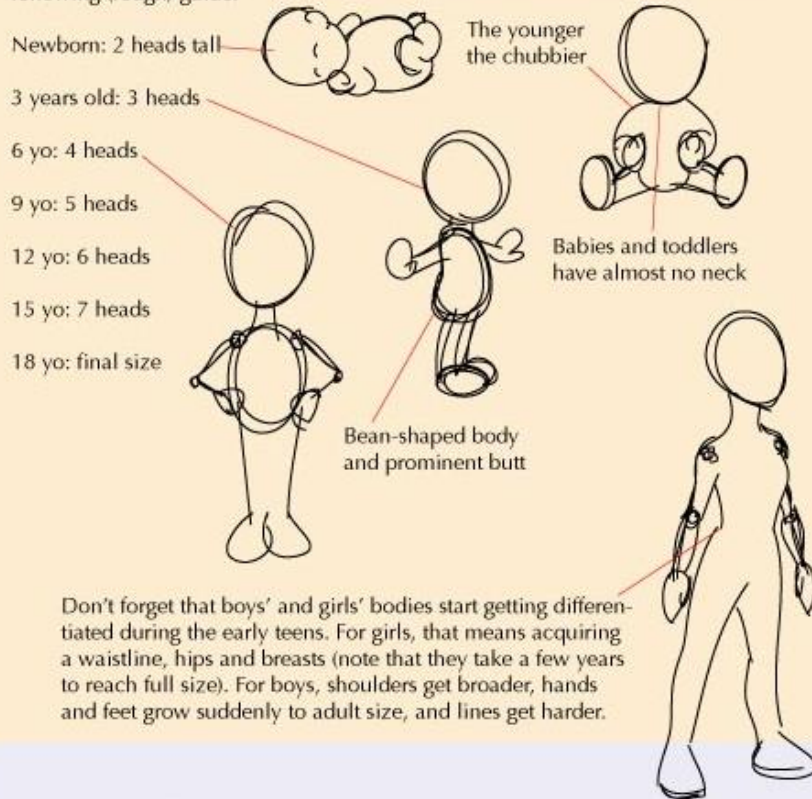
The unit of measurement of the human body is the head. The archetypal male body is 8 heads tall, like the figure on the right; the female body is slightly smaller, about 7.5 heads tall. Please realize that these are guidelines, and that once you are thoroughly familiar with them you will naturally veer away from them. **What really makes a body well-proportioned, and that is essential, is the way articulations are placed in respect to each other.**

Here are the “thresholds” of the 8-head body with the alignments that need to be memorized:



## Children

Children's proportions vary as they grow so it's not possible to give a fixed scale like the adults'. However, the head grows very little compared to the body, so you can almost think of it as already having its adult size while it takes 18 years for the body to catch up. A newborn's body is hardly longer than 2 heads, especially because its legs are folded up. So, assuming adult size is reached at 18, we can draw up the following (rough) guide:





**Studi bentuk tubuh anak-anak (laki-laki dan perempuan)**



**Studi bentuk kepala anak-anak**



### III. PROPORTIONS OF THE FACE

Sketch the egg shape of the face and divide it equally both vertically and horizontally.

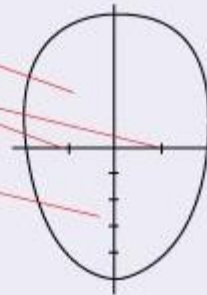
Mark the middles of the vertical halves.

Divide the bottom part in fifths.

- The eyes sit on the middle line, their centers above the points you just marked.

- The nose is 2/5th down from the middle line, the mouth just one notch below it.

- The bottoms of the ears is at the level of the nose, their tops aligned with the top of the eyes. **This is true when the face is level!** Read on for a face that looks up or down.



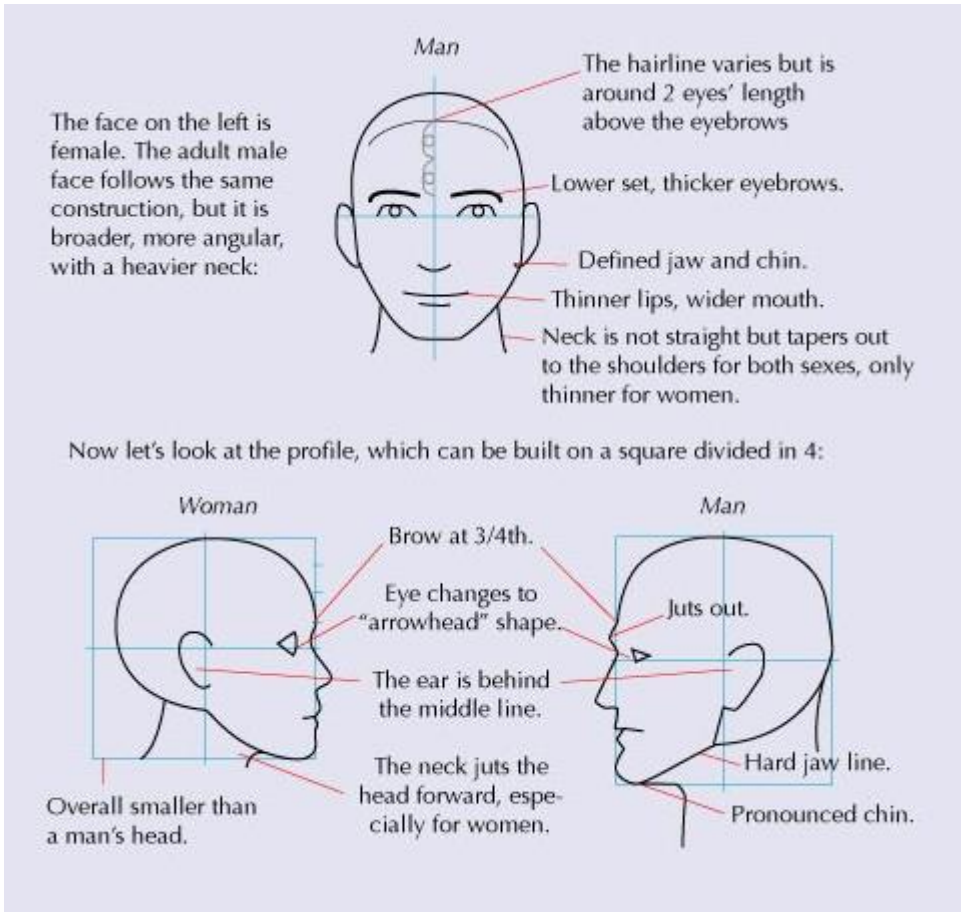
This distance is the width of an eye. Otherwise it looks odd (by all means exploit this if you want your character to be that way).



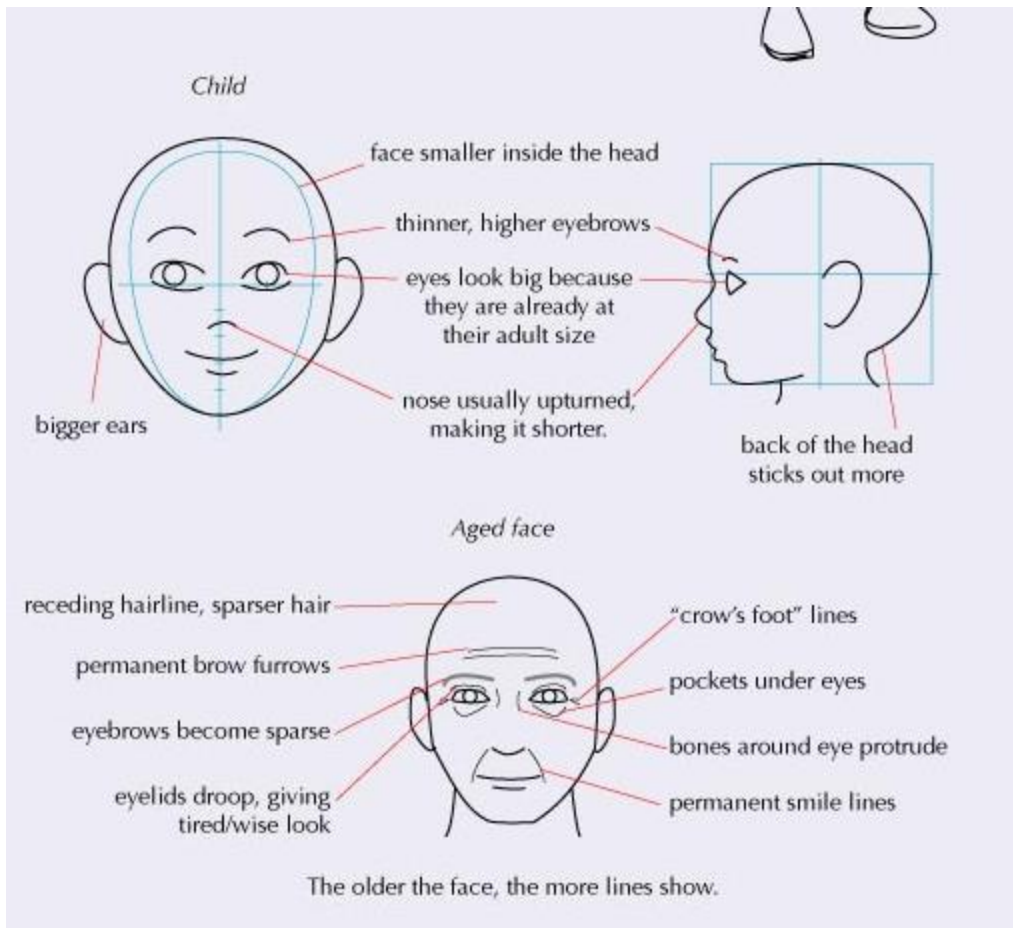
Indicating the lower lip is always a nice touch.

Woman



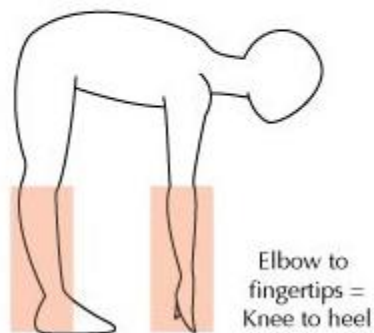


**Studi bentuk kepala pria dewasa**

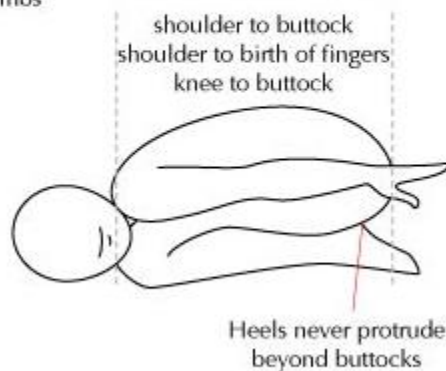


#### IV. EASY PROPORTION REMINDERS

Here are a few diagrams that should help you remember proportions. I visualize them when drawing to place the joints and scale the limbs accurately.

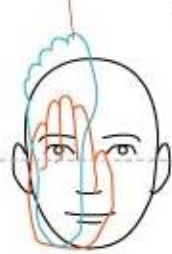


These distances are the same!



Proportion of hand and foot to the face

Sole and palm are half the face's width

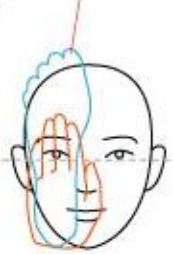


Man

Ankle is as high as half the face



Notice how smaller they are in women.



Woman

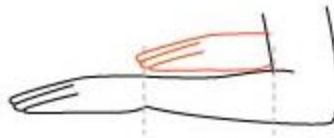
These distances are all equal to this one (in an ideal face, so use sparingly)



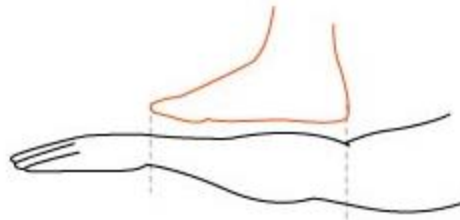
Where the hand would reach if you tried to touch your shoulder



Wrist-elbow measure when arm is bent

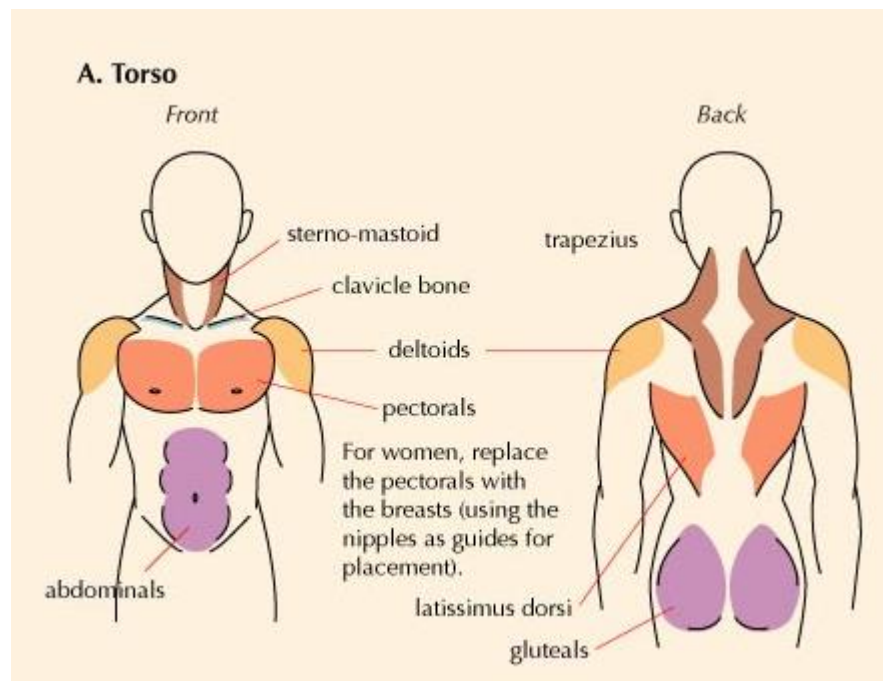


Wrist-elbow measure when arm is stretched



## V. MUSCLE GUIDE

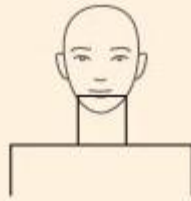
Understanding muscle structure is a great asset in building bodies. This section offers a guide to this structure that's very simplified, but sufficient for most drawing needs. The muscles or protruding bones are shown as areas of colours while the black outline shows you how that muscle would show on the surface of the body. **For reference purpose I here emphasize all the important muscles. It is only in athletic bodies however that they would show this much: the less muscular the character the less muscle strokes you should show, and the softer the outline of the skin should be as opposed to closely adhering to the muscles (which is what creates a toned look). Also remember female muscles are always more graceful and less bulky than male muscles.**



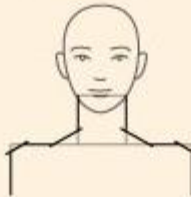


**Studi bentuk torso pria dewasa**

To draw shoulders correctly:



1. Use boxes for the neck and bust.

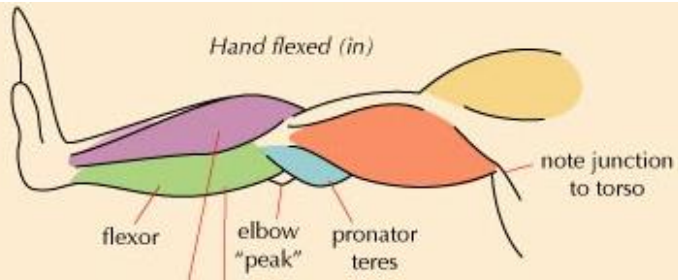


2. Add diagonal lines to cut the shoulders and add the neck-shoulder transition.



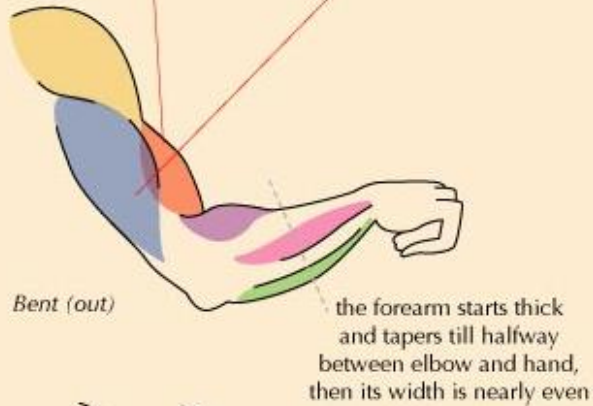
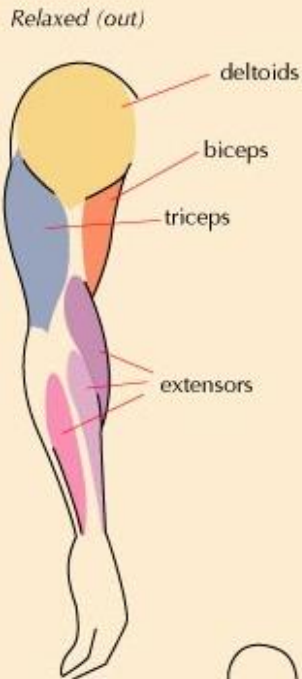
## B. Arms

With the arms we need to be aware of the way muscle behaviour determines the position of the arm, so I offer different views. Note how the same muscles manifest differently in each.



It is this extensor that "pulls" the hand into a flexed position, therefore it bulges in this case while its antagonist, the flexor, is relaxed. If the wrist was bending downwards instead, the reverse would occur.

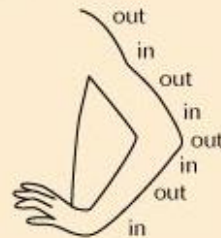
Similarly the biceps bulge when the arm bends (assuming there is resistance, for instance if the hand is holding something heavy), and the triceps bulge if the arm is making an effort to unbend.



The arm doesn't hang straight down in resting position. Note the relationship to the line dropping from the back of the neck.



Note the alternation in the arm's contour:



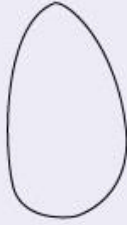
Arm bends OUT when thumb is IN.  
Arm bends IN when thumb is OUT.



**Studi bentuk tangan pria**

## VI. THE HAND

To draw the hand:



1. Draw the asymmetrical egg-shape outline.



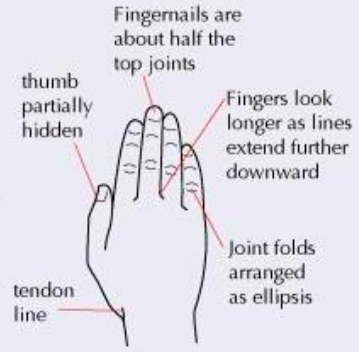
2. The line of the wrist cuts in and isolates the fingers.



3. A halfway line marks the beginning of the thumb where it cuts the outline. From there draw the curve of the bases of the other fingers -- the little finger being the only one that falls under the straight line.

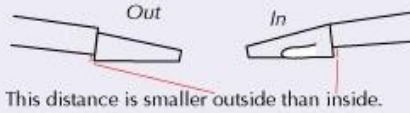


4. Round off the fingers and add the lines if desired.



The method is the same for the back of the hand, but certain details differ.

A simple construction of the hand in profile:



Nobody is completely fluent in drawing the hand. When in difficulty, use your own hand and a mirror as model. It is also really helpful to think of the hand as a flat box and the fingers as strings of short cylinders (1 for each joint) while constructing them.

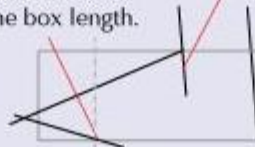


## VII. THE FOOT

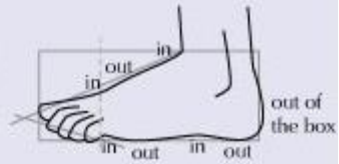
*Side*



This point is at about 1/4th of the box length.



This slash starts where ankle and box intersect



Draw a box the size of the foot at the end of your ankle lines.

Cut the box with a long slash above and a shorter one below to shape the foot.

Add toes and round off the edges with the details above.

*Front*



This time think 3d and draw a wedge form at the end of the ankle lines. The toes issue from the flat front surface.



*Back*



The same reasoning applies but if the foot is still flat on the ground, it is the short side of the wedge that is lower.

*3-quarters*



Use the wedge shape again then add ins, outs and toes.



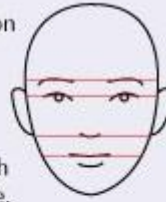
Achilles tendon runs up into leg

Hint at the arch on the inside

Round off to shape the heel

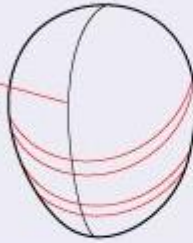
## VIII. FORESHORTENING THE FACE

Start by thinking of each feature as being on a line. Now think dimensionally: each of these lines is actually a circle running around the head. To foreshorten the face, first draw the head then add the circles, bearing in mind that distances shorten with perspective. Then add the features in place.



*Above*

Adding the centerline is helpful



Note how high the ear is now



From this angle features will tend to curve upwards.

Nose grows out of the line; perspective makes it much closer to or overlap the mouth

*Below*

From this angle features will tend to curve downwards.



Note how low the ear is now



**Proporsi pria dewasa**









**Tugas 10 : Menggambar manusia secara langsung ( dengan model).**



# **MINGGU KE-16**

## **UAS**

emberikan penjelasan mengenai menggambar sebagai bagian dari kegiatan kreatif

Pengantar : Pemahaman mengenai titik, garis, bidang dan bentuk. Tugas 1.: latihan membuat garis, bidang dan bentuk

Melatih keberanian membuat garis, kontrol garis dan sikap duduk, memegang pensil, penjelasan gerakan sendi dalam menggambar, dan tumpuan sikap.

