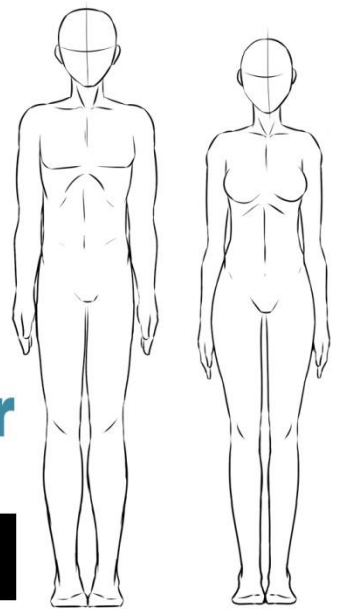


GAMBAR BENTUK

Cara Mudah Menggambar



DISERTAI DENGAN SOAL LATIHAN

TEKNIK MENGGAMBAR LENGKAP

SOAL LATIHAN

PROFESI MENGGAMBAR

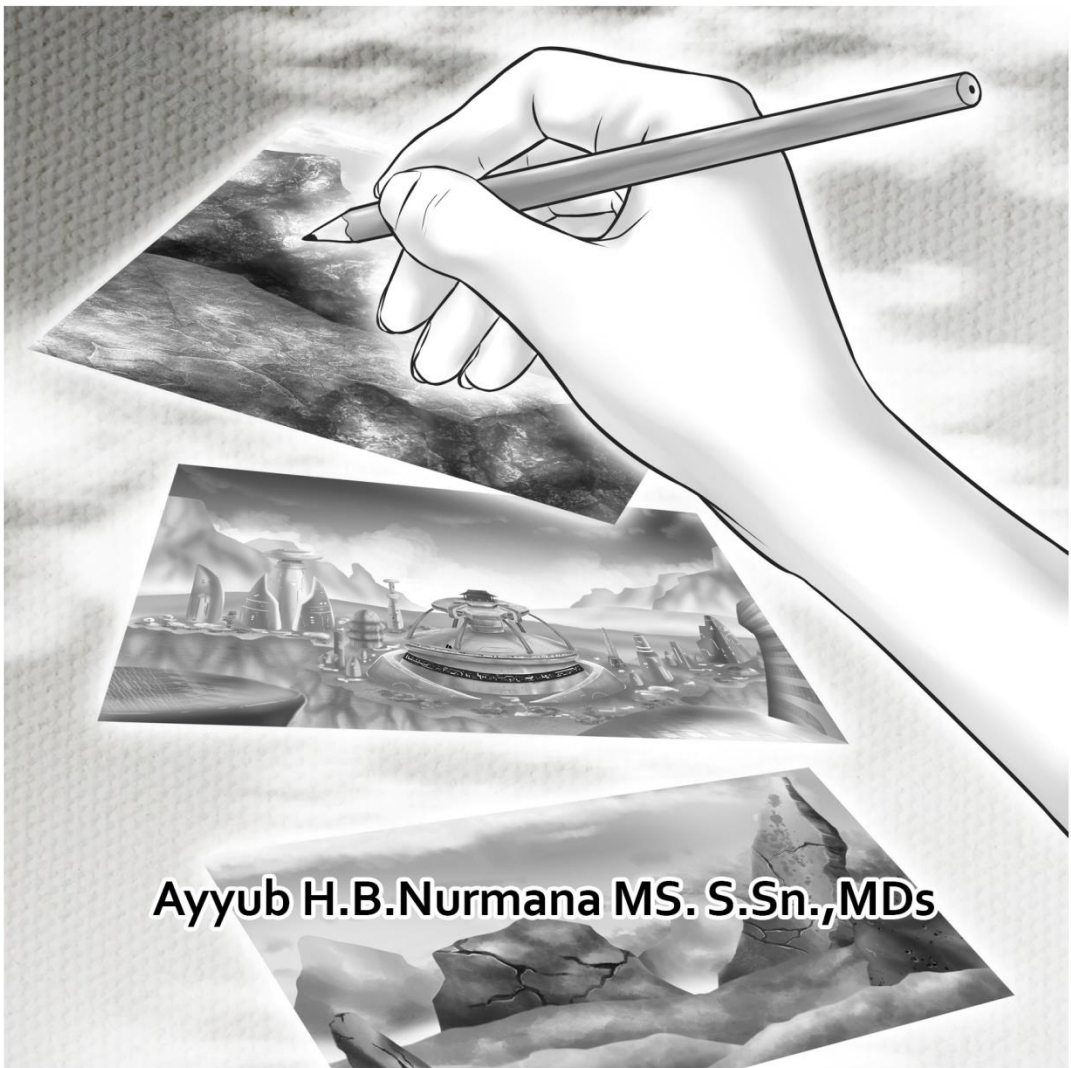
Ayyub H.B.Nurmana MS. S.Sn.,MDs



YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK

GAMBAR BENTUK

Cara Mudah Menggambar



Ayyub H.B.Nurmana MS. S.Sn.,MDs

GAMBAR BENTUK

CARA MUDAH MENGGAMBAR

Ayyub H. B. Nurmana MS. S.Sn.,M.Ds



YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK

PENERBIT :

YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK

Jl. Majapahit No. 605 Semarang

Telp. (024) 6723456. Fax. 024-6710144

Email : penerbit_ypat@stekom.ac.id

GAMBAR BENTUK (CARA MUDAH MENGGAMBAR)

Penulis:

Ayyub H. B. Nurmana MS. S.Sn.,M.Ds

ISBN : 978-623-6141-13-7

Editor:

Indra Ava Dianta, S.Kom., M.T

Penyunting :

Edy Jogatama, S.Sn., M.Ds

Desain Sampul dan Tata Letak :

Ayyub H.B.N.M.S S.Sn.,M.Ds

Penerbit :

Yayasan Prima Agus Teknik

Redaksi:

Jln Majapahit No 605 Semarang

Tlpn. (024) 6723456

Fax . 024-6710144

Email: penerbit_yapat@stekom.ac.id

Distributor Tunggal:

UNIVERSITAS STEKOM

Jln Majapahit No 605 Semarang

Tlpn. (024) 6723456

Fax . 024-6710144

Email: info@stekom.ac.id

Hak Cipta dilindungi Undang undang

Dilarang memperbanyak karya Tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dan penerbit.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa, karena atas rahmat, berkat, dan bimbingan-Nya, kami dapat menyelesaikan buku yang berjudul “Gambar Bentuk”. Dengan bantuan-Nya, makalah kami dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Tidak lupa kami ucapkan terima kasih kepada : Tuhan Yang Maha Esa, karena rahmat dan penyertaan-Nya yang selalu menyertai penulis dalam pembuatan buku ini. Pihak-pihak yang namanya tidak dapat disebutkan satu persatu, karena bantuannya dapat selesailah buku ini dengan baik

Buku ini disusun dengan tujuan memudahkan semua orang, khususnya bagi mahasiswa DKV, Desain, atau Seni Rupa dalam menguasai ilmu menggambar. Buku ini berisi panduan lengkap membuat gambar bentuk dengan metode tradisional, metode dasar yang harus dikuasai untuk mempelajari ilmu menggambar. Buku ini menyampaikan materi secara lengkap dengan bahasa yang mudah dimengerti, dan terdapat berbagai soal dan latihan yang mampu memberikan parameter kesuksesan bagi mereka yang mempelajari ilmu yang terkandung di dalam buku ini. Dengan ilmu menggambar kita bisa membuat gambar original karya kita sendiri yang nantinya bisa diaplikasikan ke berbagai bentuk karya dan media.

Semarang, Januari 2021

Ayyub H.B.N.MS. S.Sn.,M.Ds

Penulis

DAFTAR ISI

BAB I

Mengenal Gambar Bentuk

A. Sejarah Gambar	9
B. Pengertian Menggambar Bentuk	13
C. Fungsi Ilmu Menggambar	16

BAB II

Peralatan Menggambar dan Teknik Dasar

A. Menenal berbagai alat dan media gambar	19
B. Teknik Dasar menggambar	34
C. Ragam Arsiran	36

BAB III

Menggambar Anatomi tubuh Manusia dan Hewan

A. Perbedaan Proporsi Tubuh Laki-laki dan Perempuan .	39
B. Proporsi Wajah Laki-laki dan Perempuan	47
C. Proporsi Jemari Tangan dan Kaki	53
D. Gestur dan Pose	64
E. Menggambar Tekstur	72
F. Menggambar binatang	75

BAB IV

Menggambar Background

A. Ilmu Perspektif	79
B. Menggambar Berbagai Elemen Alam	88
C. Menggambar Background	98

BAB V

Membuat Karya Gambar

dan Mengenal Berbagai Profesi Menggambar

A. Praktek Membuat Karya Gambar/Illustrasi.....	99
B. Tips Dalam Menggambar	99
C. Berbagai Profesi Menggambar	100
Daftar Pustaka	101

BAB I

MENGENAL GAMBAR BENTUK

A. Sejarah Gambar

Seni rupa merupakan cabang seni yang membentuk atau menciptakan suatu karya seni dengan menggunakan media yang dapat ditangkap oleh indra penglihatan dan dirasakan dengan rabaan. Berdasarkan dimensinya, seni rupa terbagi dalam 2 (dua) jenis, yaitu seni rupa dua dimensi dan seni rupa tiga dimensi.

Seni rupa 3 dimensi merupakan karya seni rupa yang memiliki dimensi panjang, tinggi dan lebar serta memiliki volume dan juga ruang. Sedangkan seni rupa dua dimensi ialah karya seni yang hanya memiliki dimensi panjang dan lebar saja sehingga ia tidak memiliki volume serta ruang.

Bentuk seni rupa dua dimensi salah satunya ialah lukisan atau gambar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, gambar ialah suatu tiruan barang baik itu orang, binatang, tumbuhan dan sebagainya yang dibuat dengan menggunakan pensil atau pewarna dengan medium kertas. Sedangkan pengertian secara khusus, menggambar adalah kegiatan-kegiatan membentuk imaji, dengan menggunakan banyak pilihan teknik dan alat dengan membuat tanda-tanda tertentu di atas permukaan media dengan mengolah goresan dari alat gambar.

Secara umum gambar ialah karya seni rupa dua dimensi yang berfungsi untuk menerangkan ataupun menjelaskan sesuatu. Sebelum peradaban manusia mengenal tulisan, manusia berkomunikasi salah satunya dengan menggunakan gambar. Hal tersebut dapat terlihat dari sejarah manusia purba yang menorehkan berbagai cerita dalam bentuk gambar yang mereka lakukan pada dinding-dinding gua. Manusia primitif pada jaman purba melakukan komunikasi dengan menggunakan bahasa gambar, hal tersebut jika ditelaah lebih lanjut, bahasa gambar lebih mudah dipahami pada zaman itu, dikarenakan dalam gambar, si penyampai pesan dapat mengutarakan maksudnya dengan lebih jelas dan gamblang dalam bentuk gambar dua dimensi sehingga si penerima pesan dapat menangkap maksud dari penyampai pesan tersebut.

Selain sebagai alat komunikasi, bahasa gambar merupakan ungkapan ekspresi. Imajinasi dan harapan yang dipikirkan, bahkan gagasan yang ada dalam

pikiran seseorang dituangkan dalam bentuk gambar. Pada zaman prasejarah, suatu lukisan atau gambar pada umumnya berkaitan dengan fungsi spiritual, yaitu Animisme dan Dinamisme, manusia pada masa itu menggunakan media gambar sebagai sarana untuk menceritakan hal-hal apa yang mereka lihat, dengar dan pelajari.

Ide atau gagasan dalam seni gambar dapat diperoleh dengan cara menggali objek benda atau peristiwa dan aktivitas makhluk hidup beserta alam sekitarnya. Seni gambar memiliki beragam aliran yang semakin berkembang seiring dengan perkembangan zaman dan kebudayaan. Beberapa aliran atau gaya seni lukis mancanegara yang dikembangkan dan disesuaikan oleh para seniman Indonesia, antara lain sebagai berikut:

1. Realis

Seni realis merupakan seni rupa yang dibuat sesuai dengan keadaan yang nyata dan sebenarnya, bahkan detail kecil pun sangat diperhatikan dalam seni rupa aliran realis ini agar lukisan yang dihasilkan tampak nyata.

Dalam seni realis, dapat dikatakan bahwa indra penglihatan dari sang seniman berfungsi sebagai alat perekam yang kemudian dituangkan dalam bentuk perpaduan warna, tekstur dan keindahan menggunakan alat gambar yang sesuai.

2. Naturalis

Aliran naturalis merupakan aliran seni rupa yang berusaha melukiskan sebuah objek yang mempunyai kesamaan dengan keadaan alam, misalnya lukisan pemandangan gunung atau pantai.

Naturalisme hampir sama dengan realisme. Penangkapan objek oleh seniman menjadi dasar pengembangan ide berkarya dan berekspresi.

3. Romantis

Seni romantisme ialah seni yang menjadikan suatu kejadian dramatis, dahsyat, fantastis, absurd dan tidak masuk sebagai ide gagasannya. Objek dari seni romantis ini mewakili suasana yang damai, haru dan menarik simpati bagi penikmatnya. Ciri khas seni aliran

romantisme ini biasanya menggambarkan suatu cerita yang dramatis dan emosional.

4. Ekspresionis

Seperti namanya, aliran ekspresionis merupakan seni yang perbuatannya bertujuan untuk mengekspresikan emosi serta perasaan dari pembuatnya. Ciri khas dari aliran ini ialah gambaran emosi dari sang seniman yang menggebu-gebu, dituangkan dalam tekanan-tekanan ujung kuas yang kuat, warna yang sesuai dengan kondisi keinginan seniman saat itu.

5. Impresionis

Aliran impresionisme merupakan seni rupa yang berusaha menciptakan kesan dengan kontras warna untuk mengerahkan mata penikmat seni yang diikuti dengan kepekaan rasa terhadap suasana-suasana atau keadaan yang terjadi pada alam.

6. Surealis

Suatu karya surealisme dapat dianalogikan sebagai lukisan yang menggambarkan suasana animisme dan dinamisme yang merupakan pengungkapan hal-hal yang tidak nyata dalam alam semesta.

Seni surealis merupakan lawan dari karya realis yang memiliki fokus pada sesuatu yang nyata. Imajinasi, mimpi, perspektif masa setelah kematian, dan figur atau tokoh alam khayal yang memiliki kekuatan besar menjadi sumber gagasan dalam mewujudkan karya surealisme

7. Abstrak

Seni abstrak merupakan seni yang menggambarkan objek dengan kabur, tidak mendetail bahkan tidak mirip dengan bentuk aslinya karena dipengaruhi oleh imajinasi. Ciri khas seni abstrak ialah susunannya yang tidak terbatas pada bentuk-bentuk yang ada di alam, serta bentuk dan warna yang tidak representatif.

8. Kubisme

Aliran Kubisme merupakan seni rupa yang berbentuk geometris, memiliki presisi garis dan perpaduan warna perspektif. Ide penciptaan karya dalam kubisme ialah penyederhanaan dari bentuk-bentuk alam

secara geometris atau berbentuk kubus. Objek alam kebendaan dan makhluk hidup diasumsikan ke dalam bentuk yang terkotak-kotak.

9. Fauvisme

Aliran fauvisme merupakan aliran seni yang menghargai ekspresi dalam menangkap suasana yang hendak dilukis. Harmoni warna tidak terpaut dengan kenyataan di alam justru akan lebih memperhatikan hubungan pribadi seniman dengan alam tersebut. Aliran ini menekankan pada penggunaan garis kontur yang tegas dan berusaha mengembalikan warna pada peranannya yang mutlak (tidak harus sesuai kenyataan). Dasarnya adalah kegemaran melukis apa saja tanpa memikirkan isi dan maknanya.

10. Dadaisme

Aliran dadaisme merupakan jenis aliran seni rupa yang menggambarkan mengenai kekerasan dan kekasaran, karena dilatarbelakangi oleh kondisi peperangan. Oleh karena itu aliran dadaisme sering dianggap sebagai anti seni atau anti perasaan dan seolah bertentangan dengan prinsip seni rupa itu sendiri

Ide karya dadaisme merupakan pemberontakan terhadap aliran-aliran seni lukis sebelumnya. Gagasan berkarya timbul sebagai akibat dari membebaskan diri dari hukum-hukum seni yang berlaku. Kebebasan berpikir seniman menjadi tujuan penciptaan karya.

11. Pop Art

Pop Art atau Popular art merupakan karya seni yang muncul karena adanya faktor kejenuhan dengan obyek-obyek seni dan lebih terfokus dengan hal-hal sepele yang ada di sekitar kehidupan kita namun sering terlupakan. Ciri khas pop art ialah sebagian besar karyanya berupa karikatur yang memuat unsur sindiran, kritik dan humor.

12. Futurisme

Gaya futurisme menggambarkan garis-garis dinamis yang penuh gerak. Berlawanan dengan aliran kubisme yang statis, aliran seni ini sangat menekankan pada keindahan gerak, garis, visual dan warna.

13. Kontemporer / Post-Modern

Seni kontemporer merupakan aliran seni yang mengikuti perkembangan zaman dan tidak terikat tema budaya tertentu. Seni ini memberikan ruang gerak seluas-luasnya terhadap pertumbuhan dan perkembangan kebudayaan yang bervariasi. Ciri-ciri kontemporer adalah penggambaran objek berupa refleksi situasi situasi dan waktu yang tematik. Objek yang digambarkan adalah objek yang dinamis, ekspresif, dinamis, dan mencolok.

B. Pengertian Menggambar Bentuk

Menggambar bentuk pada prinsipnya menjadikan mata seniman sebagai kamera atau alat perekam untuk benda mati yang menjadi objek gambar kemudian menggambarkan benda tersebut ke media gambar dengan bentuk yang sama persis dengan yang apa yang seniman lihat secara langsung. Seniman menggambar objek benda secara objektif sesuai keadaan yang sebenarnya. Artinya, dalam menggambar objek benda digambar sesuai dengan keadaan yang sebenarnya baik bentuk, tekstur, warna dan gelap terangnya.

Dengan demikian, menggambar bentuk merupakan suatu gagasan bentuk yang diwujudkan ke dalam objek dua dimensi menggunakan keahlian tangan dengan bentuk bidang, garis, media titik, warna, gelap terang dan tekstur yang dibuat dengan memperhatikan ketepatan bentuk, proporsi, komposisi serta perspektif sehingga menghasilkan karya yang indah dan mirip dengan aslinya. Dapat dikatakan menggambar bentuk sama dengan menjiplak gambar suatu benda mati yang dilakukan bersamaan dengan melihat benda tersebut secara langsung.

Kegiatan menggambar bentuk tidak sama dengan menggambar ilustrasi atau menggambar ekspresi, karena harus dilakukan dengan melihat objek secara langsung, bukan merupakan khayalan atau imajinasi seniman.

Dalam menggambar bentuk harus mencermati bagian-bagian yang terkena sinar matahari (gelap-terangnya) sehingga bayangan, gelap terang benda dapat digambar sesuai wujud nyatanya. Menggambar bentuk membutuhkan pengamatan, ketelitian, dan pemahaman detail-detail unsur seni rupa sehingga hasil gambar terlihat seperti bentuk aslinya.

Terdapat 3 (tiga) kategori bentuk benda, yaitu:

1. Benda kubistis

Benda kubistis ialah benda-benda yang bentuk dasarnya berupa kubus atau balok, seperti meja, kursi, dipan, dan lain-lain.

2. Benda silindris

Benda silindris ialah benda-benda yang memiliki bentuk menyerupai tabung, seperti gelas, ember, botol dan lain-lain.

3. Benda tak beraturan atau bebas

Benda tak beraturan ialah benda-benda yang tidak memiliki keteraturan atau terlepas dari bentuk geometris, seperti buah, manusia, tanaman, dan lain-lain.

Dalam menggambar bentuk, terdapat langkah-langkah yang harus disiapkan, yaitu:

1. Pengamatan

Langkah awal yang harus dilakukan sebelum menggambar bentuk adalah mengenali objek bendanya terlebih dahulu, termasuk ke dalam jenis benda apa, bagaimana teksturnya, seperti apa warnanya dan sebagainya.

2. Membuat sket

Pada dasarnya sketsa merupakan gambar kasar yang bersifat sementara dengan tujuan untuk dikerjakan lebih lanjut sebagai lukisan yang utuh. Tujuan utama membuat sketsa adalah untuk menghasilkan bentuk dasar objek dengan posisi yang benar. Perhatikan bentuk umum bahan yang akan digambar. Amati bentuk-bentuk utama yang mewakili objek keseluruhan, posisi, kemiringan, serta garis-garis utama objek secara proporsional.

3. Menentukan cahaya atau gelap-terang

Terdapat beberapa tehnik dalam menentukan gelap terang dalam menggambar bentuk, yaitu:

- a) Teknik linear merupakan cara menggambar objek gambar dengan garis sebagai unsur yang paling menentukan baik garis lurus maupun lengkung.

- b) Teknik blok merupakan cara menggambar dengan menutup objek gambar menggunakan satu warna sehingga hanya terlihat bentuk globalnya.
- c) Teknik arsir merupakan cara menggambar dengan garis saling menyilang atau sejajar untuk menentukan gelap terang objek gambar sehingga tampak tiga dimensi
- d) Teknik pointiks merupakan cara menggambar dengan menggunakan titik- titik untuk menentukan gelap terang.
- e) Teknik dusel merupakan cara menggambar yang dalam menentukan gelap terang objek menggunakan pensil yang digoreskan secara miring.

Prinsip dalam menggambar bentuk yang harus diperhatikan antara lain:

1. Perspektif

Perspektif ialah tehnik menggambar dengan mengambil sudut pandang objek sesuai dengan sudut pandang dari sang seniman. Teknik menggambar perpektif sendiri biasanya menggunakan garis-garis yang diletakkan secara horizon, letak benda dan jumlah titik hilang. sehingga hasilnya akan menghasilkan gambar 3 dimensi yang sesuai dengan pandangan mata.

2. Proporsi

Proporsi adalah prinsip yang membandingkan antara bentuk yang satu dengan yang lain atau keseluruhan. Dalam hal ini susunan objek gambar antara yang satu dengan yang lain harus seimbang dan tidak boleh ada yang lebih menonjol.

3. Komposisi

Dalam menggambar tedapat tata letak yang perlu di perhatikan, apabila komposisi susunan atau tata letak gambar diatur dengan tepat maka akan membuat objek gambar itu semakin indah dan menyatu.

4. Gelap terang

Teknik gelap terang ialah teknik dimana membuat efek gambar gelap dan terang seperti terkena cahaya. Objek yang terkena cahaya akan terlihat terang sedangkan bagian lain yang tidak terkena cahaya akan terlihat gelap. Membuat gambar gelap dapat dilakukan dengan

teknik arsir dengan sangat tebal sedangkan untuk memberikan kesan terang bisa mengarsir dengan tipis.

5. Bayang-bayang

Objek benda yang terkena sinar akan menghasilkan bayangan di belakangnya, tergantung penyinarannya. Bayangan walaupun hanya tipis atau samar-samar harus ada karena agar tampak seperti nyata.

C. Fungsi Ilmu Menggambar

Terdapat 3 (tiga) fungsi dalam seni lukis atau seni gambar dalam kehidupan sehari-hari, yaitu:

1. Fungsi primer
2. Fungsi sekunder
3. Fungsi Fisik

Fungsi Primer dalam ilmu menggambar ialah untuk mengungkapkan perasaan dan ekspresi dari si seniman. Menuangkan ekspresi dalam suatu karya merupakan hal terpenting bagi seorang seniman, hal ini sering dikenal sebagai ekspresi kreatif yaitu menuangkan isi perasaan melalui suatu karya seni, baik seni lukis, tari, puisi dan lain-lain.

Fungsi sekunder dalam ilmu gambar ialah sebagai sarana komunikasi. Di luar fungsinya sebagai sarana mengungkapkan perasaan seniman, gambaran atau lukisan memiliki fungsi sebagai alat komunikasi yang menceritakan kepada penikmatnya mengenai cerita yang ingin ditampilkan melalui seni gambar tersebut.

Fungsi fisik yang dimaksud ialah, seni gambar atau seni lukis lebih mengedepankan fungsi kegunaannya, seperti untuk menghias ruangan, menambah kesan artistik pada suatu tempat dan lain sebagainya.

Mempelajari ilmu menggambar sendiri, memiliki beberapa fungsi, yaitu:

1. Media ekspresi

Seni digunakan oleh manusia sebagai pencurahan pikiran, gagasan dan emosi dari seseorang tersebut yang dituangkan ke dalam media seni. Fungsi ini dipenuhi melalui seni murni. Dengan

menggambar, si seniman dapat mengekspresikan apa yang ada di dalam hati dan pikirannya. Sesuatu yang tidak dapat dia utarakan secara langsung dapat ia tuangkan dalam sebuah karya seni.

2. Media komunikasi

Dengan suatu karya lukisan, seniman dapat menceritakan apa yang sedang ia alami, pikirkan dan rasakan kepada orang-orang yang menikmati lukisannya. Suatu lukisan dapat pula menjadi media untuk berbagi informasi mengenai suatu peristiwa yang diabadikan melalui goresan tinta, warna, dan garis sehingga membentuk suatu benda atau objek yang dapat ditangkap maksudnya oleh para penikmatnya.

Lukisan digunakan oleh seniman untuk menceritakan kepada orang lain pengalaman-pengalaman yang telah dimiliki. Seniman menggunakan karyanya untuk berkomunikasi dengan orang lain.

3. Media pengembangan kreativitas dan sensitifitas

Beberapa aspek penting yang perlu diperhatikan dalam ilmu menggambar antara lain kesungguhan, kepekaan, daya produksi, kesadaran berkelompok, dan daya cipta.

Pendidikan seni adalah segala usaha untuk meningkatkan kemampuan kreatif ekspresif dalam mewujudkan kegiatan artistiknya berdasarkan aturan-aturan estetika tertentu. Selain itu, pendidikan seni bertujuan menciptakan cipta rasa keindahan dan kemampuan mengolah menghargai seni. Jadi melalui seni, kemampuan cipta, rasa dan karsa di olah dan dikembangkan.

4. Media pengembangan hobi dan bakat

Setiap manusia memiliki potensi atau bakat alamiah masing-masing di bidang seni. Pendidikan seni dapat digunakan dalam rangka pemupukan dan pengembangan bakat melalui berbagai aktivitas seni: menggambar, menyanyi, atau menari yang secara alamiah dimiliki oleh anak. Pendidikan seni dapat digunakan untuk mengarahkan dan mengembangkan dalam hal inovasi karya-karya baru, menghargai perbedaan karya orang lain. Pribadi yang berbakat dapat digunakan pendidikan seni sebagai mediana, oleh sebab itu pendidikan seni oleh

para ahli dinyatakan sebagai bentuk kegiatan pendidikan yang paling efektif bagi pengembangan bakat dan kreativitas.

BAB II

PERALATAN MENGGAMBAR DAN TEKNIK DASAR

A. Mengenal Berbagai Alat dan Media Gambar

Alat gambar ialah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menggambar, seperti; pensil, kuas, penggaris, cat, dan lain-lain. Secara sederhana, alat gambar terdiri dari:

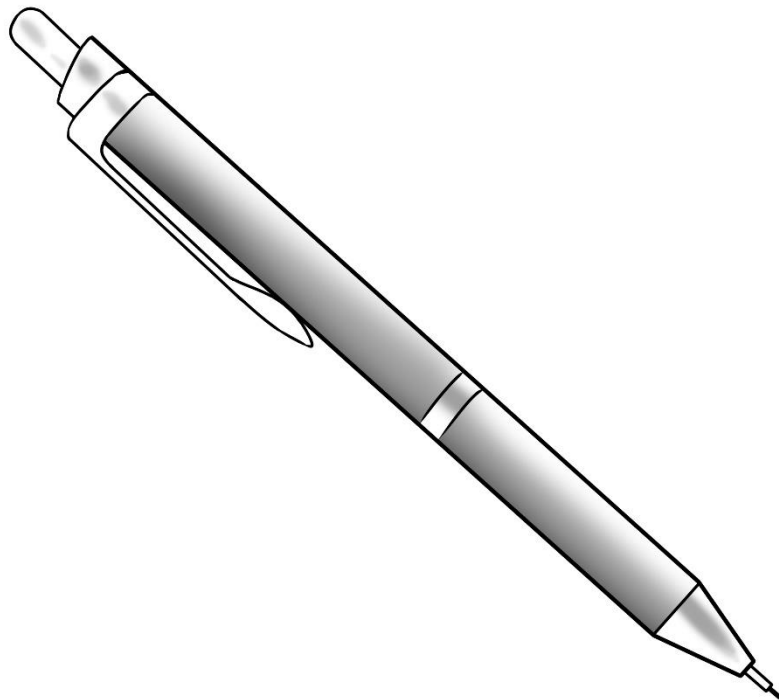
1. Pensil

Pensil biasanya digunakan dalam tahapan membuat sketsa pada media gambar. Yang perlu diperhatikan adalah ukuran ketajaman pensil sehingga menghasilkan gambar sesuai seperti yang diinginkan.

Berikut beberapa jenis pensil yang sering digunakan:

- Pensil mekanik.

Pensil ini memiliki mata pensil yang runcing, hampir mirip bolpoin, cocok digunakan untuk menggambar detail yang kecil.



- Pensil 2b

Pensil jenis ini cocok digunakan dalam mempertegas sketsa, sebagai salah satu arsiran dasar karena memiliki tekstur yang lembut dan lunak.



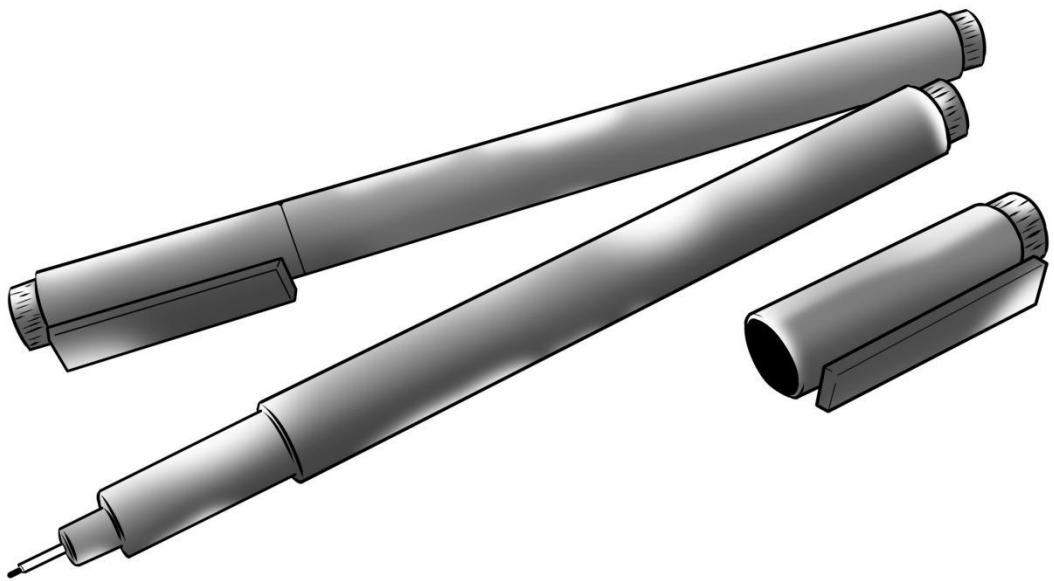
- Pensil conte

Pensil jenis ini cocok dipergunakan untuk membuat arsiran, yang memiliki bidang luas karena mempunyai mata pensil yang lebih lebar dari pensil biasanya.



2. Tinta/pena gambar

Biasanya tinta atau pena gambar digunakan untuk mempertegas garis tepi atau mempertegas karakter. Proses menggambar menggunakan tinta atau pena gambar disebut penintaan.



3. Alat warna

Warna digunakan untuk mempertegas karakter yang ada dalam gambar, sehingga bisa lebih jelas apa makna dari gambar tersebut.

Berikut beberapa jenis alat warna:

- Cat air



- Cat minyak



- Pensil warna



- Cat akrilik



- Krayon



Media gambar ialah suatu media visual yang hanya dapat dilihat saja, akan tetapi tidak mengandung unsur suara atau audio, sebagai curahan ataupun pemikiran yang bermacam-macam misalnya seperti: potret, slide, lukisan, film, strip, opaque proyektor dan sebagainya.

Media gambar adalah media yang berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan. Pesan yang disampaikan dituangkan melalui simbol-simbol komunikasi visual. Media gambar mempunyai tujuan untuk menarik perhatian, memperjelas materi, mengilustrasikan fakta dan informasi. (Cecep Kusnandi, 2013: 41-42)

Menurut Richard E Mayer media gambar adalah setiap bentuk grafis statis maupun dinamis antara lain: foto, grafis, denah, ilustrasi (yang terdiri dari dua atau lebih gambar), dan juga animasi atau kartun. Tindakan membangun hubungan antara mental verbal dan mental pictorial adalah satu langkah penting dalam pemahaman konseptual. Materi yang disampaikan dengan multimedia yang terkonstruksi dengan baik harusnya dapat menjadi lebih baik dalam menerima pesan daripada hanya dengan kata-kata. (Richard E Mayer, 2009: 95-99)

Media gambar ialah segala sesuatu yang dapat menjadi tempat atau wadah bagi kita untuk menuangkan ide gambar yang ada dalam imajinasi kita. Suatu media gambar harus sesuai dalam menyampaikan suatu kenyataan atau keadaan yang sebenarnya dan jelas dalam menunjukkan poin-poin pokok yang ingin disampaikan sehingga mudah untuk dipahami.

Pengertian media gambar adalah media visual dalam bentuk grafis. Media grafis merupakan kombinasi atas fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu pengungkapan kata-kata dan gambar-gambar. Media gambar terbagi dalam beberapa bentuk, antara lain ialah:

1. Benda grafis, yaitu gambaran atau visual yang tidak dapat diproyeksikan.
2. Display, yaitu bahan pameran yang dipajang pada tempat tertentu.
3. Model, yaitu benda 3 dimensi yang memiliki bentuk sama dengan benda yang sebenarnya.
4. Realita, yaitu benda-benda yang nyata yang digunakan sebagai sarana dan bahan belajar.

Beberapa contoh media gambar antara lain:

1. Poster

Suatu media gambar yang berbentuk ilustrasi gambar yang disederhanakan, yang dibuat dengan ukuran besar agar dapat dilihat dengan jelas, bertujuan untuk menarik perhatian, membujuk, mempengaruhi orang, memberikan motivasi dan lain sebagainya.



2. Foto

Suatu media gambar yang dihasilkan dengan cara diambil gambarnya “benda atau yang lainnya” dengan menggunakan alat pengambil barang seperti kamera foto. Media foto terlihat lebih kongkrit dan realistis dalam memunculkan pokok masalah. Memperjelas masalah dalam bidang apa saja, dan dapat digunakan untuk semua orang lintas usia.



3. Bagan

Percampuran dari media grafis dan foto yang dirancang untuk memvisualisasikan suatu fakta pokok ataupun gagasan dengan cara yang logis dan juga teratur. Fungsi dari bagan sebagai media gambar yakni untuk memperlihatkan perbandingan, perbandingan, jumlah relatif, proses, perkembangan, klasifikasi dan juga organisasi.

MANFAAT MINUM AIR PUTIH UNTUK TUBUH

1 MENYEHATKAN PENCERNAAN DALAM TUBUH
Pencernaan lancar, air putih juga berkhasiat mengangkan masalah seperti kembung dan sembelit

2 MENJAGA TEKanan DARAH
Jika kamu memiliki masalah dengan tekanan darah yang tinggi, air putih adalah hal tepat untuk kamu konsumsi secara rutin

3 MENINGKATKAN DAYA INGAT OTAK
Kandungan kalium dalam air putih mengaktifkan elektrolit yang ada di otak, meningkatkan daya ingat dan konsentrasi

4 MENGHINDARI PENYAKIT JANTUNG
mengonsumsi air putih secara rutin dapat membuka jalur yang tersumbat di dalam peredaran darah

5 BAIK UNTUK PERAWATAN KULIT
Mengonsumsi air putih membuat kulit bebas dari noda, lebih lembab, kenyal, dan lebih bercahaya

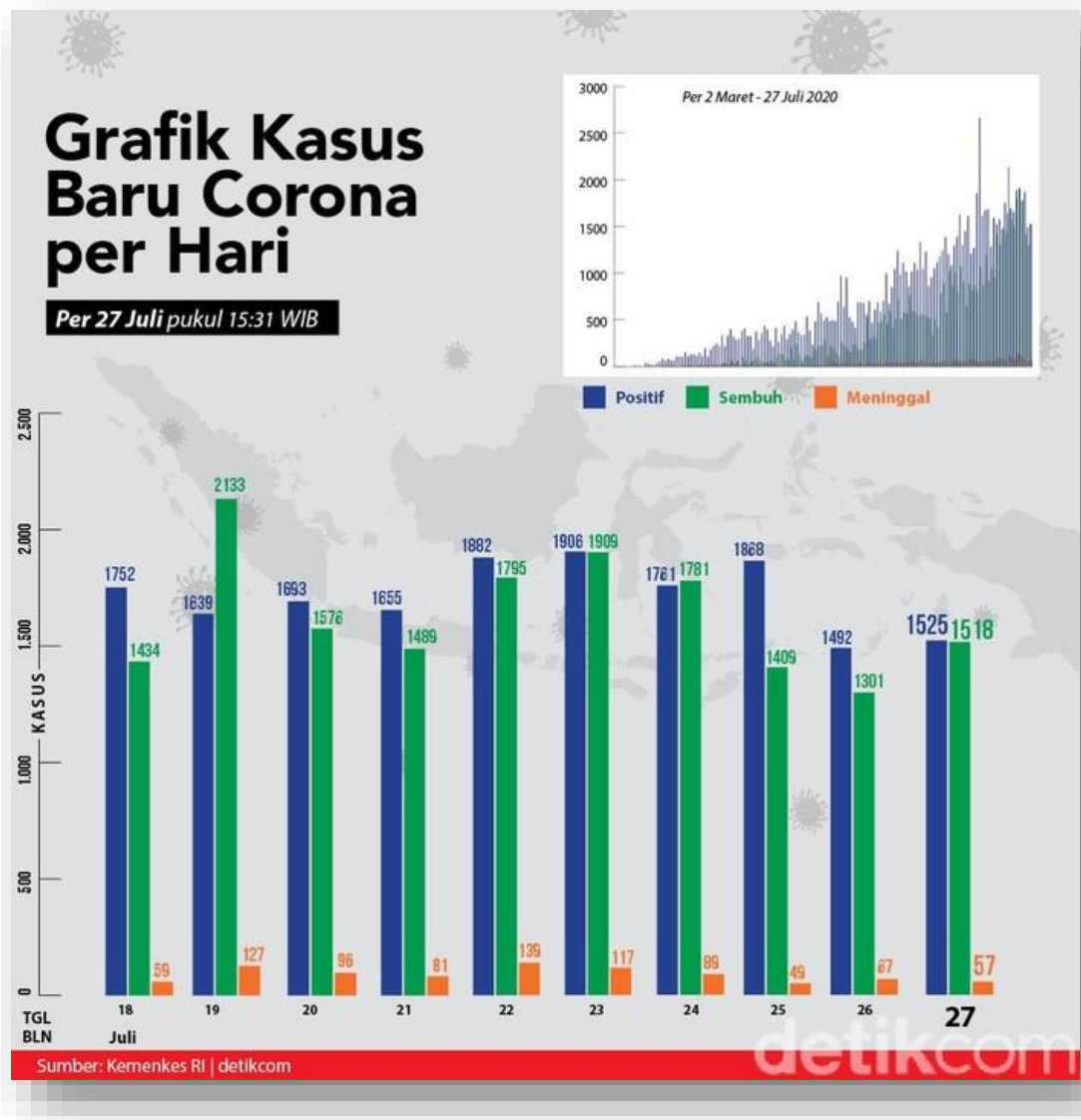
6 MENGATUR LEMAK TUBUH
Mengonsumsi air putih membantu pemecahan lemak hingga membakar beberapa ekstra lapisan lemak dalam tubuh

7 MENJAGA KESEHATAN TULANG
Memiliki kandungan kalium, air putih sangat baik jika kamu konsumsi setiap hari

promkes.kemkes.go.id | @ditpromkes | dit.promkes | puspromkes

4. Grafik

Media gambar yang bertujuan untuk penyajian data berupa angka-angka. Grafik memberikan berbagai informasi inti dari suatu data, berupa hubungan antar bagian-bagian data tersebut.



5. Diagram

Gambaran yang berguna untuk memperlihatkan ataupun menerangkan suatu data yang akan disajikan.



6. Komik

Media gambar yang memiliki karakter atau yang memerankan suatu cerita dalam urutan-urutan tutur gambar, karya ini memadukan seni menulis dan seni menggambar.



7. Kartun

Suatu gambar interpretatif yang digunakan untuk mengungkapkan sikap terhadap orang, situasi, dan kejadian-kejadian tertentu menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas. Biasanya kartun berbentuk, sketsa, karikatur ataupun lukisan.

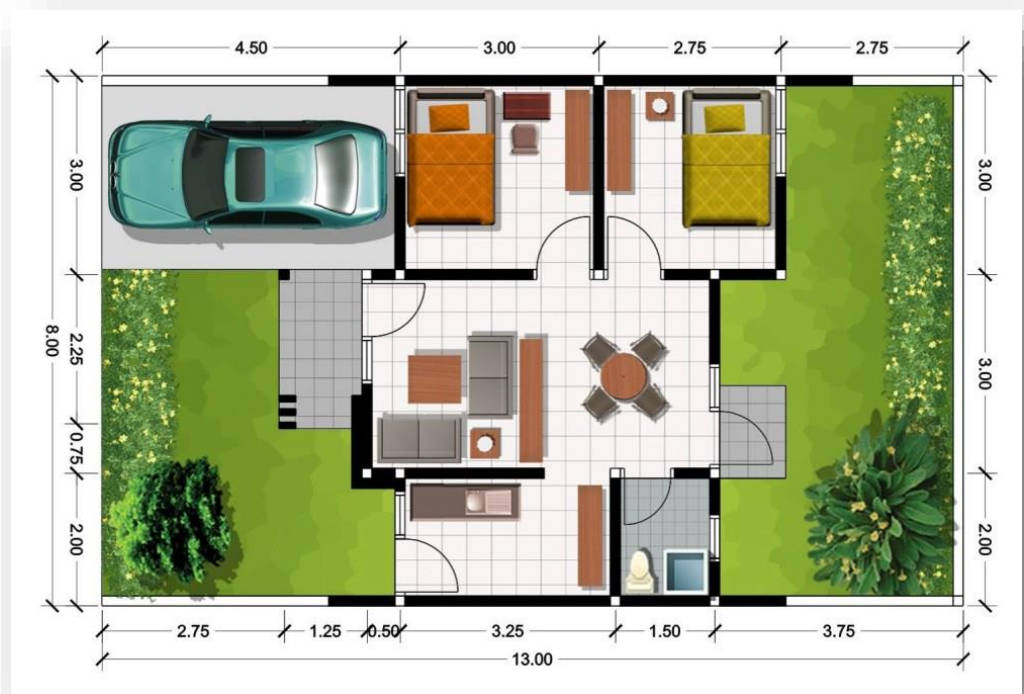


8. Peta atau Denah

Merupakan gambaran dari permukaan bumi yang mempresentasikan keadaan permukaan bumi seperti daratan, sungai, gunung, yang berisi informasi suatu daerah atau tempat tertentu.



Peta Indonesia



Secara garis besar fungsi utama penggunaan media gambar ialah:

1. Fungsi edukasi, yaitu untuk memberikan edukasi atau memberikan pengaruh positif dalam dunia pendidikan.
2. Fungsi sosial, yaitu memberikan informasi yang akurat dan autentik serta membagikan berbagai pengalaman dalam setiap bidang kehidupan untuk setiap orang.
3. Fungsi ekonomis, yaitu memberikan produksi melalui pembinaan prestasi kerja secara maksimal.
4. Fungsi politis
5. Fungsi seni budaya dan telekomunikasi

Suatu media gambar harus memiliki beberapa karakteristik, antara lain berupa:

1. Autentik, artinya dapat menggambarkan obyek atau peristiwa seperti jika seseorang melihat langsung.
2. Sederhana, komposisinya cukup jelas menunjukkan bagian-bagian pokok dalam gambar tersebut.
3. Ukuran gambar proporsional, sehingga mudah bagi orang lain untuk membayangkan ukuran yang sesungguhnya benda atau objek yang digambar.
4. Gambar harus memiliki suatu pesan tertentu. Tidak setiap gambar yang bagus merupakan media yang bagus. Sebagai media yang baik, gambar hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

B. Teknik Dasar Menggambar

Untuk membuat suatu gambar dibutuhkan proses yang tidak mudah bagi setiap orang, hal tersebut disebabkan tidak semua orang mengerti dan menguasai teknik-teknik dasar menggambar.

Teknik menggambar adalah sebuah cara untuk mempermudah proses membuat gambar, sehingga dengan adanya teknik-teknik menggambar tersebut dapat membuat pekerjaan seseorang untuk menggambar akan sangat terbantu dan akan lebih cepat selesai.

Berikut teknik-teknik dasar dalam menggambar:

1. Teknik Arsir

Teknik arsir merupakan suatu metode dalam menggambar yang lebih menekankan pada kekuatan (ketebalan) garis. Kekuatan garis tersebut dapat dibentuk menggunakan pensil, spidol, tinta atau alat gambar lainnya yang dapat menghasilkan garis berulang untuk membuat perbedaan pada kekuatan garis sehingga terbentuklah kesan gelap terang, gradasi atau kesan dimensi pada gambar.

2. Teknik Linier

Teknik linier merupakan metode menggambar objek gambar dengan menggunakan media garis sebagai unsur paling utama yang sangat menentukan, meskipun itu garis yang lurus maupun lengkung.

3. Teknik Blok (siluet)

Teknik gambar blok adalah suatu teknik menggambar untuk menciptakan sebuah gambar dengan cara menutup seluruh objek gambar dengan satu warna, sehingga terlihat wujud globalnya atau disebut dengan siluet.

4. Teknik Menggambar Sketsa

Menggambar sketsa merupakan bagian paling awal dari hampir semua pekerjaan seni menggambar. Teknik menggambar sketsa ialah metode menggambar yang digunakan untuk membuat gambar dasar atau rencana dalam membuat sebuah gambar. Tahapan ini sangat berpengaruh untuk tahap-tahap selanjutnya dalam proses menggambar dan melukis. Yang digunakan kebanyakan adalah media kering seperti pensil hitam.

5. Teknik Pointilis (titik)

Teknik gambar Pointilis adalah teknik atau cara menggambar dengan titik-titik untuk menentukan gelap terangnya pada objek suatu gambar bisa memakai alat seperti pensil atau pena

6. Teknik Aquarel (sapuan basah)

Teknik gambar aquarel adalah metode menggambar dengan menggunakan media cat air dengan teknik sapuan warna yang tipis sehingga bisa kelihatan seperti transparan ataupun tembus pandang

7. Teknik Menggambar Perspektif

Teknik Menggambar Perspektif merupakan metode yang digunakan untuk membuat benda yang digambar terlihat dengan wajar sesuai dengan pandangan mata kita. Metode biasanya menggunakan peletakan garis horizon, letak benda dan jumlah titik hilang. Hasil dari teknik ini akan menghasilkan gambar 3 dimensi yang sesuai dengan pandangan mata

8. Teknik Dussel (gosok)

Teknik Dussel merupakan metode menggambar bentuk suatu objek dengan menggunakan pensil untuk menggambar dengan cara digoreskan dalam posisi miring atau roboh untuk menentukan gelap terang pada objek gambar.

9. Teknik Plakat

Teknik gambar plakat merupakan kebalikan dari teknik gambar aquarel yaitu suatu cara atau metode dalam menggambar dengan sapuan warna yang tebal untuk menciptakan hasil yang pekat, tebal dan menutup dengan memakai bahan, cat poster atau juga bisa menggunakan cat air.

C. Ragam Arsiran

Teknik arsir dalam seni rupa dua dimensi adalah cara menggambar dengan garis-garis sejajar atau menyilang untuk menentukan gelap-terang objek gambar sehingga tampak seperti tiga dimensi.

Konsep utama dari teknik arsiran adalah bahwa kepadatan, jumlah, dan ketebalan garis akan sangat mempengaruhi efek bayangan yang dihasilkan. Dengan meningkatkan kepadatan, jumlah, dan jarak antar garis, maka bayangan yang dihasilkan semakin gelap, begitu pula sebaliknya.

Kontras bayangan bisa pula dicapai dengan mendekatkan dua jenis hatching yang berbeda sudut garisnya. Sebagai hasilnya, variasi garis ini akan memberikan ilusi warna, yang bila digunakan secara konsisten akan menghasilkan imaji yang realistis.

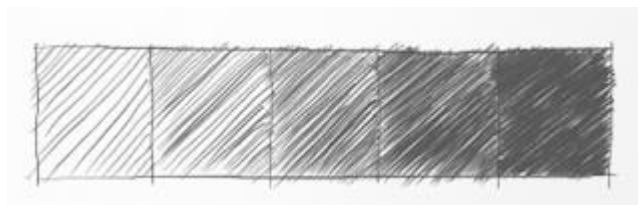
Fungsi dari memberi arsiran sendiri antara lain ialah untuk memberikan karakter objek gambar, memberikan kesan bentuk dan volume benda, memberikan kesan jarak dan kedalaman pada gambar, mengisi bidang kosong, dan memberikan sentuhan akhir dari sebuah gambar

Berbagai ragam jenis arsiran ialah sebagai berikut:

1. Arsir garis lurus / searah

Arsir lurus merupakan arsiran yang paling mudah untuk dibuat karena arsiran ini dibuat dengan goresan yang teratur. Arsir ini dapat digunakan untuk menggambar berbagai macam gambar benda yang memiliki karakter permukaan halus dan rata.

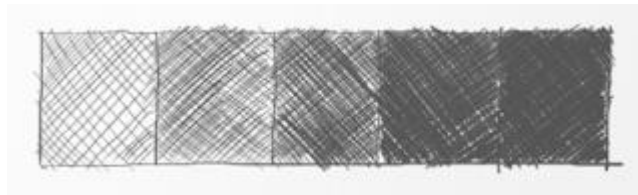
Dalam pembuatan arsir searah, hanya perlu membuat barisan garis sejajar secara vertikal atau horizontal sesuai dengan bentuk gambar yang telah dibuat dan ingin diarsir.



2. Arsir garis silang

Merupakan jenis arsiran yang goresannya tampak terlihat saling berpotongan. Arsir ini dapat digunakan untuk menggambar benda yang memiliki karakter permukaan halus dan agak kasar.

Untuk membuat karakter benda yang memiliki permukaan halus maka pensil yang digunakan harus berujung runcing dan digoreskan secara rapat. Sedangkan untuk membuat karakter benda yang karakter permukaannya agak kasar maka pensil harus digoreskan agak renggang.



3. Arsir garis acak

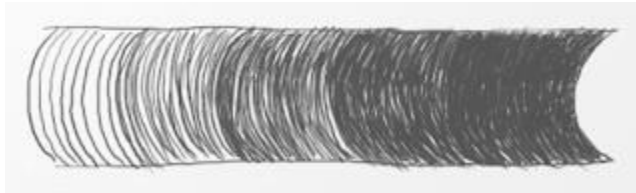
Apabila suatu gambar benda diarsir dengan menggunakan cara ini, maka gambar itu akan terlihat permukaannya yang tidak rata. Contohnya seperti kayu, kulit kayu pada batang pohon, bebatuan, handuk, bahkan bisa juga untuk menyempurnakan gambar pohon.

Arsir acak merupakan jenis arsiran yang goresannya terlihat tidak beraturan. Arsir ini dapat dipakai untuk menggambar berbagai macam benda yang memiliki karakter permukaan kasar sampai dengan sangat kasar yang bertujuan untuk membuat karakter dari benda-benda tersebut.



4. Arsiran searah kontur

Pada teknik ini goresan arsiran pada pensil mengikuti bentuk kontur bidang yang ingin diarsir, maka akan terlihat volume pada benda tersebut. Biasanya teknik ini digunakan pada menggambar figur manusia, hewan dan tumbuhan.



BAB III

MENGAMBAR ANATOMI TUBUH MANUSIA DAN HEWAN

A. Perbedaan Proporsi Tubuh Laki-Laki dan Perempuan

Aspek dasar yang perlu diperhatikan dan menjadi kunci dalam menggambar bentuk tubuh manusia adalah sebagai berikut;

❖ Anatomi

Anatomi adalah gambar sosok (postur) tubuh manusia; meliputi rangka, otot dan bagian-bagian lainnya, baik laki-laki maupun perempuan secara keseluruhan maupun perbagian. Dengan mempelajari anatomi dan mengenal bagian-bagiannya, kita mengetahui karakter tubuh manusia. Perhatikan secara cermat setiap bagian. Setiap unsur otot pembentuk sosok manusia secara utuh.

❖ Postur

Postur adalah bentuk tubuh manusia dengan berbagai karakternya. Postur tubuh yang ideal umumnya dimiliki oleh para atlet yang memiliki bentuk tubuh kekar, berotot dan berisi.

❖ Anggota Badan

Anggota badan adalah bagian-bagian utama dari tubuh manusia dengan fungsinya masing-masing tersendiri. Anggota badan utama adalah lengan, tangan, paha, betis, dan kaki.

❖ Otot

Otot adalah unsur yang membentuk postur tubuh menjadi berisi atau memiliki volume. Otot mengisi hampir seluruh tubuh manusia. Atlet yang terlatih umumnya memiliki bentuk otot yang kekar dan ideal.

❖ Mimik

Mimik adalah karakter wajah manusia, baik yang dibentuk karena kepribadiannya maupun karena suasana.

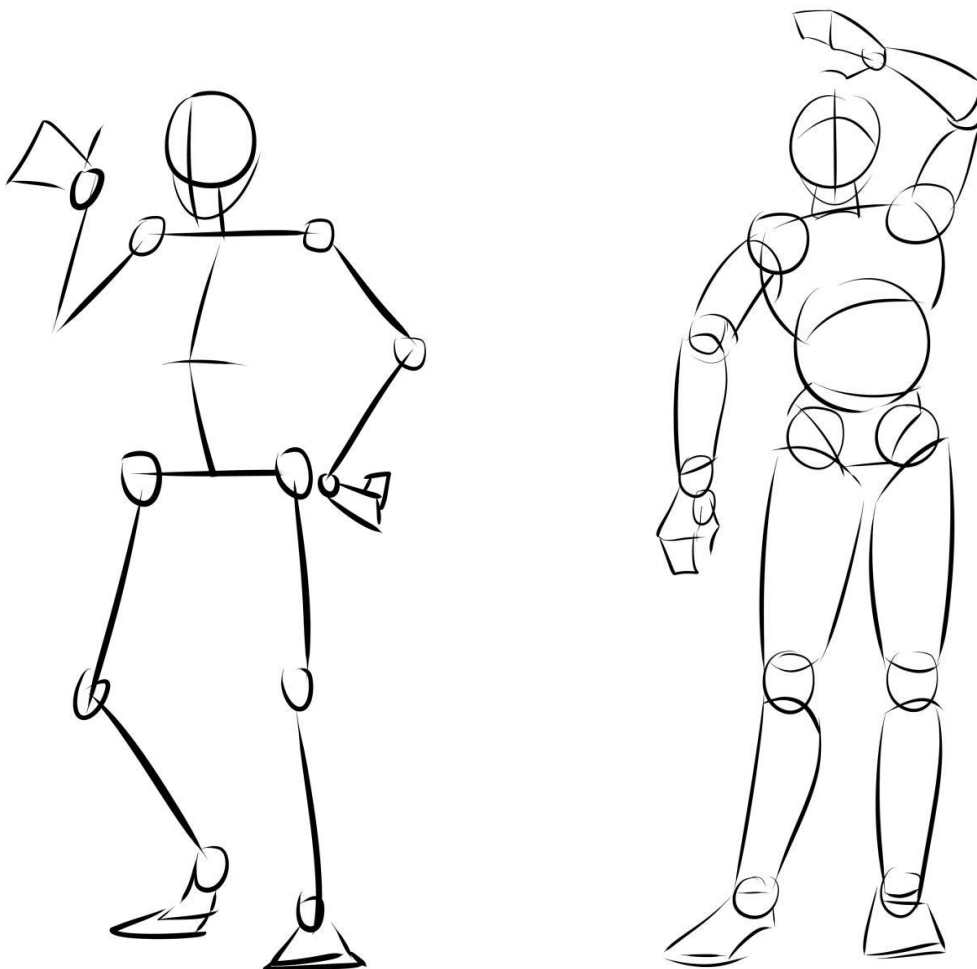
❖ Figur

Figur adalah sosok penampilan manusia dengan berbagai karakter sosialnya, baik secara berpakaian maupun peran sosialnya.

Teknik menggambar tubuh terbagi menjadi dua yaitu teknik realis dan teknik bebas. Seperti yang telah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya bahwa gaya realis memiliki keterbatasan-keterbatasan tertentu yang mengacu pada teknik yang benar dan sesuai dengan ukuran tubuh manusia yang sebenarnya. Sedangkan gaya bebas adalah gaya yang dikembangkan dari gaya realis yang diubah sesuai dengan keinginan. Selama hasilnya masih terlihat wajar dan dapat diterima oleh penikmat seni.

Menggambar tubuh memang terlihat lebih sulit karena harus tahu panjang pendeknya bagian-bagian tubuh dan harus memperkirakan jarak antar bagian tubuh agar terlihat wajar. Untuk mengatasi hal tersebut, perlu ada garis bantu sehingga struktur tubuh yang dibuat atau digambar tampak wajar seperti poster tubuh manusia pada umumnya.

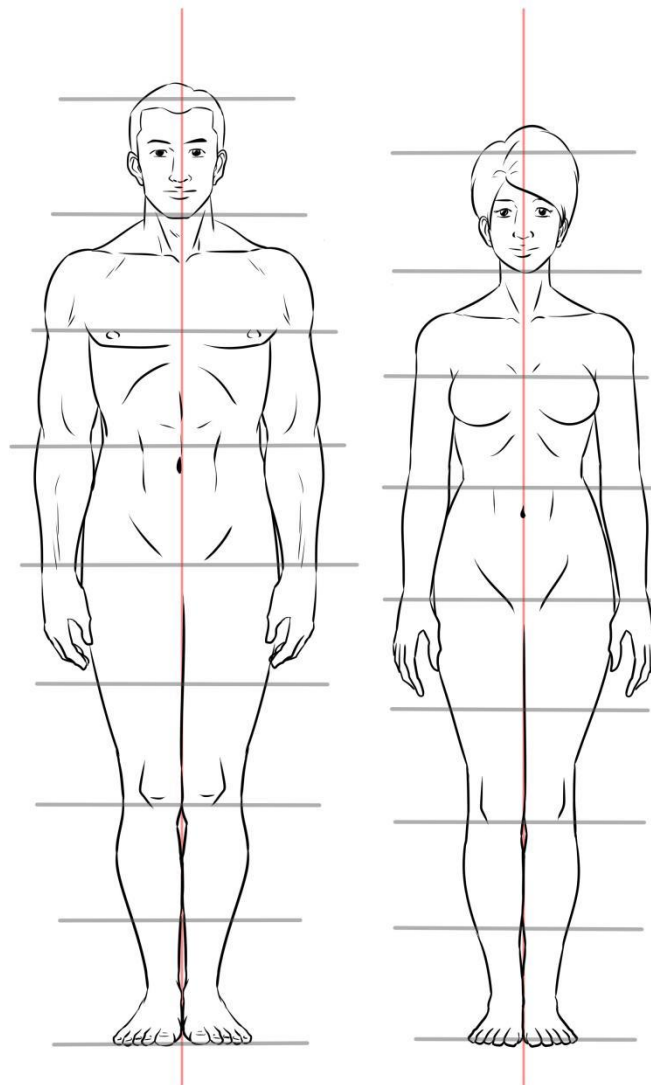
Salah satu cara yang dapat digunakan agar tubuh karakter yang digambar terlihat imbang yaitu menggunakan teknik menggambar stickman atau blockman. Pada dasarnya seluruh benda yang kita gambar ibarat perbaduan dari bangun ruang dengan sedikit variasi bentuk, dengan mindset seperti ini akan sangat memudahkan kita dalam proses menggambar.



Dari gambar tersebut dapat dikatakan bahwa stickman adalah bentuk dasar menggambar tubuh dari blockman. Dengan menggunakan stickman seniman bisa menentukan panjang pendeknya bagian anggota tubuh dan lekukan tubuh ketika digerakkan. Setelah stickman dibuat, barulah menggambar blockman yang merupakan sketsa dasar. Dapat dilihat bahwa blockman menentukan lebar tubuh.

Beberapa anggota tubuh yang paling mendasar untuk digambar antara lain: kepala, bahu, dada, perut, pinggul, tangan, lutut, dan kaki. Anggota-anggota tubuh ini nantinya menjadi patokan ukuran tubuh karaktermu. Ukuran satuan dalam menggambar tubuh adalah satu ukuran kepala.

Hal yang harus dicermati dari sudut ini adalah keseimbangan. Jadi, sebelum membuat seluruh anggota tubuh kecuali kepala, buatlah garis vertical yang panjang. Jangan lupa perhatikan lekukan tubuh.



Perbedaan antara tubuh laki-laki dan perempuan terletak pada bahu dan pinggul. Bila laki-laki memiliki bahu yang lebih besar dan lebar dibanding perempuan. Bila pinggul laki-laki lebih kecil, pinggul perempuan lebih besar. Jadi bisa disimpulkan bahwa bentuk dasar tubuh laki-laki adalah segitiga terbalik, sedangkan perempuan adalah segitiga normal.

Untuk menggambar proporsi tubuh dibagi menjadi:

1. Proporsi tubuh wanita

a. Proporsi tubuh wanita 1:8 $\frac{1}{2}$ kali tinggi kepala

Proporsi tubuh wanita 1:8 $\frac{1}{2}$ kali tinggi kepala, dengan tinggi kepala 3 cm panjang badan 31 cm.

- Angka 0-1 adalah tinggi kepala dengan lebar $\frac{2}{3}$ tinggi kepala
- Garis 1 adalah garis bahu dengan lebar leher 2 kali lebar kepala yaitu $\frac{2}{3}$ tinggi kepala.
- Pinggang terletak diangka 3, dengan lebar pinggang $\frac{3}{4}$ tinggi kepala.
- Angka 3 $\frac{1}{3}$ adalah garis panggul mulai membesar, dengan lebar pinggul sama dengan bahu dan betis garis pinggul pada angka 4.
- Lutut terletak pada angka 5 $\frac{2}{3}$ dengan lebar lutut sama dengan lebar kepala.
- Ujung kaki terletak pada angka 8 $\frac{1}{2}$.
- Letak siku sejajar dengan pinggang dan pergelangan sejajar dengan batas pinggul, sedang ujung jari pada angka 4 $\frac{3}{4}$.

b. Proporsi tubuh wanita 1: 9 kali tinggi kepala

Proporsi tubuh wanita 1: 9 kali tinggi kepala, dengan ukuran tinggi kepala 3 cm panjang sampai 27 cm.

- Angka 0-1 adalah tinggi kepala dengan lebar $\frac{2}{3}$ tinggi kepala.
- Garis 1 $\frac{1}{2}$ adalah garis bahu dengan lebar leher 2 kali lebar kepala yaitu $\frac{2}{3}$ tinggi kepala.

- Pinggang terletak di angka 3, dengan lebar pinggang $\frac{2}{3}$ tinggi kepala.
- Angka $3\frac{1}{3}$ adalah garis pinggul mulai membesar, dengan lebar pinggul sama dengan bahu dan betis garis pinggul pada angka 4.
- Lutut terletak pada angka $5\frac{4}{5}$ dengan lebar lutut sama dengan lebar kepala.
- Tumit terletak pada angka $8\frac{1}{2}$ dengan lebar tumit sama dengan leher.
- Ujung kaki terletak pada angka 9.
- Letak siku sejajar dengan pinggang dan pergelangan sejajar dengan batas pinggul, sedangkan ujung jari pada angka $4\frac{3}{4}$.

c. Proporsi tubuh wanita 1: 10 kali tinggi kepala

Proporsi tubuh wanita 1: 10 kali tinggi kepala, dengan ukuran tinggi kepala 3 cm panjang sampai 30 cm.

- Angka 0-1 adalah tinggi kepala dengan lebar $\frac{2}{3}$ tinggi kepala.
- Garis $1\frac{1}{2}$ adalah garis bahu dengan lebar leher 2 kali lebar kepala yaitu $\frac{2}{3}$ tinggi kepala.
- Pinggang terletak di angka 3, dengan lebar pinggang $\frac{3}{4}$ tinggi kepala.
- Angka $3\frac{1}{3}$ adalah garis pinggul mulai membesar, dengan lebar pinggul sama dengan bahu dan betis garis pinggul pada angka 4.
- Lutut terletak pada angka 6 dengan lebar lutut sama dengan lebar kepala.
- Tumit terletak pada angka $9\frac{1}{2}$ dengan lebar tumit sama dengan leher.
- Ujung kaki terletak pada angka 10.
- Letak siku sejajar dengan pinggang dan pergelangan sejajar dengan batas pinggul, sedangkan ujung jari terletak pada angka $4\frac{3}{4}$.

d. Proporsi tubuh wanita 1: $8\frac{1}{2} + 1$ mm kali tinggi kepala

Proporsi tubuh wanita 1: $8\frac{1}{2} + 1$ mm kali tinggi kepala, dengan ukuran tinggi kepala 3 cm panjang sampai 31 cm, karena pada setiap bagian ditambah 1 mm dengan sendirinya panjang garis sumbu setiap bagian bertambah 1 mm.

- Angka 1-0 adalah tinggi kepala dengan lebar $\frac{2}{3}$ tinggi kepala.
- Garis $1\frac{1}{2}$ adalah garis bahu dengan lebar leher 2 kali lebar kepala yaitu $\frac{2}{3}$ tinggi kepala.
- Pinggang terletak di angka 3, dengan lebar pinggang $\frac{3}{4}$ tinggi kepala.
- Angka $3\frac{1}{3}$ adalah garis pinggul mulai membesar, dengan lebar pinggul sama dengan bahu dan betis garis pinggul pada angka 4.
- Lutut terletak pada angka $5\frac{4}{5}$ dengan lebar lutut sama dengan lebar kepala.
- Tumit terletak pada angka $8\frac{1}{2}$ dengan lebar tumit sama dengan leher.
- Ujung kaki terletak pada angka 9.
- Letak siku sejajar dengan pinggang dan pergelangan sejajar dengan batas pinggul, sedangkan ujung jari terletak pada angka $4\frac{3}{4}$.

2. Proporsi tubuh laki-laki

a. Proporsi tubuh pria 1: 8 ½ kali tinggi kepala

Proporsi tubuh Pria 1: 8 ½ kali tinggi kepala, dengan ukuran tinggi kepala 3 cm panjang sampai 31 cm

- Angka 0-1 adalah tinggi kepala dengan lebar $\frac{3}{4}$ tinggi kepala.
- Garis 1 $\frac{1}{3}$ adalah garis bahu dengan lebar leher 2 kali tinggi kepala $\frac{3}{4}$ tinggi kepala.
- Pinggang terletak diangka 3 lalu naik 1 mm, dengan lebar pinggang 1 kali tinggi kepala.
- Angka 3 $\frac{1}{3}$ adalah garis pinggul mulai membesar, dengan lebar pinggul 1 $\frac{1}{3}$ kali tinggi kepala garis pinggul pada angka 4.
- Lutut terletak pada angka 5 $\frac{2}{3}$ dengan lebar lutut sama dengan lebar kepala.
- Tumit terletak pada angka 8 dengan lebar tumit 1 $\frac{1}{3}$ tinggi kepala.
- Ujung kaki terletak pada angka 8 $\frac{1}{2}$.

b. Proporsi tubuh pria 1: 9 kali tinggi kepala :

- Angka 0-1 adalah tinggi kepala, dengan lebar $\frac{3}{4}$ tinggi kepala.
- Garis 1 $\frac{1}{3}$ adalah garis bahu dengan lebar bahu 2 kali lebar kepala yaitu 2 kali $\frac{3}{4}$ tinggi kepala.
- Pinggang terletak pada angka 3 lalu naik 1 mm untuk garis pinggang, dengan lebar pinggang 1 kali tinggi kepala.
- Pingggul terletak pada angka 4, dengan lebar 1 $\frac{1}{3}$ tinggi kepala.
- Lutut terletak diangka 5 $\frac{4}{5}$, dengan lebar lutut sama dengan lebar pinggang.
- Tumit terletak pada angka 8 $\frac{1}{2}$ dengan lebar tumit sama dengan lebar bahu.
- Ujung kaki pada angka 9.

- Letak siku sejajar dengan pinggang dan pergelangan sejajar dengan batas pinggul, sedang ujung jari pada angka $4 \frac{3}{4}$.

c. Proporsi tubuh pria 1: 10 dengan tinggi kepala.

- Angka 1-0 adalah tinggi kepala, dengan lebar $\frac{3}{4}$ tinggi kepala.
- Garis $1 \frac{1}{3}$ adalah garis bahu dengan lebar 2 kali lebar kepala yaitu 2 kali $\frac{3}{4}$ tinggi kepala.
- Pinggang terletak diangka 3 lalu naik 1 mm untu garis pinggang, dengan lebar pinggang 1 kali tinggi kepala.
- Pinggul terletak pada 4, dengan lebar $1 \frac{1}{3}$ tinggi kepala.
- Lutut terletak pada angka 6 dengan lebar tumit sama dengan lebar bahu.
- Ujung kaki terletak pada angka 10.
- Letak siku sejajar dengan pinggang dan pergelangan sejajar dengan batas pinggul, sedangkan ujung jari pada angka $4 \frac{3}{4}$.

d. Proporsi tubuh pria 1: $8 \frac{1}{2} + 1$ mm kali tinggi kepala.

Proporsi tubuh pria 1: $8 \frac{1}{2} + 1$ mm kali tinggi kepala, dengan ukuran tinggi kepala 3 cm dan panjang sampai 31 cm, karena setiap bagian ditambah 1 mm dengan sendirinya panjang garis sumbu setiap bagian bertambah 1 mm.

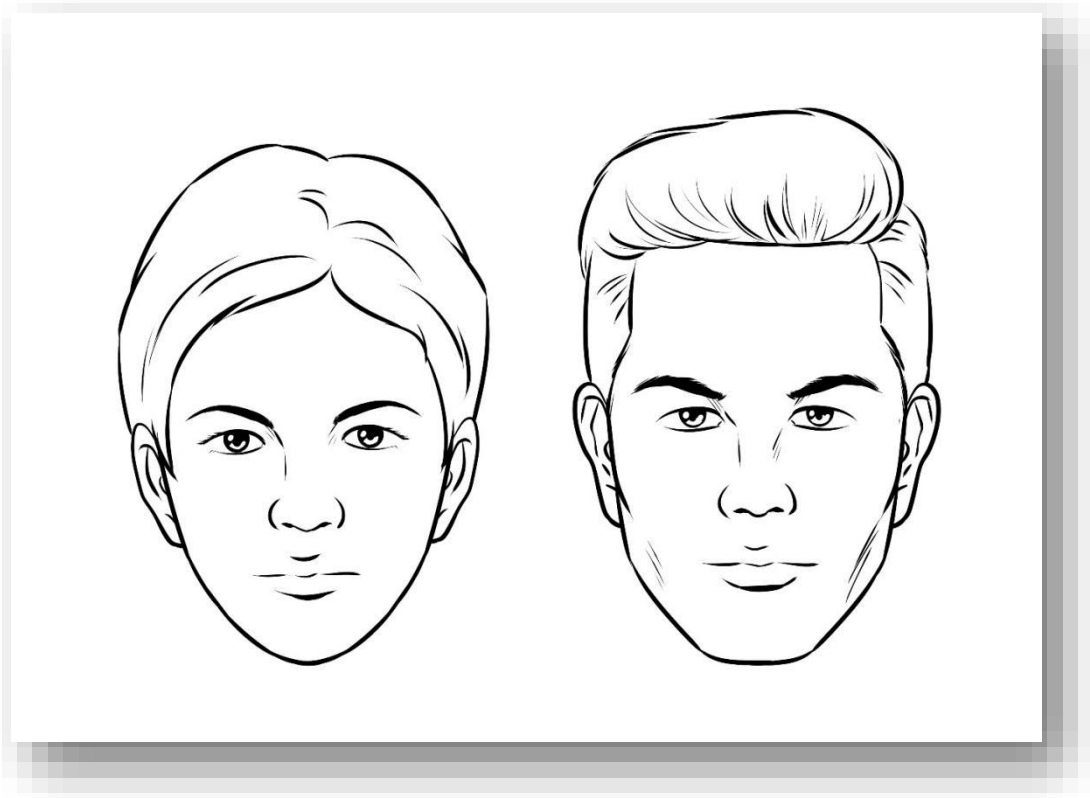
- Angka 1-0 tinggim kepala dengan lebar $\frac{3}{4}$ tinggi kepala.
- Garis $1 \frac{1}{3}$ adalah garis bahu dengan lebar leher 2 kali lebar kepala yaitu $\frac{3}{4}$ tinggi kepala.
- Pinggang terletak di angka 3, dengan lebar pinggang 1 kali tinggi kepala
- Angka $3 \frac{1}{3}$ adalah garis pinggul mulai membesar, dengan lebar pinggul $1 \frac{1}{3}$ tinggi kepala dan betis garis pinggul terletak pada angka 4.
- Lutut terletak pada angka $5 \frac{4}{5}$ dengan lebar lutut sama dengan lebar kepala.

- Tumit terletak pada angka 8 dengan lebar tumit sama dengan lebar leher.
- Ujung kaki terletak pada angka $8 \frac{1}{2}$.

Letak siku sejajar dengan pinggang dan pergelangan sejajar dengan batas pinggul, sedangkan ujung jari pada angka $4 \frac{3}{4}$.

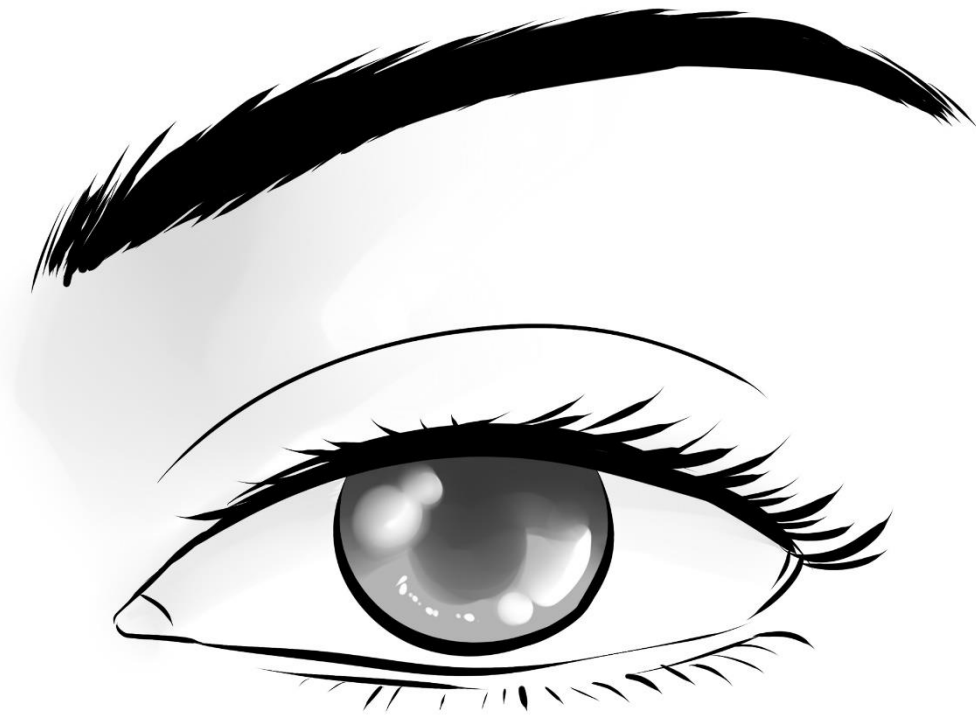
B. Proporsi Wajah Laki-Laki dan Perempuan

Proporsi adalah perbandingan yang ideal dan harmonis antara bagian-bagian benda yang menjadi objek model gambar yang dapat diamati. Dalam menggambar wajah laki-laki dan perempuan tentu terdapat perbedaan antara keduanya, misalnya: garis wajah laki-laki digambar dengan garis yang lebih tegas dan kaku, sedangkan untuk wajah perempuan garis wajahnya dibuat lebih lembut atau oval.



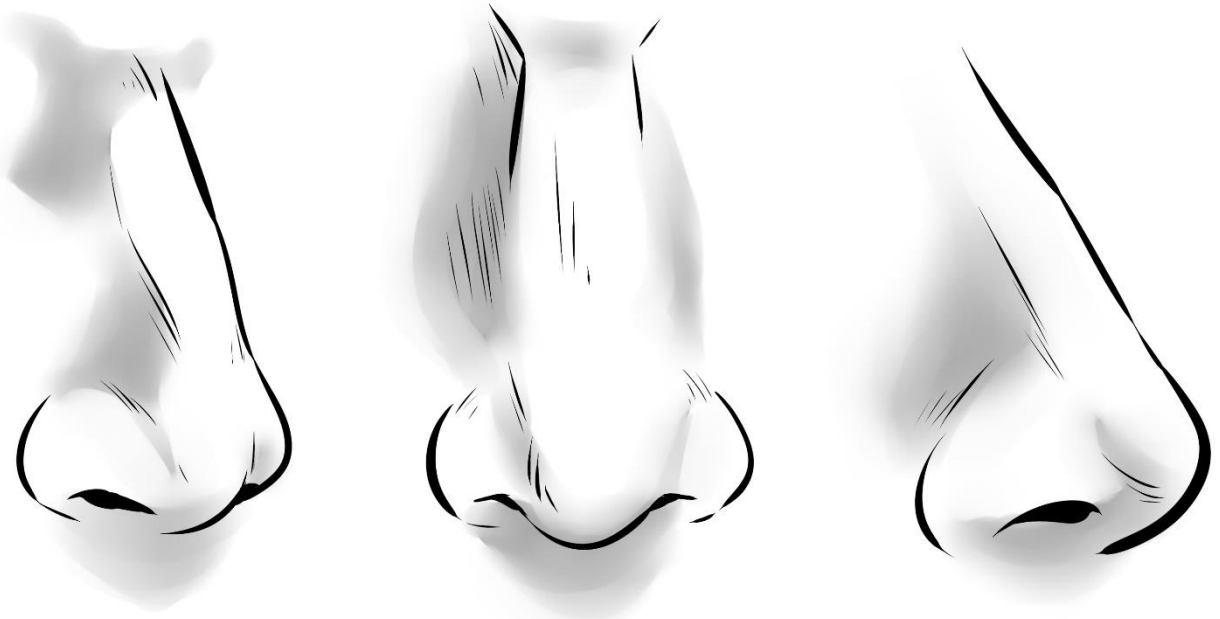
Ada beberapa komponen penting wajah yang harus kalian bisa gambarkan secara detail, cermatilah baik-baik contoh di bawah, lalu tiru gambar tersebut untuk latihan.

GAMBAR MATA

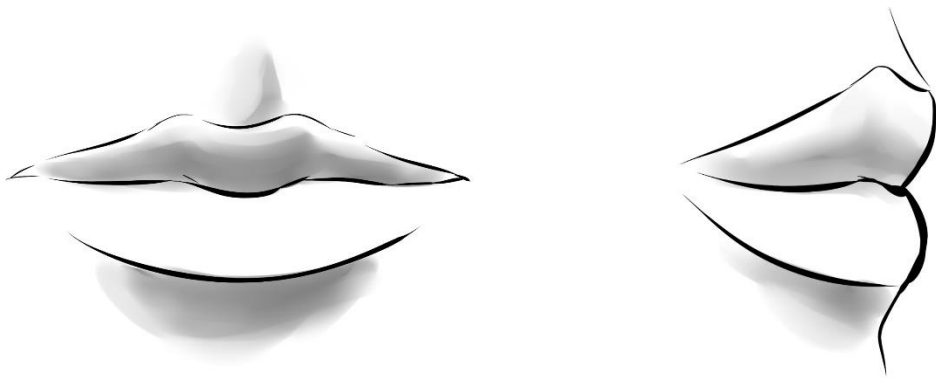




GAMBAR HIDUNG



GAMBAR BIBIR

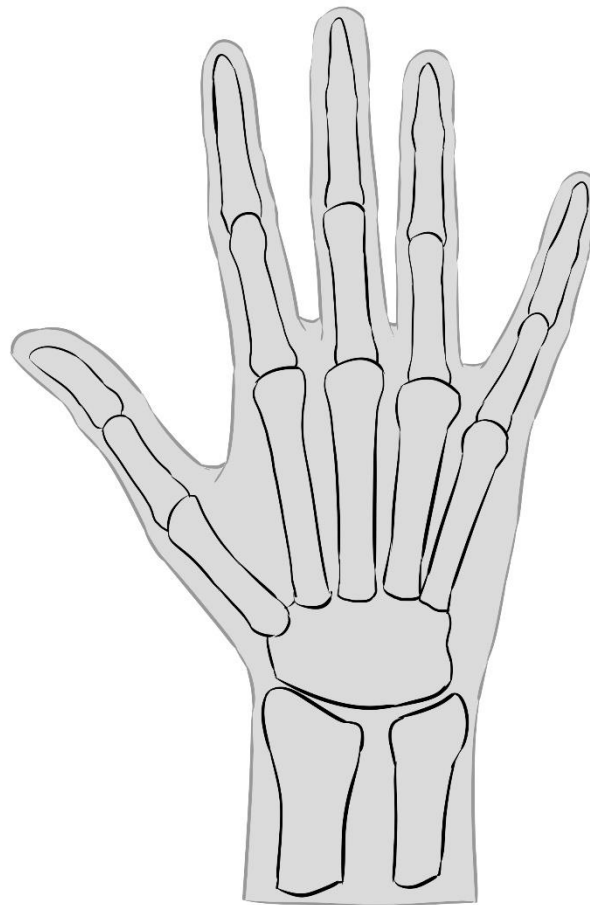


GAMBAR TELINGA

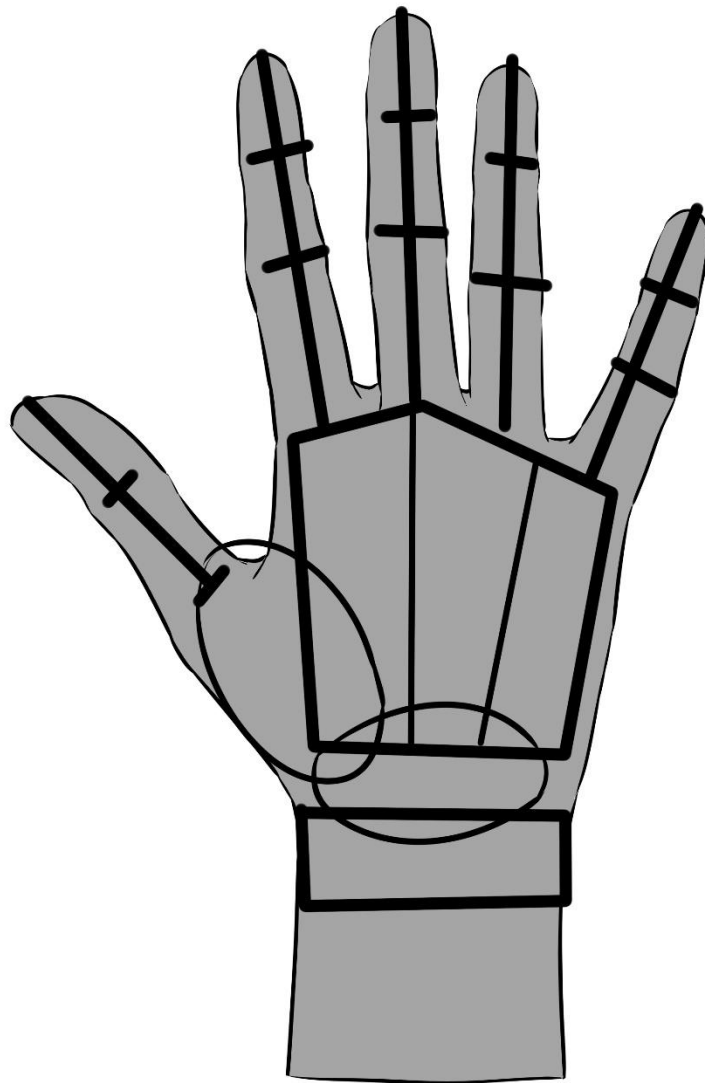


C. Proporsi Jemari Tangan dan Kaki

Tangan merupakan bagian tubuh yang terdiri atas lengan, siku, pergelangan tangan, telapak tangan dan jari-jari tangan. Untuk menggambar lengan, arah pergerakannya harus disesuaikan dengan posisi tubuh. Gerakan tangan disaat tubuh berdiri tentu berbeda dengan gerakan tangan ketika tubuh duduk. Untuk menggambar lengan secara keseluruhan akan dibahas pada sub materi tentang menggambar pose tubuh, pada sub materi kali ini kita akan mempelajari bagaimana menggambar proporsi jemari yang baik dan benar, berikut pemaparannya:

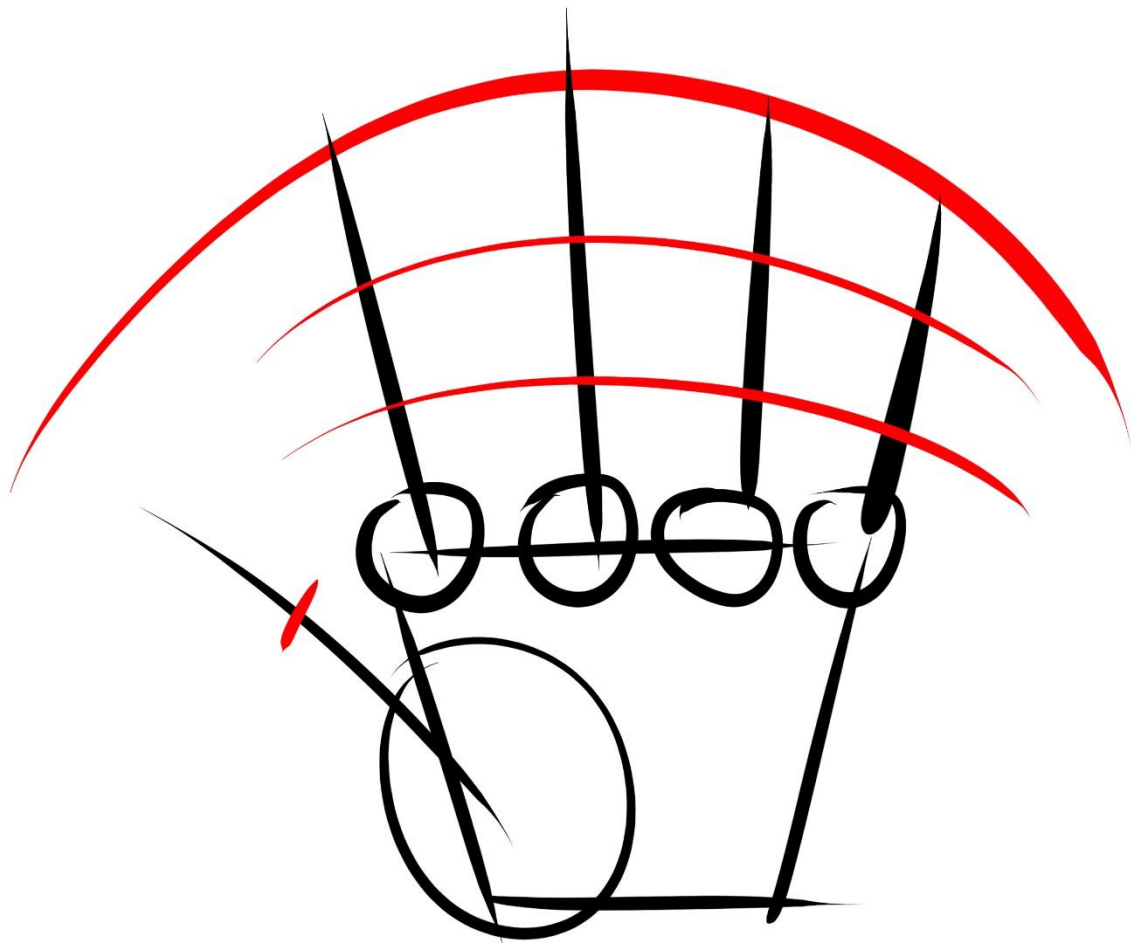


Langkah paling pertama kita wajib memahami struktur tulang pada jemari tangan, kurang lebih seperti inilah struktur tulang tersebut, dari pengetahuan kita tentang struktur tulang membuat kita mengerti letak persendian yang menjadi engsel pada jemari, bagian mana yang bisa menekuk dan bergerak.



Gambarlah garis bantu pada beberapa bagian ruas jari seperti contoh di atas, hal tersebut akan mempermudah kita menentukan engsel atau sendi tempat bagian jari yang bergerak.

Gambar juga bidang bantu yang mempermudah kalian dalam menggambar proporsi jari tangan serta telapak tangan.



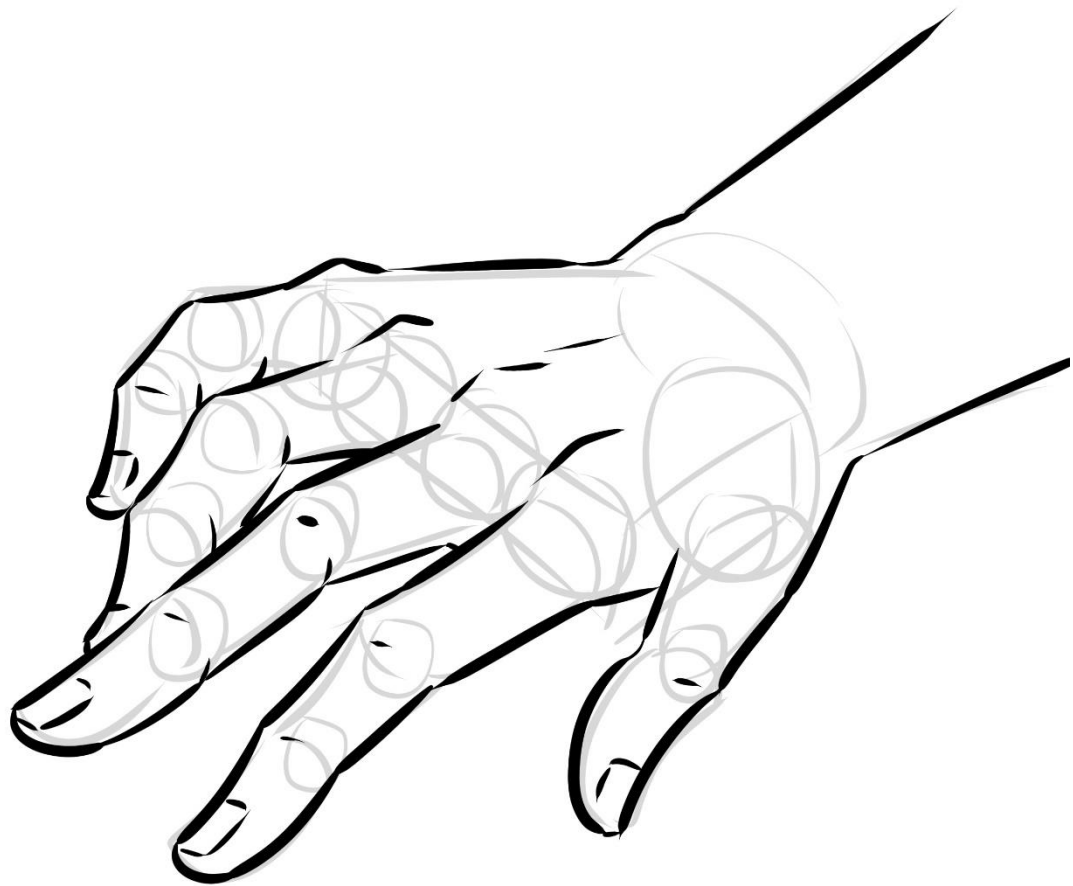
Metode menggunakan kurva seperti contoh di atas memudahkan kita dalam menentukan proporsi panjang dan pendek pada setiap jari manusia dengan cara baik dan benar.



Ingat baik-baik prinsip ini: Pada dasarnya seluruh benda yang kita gambar ibarat perpaduan dari bangun ruang dengan sedikit variasi bentuk, dengan mindset seperti ini akan sangat memudahkan kita dalam proses menggambar.

Begitu juga jemari manusia, semua itu hanya perpaduan dari bentuk balok, bola, dan tabung, perhatikan contoh di atas dan pahami dengan cermat.

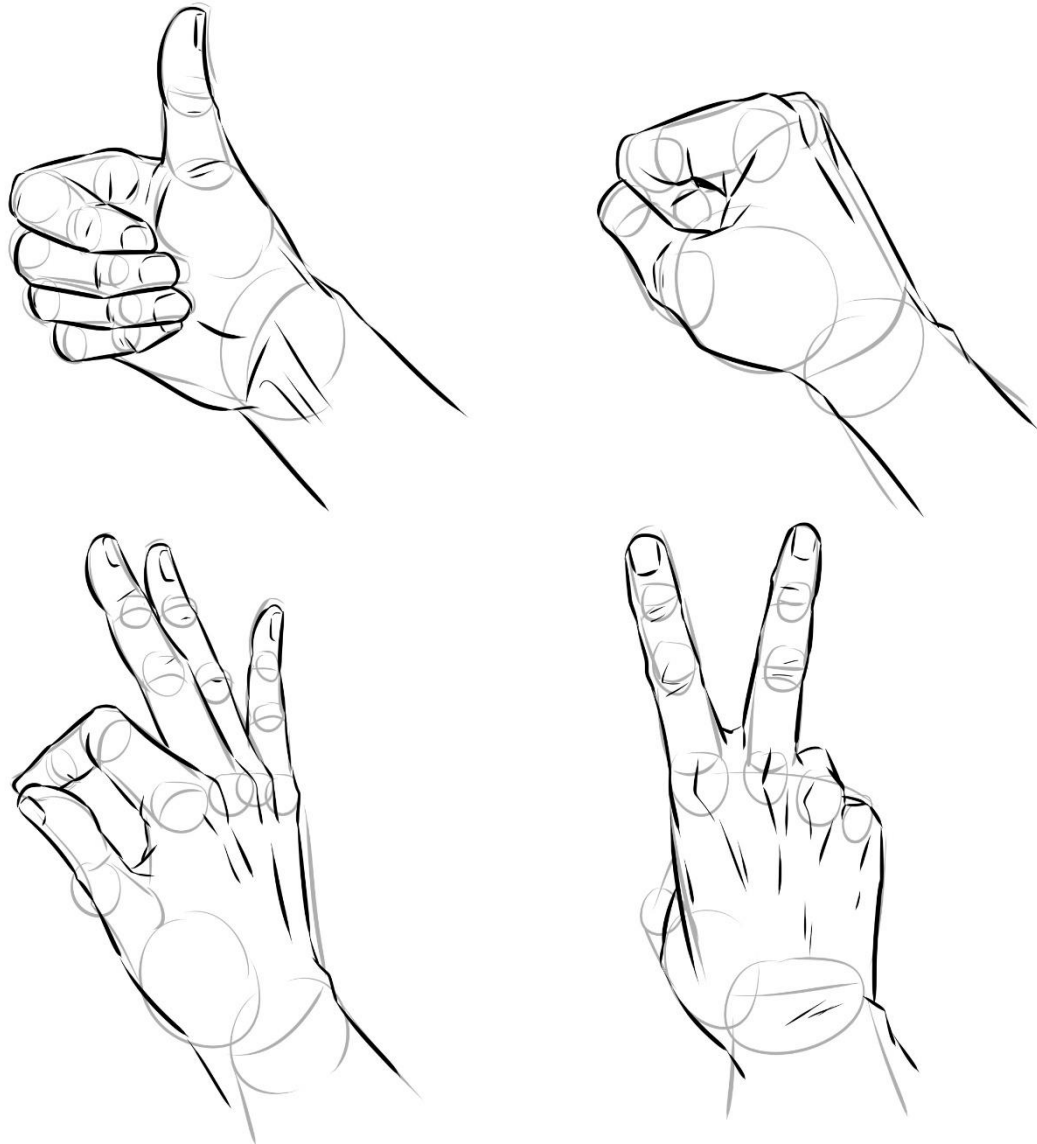
Jadikan kombinasi bangun ruang dan struktur jemari yang baik dan benar tersebut sebagai sketsa gambar untuk menyelesaikan gambar jemari hingga fix.



Setelah sketsa gambar selesai dibuat dengan goresan pensil yang tipis, maka tumpuklah dengan tinta, gunakan drawing pen dengan ukuran mata pena yang sesuai untuk melakukan penintaan.

Perhatikan kembali struktur jemari yang baik dan benar, sehingga jemari yang kita buat tampak natural dan realis.

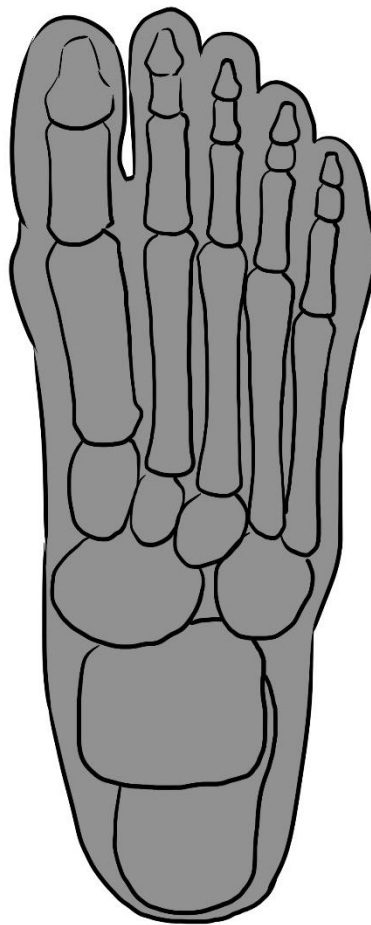
Saat penintaan selesai hapuslah sketsa pensil tersebut, dan lihatlah hasil gambar kalian.



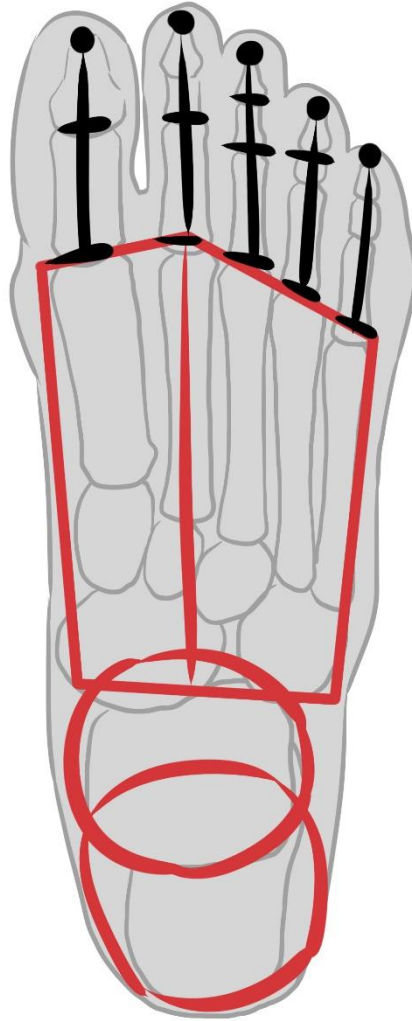
Setelah kalian memahami struktur jemari yang baik dan benar, dan metode menggambar jemari seperti deretan contoh di atas, maka kalian akan sangat mudah menggambar jemari dengan berbagai pose, seringlah latihan hingga kalian terbiasa dan menjadi ahli.

Selanjutnya kita akan menggambar proposi telapak kaki beserta jemarinya.

Kaki merupakan alat penyangga tubuh yang terdiri atas paha, lutut, betis dan telapak kaki. Untuk menggambar desain yang ideal besar kecilnya gambar kaki harus disesuaikan dengan betuk tubuh yang akan dibuat. Untuk menggambar kaki secara keseluruhan akan dibahas pada sub materi tentang menggambar pose tubuh, pada sub materi kali ini kita akan mempelajari bagaimana menggambar proporsi jemari dan telapak kaki yang baik dan benar, berikut pemaparannya:



Langkah paling pertama kita wajib memahami struktur tulang pada jemari kaki, kurang lebih seperti inilah struktur tulang tersebut, dari pengetahuan kita tentang struktur tulang membuat kita mengerti letak persendian yang menjadi engsel pada jemari, bagian mana yang bisa menekuk dan bergerak.



Gambarlah garis bantu pada beberapa bagian ruas jari seperti contoh di atas, hal tersebut akan mempermudah kita menentukan engsel atau sendi tempat bagian jari yang bergerak.

Gambar juga bidang bantu yang mempermudah kalian dalam menggambar proporsi jari kaki serta telapak kaki.



Ingat baik-baik prinsip ini: Pada dasarnya seluruh benda yang kita gambar ibarat perpaduan dari bangun ruang dengan sedikit variasi bentuk, dengan mindset seperti ini akan sangat memudahkan kita dalam proses menggambar.

Begitu juga jemari manusia, semua itu hanya perpaduan dari bentuk balok, bola, dan tabung, perhatikan contoh di atas dan pahami dengan cermat.

Jadikan kombinasi bangun ruang dan struktur jemari yang baik dan benar tersebut sebagai sketsa gambar untuk menyelesaikan gambar jemari hingga fix.



Setelah sketsa gambar selesai dibuat dengan goresan pensil yang tipis, maka tumpuklah dengan tinta, gunakan drawing pen dengan ukuran mata pena yang sesuai untuk melakukan penintaan.

Perhatikan kembali struktur jemari yang baik dan benar, sehingga jemari yang kita buat tampak natural dan realis.

Saat penintaan selesai hapuslah sketsa pensil tersebut, dan lihatlah hasil gambar kalian.

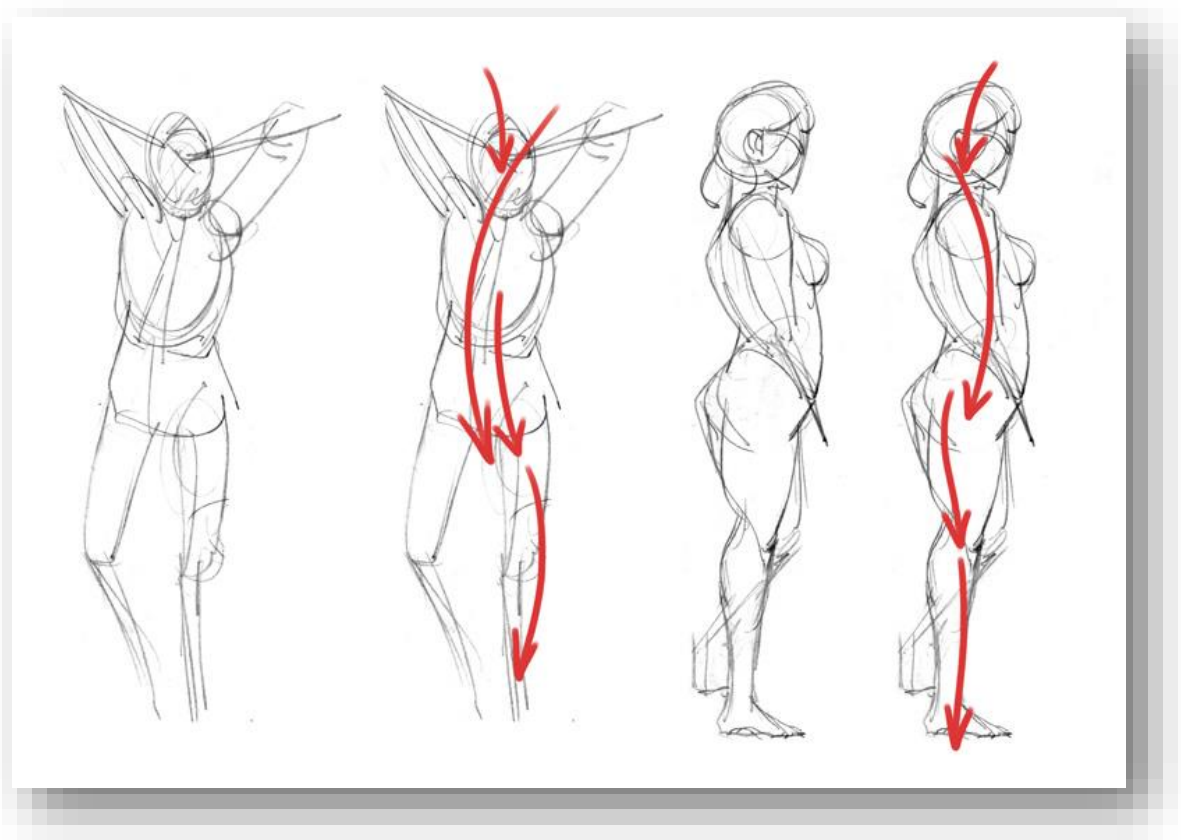


Setelah kalian memahami struktur jemari yang baik dan benar, dan metode menggambar jemari seperti deretan contoh di atas, maka kalian akan sangat mudah menggambar jemari dengan berbagai pose, seringlah latihan hingga kalian terbiasa dan menjadi ahli.

D. Gestur dan Pose

Gestur dalam seni menggambar manusia adalah sebuah garis imajiner pada tubuh (manusia) yang terbentuk karena adanya pergerakan dan menghubungkan bentuk tubuh, kontur dan keselarasannya, gesture bisa juga merupakan ungkapan perasaan yang disampaikan pada objek yang kita gambar. Sedangkan pose ialah sikap dan ekspresi yang ditunjukkan objek gambar.

Berikut yang merupakan contoh gestur:

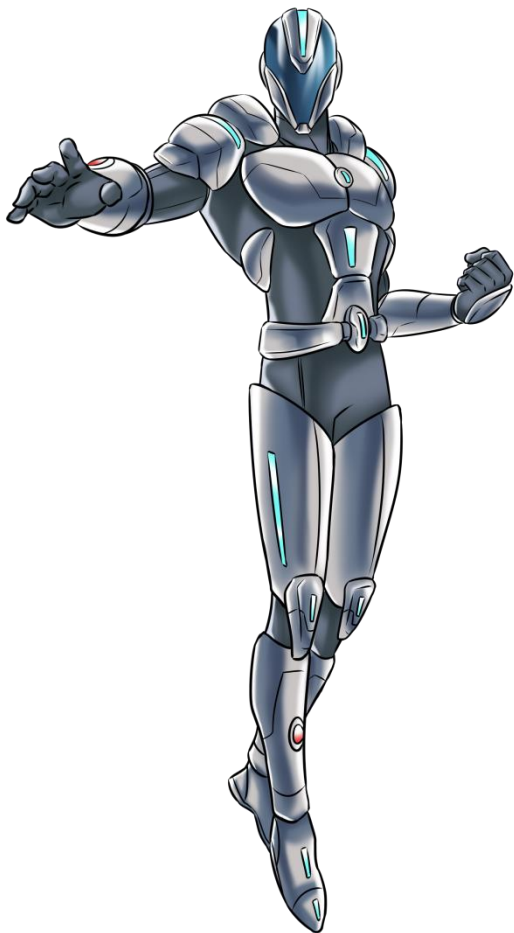




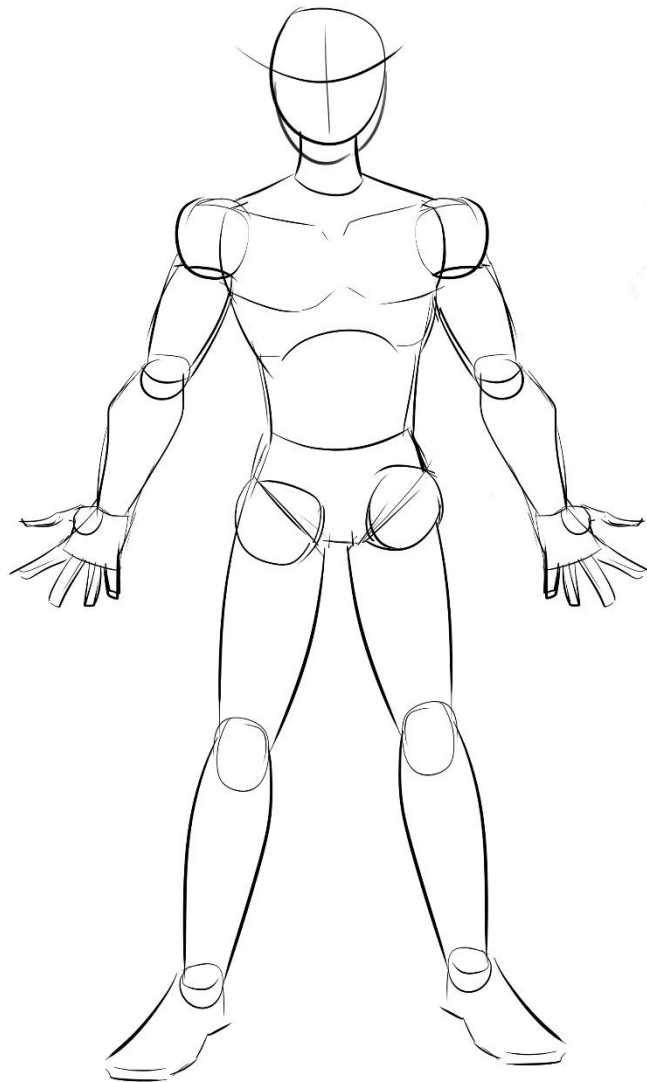


Berikut yang merupakan contoh pose:





Lalu bagaimana cara menggambar pose atau gestur dengan baik dan benar,
Berikut pemaparannya:



Setelah kita memahami perbedaan anatomi tubuh laki-laki dan perempuan, serta mengetahui bagaimana fungsi stickman dan blockman pada sub materi sebelumnya, kita akan menerapkan metode itu dalam menggambar proporsi tubuh yang baik dan benar serta menentukan pose pada karakter yang kita gambar.



Langkah paling pertama kita menentukan sketsa pose dari karakter yang akan kita gambar, pada contoh di atas kita menggunakan blockman pada sketsa dengan goresan pensil yang tipis, bagi kalian yang kesulitan jika langsung menggunakan blockman, kalian bisa membuat sketsa stickman terlebih dahulu, setelah itu sketsa stickman yang telah fix posenya, kalian tindih dengan sketsa berupa blockman.



Sketsa pensil yang telah selesai, kalian tindih dengan tinta, kalian bisa menggunakan drawing pen dengan ukuran yang sesuai, perdetail setiap bagian wajah, tubuh, dan pakaian, sesuai dengan metode yang kita pelajari pada bab sebelumnya.

Setelah proses penintaan fix hapuslah sketsa pensil kalian dan lihatlah hasilnya.

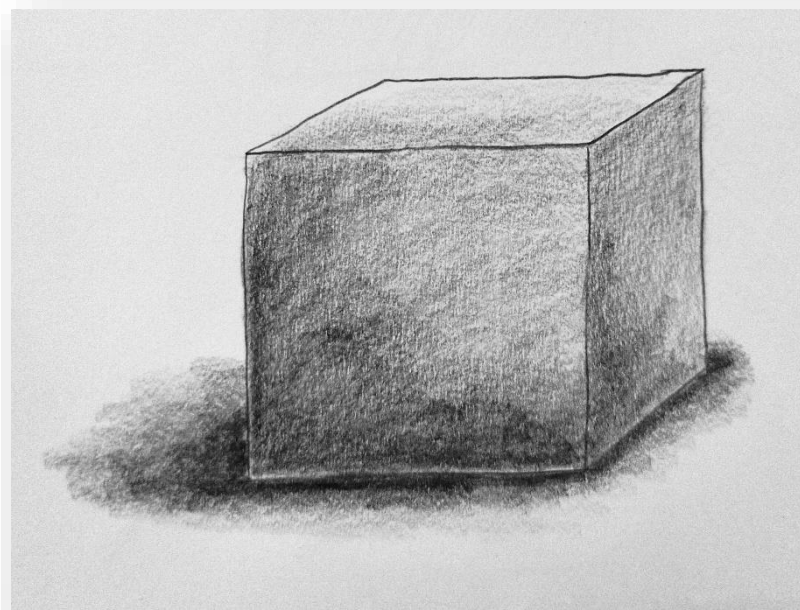
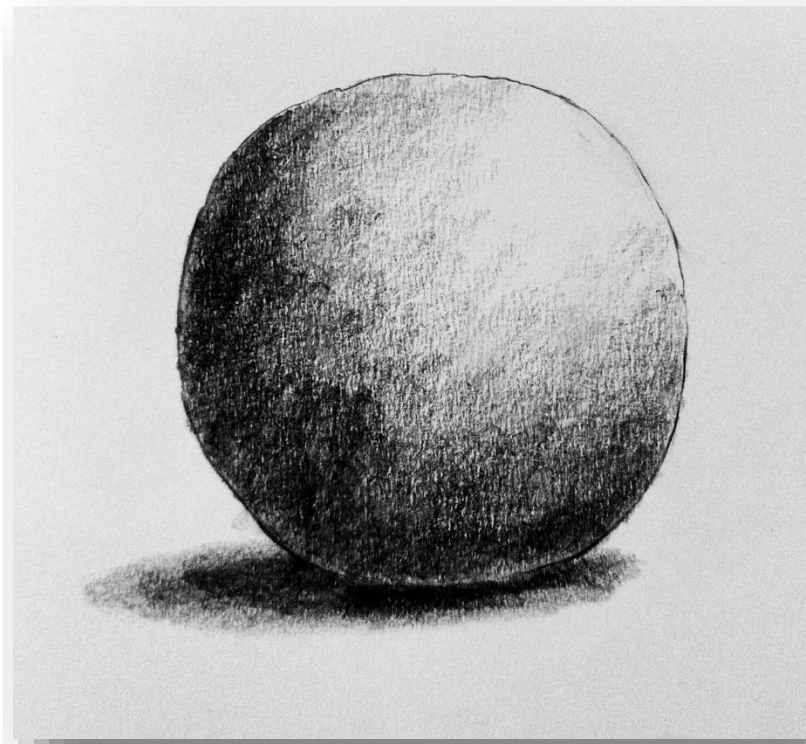
E. Menggambar Tekstur

Pada ilmu menggambar teknik melakukan goresan hingga terbentuk tekstur yang serupa dengan apa yang ada di dunia nyata sangatlah penting, tekstur pada gambar membuat gambar memiliki kekuatan dimensi yang lebih dalam, dari penggambaran tekstur yang tepat itulah para penikmat karya bisa membedakan jenis benda apa yang kita gambar, apakah kayu? Air? Logam? Kain? Atau perpaduan dari semua tekstur yang tergabung dalam karya seni gambar.

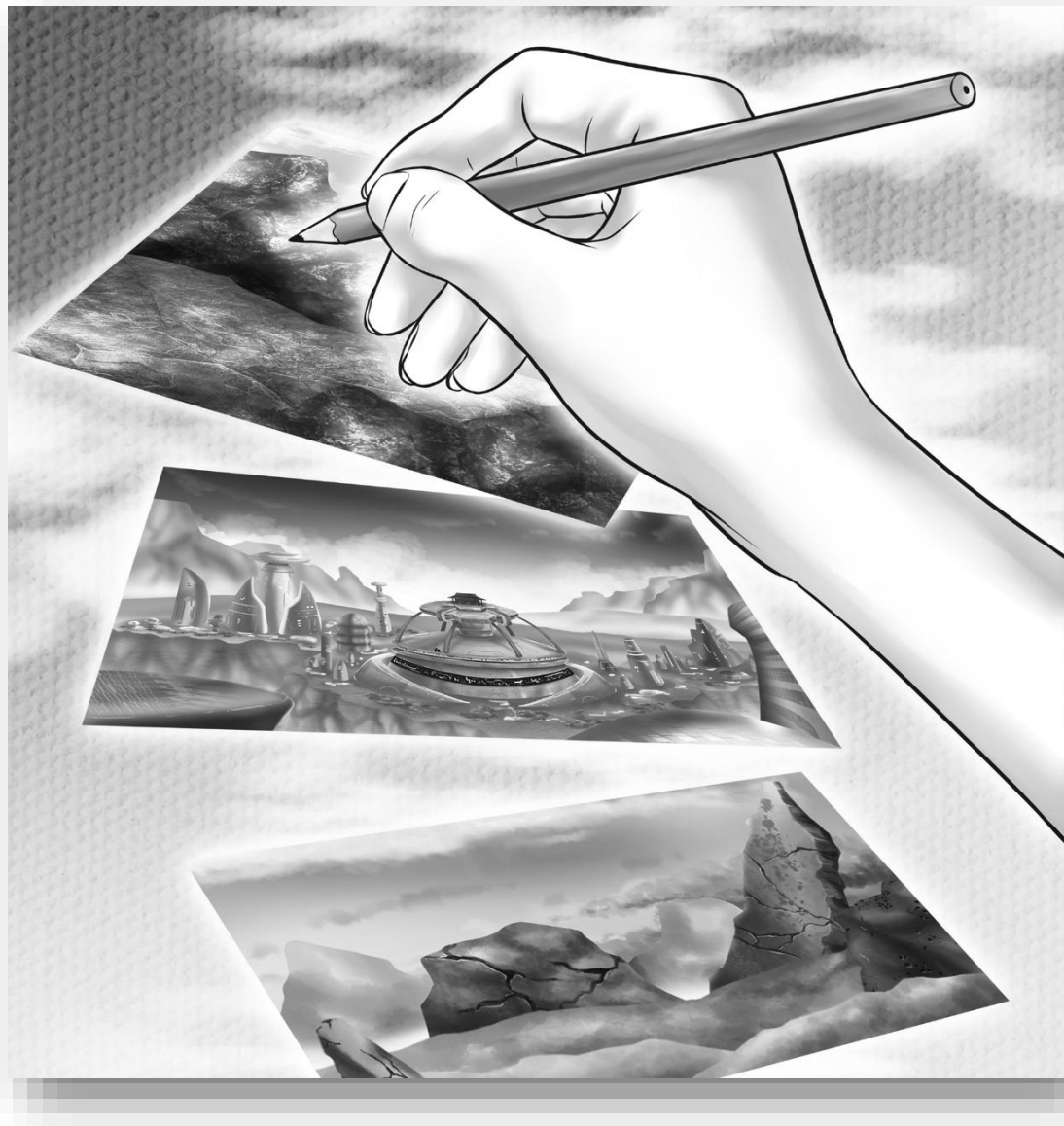
Kunci paling utama dalam membuat tekstur adalah penekanan, yaitu bagaimana kita memainkan tekanan pada goresan pensil kita, dengan memadukan berbagai teknik arsiran yang kita bahas di bab sebelumnya, dan ditambah teknik penekanan goresan yang tepat maka akan terlahir pula gambar tekstur yang natural dan realis.



Untuk bisa memainkan tekanan pensil, kita harus sering berlatih menggambar arsiran, sering pula berlatih mengatur tekaanan sehingga terbentuklah gradasi yang halus dan tidak patah pada goresan pensil kita, perhatikan contoh di atas, lakukan latihan sesering mungkin sehingga menghasilkan goresan yang serupa dengan contoh.



Perhatikan gambar di atas, jika kita sudah terlatih dengan goresan gradasi, maka cobalah untuk menggambarkannya dalam bentuk bangun ruang, pada contoh di atas, sumber cahaya seakan berasal dari arah kanan atas, sehingga bagian kiri bawah tampak lebih gelap dari permukaan tekstur yang lainnya, dan bentuk bayangan mengikuti arah cahaya tersebut, perhatikan dan coba prakteklah menggambar seperti contoh di atas.



Perhatikan dengan cermat benda di sekitarmu, perhatikan dengan cermat dan seksama, bagaimana tekstur air, logam, air, kain, kayu, dan semua benda atau elemen lainnya, gunakan mata kalian ibarat kamera yang merekam.

Lalu gunakan semua teknik penggambaran tekstur yang telah kalian pelajari dengan seksama, maka dengan seiring kalian berlatih sangat mudah bagi kalian dalam menggambar semua benda yang ada di alam ini.

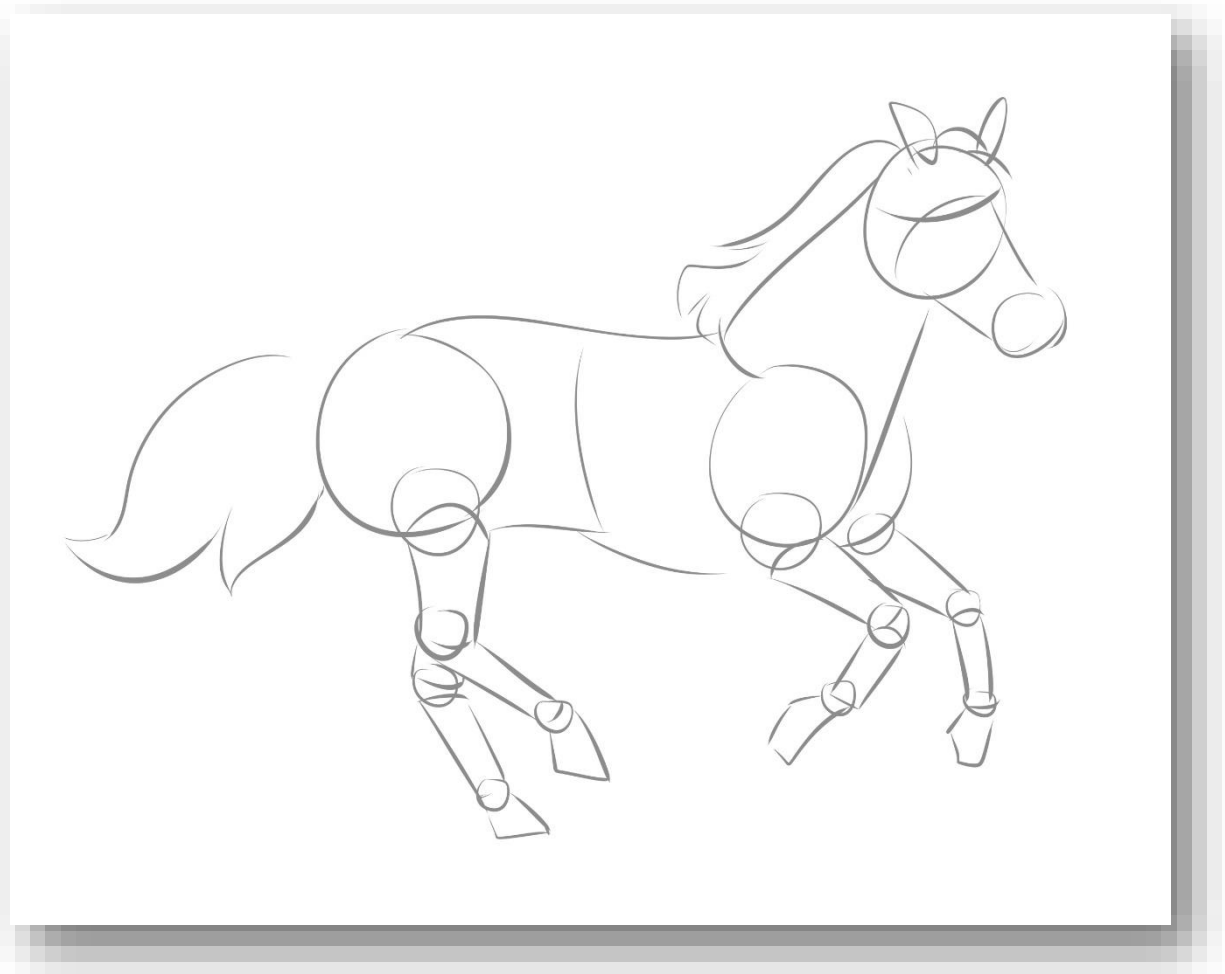
Jangan pernah malas dalam berlatih, konsisten dalam berlatih akan berpengaruh besar dalam kualitas karyamu.

F. Menggambar Binatang

Seperti halnya saat kita menggambar tubuh manusia, metode yang digunakan dalam menggambar binatang kurang lebih sama, perbedaan hanya terletak pada objek yang kita gambar.

Ingat baik-baik prinsip ini: Pada dasarnya seluruh benda yang kita gambar ibarat perbaduan dari bangun ruang dengan sedikit variasi bentuk, dengan mindset seperti ini akan sangat memudahkan kita dalam proses menggambar.

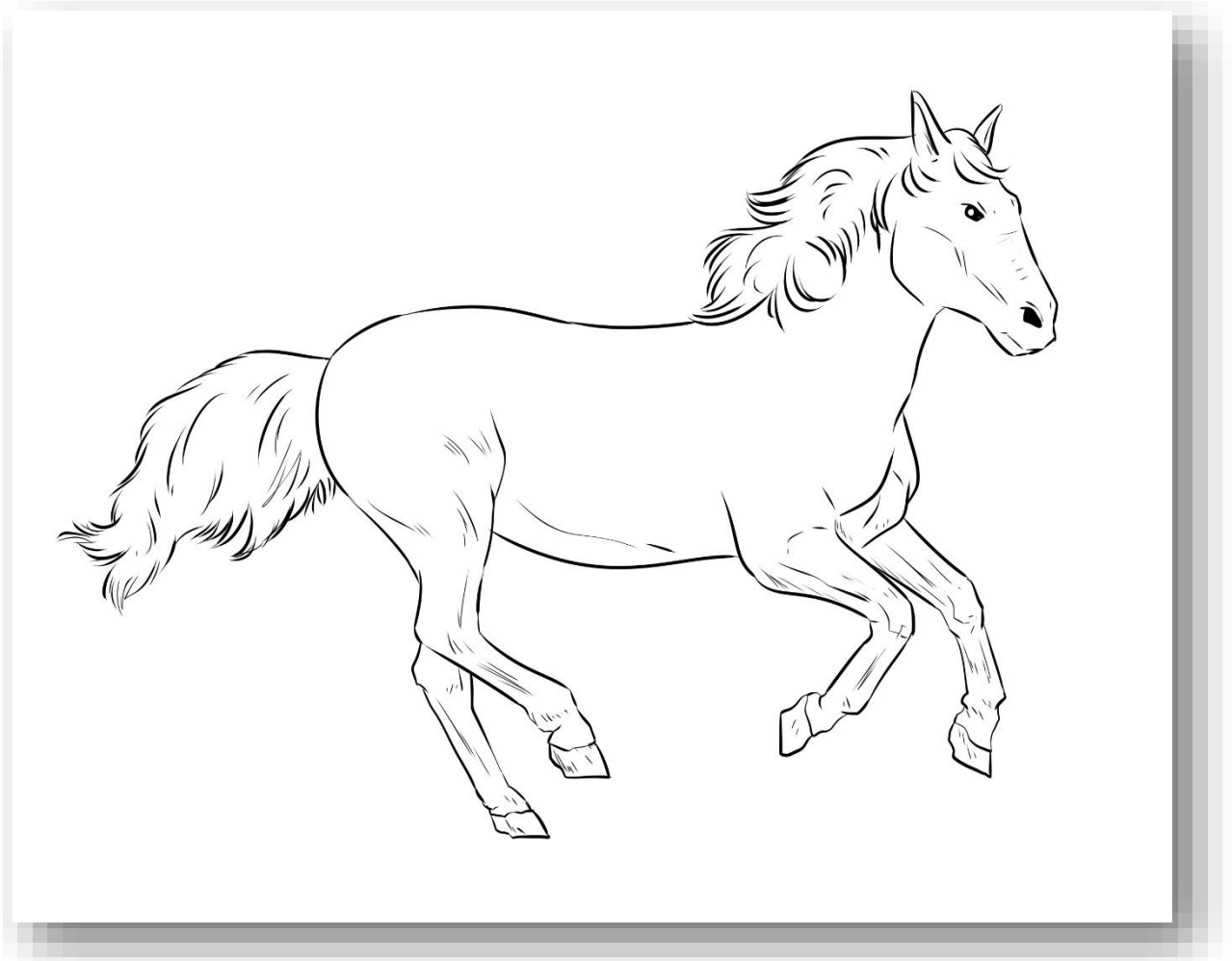
Langkah paling pertama, kita menentukan sketsa pose dari karakter yang akan kita gambar, pada contoh kita menggunakan metode block pada sketsa dengan goresan pensil yang tipis, bagi kalian yang kesulitan jika langsung menggunakan metode block, kalian bisa membuat sketsa lebih tipis terlebih dahulu, setelah itu sketsa yang telah fix posenya, kalian tindih dengan sketsa berupa blockman.

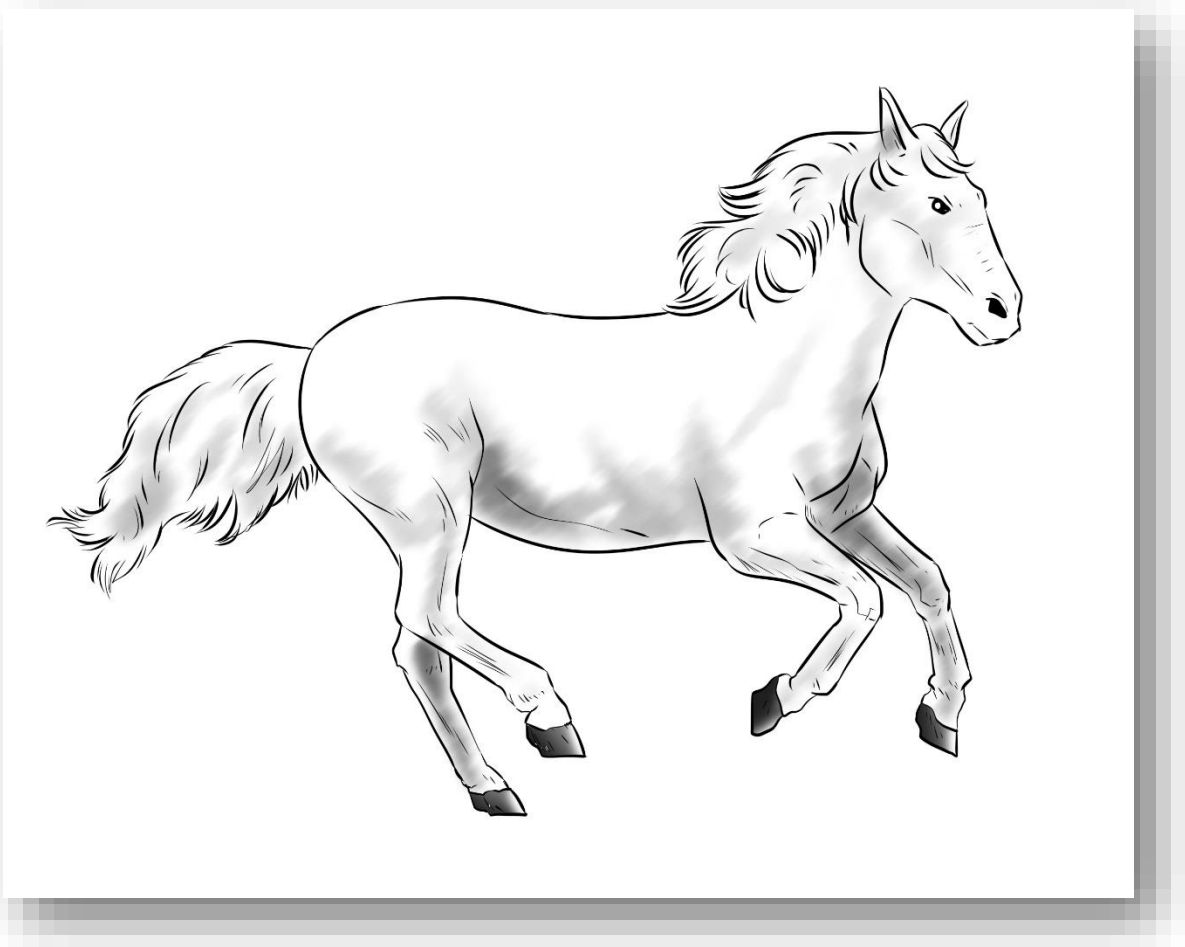


Sketsa pensil yang telah selesai, kalian tindih dengan tinta, kalian bisa menggunakan drawing pen dengan ukuran yang sesuai, perdetail setiap bagian otot dan bagian rambut/bulunya, sesuai dengan metode yang kita pelajari pada bab sebelumnya.



Setelah proses penintaan fix hapuslah sketsa pensil kalian dan tambahkan shading hingga terbentuk kedalaman 2 dimensinya, lihatlah hasilnya.





Sering-seringlah mencermati hewan di sekitar kalian, atau melalui video cermatilah berbagai bentuk hewan, amati dengan cermat anatominya, teksturnya, dan semua hal berkaitan dengan visual hewan tersebut, seringlah berlatih menggambar hewan, maka kemampuan kalian akan terlatih.

BAB IV

MENGGAMBAR BACKGROUND

A. Ilmu Perspektif

Ilmu perspektif ialah ilmu pengetahuan untuk mengetahui cara menggambarkan benda tiga dimensi ke dalam suatu bidang datar sehingga ia tampak memiliki bentuk yang sama dengan benda aslinya. Dengan kata lain, ilmu perspektif adalah ilmu cara menampakkan kesan benda-benda yang memiliki besar/berisi/bervolume dapat disalin dalam bidang gambar yang berwujud bidang datar (berukuran luas), atau menggambarkan kesan jauh-dekat, dalam-dangkal, atau meruang. Ilmu perspektif mengubah benda-benda yang dapat dipegang dan dilihat dari berbagai arah menjadi penggambaran kesan pada bidang datar yang hanya bisa diraba dan dilihat dari satu arah, yakni arah depan.

Ilmu perspektif pada seni rupa atau dalam seni menggambar ialah penggabungan dari seni dan ilmu untuk menggambar suatu objek di atas sebuah bidang datar sehingga hasil gambar nampak seperti pandangan mata dari suatu jarak dan posisi tertentu.

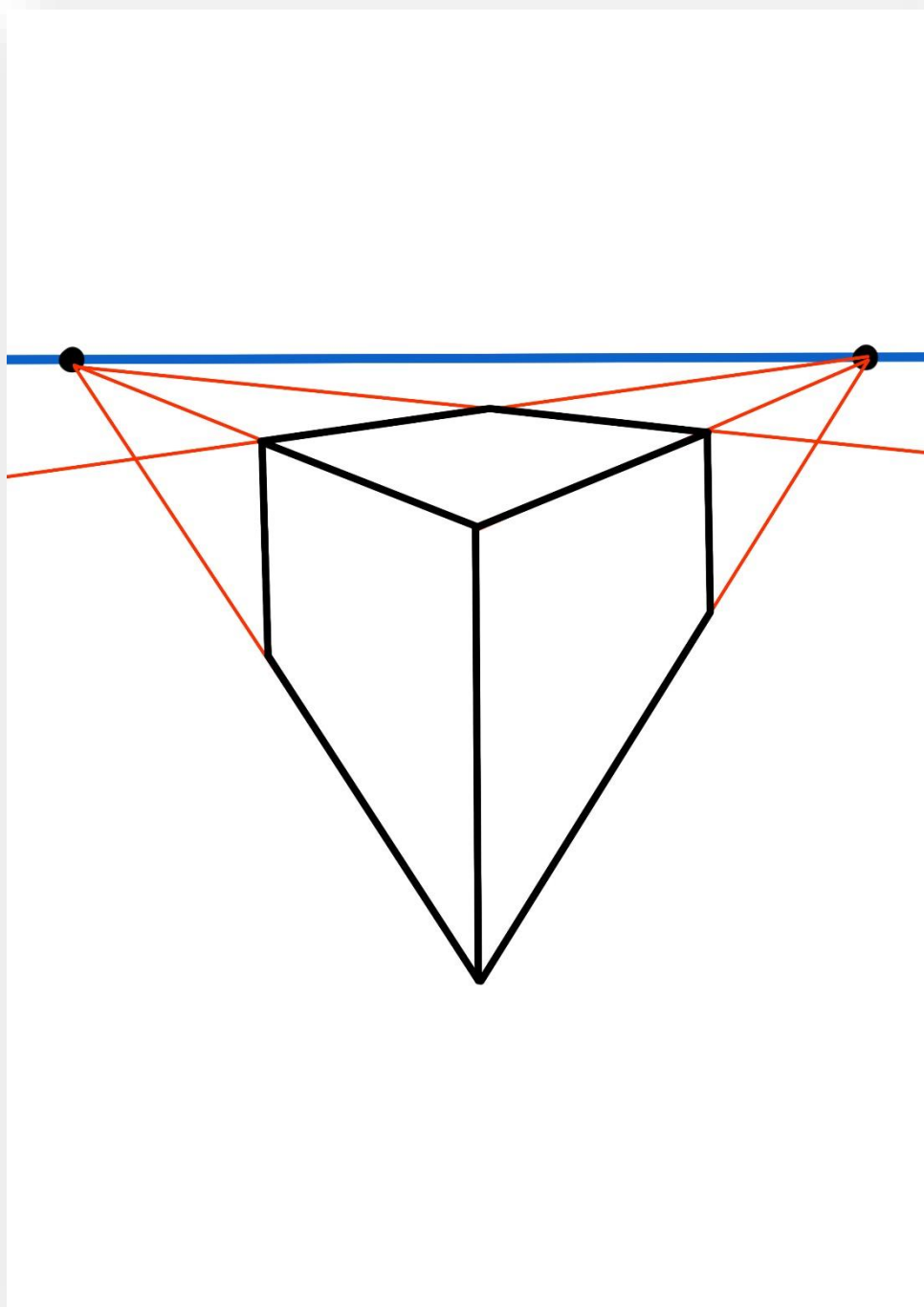
Gambar perspektif ialah gambar yang mengkomunikasikan atau menggambarkan objek tertentu sebagaimana yang terlihat oleh mata melalui sudut pandang tertentu. Sudut pandang inilah yang kemudian disebut sebagai perspektif, atau cara mata melihat dari visual yang paling depan hingga batas mata atau ujung yang tak bisa lagi dilihat oleh mata.

Yang paling diutamakan dalam gambar perspektif adalah keberadaan batas mata memandang atau yang disebut sebagai titik hilang (titik infiniti), yakni sebuah titik ketika objek sudah tak bisa lagi dikenali bentuknya alias hanya berupa titik.

Dari titik hilang inilah kemudian gambar perspektif bisa dibedakan menjadi tiga berdasarkan jumlah titik hilangnya, yakni gambar perspektif dengan satu titik hilang, gambar perspektif dengan dua titik hilang, dan gambar perspektif dengan tiga titik hilang.

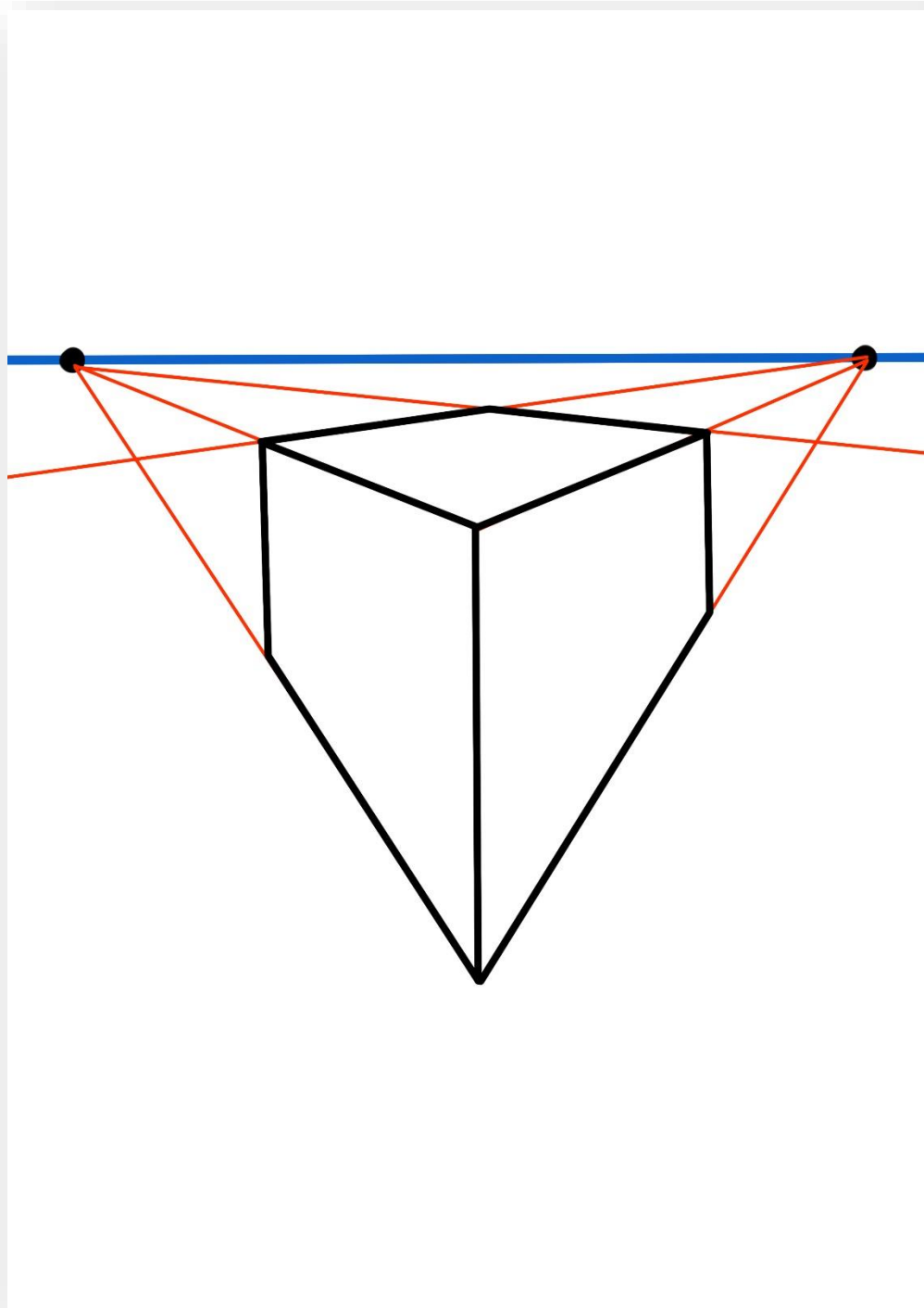
1. Gambar perspektif dengan satu titik hilang

Gambar perspektif dengan satu titik hilang merupakan gambar perspektif yang menempatkan titik hilang tepat berada di depan mata. Umumnya, titik hilang akan berada di tengah atau pusat gambar



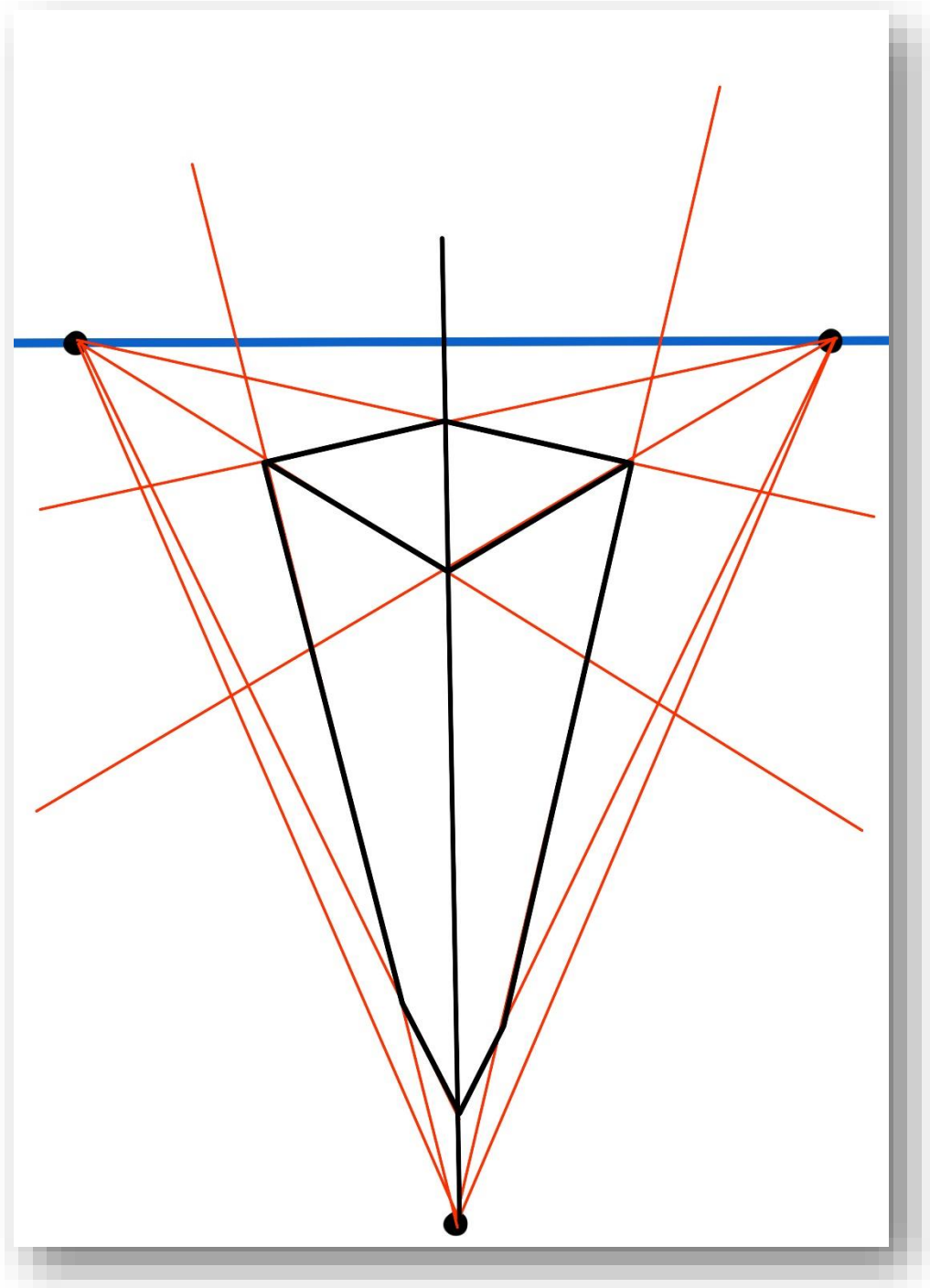
2. Gambar perspektif dengan dua titik hilang

Gambar perspektif dengan dua titik hilang menempatkan kedua titik tersebut pada ujung garis horizontal sisi kanan dan kiri. Tarikan dari kedua garis tersebut akan menjadi titik temu sisi-sisi bentuk yang akan digambar sehingga kita bisa melihat objek tersebut dari dua perspektif, kanan dan kiri.

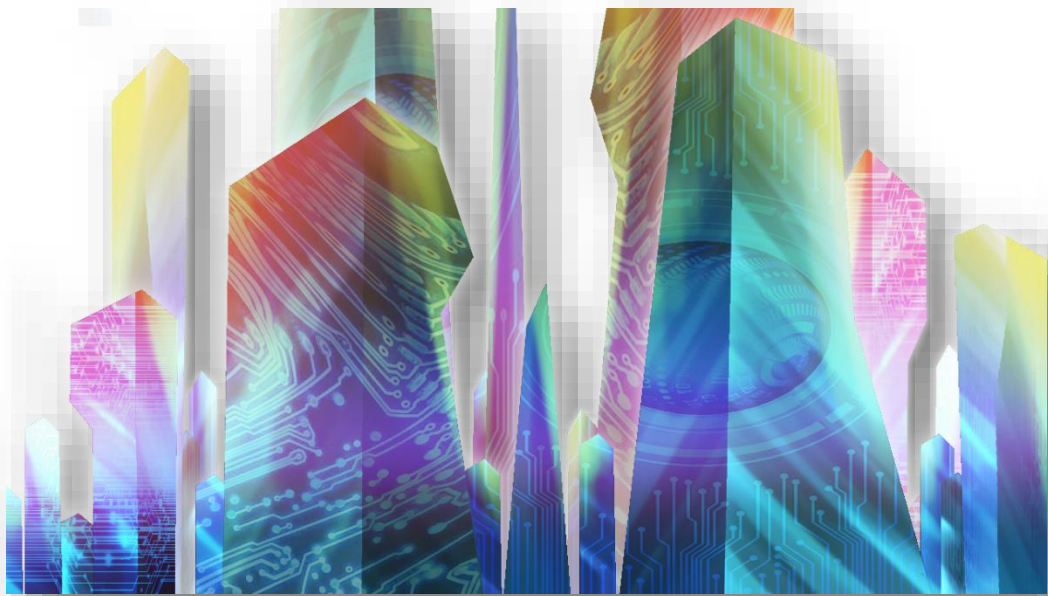


3. Gambar perspektif dengan tiga titik hilang

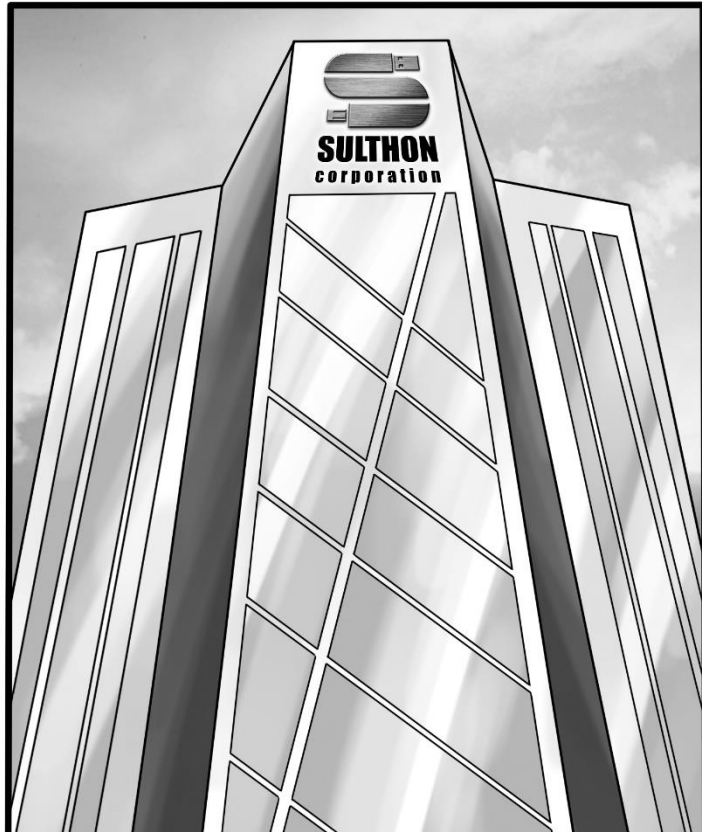
Gambar perspektif dengan tiga titik hilang akan mendapatkan objek yang seolah-olah tampak dari atas mirip gambar yang ditangkap oleh cctv yang ditempatkan di atas bangunan. Dengan demikian, dimensi objek yang akan kita peroleh lebih luas lagi, atau objek yang terlihat dari bawah seolah kita sedang berada di bawah bangunan. Hal ini bergantung pada penempatan titik tengahnya



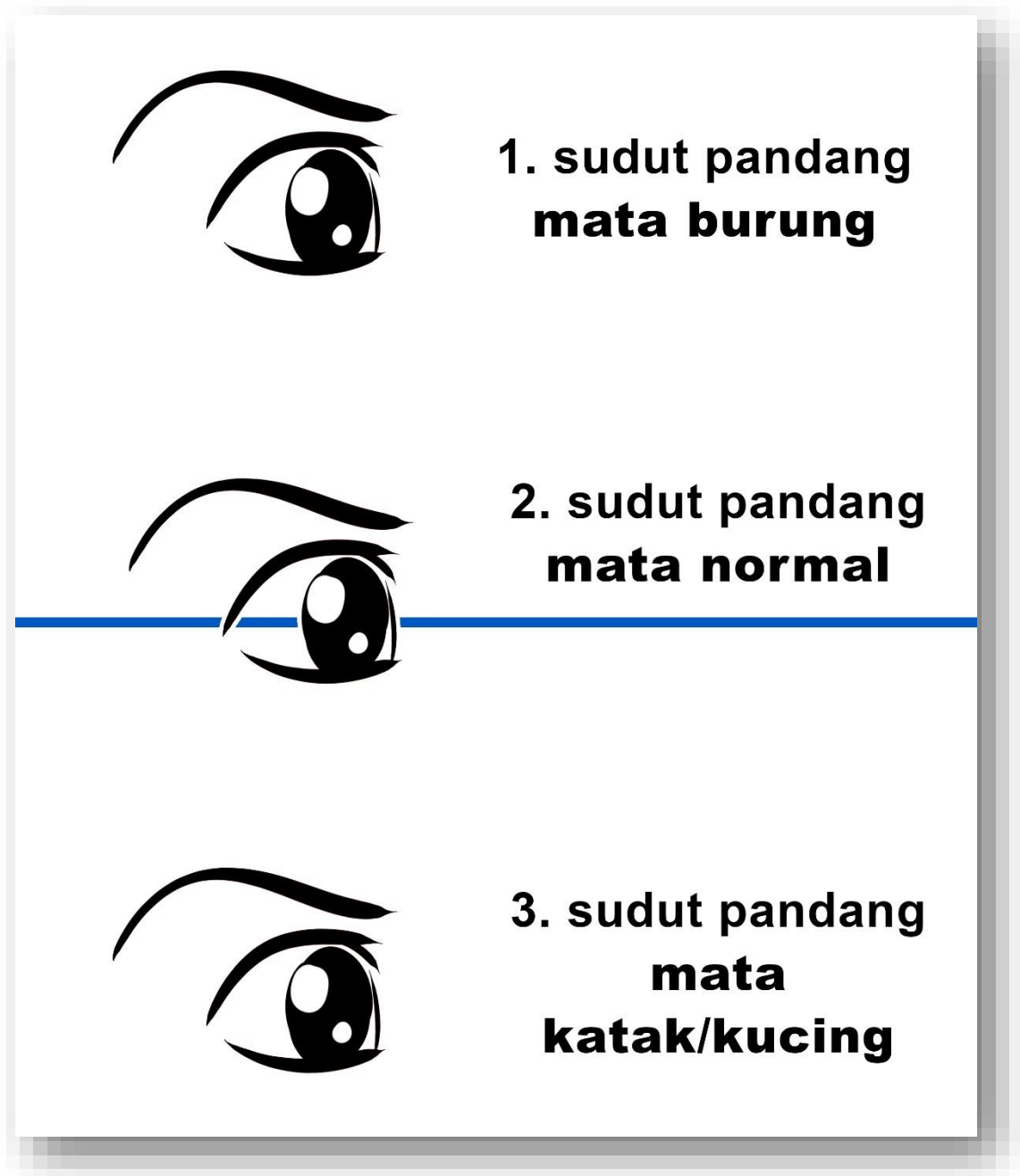
Pada gambar perspektif segala sesuatu yang tampak atau terlihat pada pandangan mata kita, apabila kedudukan semakin jauh akan tampak semakin kecil dari ukuran sebenarnya begitu pula halnya dengan warna akan semakin pudar. Apabila benda yang kita lihat semakin jauh, tak terhingga, maka benda akan tampak semakin kecil dan akhirnya akan tampak menjadi titik hilang. Pada suatu kedudukan pandangan mata seseorang, semua benda yang sangat jauh dari mata akan tampak seperti titik-titik yang berderet dan terletak dalam sebuah garis lurus yang mendatar setinggi mata, yang dalam perspektif dinamakan garis horizon. Berikut contoh penerapan ilmu perspektif dalam menggambar background:







Berdasarkan sudut pandang mata, gambar perspektif terbagi menjadi 3, yaitu:



Garis biru pada gambar di atas melambangkan posisi sejajar mata manusia saat mata menatap atau melihat secara tegak lurus kedepan dalam keadaan berdiri tegak.

1. Sudut Pandang Mata Burung

ada sudut pandang mata burung ini, mata kita seolah-olah berada diatas dan melihat objek yang berada di bawah. Jadi, letak garis horiszon berada di atas bidang gambar. Sementara itu, letak titik hilang berada pada garis tersebut, bisa dibagian kiri, tengah, atau sebelah kanan. Bahkan bisa juga diletakkan di luar bidang gambar. Setiap objek yang digambar, garisnya bersumber dari titik hilang.

2. Sudut Pandang Normal

Pada sudut pandang normal, diri kita seolah-olah berdiri normal memandang lurus kedepan. Dengan demikian, bagian atas dan bagian bawah terlihat lebih seimbang. Letak garis horizon tepat di tengah-tengah bidang gambar dan titik hilang bisa diletakkan di mana saja pada garis tersebut. Semua objek yang digambar garisnya berasal dari titik hilang.

3. Sudut Pandang Mata Kucing

Pada sudut pandang mata kucing, seolah-olah kita berada di posisi tiarap dan melihat ke depan, sehingga objek bagian atas akan lebih dominan. Letak garis horizon di bagian bawah bidang gambar dan letak titik hilang pada garis horizon. Titik hilang ini dijadikan pusat untuk menarik garis dalam menggambarkan setiap objek benda.

Bebapa kegunaan atau fungsi gambar perspektif ialah:

3. Untuk memberikan sebuah gambaran terhadap objek nyata yang terlihat, sesuai dengan apa yang terlihat oleh mata manusia.
4. Untuk mewakili terhadap sudut pandang manusia, terhadap sudut pandang sebuah objek yang tidak bisa dijangkau, oleh mata manusia secara langsung misalnya dari ketinggian.
5. Untuk mendefinisikan sebagai batasan penglihatan mata manusia, seperti atas apa yang sudah dijelaskan sebelumnya

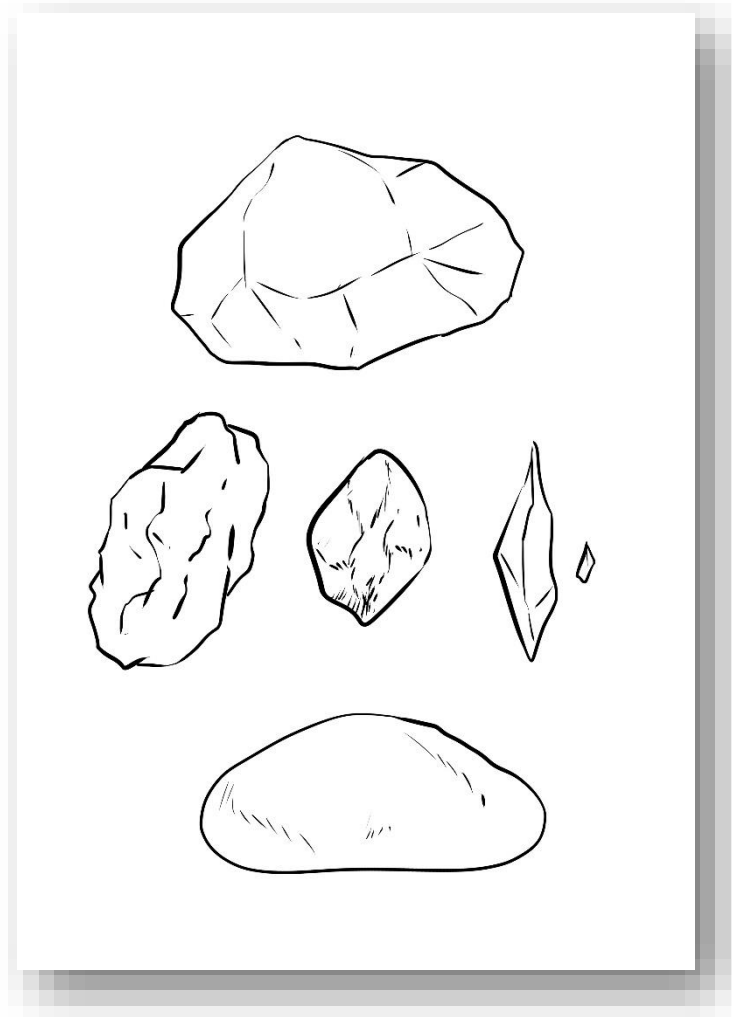
B. Menggambar Berbagai Elemen Alam

Pada sebelumnya kita mempelajari ilmu perspektif, ilmu tersebut sangat penting untuk diterapkan pada proses penggambaran background berupa bangunan atau hutan beton(perkotaan), dan segala bentuk gambar yang berkaitan tentang bangunan ciptaan manusia, tapi tak jarang kita juga membutuhkan background berupa pemandangan alam.

Segala bentuk background berupa pemandangan alam jika kita cermati terdiri dari beberapa komponen utama pembentuk pemandangan tersebut, diantaranya yaitu: bebatuan, air, tanaman, dan langit.

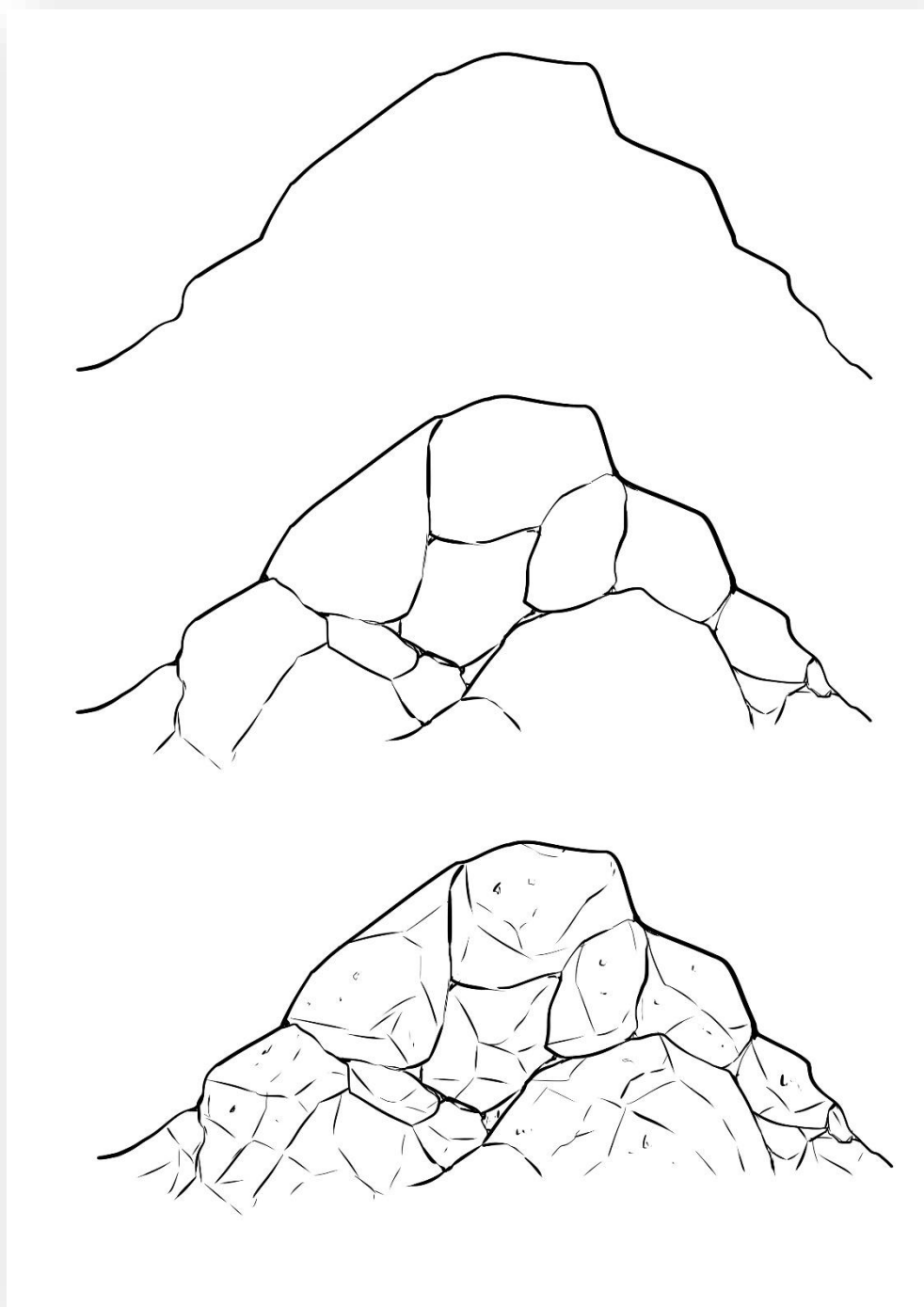
Berikut kita bahas satu-persatu dari semua elemen tersebut, ikuti dan coba prakteklah menggambar apa yang sudah dicontohkan, simak penjabaran berikut ini:

1. Bebatuan



Perhatikan bebatuan di sekitarmu, perhatikan lineart atau garis tepi yang membentuk objek tersebut sehingga terlihat menjadi bentuk batu.

Gunakan mata kalian ibarat kamera yang merekam setiap objek yang ada, seringlah menggambar dari apa yang sudah kalian cermati tersebut. Dari contoh di atas adalah gambar dari beberapa jenis batu. Coba cari jenis batu lainnya lalu gambarlah sebgus mungkin. Selanjutnya perhatikan gambar di bawah.



Jika batuan berkumpul menjadi satu maka akan terbentuk bukit, atau bahkan terbentuk menjadi berbagai jenis daratan, apakah itu pulau, pegunungan, atau berbagai jenis padang.

Perhatikan contoh di atas, dari contoh di atas tersusun cara menggambar bukit kecil dengan cara yang mudah dan menarik. Pertama, gambarlah lineart yang membentuk objek perbukitan tersebut, lalu berilah detail pada permukaan bukit tersebut, tahap terakhir adalah memberikan finishing pada gambar, kalian juga bisa menambahkan shading untuk memberi kesan natural, ikuti contoh di atas dan segera praktek menggambar.

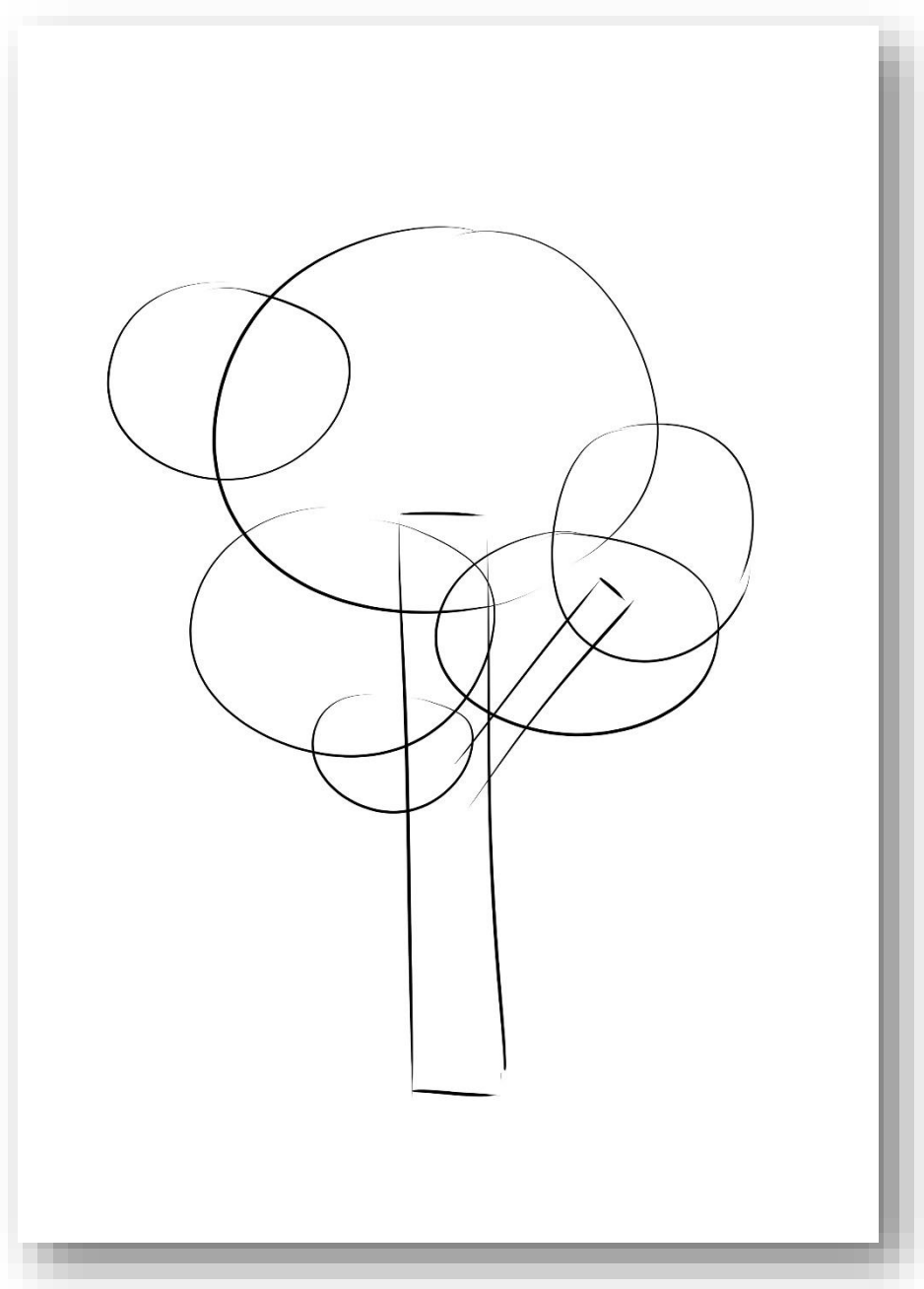
2. Air

Gunakan mata kalian ibarat kamera yang merekam setiap objek yang ada, seringlah menggambar dari apa yang sudah kalian cermati tersebut. Cermati dengan sungguh-sungguh setiap tipe air yang ada di sekitar kita, apa perbedaan dari tekstur air pada lautan, sungai, dan danau, cermati lalu coba gambarlah. Berikut adalah contoh gambar dari tekstur air laut. Cobalah untuk menggambar jenis perairan lainnya.



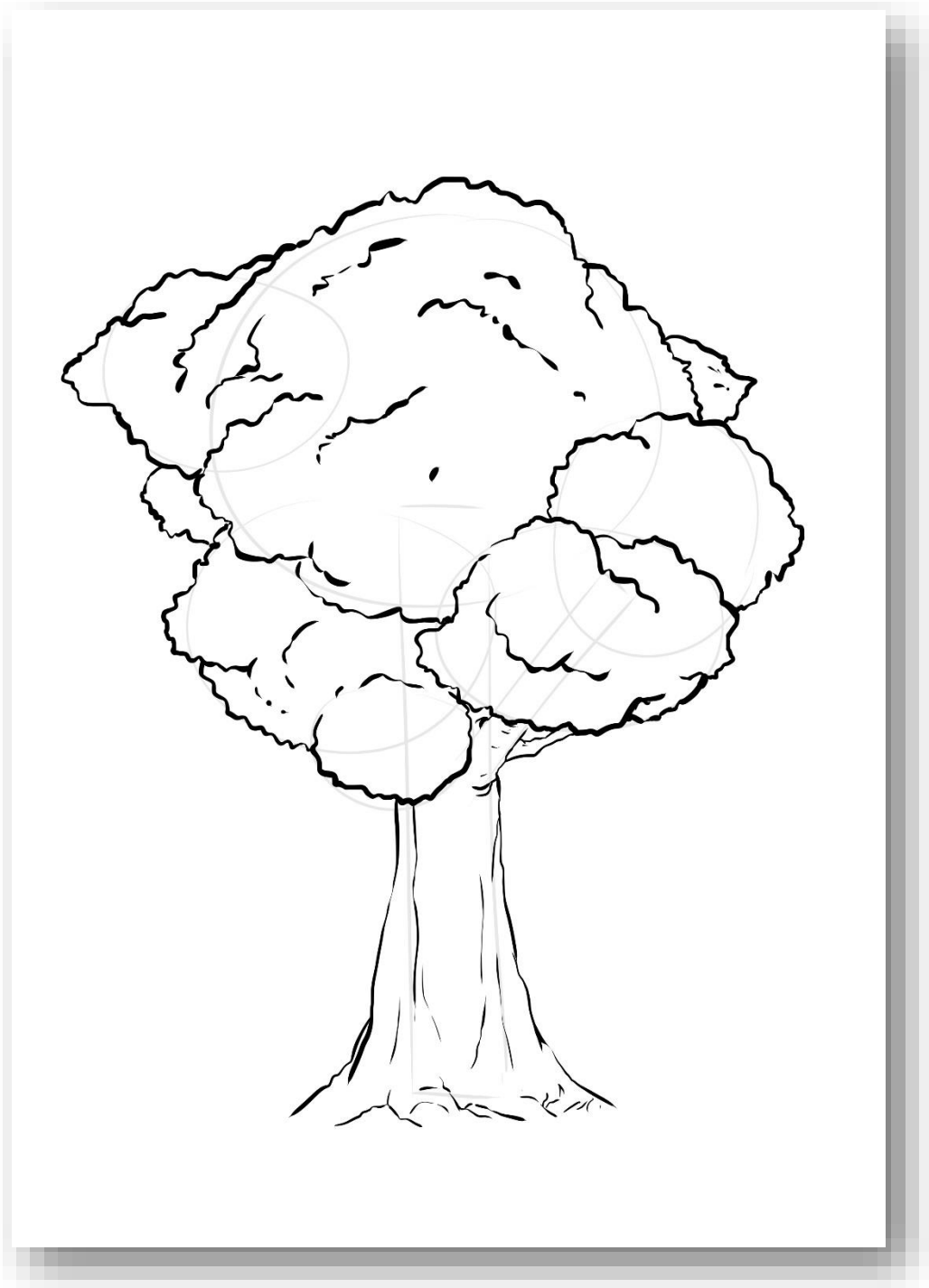
3. Tanaman

Gunakan mata kalian ibarat kamera yang merekam setiap objek yang ada, seringlah menggambar dari apa yang sudah kalian cermati tersebut. Cermati dengan sungguh-sungguh setiap tipe tanaman yang ada di sekitar kita, apa perbedaan dari setiap susunan objeknya, cermati teksturnya, cermati perbedaan satu dan lainnya, dan cermati ciri khas dari tanaman tersebut. Berikut adalah contoh gambar dari suatu jenis pohon. Cermati dan ikuti contoh untuk kalian gambar.

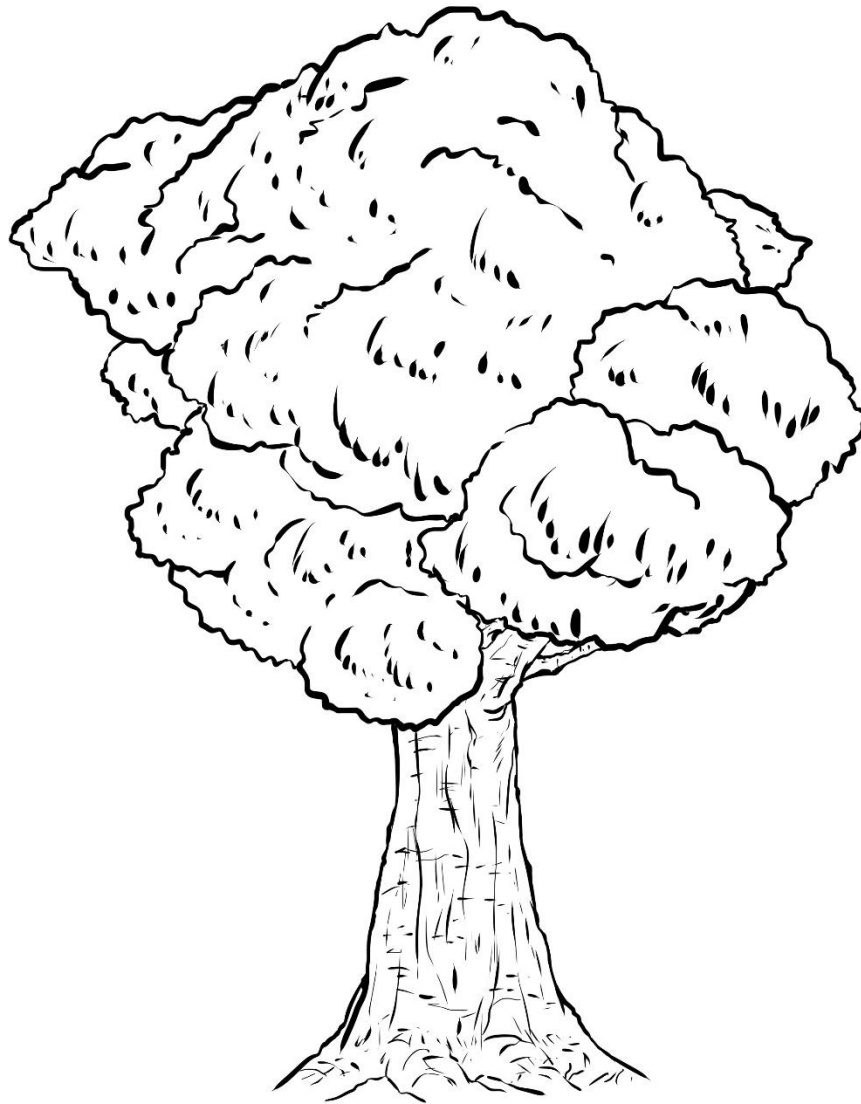


Langkah paling pertama dalam menggambar pohon adalah kita gambar bentuk geometri yang menjadi bentuk dasar dari setiap objek pada pohon. Bagian gerombolan daun dibentuk dari bangun bola, batang pohon dibentuk dari bangun serupa tabung.





Perdetail setiap bagian pohon dengan teknik penintaan dan arsiran, pastikan sketsa kalian menggunakan goresan pensil yang tipis, lalu tindih lineart dengan goresan yang detail dan artistik kalian dengan drawing pen, pilih ukuran yang sesuai, terapkan teknik menggambar yang telah kalian pelajari di materi sebelumnya.

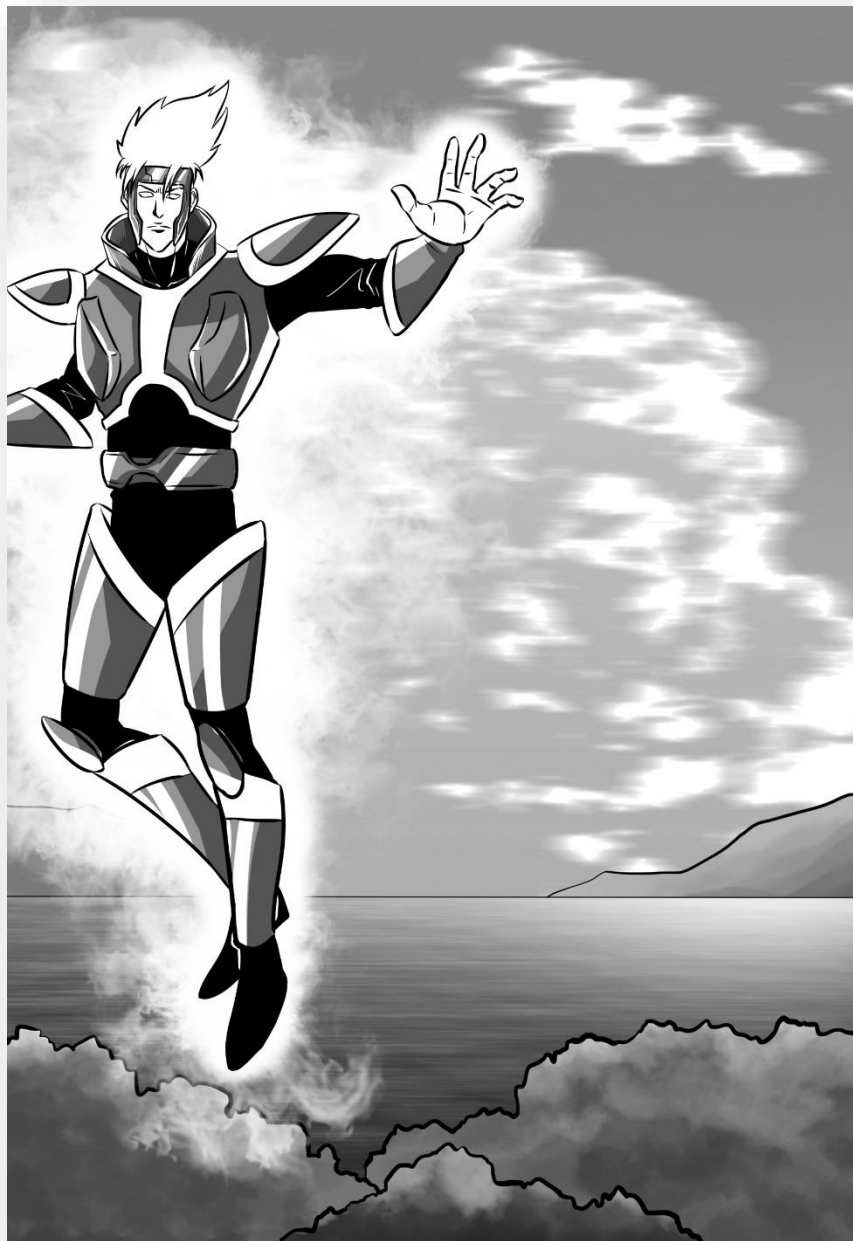


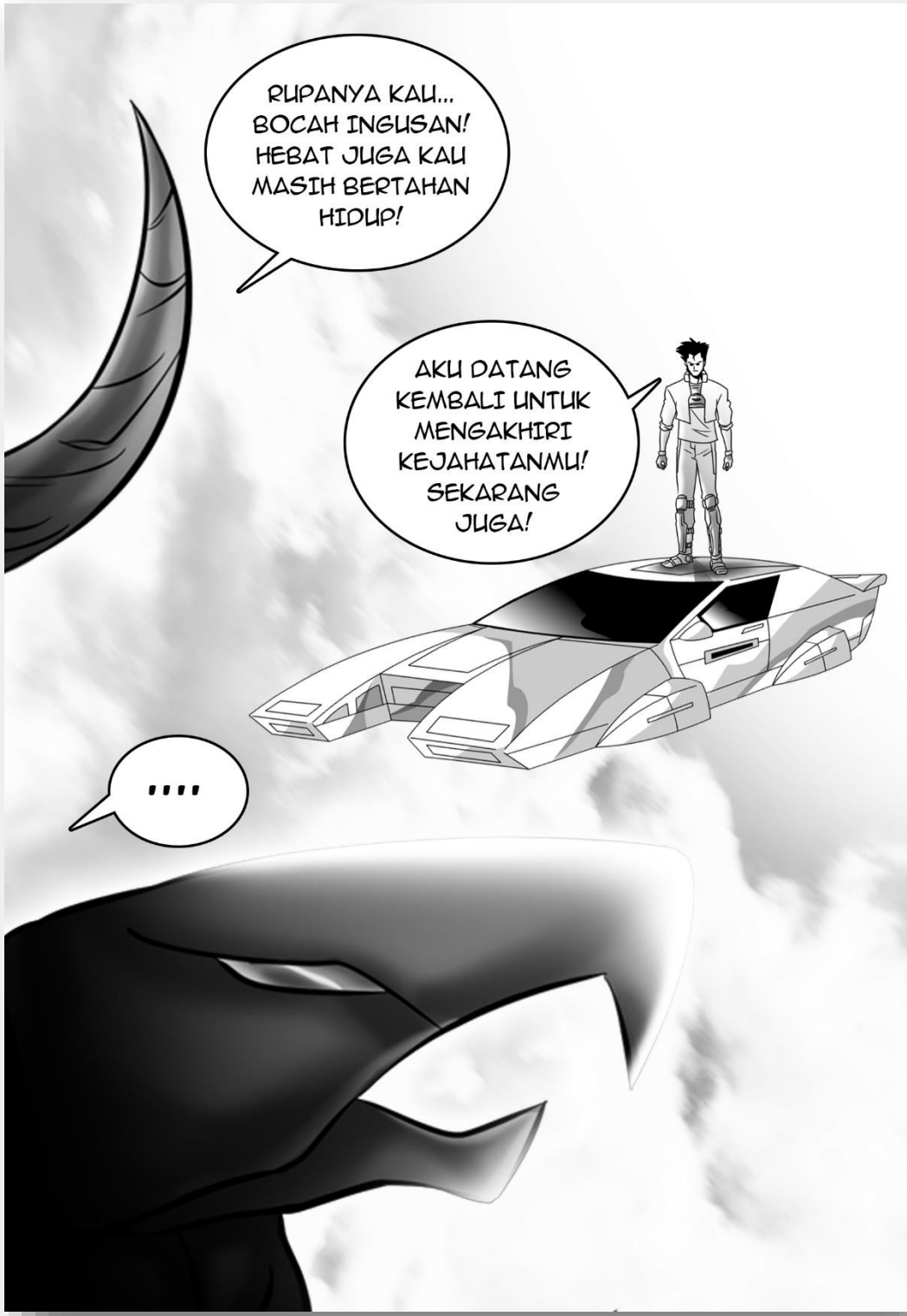
Selesaikan gambar kalian hingga tampak realistis dan natural, hapuslah sketsa pensil kalian dan lihatlah hasilnya.

Kalian juga bisa menambahkan shading pada gambar pohon di atas sehingga tampak lebih indah dan menarik.

4. Langit

Gunakan mata kalian ibarat kamera yang merekam setiap objek yang ada, seringlah menggambar dari apa yang sudah kalian cermati tersebut. Cermati dengan sungguh-sungguh setiap tipe awan yang ada di angkasa, apa perbedaan dari setiap susunan objeknya, cermati teksturnya, cermati perbedaan satu dan lainnya, dan cermati ciri khas dari tanaman tersebut. Komposisi langit adalah angkasa dan awan, seringlah mengamati dan gambarlah dari apa yang telah kalian amati, berikut contoh jenis awan dalam beberapa karya.

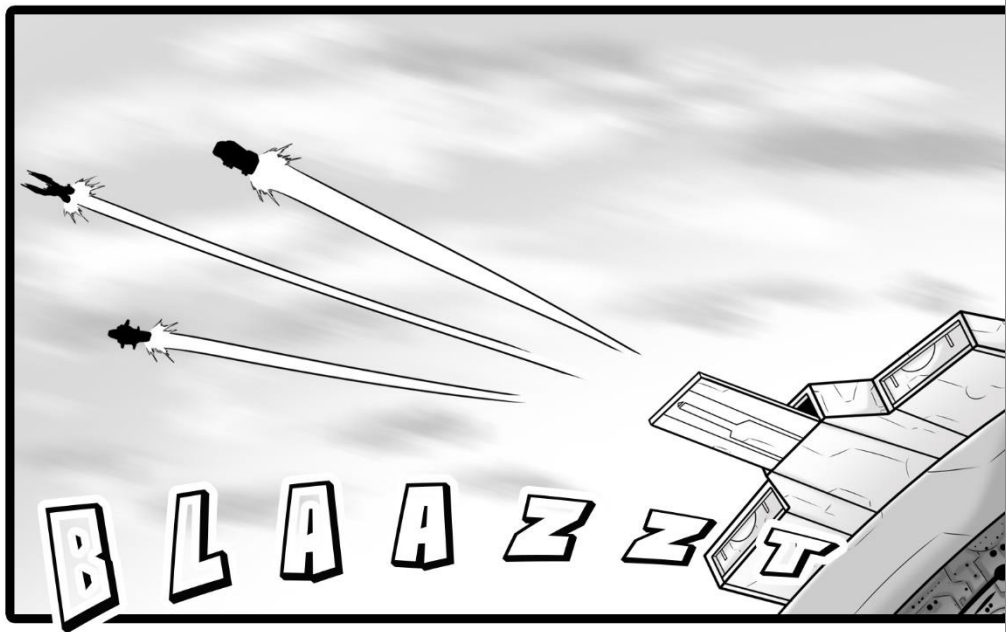
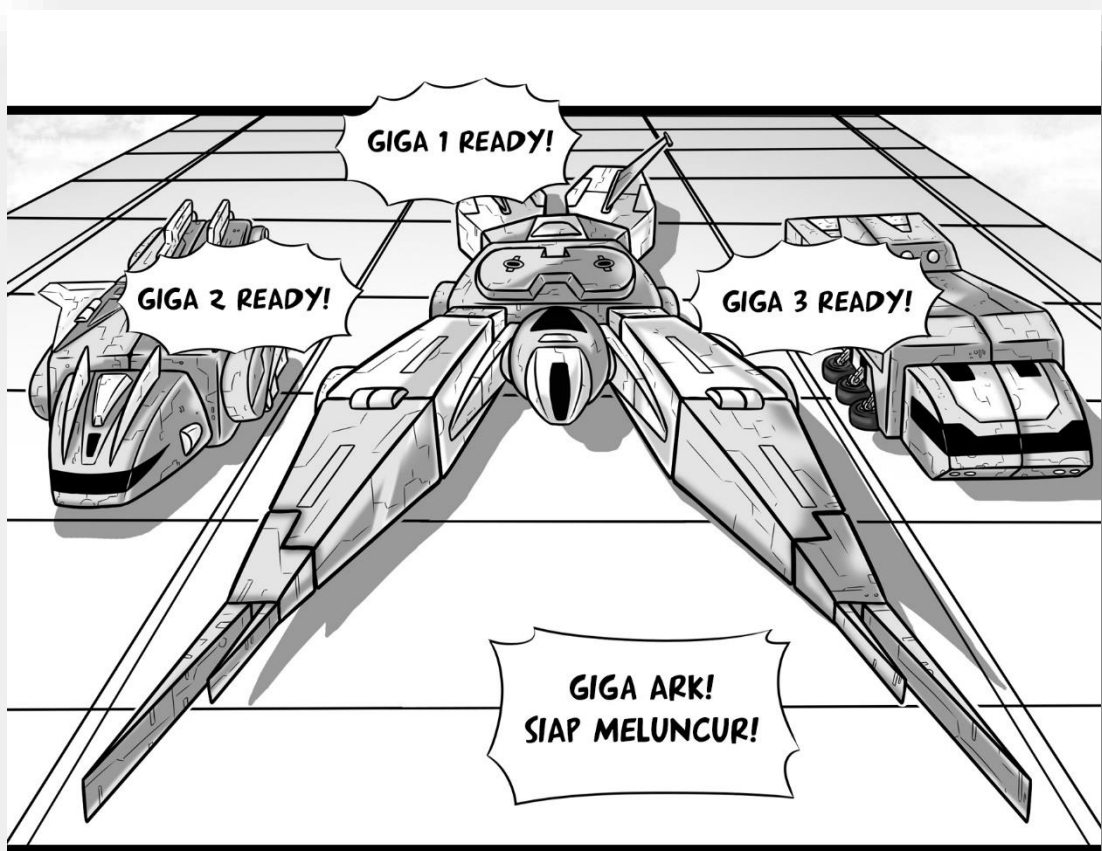




RUPANYA KAU...
BOCAH INGUSAN!
HEBAT JUGA KAU
MASIH BERTAHAN
HIDUP!

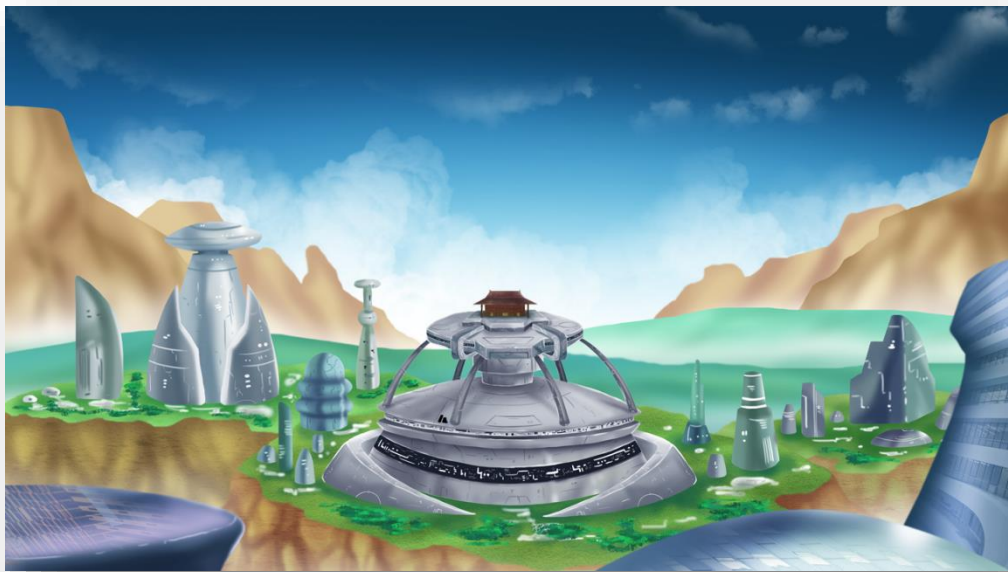
AKU DATANG
KEMBALI UNTUK
MENGAKHIRI
KEJAHATANMU!
SEKARANG
JUGA!

....



C. Menggambar Background

Setelah kita memahami cara menggambar setiap elemen pembangun pemandangan alam, kita bisa memadukan dari setiap elemen ke dalam satu paduan gambar pemandangan, kalian bisa melihat pepadandangan alam sekitar atau dari pepadandangan alam bebas yang indah, kalian juga bisa berimajinasi untuk memadukan semua elemen bentuk pemandangan alam ke dalam gambar fantasi kalian, berikut penerapan perpaduan elemen alam ke dalam sebuah gambar pemandangan alam.



BAB V

MEMBUAT KARYA GAMBAR DAN MENGENAL BERBAGAI PROFESI MENGAMBAR

A. Praktek Membuat Karya Gambar/Illustrasi

Parameter keberhasilan kalian dalam mempelajari buku ini yaitu saat kalian berhasil menciptakan gambar yang mampu mengaplikasikan semua teknik yang telah kalian pelajari dari buku ini, berikut adalah latihan untuk mengasah kemampuan gambar kalian.

1. Gambarkan dengan indah suasana pasar
2. Gambarkan dengan indah pemandangan perkotaan
3. Gambarkanlah dengan indah suasana kebersamaan dalam keluarga

B. Tips dalam Menggambar

1. **Menggambarlah setiap hari.** Latihan, latihan, latihan. Itulah mantra dari seniman-seniman terkenal di seluruh dunia dan berlatih adalah cara pasti untuk meningkatkan kualitas gambar Anda. Bahkan hanya menghabiskan beberapa menit sehari untuk membuat sketsa akan mengikat otak dengan karya seni Anda dan membantu Anda mempelajari teknik-teknik baru.
2. **Bawalah buku sketsa ke mana pun Anda pergi.** Jika Anda selalu membawa buku catatan kecil, Anda telah membuka peluang untuk menggambar apa pun mulai dari para penumpang dalam bus, pemandangan alam, hingga langit kota yang memukau. Anda harus berlatih untuk menjadi penggambar yang lebih bagus, maka buat diri Anda berlatih kapan pun Anda sempat.
3. **Gambarlah objek dari foto atau gambar lain.** Walaupun Anda memang tidak boleh menjiplak pekerjaan seniman lain dan mengakuinya sebagai karya sendiri, Anda dapat mempelajari teknik-teknik berharga dengan menyalin foto atau gambar yang Anda kagumi menggunakan tangan. Karena foto sudah dua dimensi, Anda akan mengurangi tekanan mental dari mempelajari perspektif dan hanya berfokus pada garis-garis dan sudut.

C. Berbagai Profesi Menggambar

Di era modern seperti saat ini, menggambar bukan lagi hanya sekedar menjadi hobi yang dilakukan sebagai kegiatan sampingan. Seiring berkembangnya ilmu dan peradaban manusia, kegiatan menggambar mulai dipandang sebagai suatu profesi yang dapat menghasilkan keuntungan.

Profesi atau pekerjaan yang berhubungan dengan seni gambar tidak hanya berkutat dalam dunia seni saja, seperti pelukis, komikus, animator dan sejenisnya. Bahkan profesi lain diluar dunia seni pun membutuhkan kemahiran ilmu menggambar dalam pengerjaannya, seperti arsitek, interior dan eksterior design, dan masih banyak lagi, karena pada dasarnya, pekerjaan arsitek memang mendesain bangunan, yang biasanya disesuaikan dengan keinginan klien. Untuk dapat merealisasikan rumah atau bangunan sesuai harapan klien, seorang arsitek dituntut untuk menguasai ilmu perspektif dalam menggambar

Profesi lain yang memerlukan kemahiran dalam seni gambar antara lain:

1. Design grafis, kita bisa mengerjakan berbagai proyek desain seperti logo dan berbagai media pendukung untuk suatu identitas perusahaan, pekerjaan ini menuntut kalian untuk memadukan data klien yang menyewa jasa kalian dan segala kemampuan kreatifitas yang dimiliki.
2. Komikus, kalian bisa memilih menjadi komikus yang bekerja sama dengan penerbit atau komikus yang merupakan artis kontrak dalam sebuah proyek, kalian dituntut untuk sabar dalam proses produksinya, menjadi komikus ibarat kita menjadi penulis, sutradara, dan artis sekaligus dalam sebuah proyek film.
3. Game designer, menjadi game desainer tak semudah memainkan game itu sendiri, ada banyak bagian dari bidang ini, bagian art dan pemrograman, bagi kalian yang ahli dalam menggambar terutama bidang 3D atau digital painting, banyak sekali peluang untuk kalian ambil di bidang art pada perusahaan game.
4. Ilustrator, banyak sekali platform di internet yang menjadi wadah bagi bidang ilustrasi yang menjadi perantara antara Ilustrator dan klien, sehingga peluang pendapatan bagi ilustrator di era digital ini semakin besar.

Daftar pustaka

Cecep Kusnandi, Bambang Sujipto. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. (Bogor: Ghalia Indonesia. 2013). hlm. 41-42

Richard E Mayer. *Multimedia Prinsip-prinsip dan Aplikasi*. (Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2009). hlm. 95-99

Ismiyanto. *Strategi dan Model Pembelajaran Seni*. Jakarta: Rineka Cipta. Hlm: 33-34

Apriyatno Veri. *Cara Mudah Menggambar Dengan pensil*. Jakarta: kawan Pustaka

Maki Tatsu. *How To Draw and Created Manga*. Jakarta: PT Megindo Tunggal Sejahtera



AYYUB NURMANA MERUPAKAN KOMIKUS YANG SANGAT BERDEDIKASI DALAM BERKARYA. SALAH SATU BENTUK DEDIKASINYA DIA ISTIQOMAH DALAM PROSES PEMBANGUNAN ULTIMATE GLAD DARI TAHUN 2008. BERBAGAI RINTANGAN SELALU MENGHADANG. TAPI DIA SELALU MEMINTA PETUNJUK DAN KEKUATAN DARI ALLAH AGAR DIBERIKAN JALAN TERBAIK DALAM MERAIH IMPIANNYA. BAGI AYYUB NURMANA KOMIK ULTIMATE GLAD ADALAH JALAN DAKWAH YANG DIA EMBAN DEMI MENYELAMATKAN MASA DEPAN DUNIA.

DARI KARYANYA DIA SELALU MENGAJAK DIRI DAN PARA PEMBACA UNTUK MELAKUKAN KEBAIKAN ATAS DASAR IBADAH, DEMI TERCAPAINYA KEBAHAGIAAN DI DUNIA DAN AKHIRAT. AYYUB SUDAH MENELURKAN BANYAK KARYA KOMIK. DIA JUGA MULAI MERANCANG BUKU AJAR YANG BERKAITAN DENGAN KOMIK DAN ANIMASI. DIA JUGA ADALAH SEORANG DOSEN TETAP DI SEBUAH UNIVERSITAS DI KOTA SEMARANG. DI SELA KEGIATAN NGOMIK, AYYUB SERING BERTINDAK SEBAGAI PEMBICARA DI BERBAGAI WORKSHOP/SEMINAR BERKAITAN DENGAN KOMIK DAN ANIMASI.

SEMLIA KARYA AYYUB NURMANA BISA DIAKSES DI:

instagram: @ultimate_glad
channel youtube: "ayyub nurmana"
blog: dunianurmana.blogspot.com

GAMBAR BENTUK

Cara Mudah Menggambar

Buku Ajar ini melatih para siswa untuk mampu mengetahui dan menguasai kemampuan dasar menggambar secara tuntas dan menyeluruh, agar mereka mampu menciptakan gambar original karya mereka sendiri tanpa harus menggunakan karya orang lain dan terbebas dari tindakan plagiarisme.

Buku ini berisi teori-teori yang mudah dimengerti dan disampaikan secara aplikatif, disertai dengan contoh-contoh karya yang telah digunakan dalam industri kreatif.

Buku ini juga disertai dengan soal latihan dan berbagai kiat menggambar secara mudah, dan memberikan wawasan profesi apa saja yang membutuhkan kemampuan atau keahlian menggambar.



YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK

PENERBIT :

YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK
Jl. Majapahit No. 605 Semarang
Telp. (024) 6723456. Fax. 024-6710144
Email : penerbit_ypat@stekom.ac.id

