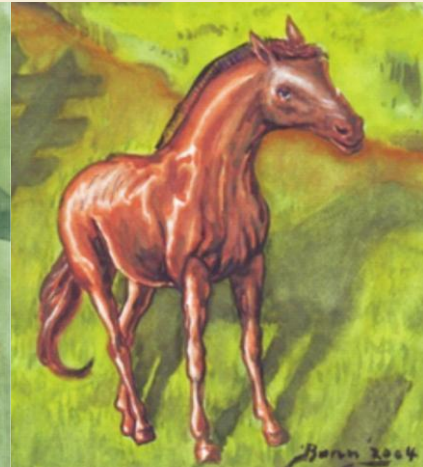


# SKETSA DAN GAMBAR 2

UNTUK  
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN  
SENI LUKIS  
Kelas XI, Semester 2



# SKETSA DAN GAMBAR 2

**MODUL SISWA**

**UNTUK**

**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

**SENI LUKIS**

**Kelas XI, Semester 2**



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
DIREKTORAT PEMBINAAN SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN  
2013**



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan kekuatan, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dapat menyelesaikan penulisan modul dengan baik.

Modul ini merupakan bahan acuan dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik pada Sekolah Menengah Kejuruan bidang Seni dan Budaya (SMK-SB). Modul ini akan digunakan peserta didik SMK-SB sebagai pegangan dalam proses belajar mengajar sesuai kompetensi. Modul disusun berdasarkan kurikulum 2013 dengan tujuan agar peserta didik dapat memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan di bidang Seni dan Budaya melalui pembelajaran secara mandiri.

Proses pembelajaran modul ini menggunakan ilmu pengetahuan sebagai penggerak pembelajaran, dan menuntun peserta didik untuk mencari tahu bukan diberitahu. Pada proses pembelajaran menekankan kemampuan berbahasa sebagai alat komunikasi, pembawa pengetahuan, berpikir logis, sistematis, kreatif, mengukur tingkat berpikir peserta didik, dan memungkinkan peserta didik untuk belajar yang relevan sesuai kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) pada program studi keahlian terkait. Di samping itu, melalui pembelajaran pada modul ini, kemampuan peserta didik SMK-SB dapat diukur melalui penyelesaian tugas, latihan, dan evaluasi.

Modul ini diharapkan dapat dijadikan pegangan bagi peserta didik SMK-SB dalam meningkatkan kompetensi keahlian.

Jakarta, Desember 2013  
Direktur Pembinaan SMK





## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR GAMBAR .....	ix
GLOSARIUM .....	xix
DESKRIPSI MODUL .....	xxi
KOMPETENSI INTI/KOMPETENSI DASAR .....	xxiii
 UNIT 1. SKETSA SEBAGAI RANCANGAN KERJA KREATIF .....	 1
A. Ruang Lingkup Pembelajaran .....	1
B. Tujuan .....	1
C. Kegiatan Belajar .....	1
D. Penyajian Materi .....	10
1. Pengertian Sketsa sebagai Rancangan Kerja Kreatif.....	10
2. Perkembangan Sketsa sebagai Rancangan Kerja Kreatif .....	10
3. Membuat Sketsa sebagai Rancangan Kerja Kreatif .....	12
a. Teknik Manual .....	12
b. Teknik Digital .....	15
E. Rangkuman .....	72
F. Penilaian .....	74
G. Refleksi .....	76
H. Referensi .....	76
 UNIT 2. MEMAHAMI TEKNIK MENGGAMBAR MANUSIA DENGAN TEKNIK BASAH .....	 79
A. Ruang Lingkup Pembelajaran .....	79
B. Tujuan .....	79
C. Kegiatan Belajar .....	80
D. Penyajian Materi .....	97
1. Proporsi Tubuh Manusia.....	98
2. Struktur Kerangka dan Persendian .....	107
3. Anatomi Tubuh Manusia.....	113
4. Eksplorasi .....	129
a. Eksplorasi Proporsi Tubuh dengan Cara Meniru Gambar	129
b. Ekplorasi Proporsi Tubuh manusia dari Model .....	136
c. Eksplorasi anggota Tubuh Manusia .....	148

5. Bahan dan Alat yang Digunakan .....	154
a. Cat Air .....	155
b. Kertas Gambar .....	155
c. Pensil .....	157
d. Karet Penghapus .....	159
e. Kuas Cat Air .....	159
f. Palet Cat Air .....	160
g. Botol Penampung Air .....	161
h. Cawan Pembilasan .....	161
i. Pipet Pengambil Air .....	162
j. Papan Landasan .....	163
k. Kain Lap .....	163
l. Air .....	163
m. Cat Minyak .....	164
n. Kanvas .....	164
o. Palet Cat Minyak .....	165
p. Minyak Cat .....	166
q. Kuas Cat Minyak .....	166
6. Menggambar Bentuk Manusia .....	169
a. Menggambar Model dengan Bahan Cat Air .....	169
b. Menggambar Foto Diri dengan bahan Cat Minyak .....	184
E. Rangkuman .....	195
F. Penilaian .....	200
G. Refleksi .....	203
H. Referensi .....	204

### UNIT 3. MEMAHAMI DAN MEMBUAT GAMBAR ILUSTRASI

SESUAI DENGAN TEMA .....	205
A. Ruang Lingkup Pembelajaran .....	205
B. Tujuan Pembelajaran .....	205
C. Kegiatan Belajar .....	206
D. Penyajian Materi .....	212
1. Pengertian, sejarah, dan perkembangan gambar ilustrasi ....	212
a. Pengertian gambar ilustrasi .....	212
b. Sejarah gambar ilustrasi .....	213
c. Perkembangan gambar ilustrasi .....	215
2. Jenis dan Fungsi Gambar Ilustrasi .....	216
a. Jenis .....	216
b. Fungsi .....	216
3. Teknik dan Tema Gambar Ilustrasi .....	216
a. Tema .....	216

b. Teknik <i>out line</i> .....	216
c. Teknik arsir .....	217
d. Teknik blok .....	218
e. Teknik <i>scraper board</i> .....	218
f. Teknik dot .....	219
g. Teknik goresan kering ( <i>dry brush</i> ) .....	219
h. Teknik <i>half tone</i> .....	220
i. Teknik siluet .....	221
4. Bahan.....	221
a. Tinta cina .....	221
b. Cat akrilik .....	223
5. Menggambar ilustrasi .....	224
a. Gambar ilustrasi layanan masyarakat .....	224
b. Gambar ilustrasi iklan produk .....	234
E. Rangkuman .....	242
F. Penilaian .....	246
G. Refleksi .....	249
H. Referensi .....	249
 UNIT 4. MEMAHAMI DAN MEMBUAT GAMBAR ORNAMEN .....	251
A. Ruang Lingkup Pembelajaran .....	251
B. Tujuan Pembelajaran .....	251
C. Kegiatan Belajar .....	251
D. Penyajian Materi .....	256
1. Pengertian Ornamen .....	256
2. Jenis/corak Ornamen .....	257
a. Ornamen Primitif .....	257
b. Ornamen Klasik .....	258
c. Ornamen Tradisional .....	259
d. Ornamen Modern .....	260
3. Fungsi Ornamen .....	260
4. Kelompok Ornamen .....	261
a. Kelompok Geometris .....	261
b. Kelompok Non Geometris .....	261
5. Teknik Penyusunan Unsur-Unsur Ragam Hias .....	263
a. Penyusunan pengulangan penuh ( <i>full repeat</i> ) .....	263
b. Penyusunan Pengulangan ( <i>full drop repeat</i> ).....	264
c. Penyusunan Pengulangan Setengah Geseran ( <i>full half repeat</i> ) .....	265
d. Penyusunan Rotasi atau Berputar ( <i>rotated</i> ) .....	265
e. Penyusunan Bersebalik ( <i>inverted</i> ) .....	266

f. Penyusunan Selang-Seling (interval) .....	267
g. Penyusunan Acak ( <i>random</i> ) .....	267
E. Rangkuman .....	268
F. Penilaian .....	282
G. Refleksi .....	283
H. Referensi .....	284

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Sketsa bentuk guci .....	2
Gambar 2	Sketsa bentuk tas wanita.....	3
Gambar 3	Sketsa bros perhiasan wanita.....	3
Gambar 4	Sketsa klowongan batik motif Sido Mukti.....	4
Gambar 5	Sketsa rancangan kerja kreatif interior .....	4
Gambar 6	Sketsa rancangan patung Liberty .....	5
Gambar 7	Sketsa rancangan kerja kreatif animasi.....	5
Gambar 8	Sketsa tipografi rancangan kerja kreatif Desain Komunikasi Visual .....	6
Gambar 9	Sketsa Seni Instalasi, karya Harish .....	6
Gambar 10	Sketsa rancangan patung <i>Curvaceous Kiss</i> .....	7
Gambar 11	Sketsa digital batik fractal.....	7
Gambar 12	Sketsa digital mobil.....	8
Gambar 13	Sketsa pasar sapi.....	13
Gambar 14	Foto acuan objek pasar hewan.....	14
Gambar 15	Sketsa pasar sapi teknik meniru dari foto .....	14
Gambar 16	Sketsa pasar hewan berdasarkan ingatan .....	15
Gambar 17	Membuka gambar sketsa dengan <i>Adobe Photoshop</i> ....	16
Gambar 18	Memberi nomor urut objek yang akan dipilih .....	17
Gambar 19	Klik <i>crop tool</i> .....	18
Gambar 20	Menyeleksi objek dengan <i>crop tool</i> .....	19
Gambar 21	Hasil <i>cropping</i> .....	19
Gambar 22	<i>Eraser tool</i> .....	20
Gambar 23	Klik <i>maximize</i> .....	20
Gambar 24	Hasil menghapus dengan <i>eraser tool</i> .....	21
Gambar 25	<i>Pencil tool</i> dan <i>set foreground color</i> .....	21
Gambar 26	Hasil perbaikan menggunakan <i>pencil tool</i> .....	22
Gambar 27	Hasil seleksi <i>magig wand tool</i> .....	23
Gambar 28	Hasil membuka <i>file</i> baru transparan .....	23
Gambar 29	Menyimpan gambar sapi no 1 dalam PSD .....	24
Gambar 30	Menyeleksi objek no 2 dengan Crop Tool (C) .....	25
Gambar 31	Hasil yang diperoleh .....	25
Gambar 32	Hasil edit gambar no 2 .....	26
Gambar 33	Hasil menyimpan di <i>file</i> PSD .....	26
Gambar 34	Menyeleksi objek no 3 .....	27
Gambar 35	Hasil <i>cropping</i> .....	27

Gambar 36	Hasil edit .....	28
Gambar 37	Menyimpan dalam <i>file</i> PSD .....	28
Gambar 38	Menyimpan dalam <i>file</i> PSD .....	29
Gambar 39	Hasil cropping .....	29
Gambar 40	Hasil edit gambar .....	30
Gambar 41	Menyimpan dalam <i>file</i> PSD .....	30
Gambar 42	Menyeleksi objek no 5 dengan <i>crop tool</i> .....	31
Gambar 43	Hasil cropping .....	31
Gambar 44	Hasil edit objek no 5 .....	32
Gambar 45	Menyimpan dalam <i>file</i> PSD .....	32
Gambar 46	Menyeleksi objek no 6 .....	33
Gambar 47	Hasil cropping .....	33
Gambar 48	Hasil edit gambar .....	34
Gambar 49	Hasil menyimpan di <i>file</i> PSD .....	34
Gambar 50	Menyeleksi objek no 7 dengan <i>crop tool</i> (C) .....	35
Gambar 51	Hasil cropping objek no 7 .....	35
Gambar 52	Hasil edit gambar .....	36
Gambar 53	Menyimpan gambar di <i>file</i> PSD .....	36
Gambar 54	Menyeleksi objek no 8 dengan <i>crop tool</i> (c) .....	37
Gambar 55	Hasil cropping .....	37
Gambar 56	Hasil edit gambar .....	38
Gambar 57	Menyimpan dalam <i>file</i> PSD .....	38
Gambar 58	Menyeleksi objek no 9 dengan <i>crop tool</i> (C) .....	39
Gambar 59	Hasil copping .....	39
Gambar 60	Hasil edit gambar .....	40
Gambar 61	Menyimpan dalam <i>file</i> PSD .....	40
Gambar 62	Menyeleksi objek no 10 dengan <i>crop tool</i> (C) .....	41
Gambar 63	Hasil <i>cropping</i> .....	41
Gambar 64	Hasil edit gambar .....	42
Gambar 65	Menyimpan dalam <i>file</i> PSD .....	42
Gambar 66	Membuka program Adobe Photoshop .....	44
Gambar 67	Hasil yang diperoleh .....	45
Gambar 68	Membuka <i>file</i> PSD gambar no 6 .....	45
Gambar 69	Membuka <i>file</i> PSD gambar no 6 .....	46
Gambar 70	Membuat duplikat gambar sebagai layer 2 .....	47
Gambar 71	Membuat duplikat gambar sebagai layer 3 .....	48
Gambar 72	Mengaktifkan layer 2 .....	48
Gambar 73	Memutar layer 2 kekanan 180° .....	49
Gambar 74	Mengkopi dan menduplikasi <i>file</i> PSD no 7 .....	49
Gambar 75	Mengkopi <i>file</i> PSD no 5 .....	50
Gambar 76	Mengkopi <i>file</i> PSD no 8 .....	50



Gambar 77	Mengkopi <i>file</i> PSD no 8 .....	51
Gambar 78	Mengkopi <i>file</i> PSD no 10 .....	51
Gambar 79	Mengkopi <i>file</i> PSD no 3 .....	52
Gambar 80	Mengkopi <i>file</i> PSD no 4.....	52
Gambar 81	Mengkopi <i>file</i> PSD no 1.....	53
Gambar 82	Mengkopi dan menggandakan <i>file</i> PSD no 1.....	54
Gambar 83	Membubuhkan nama diri.....	54
Gambar 84	Membubuhkan nama diri.....	55
Gambar 85	Membuka Corel Draw, dan menentukan ukuran .....	56
Gambar 86	Tanda hasil mengimport <i>file</i> PSD .....	57
Gambar 87	Hasil mengimpor <i>file</i> PSD .....	58
Gambar 88	Hasil mengandakan objek no 7 .....	59
Gambar 89	Hasil mengandakan objek no 6 .....	60
Gambar 90	Hasil menyatukan objek dalam kelompok .....	61
Gambar 91	Hasil melipatgandakan objek .....	61
Gambar 92	Hasil menata ulang komposisi objek .....	62
Gambar 93	Posisi induk kambing .....	63
Gambar 94	Posisi setelah dirubah .....	64
Gambar 95	Mengimpor <i>file</i> PSD gambar no 5 .....	64
Gambar 96	Hasil mengimpor <i>file</i> PSDgambar no 8.....	65
Gambar 97	Hasil mengimpor <i>file</i> PSD gambar no 10.....	65
Gambar 98	Hasil mengimpor <i>file</i> PSD gambar no 2.....	66
Gambar 99	Hasil mengimpor <i>file</i> PSD gambar no 4.....	66
Gambar 100	Hasil mengimpor <i>file</i> PSD gambar no 3.....	67
Gambar 101	Hasil mengimpor <i>file</i> PDF gambar no 1 .....	67
Gambar 102	Hasil mengimpor <i>file</i> PSD gambar no 9.....	68
Gambar 103	Membubuhkan nama diri.....	68
Gambar 104	Hasil akhir sketsa alternatif 2 .....	69
Gambar 105	Hasil sketsa alternatif 3 .....	70
Gambar 106	Hasil sketsa alternatif 4 .....	70
Gambar 107	Hasil sketsa alternatif 5 .....	71
Gambar 108.	Proporsi balita .....	80
Gambar 109.	Proporsi anak usia 5 th .....	81
Gambar 110.	Proporsi manusia remaja .....	81
Gambar 111.	Proporsi manusia dewasa .....	82
Gambar 112.	Proporsi manusia manula.....	82
Gambar 113.	Anatomi pada bagian torso .....	83
Gambar 114.	Anatomi pada bagian perut .....	83
Gambar 115.	Anatomi pada bagian leher .....	84
Gambar 116.	Anatomi pada bagian punggung.....	84
Gambar 117.	Anatomi pada bagian lengan.....	85
Gambar 118.	Anatomi pada bagian kaki.....	85

Gambar 119. Anatomi pada bagian kepala dari samping.....	86
Gambar 120. Anatomi pada bagian kepala dari depan .....	86
Gambar 121. Mata.....	87
Gambar 122. Hidung .....	87
Gambar 123. Mulut.....	88
Gambar 124. Mulut.....	88
Gambar 125. Tangan.....	89
Gambar 126. Kaki.....	89
Gambar 127. Rambut kepala .....	90
Gambar 128. Wajah bahan tinta Cina .....	90
Gambar 129. Model wanita bahan cat air .....	91
Gambar 130. Foto diri karya Ardim .....	91
Gambar 131. Anak, bahan spidol.....	92
Gambar 132. Pria Manula, bahan Gouache.....	92
Gambar 133. Lukisan cat minyak karya Rembrandt .....	93
Gambar 134. Monalisa karya Leonardo Da Vinci .....	93
Gambar 135. Potret Adolphe Jean Phillipe, karya Raden Saleh .....	94
Gambar 136. Affandi dan Kartika, cat minyak,1939, karya Affandi.....	94
Gambar 137. Model wanita karya Basuki Abdullah .....	95
Gambar 138. Model wanita karya Basuki Abdullah .....	95
Gambar 139. Lukisan Kakak dan Adik, 1978, Basuki Abdullah .....	96
Gambar 140. Penggolongan proporsi tubuh oleh Andrew Loomis .....	100
Gambar 141. Perkembangan proporsi tubuh manusia pada usia anak .....	101
Gambar 142. Proporsi tubuh manusia remaja, dewasa, dan manula ..	102
Gambar 143. Penggambaran ide Vitruvian Man .....	104
Gambar 144. Proporsi tubuh manusia dengan 6,5 kelipatan kepala ...	105
Gambar 145. Model wanita posisi duduk .....	106
Gambar 146. Struktur kerangka pria dan wanita dari arah depan .....	107
Gambar 147. Struktur kerangka pria dan wanita dari arah belakang...	108
Gambar 148. Struktur kerangka pria dan wanita dari arah samping....	108
Gambar 149. Persendian pada pergelangan tangan.....	109
Gambar 150. Persendian pada siku-siku tangan .....	110
Gambar 151. Persendian pada telapak tangan.....	110
Gambar 152. Persendian pada lutut .....	111
Gambar 153. Persendian pada telapak kaki .....	111
Gambar 154. Persendian pada pinggul.....	112
Gambar 155. Persendian pada mulut manusia .....	112
Gambar 156. Anatomi tubuh manusia pada pria.....	113
Gambar 157. Anatomi tubuh manusia pada wanita.....	114
Gambar 158. Anatomi wajah pria dari depan .....	115
Gambar 159. Anatomi wajah pria dari samping .....	115

Gambar 160. Anatomi kepala dari belakang .....	116
Gambar 161. Anatomi wajah wanita .....	116
Gambar 162. Anatomi torso dari depan .....	117
Gambar 163. Anatomi torso dari samping.....	117
Gambar 164. Anatomi pada punggung .....	118
Gambar 165. Anatomi pada perut.....	118
Gambar 166. Anatomi pada pantat .....	119
Gambar 167. Anatomi pada lengan tangan dari arah belakang .....	119
Gambar 168. Anatomi pada lengan tangan dari arah depan.....	120
Gambar 169. Anatomi pada lengan tangan dari arah samping .....	120
Gambar 170. Anatomi pada lengan posisi menekuk .....	121
Gambar 171. Anatomi bagian depan telapak tangan .....	121
Gambar 172. Anatomi bagian dalam telapak tangan .....	122
Gambar 173. Anatomi bagian samping telapak tangan.....	122
Gambar 174. Anatomi pada paha dilihat dari depan .....	123
Gambar 175. Anatomi pada paha dilihat dari depan .....	123
Gambar 176. Anatomi pada paha dilihat dari samping.....	124
Gambar 177. Anatomi pada lutut dilihat dari depan .....	124
Gambar 178. Anatomi pada lutut dilihat dari depan .....	125
Gambar 179. Anatomi pada lutut dilihat dari samping.....	125
Gambar 180. Anatomi pada betis dari arah depan.....	126
Gambar 181. Anatomi pada betis dari arah belakang .....	126
Gambar 182. Anatomi pada betis dilihat dari samping .....	127
Gambar 183. Anatomi pada telapak kaki dilihat dari depan .....	127
Gambar 184. Anatomi telapak kaki dari arah samping.....	128
Gambar 185. Anatomi telapak kaki dari arah belakang.....	128
Gambar 186. Anatomi pada bagian bawah telapak kaki .....	128
Gambar 187. Proporsi manusia acuan.....	129
Gambar 188. Garis-garis bantu.....	130
Gambar 189. Bentuk-bentuk oval .....	131
Gambar 190. Menambahkan bentuk dasar leher dan tangan .....	132
Gambar 191. Memperjelas profil wajah pada kepala .....	133
Gambar 192. Memperjelas bentuk tangan .....	134
Gambar 193. Memperjelas bentuk kaki.....	134
Gambar 194. Sketsa kasar proporsi tubuh manusia .....	135
Gambar 195. Hasil sketsa proporsi tubuh manusia.....	135
Gambar 196. Hasil akhir proporsi tubuh manusia .....	136
Gambar 197. Menggambar model manusia .....	137
Gambar 198. Mengukur proporsi tubuh dengan alat bantu pensil .....	138
Gambar 199. Mengukur proporsi tubuh dengan jari-jari tangan .....	138
Gambar 200. Mengukur tinggi kepala dengan jari-jari tangan .....	139
Gambar 201. Mengukur tinggi kepala dengan jari-jari tangan .....	140

Gambar 202.	Hasil akhir ukuran proporsi tubuh manusia .....	141
Gambar 203.	Garis-garis bantu ukuran proporsi tubuh manusia .....	142
Gambar 204.	Sketsa struktur tubuh .....	142
Gambar 205.	Sketsa bentuk tubuh .....	143
Gambar 206.	Hasil akhir sketsa model manusia .....	143
Gambar 207.	Sketsa model penjual jamu .....	144
Gambar 208.	Sketsa anak sedang tidur karya Firman .....	144
Gambar 209.	Sketsa wanita duduk merunduk .....	145
Gambar 210.	Sketsa wanita sedang santai.....	145
Gambar 211.	Sketsa orang sedang berbaring karya Ahmad Rifai.....	146
Gambar 212.	Model wanita, karya mahasiswa Poliseni Yogyakarta ...	146
Gambar 213.	Gambar model pria, karya mahasiswa Poliseni Yogyakarta.....	147
Gambar 214.	Gambar model wanita, karya peserta Diklat Kreatifitas .	147
Gambar 215.	Gerak tangan 1 .....	148
Gambar 216.	Gerak tangan 2 .....	148
Gambar 217.	Gerak tangan 3 .....	148
Gambar 218.	Gerak tangan 4 .....	149
Gambar 219.	Gerak tangan 5 .....	149
Gambar 220.	Gerak tangan 6 .....	149
Gambar 221.	Gerak tangan 7 .....	150
Gambar 222.	Gerak tangan 8 .....	150
Gambar 223.	Berbagai gerak tangan .....	151
Gambar 224.	Gerak kaki 1 .....	152
Gambar 225.	Gerak tangan 2 .....	152
Gambar 226.	Gerak tangan 3 .....	152
Gambar 227.	Gerak tangan 4 .....	153
Gambar 228.	Gerak tangan 6 .....	153
Gambar 229.	Gerak tangan .....	154
Gambar 230.	Warna-warna cat air .....	155
Gambar 231.	Kertas <i>Aquarel</i> .....	156
Gambar 232.	Kertas Padalarang, warna putih kecoklatan .....	156
Gambar 233.	Kerta Manila .....	157
Gambar 234.	Pensil grafit .....	158
Gambar 235.	Foto pensil grafit mekanik .....	158
Gambar 236.	Karet Penghapus .....	159
Gambar 237.	Foto kuas cat air .....	160
Gambar 238.	Palet cat air .....	160
Gambar 239.	Botol kecil bertutup sebagai penampung air bersih .....	161
Gambar 240.	Cawan untuk mencuci kuas .....	162
Gambar 241.	Pipet.....	162

Gambar 242. Kain Lap.....	163
Gambar 243. Cat minyak dalam tube .....	164
Gambar 244. Kanvas.....	165
Gambar 245. Mencampur beberapa warna di dalam palet.....	165
Gambar 246. Kuas dengan ujung rata .....	167
Gambar 247. Kuas dengan ujung setengah lingkaran .....	168
Gambar 248. Kuas cat minyak dengan ujung runcing.....	168
Gambar 249. Model penjual jamu .....	169
Gambar 250. Mengukur proporsi .....	170
Gambar 251. Sketsa Struktur .....	170
Gambar 252. Sketsa bentuk global .....	171
Gambar 253. Sketsa detail .....	171
Gambar 254. Memberi warna dasar <i>back ground</i> .....	172
Gambar 255. Memberi warna dasar objek .....	172
Gambar 256. Menambah gelap terang objek .....	173
Gambar 257. Membuat detail mata.....	173
Gambar 258. Membuat detail hidung.....	174
Gambar 259. Membuat detail bibir.....	174
Gambar 260. Membuat detail telinga kanan .....	175
Gambar 261. Membuat detail telinga kiri.....	175
Gambar 262. Membuat detail pipi, dagu dan kening .....	176
Gambar 263. Detail rambut kepala bagian atas .....	176
Gambar 264. Detail rambut kepala bagian bawah .....	177
Gambar 265. Detail baju.....	177
Gambar 266. Detail ornamen batik .....	178
Gambar 267. Detail tangan kanan .....	178
Gambar 268. Detail gambar tangan kiri .....	179
Gambar 269. Detail empat botol jamu.....	179
Gambar 270. Detail draperi kain selendang lurik .....	180
Gambar 271. Detail keranjang .....	180
Gambar 272. Kesan bayangan .....	181
Gambar 273. Latar belakan bagian atas .....	181
Gambar 274. Latar belakang bagian bawah .....	182
Gambar 275. Memberi nama pelukis .....	182
Gambar 276. Hasil gambar model penjual jamu .....	183
Gambar 277. Memasang pigura gambar model penjual jamu.....	184
Gambar 278. Bahan dan alat menggambar .....	185
Gambar 279. Foto diri sebagai acuan.....	185
Gambar 280. Sketsa struktur foto diri.....	186
Gambar 281. Sketsa struktur foto diri.....	186
Gambar 282. Sketsa di atas kanvas .....	187
Gambar 283. Warna dasar objek .....	187

Gambar 284. Warna dasar <i>back ground</i> .....	188
Gambar 285. Membuat gelap terang objek.....	188
Gambar 286. Membuat kesan volume objek.....	189
Gambar 287. Membuat gelap terang objek.....	189
Gambar 288. Detail mata.....	190
Gambar 289. Detail hidung.....	190
Gambar 290. Detail mulut.....	190
Gambar 291. Detail dagu.....	191
Gambar 292. Detail telinga.....	191
Gambar 293. Detail wajah.....	192
Gambar 294. Detail mondlan.....	192
Gambar 295. Detail baju surjan.....	193
Gambar 296. Latar belakang bagian atas.....	193
Gambar 297. Latar belakang bagian bawah.....	193
Gambar 298. Membubuhkan nama diri.....	194
Gambar 299. Hasil yang diperoleh.....	194
Gambar 300. Hasil yang diperoleh.....	195
Gambar 301. Ilustrasi komik karya Ganes TH.....	206
Gambar 302. Ilustrasi layanan masyarakat.....	206
Gambar 303. Ilustrasi ceritera rakyat.....	207
Gambar 304. Ilustrasi iklan minuman.....	207
Gambar 305. Ilustrasi sampul majalah anak.....	208
Gambar 306. Ilustrasi keramaian pasar.....	208
Gambar 307. Ilustrasi Fabel.....	209
Gambar 308. Ilustrasi karikatur.....	209
Gambar 309. Ilustrasi kartun.....	210
Gambar 310. Ilustrasi untuk poster film.....	210
Gambar 311. <i>The Book Of Death</i> , Pinedjem, 990-969 SM.....	214
Gambar 312. Mantra-mantra dalam <i>The Book Of Death</i> .....	214
Gambar 313. Detail salah satu ilustrasi <i>The Book Of Death</i> .....	215
Gambar 314. Ilustrasi Teknik <i>Outline</i> .....	217
Gambar 315. Ilustrasi Teknik arsir.....	217
Gambar 316. Ilustrasi teknik blok.....	218
Gambar 317. Ilustrasi Teknik <i>Outline</i> .....	219
Gambar 318. Ilustrasi Teknik <i>Outline</i> .....	219
Gambar 319. Ilustrasi Teknik <i>Dray Brush</i> .....	220
Gambar 320. Ilustrasi Teknik <i>Half Tone</i> .....	220
Gambar 321. Ilustrasi Teknik <i>Half Tone</i> .....	221
Gambar 322. Suzuri, kuas dan batangan tinta Cina.....	322
Gambar 323. Tinta Indian <i>Ink/Oi</i> .....	223
Gambar 324. Cat akrilik dalam kemasan <i>tube</i> .....	224

Gambar 325. Ilustrasi iklan layanan masyarakat tentang ASI .....	225
Gambar 326. Ilustrasi iklan layanan masyarakat Bahaya Narkoba ....	226
Gambar 327. Ilustrasi iklan layanan masyarakat Keluarga Berencana	227
Gambar 328. Iklan layanan masyarakat Jam Belajar Masyarakat .....	229
Gambar 329. Sketsa alternatif 1 .....	230
Gambar 330. Sketsa alternatif 2 .....	230
Gambar 331. Sketsa alternatif 3 .....	231
Gambar 332. Sketsa alternatif 4 .....	231
Gambar 333. Sketsa terpilih .....	232
Gambar 334. Hasil yang diperoleh.....	234
Gambar 335. Sketsa alternatif 1 .....	237
Gambar 336. Sketsa alternatif 2 .....	238
Gambar 337. Sketsa alternatif 3 .....	238
Gambar 338. Sketsa alternatif 4 .....	239
Gambar 339. Sketsa terpilih .....	240
Gambar 340. Memberi wara pada objek .....	241
Gambar 341. Menambahkan gambar huruf .....	241
Gambar 342. Ornamen tempat pelaminan suku Aceh .....	252
Gambar 343. Ornamen pada bangunan rumah adat Batak.....	252
Gambar 344. Ornamen pada Interior keraton Yogyakarta.....	253
Gambar 345. Ornamen pada pintu rumah Bali.....	253
Gambar 346. Ornamen khas suku Asmat .....	254
Gambar 347. Ornamen khas suku Dayak .....	254
Gambar 348. Ornamen khas suku Asmat .....	255
Gambar 349. Ragam hias suku Asmat Papua .....	258
Gambar 350. Ragam hias klasik Yogyakarta .....	259
Gambar 351. Teknik Pengulangan Penuh .....	264
Gambar 352. Teknik Pengulangan Seperempat/Seperdelapan/ Sepertiga dan seterusnya .....	264
Gambar 353. Teknik Pengulangan setengah .....	265
Gambar 354. Teknik penyusunan rotasi atau memutar .....	266
Gambar 355. Teknik penyusunan bersebalik .....	266
Gambar 356. Teknik penyusunan selang seling .....	267
Gambar 357. Teknik penyusunan acak .....	267
Gambar 358. Acuan gambar ornament.....	272
Gambar 359. Membuat grid di atas gambar ornamen acuan .....	273
Gambar 360. Membuat grid di atas kertas gambar A4.....	273
Gambar 361. Meniru gambar ornamen Swastika .....	274
Gambar 362. Hasil gambar ornamen Swastika yang dicapai .....	274
Gambar 363. Gambar ornamen acuan .....	275
Gambar 364. Membuat grid pada gambar ornamen acuan.....	275
Gambar 365. Membuat grid di atas kertas gambar A4 .....	276



Gambar 366. Membuat grid di atas kertas gambar A4 .....	276
Gambar 367. Hasil gambar ornamen yang dicapai .....	277
Gambar 368. Hasil mewarnai gambar ornamen .....	277
Gambar 369. Ornamen tengah, sudut dan pinggir .....	278
Gambar 370. Gambar acuan ornamen sudut .....	278
Gambar 371. Hasil meniru dalam bentuk sketsa pola .....	279
Gambar 372. Memberi warna merah .....	279
Gambar 373. Menambah warna merah tua transparan.....	280
Gambar 374. Menambah warna cokelat kemerahan.....	280
Gambar 375. Menambah warna ungu kemerahan .....	281
Gambar 376. Hasil akhir ornamen sudut.....	281

## GLOSARIUM

1. Gambar kerja adalah gambar yang dipakai acuan kerja yang dilengkapi dengan informasi dan notasi, sehingga dapat dengan mudah dibaca dan dipahami oleh pelaksana kerja.
2. Notasi adalah kelengkapan yang menyertai gambar kerja, yang berfungsi memperjelas gambar kerja, dapat berupa huruf, angka, atau tanda/symbol.
3. Profil wajah adalah istilah yang sering digunakan untuk menyebut sudut pandang terhadap wajah yang digambar dari pandangan samping.
4. Frontal Wajah adalah istilah yang sering digunakan untuk menyebut sudut pandang terhadap wajah yang digambar dari pandangan depan.
5. *Three-quarter* wajah adalah istilah yang sering digunakan untuk menyebut sudut pandang terhadap wajah yang digambar dari pandangan tiga per empat (3/4).
6. *Free hand drawing* adalah cara menggambar mengandalkan keterampilan tangan tanpa alat bantu seperti penggaris, jangka, atau computer.



## DESKRIPSI MODUL

Dalam Modul Seni Lukis Realis kelas XI semester 1, sebelumnya telah dijelaskan secara panjang lebar tentang seni lukis realis, yang meliputi pengertian seni lukis realis dengan beberapa contoh, konsep, sejarah, perkembangan seni lukis realis Indonesia, serta dilengkapi dengan beberapa contoh eksplorasi keteknikan dan langkah-langkah membuat seni lukis realis menerapkan teknik basah transparan (*Aquarel*) menggunakan bahan cat air, di atas kertas. Modul Seni Lukis Realis kelas XI semester 2 ini akan memberikan panduan melakukan eksplorasi keteknikan dan membuat karya seni lukis realis dengan menerapkan teknik *Opaque*, menggunakan bahan cat akrilik di atas kertas, serta memberikan beberapa contoh lukisan realis yang menerapkan teknik *Impasto*.

Teknik melukis transparan yang lazim digunakan adalah hanya menggunakan cat air, sedangkan teknik *opaque* dalam melukis dapat menggunakan berbagai macam bahan, antara lain cat minyak, cat poster, cat akrilik maupun cat air. Dalam teknik *Opaque* kondisi cat dibuat kental, tidak banyak menambah minyak atau air, dan saat menggunakan dilakukan dengan goresan yang tebal, sehingga menghasilkan warna pekat dan padat. Warna-warna yang digoreskan dapat saling menumpuk. Teknik ini sering disebut dengan teknik plakat atau teknik poster. Begitu juga dengan teknik *Impasto* dapat menggunakan berbagai macam bahan seperti cat minyak, cat poster, cat akrilik maupun cat air. Kondisi cat dibuat kental, tidak banyak menambah minyak atau air, sehingga kedua teknik ini lebih banyak atau boros menggunakan bahan cat dibanding dengan teknik transparan. Sebelum melukis realis menggunakan cat akrilik di atas kertas, siswa diharapkan banyak mencoba-coba atau melakukan eksplorasi keteknikan secara mandiri. Tujuannya adalah agar siswa dapat mengetahui sifat dan karakteristik bahan dan alat yang digunakan dalam melukis

Modul ini juga akan memberikan materi yang berkaitan dengan evaluasi proses yang menyangkut masalah fisiko plastis dan ideo plastis serta pendekatan sesmiotika. Di samping itu juga akan diberikan materi yang dapat memandu siswa untuk mempresentasikan hasil seni lukis realis karya sendiri dalam bentuk pameran, yang diawali dengan *make up* karya dan *display* karya.



## KOMPETENSI INTI/KOMPETENSI DASAR (KI/KD)

### SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)/ MADRASAH ALIYAH KEJURUAN (MAK)

BIDANG KEAHLIAN : SENI RUPA DAN KRIYA  
 PROGRAM KEAHLIAN : 1. SENI RUPA  
 2. DESAIN DAN PRODUKSI KRIYA  
 MATA PELAJARAN : WAWASAN SENI DAN DESAIN  
 KELAS : X/SEMESTER II

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1.1. Meyakini dan mengamalkan anugerah Tuhan atas kemampuan berpikir kreatif melalui pembelajaran sketsa dan gambar teknik sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia
2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	2.1. Menunjukkan sikap cermat, teliti, jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan proaktif sebagai hasil dari pembelajaran sketsa dan gambar 2.2. Menghargai karya sketsa dan gambar sebagai sikap kepedulian terhadap sesama 2.3. Menunjukkan pentingnya kepedulian terhadap pemanfaatan karya kreatif sketsa dan gambar untuk kesejahteraan umat manusia dan upaya pelestarian lingkungan sosial dan alam
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.	3.1 Memahami sketsa sebagai ranvangan kerja kreatif 3.2 Memahami teknik mengggambar manusia dengan teknik basah 3.3 Memahami teknik gambar ilustrasi sesuai dengan tema 3.4 Memahami gambar ornamen

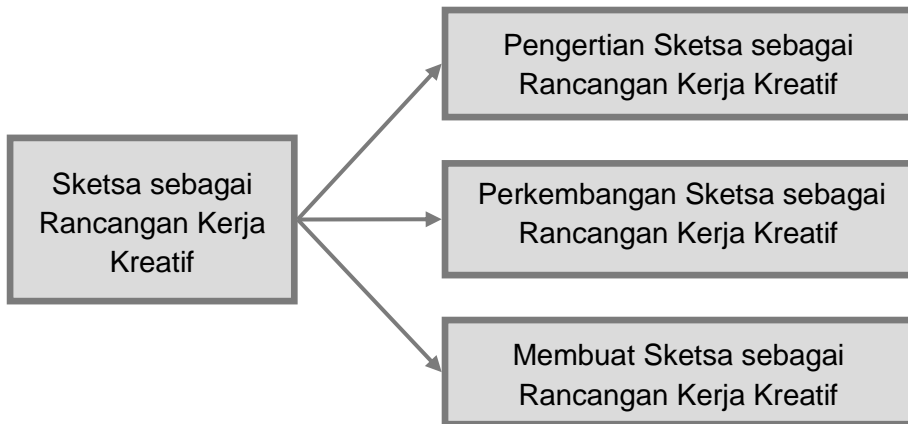
KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.	4.1 Membuat karya sketsa sebagai rancangan kerja kreatif 4.2 Membuat karya gambar manusia dengan teknik basah 4.3 Membuat karya gambar ilustrasi sesuai dengan tema 4.4 Membuat gambar ornamen



## UNIT 1

# SKETSA SEBAGAI RANCANGAN KERJA KREATIF

### A. Ruang Lingkup Pembelajaran



### B. Tujuan

1. Mendeskripsikan pengertian sketsa sebagai rancangan kerja kreatif.
2. Mengidentifikasi sketsa sebagai rancangan kerja kreatif berdasarkan jenisnya.
3. Mengidentifikasi sketsa sebagai rancangan kerja kreatif berdasarkan teknik pembuatannya.
4. Melakukan eksplorasi membuat sketsa sebagai rancangan kerja kreatif.
5. Mengkomunikasikan sketsa sebagai rancangan kerja kreatif.
6. Membuat sketsa sebagai rancangan kerja kreatif.

### C. Kegiatan Belajar

Pada bagian kegiatan belajar ini, Anda sebagai siswa diharapkan dapat menggali sebanyak mungkin informasi tentang pengertian rancangan kerja kreatif, mengidentifikasi, mengeksplorasi, serta membuat sketsa sebagai rancangan kerja kreatif. Anda harus mencari informasi dari berbagai sumber yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Setelah

mendapatkan informasi yang cukup, Anda diharapkan dapat menganalisis, mengolah dan mengkomunikasikan apa yang Anda pelajari dalam bentuk presentasi di depan kelas. Semua rangkaian kegiatan belajar ini dimaksudkan untuk melatih Anda memanfaatkan berbagai sumber informasi serta agar Anda memiliki sifat mandiri, tidak tergantung dari guru, karena guru di kelas sebagai fasilitator yang sifatnya memberikan pengarahan sehingga dapat mendukung kegiatan belajar Anda.

1. Mengamati

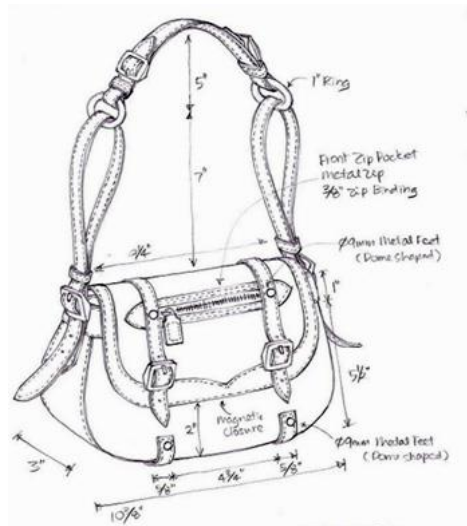
a. Amatilah karya sketsa di bawah ini.

- 1) Sketsa rancangan kerja kreatif dibuat secara manual
  - a) Sketsa rancangan kerja kreatif kria keramik



Gambar 1 Sketsa bentuk guci  
Sumber: <http://www.imaxcorp.com/blog/?p=1206>

b) Sketsa rancangan kerja kreatif kria kulit



Gambar 2 Sketsa bentuk tas wanita

Sumber: <http://www.leathergoodsconnection.com/maculeha.html>

c) Sketsa rancangan kerja kreatif kria logam



Gambar 3: Sketsa Bros perhiasan wanita

Sumber: <http://ideiswasti.wordpress.com/2011/03/>

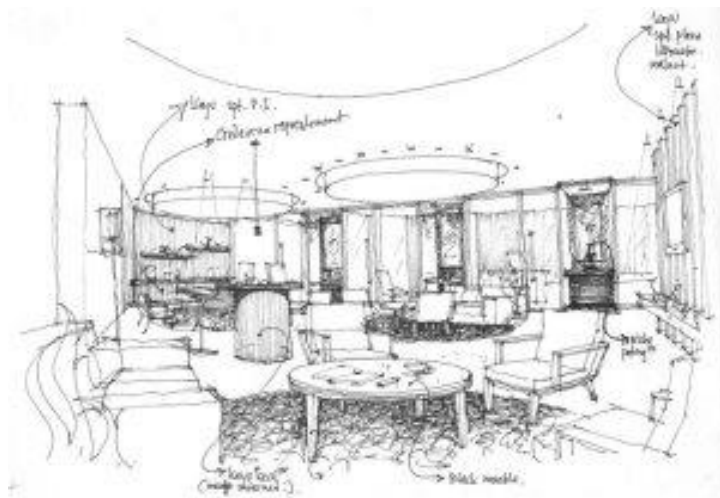
d) Sketsa rancangan kerja kreatif kria tekstil



Gambar 4: Sketsa klowongan batik motif Sido Mukti

Sumber:[http://artscraftindonesia.com/e/index.php?option=com\\_content&task=view&id=85](http://artscraftindonesia.com/e/index.php?option=com_content&task=view&id=85)

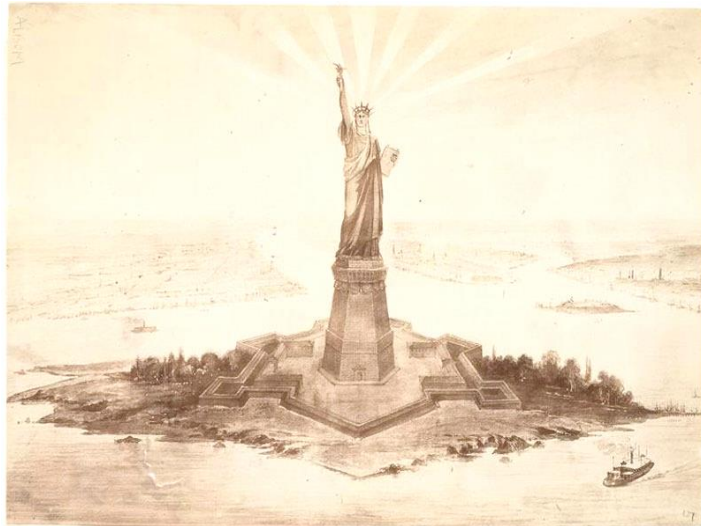
e) Sketsa rancangan kerja kreatif desain interior



Gambar 5 Sketsa rancangan kerja kreatif interior

Sumber:<http://musicjazz1988.wordpress.com/2013/03/05/pra-desain-sketsa-interior/>

f) Sketsa rancangan kerja kreatif seni patung

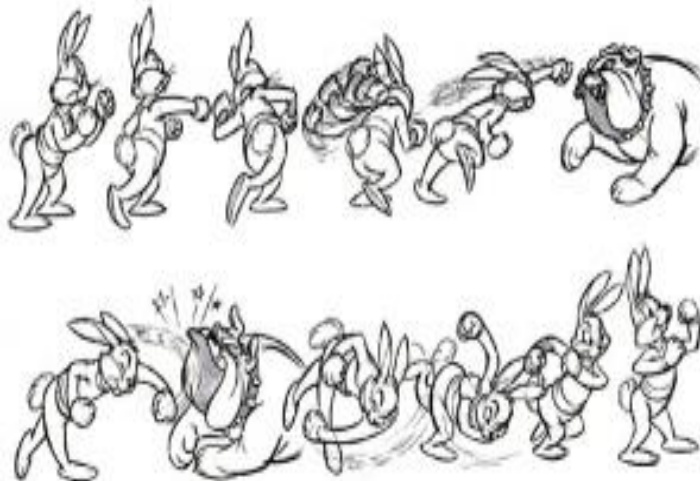


Gambar 6 Sketsa rancangan patung Liberty, berupa drawing, karya Frédéric Bartholdi kolaborasi dengan desainer konstruksi perancis Gustave Eiffel, 1886

Sumber: <http://twistedsifter.com/2013/05/rare-photos-of-the-statue-of-liberty-under-construction/>

2) Sketsa rancangan kerja kreatif untuk animasi

a) Animasi



Gambar 7 Sketsa rancangan kerja kreatif animasi, dibuat dengan teknik gabungan manual dan digital

Sumber: <http://stevannovaphotoworks.wordpress.com/2013/02/05/25/>

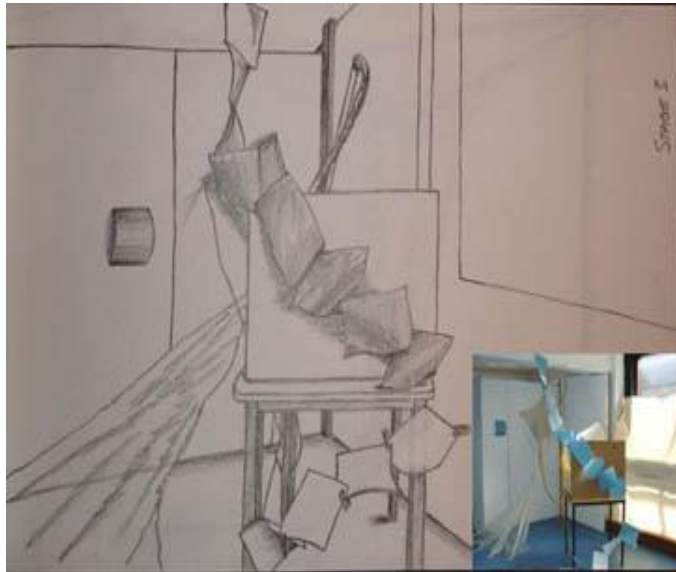
b) Desain Komunikasi Visual



Gambar 8 Sketsa tipografi rancangan kerja kreatif Desain Komunikasi Visual

Sumber: <http://www.desainstudio.com/2012/08/membuat-custom-lettering-di-illustrator.html>

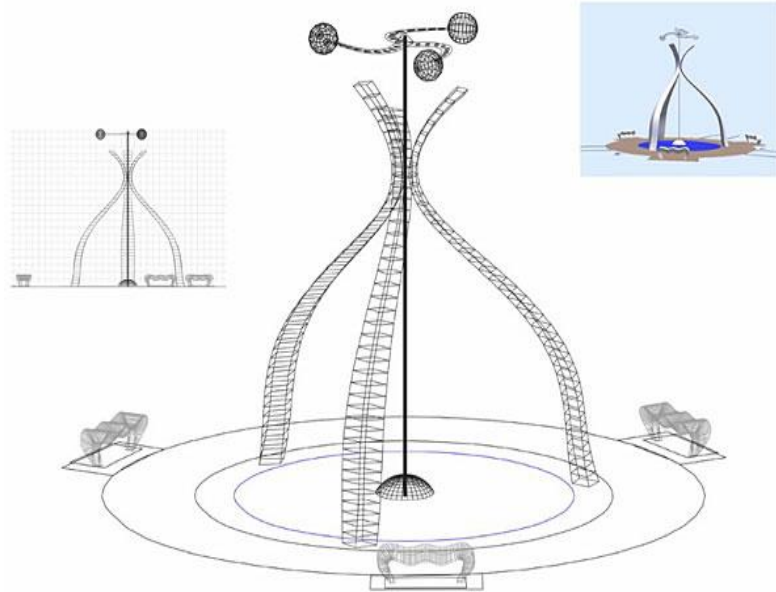
c) Lukis/Seni Instalasi



Gambar 9 Sketsa Seni Instalasi, karya Harish  
Sumber: [http://harishvp.blogspot.com/2009\\_10\\_01\\_archive.html](http://harishvp.blogspot.com/2009_10_01_archive.html)

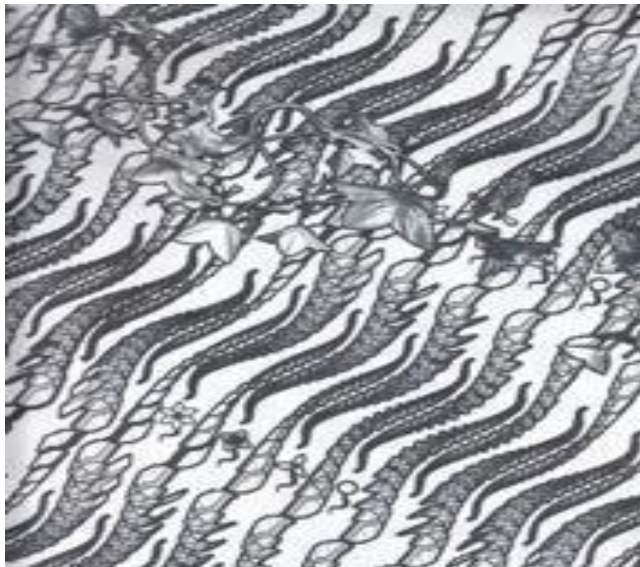


d) Patung



Gambar 10 Sketsa rancangan patung *Curvaceous Kiss*, 2005, di kota Cary, North Carolina, Negara bagian amerika serikat (dibuat dengan teknik digital)  
Sumber: <http://rubert.com/wp/2009/10/public-sculpture-process/>

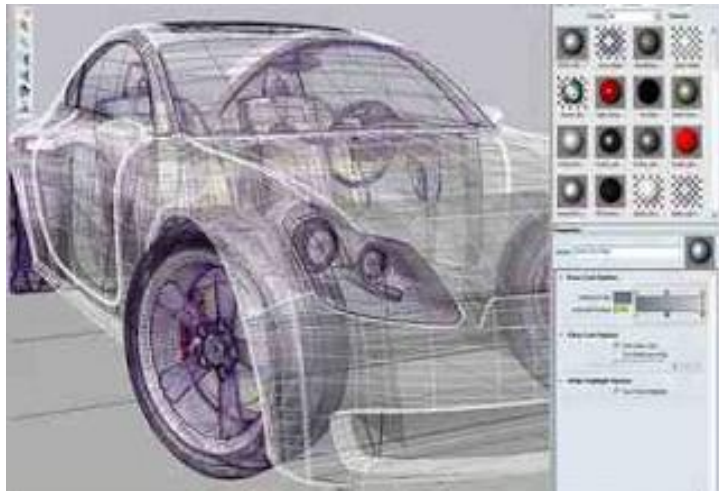
e) Tekstil



Gambar 11 Sketsa digital batik fractal  
Sumber: <http://netsains.net/2009/10/proses-pembuatan-batik-fractal-vs-batik-tradisional/>



f) Otomotif



Gambar 12 Sketsa digital mobil

Sumber: <http://jo-ardianto.blogspot.com/2011/10/3-aplikasi-design.html>

- b. Tulislah hasil pengamatan yang sudah Anda lakukan terhadap gambar-gambar yang disajikan di atas.

2. Menanya

- a. Tanyakanlah kepada ahli atau orang yang menguasai rancangan kerja kreatif mengenai:
- 1) Pengertian sketsa sebagai rancangan kerja kreatif secara manual dan digital
  - 2) Langkah-langkah dan teknik membuat sketsa sebagai rancangan kerja kreatif
  - 3) Perkembangan sketsa sebagai rancangan kerja kreatif secara manual dan digital
  - 4) Penerapan sketsa sebagai rancangan kerja kreatif secara manual dan digital
- b. Tulislah hasil wawancara Anda mengenai hal-hal di atas.

3. Mengumpulkan Data

- a. Kumpulkan data yang telah diperoleh berkaitan dengan objek studi dari berbagai sumber/referensi mengenai hal-hal berikut ini:
- 1) Pengertian sketsa sebagai rancangan kerja kreatif secara manual dan digital
  - 2) Langkah-langkah dan teknik membuat sketsa sebagai rancangan kerja kreatif

- 3) Perkembangan sketsa sebagai rancangan kerja kreatif secara manual dan digital
  - 4) Penerapan sketsa sebagai rancangan kerja kreatif secara manual dan digital
  - b. Laporkan data yang telah Anda peroleh melalui berbagai media (cetak, elektronik)
4. Mengasosiasikan/Mendiskusikan
- a. Diskusikan dengan teman dalam kelompok mengenai hal-hal berikut ini:
    - 1) Pengertian sketsa sebagai rancangan kerja kreatif secara manual dan digital
    - 2) Langkah-langkah dan teknik membuat sketsa sebagai rancangan kerja kreatif
    - 3) Perkembangan sketsa sebagai rancangan kerja kreatif secara manual dan digital
    - 4) Penerapan sketsa sebagai rancangan kerja kreatif secara manual dan digital
  - b. Tulislah hasil diskusi Anda bersama teman-teman dalam kelompok.

5. Mengkomunikasikan/Menyajikan/Membentuk Jaringan

Dari semua hasil kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan dan diskusi, Anda diminta untuk membuat laporan tentang Sketsa Sebagai Rancangan Kerja Kreatif, yang meliputi hal-hal berikut ini:

- a. Pengertian sketsa sebagai rancangan kerja kreatif secara manual dan digital
- b. Langkah-langkah dan teknik membuat sketsa sebagai rancangan kerja kreatif
- c. Perkembangan sketsa sebagai rancangan kerja kreatif secara manual dan digital
- d. Penerapan sketsa sebagai rancangan kerja kreatif secara manual dan digital

Presentasikan laporan Anda di hadapan teman dan guru di sekolah atau di luar sekolah

6. Mengeksplorasi/eksperimen

- a. Buatlah eksplorasi sketsa sebagai rancangan kerja kreatif dengan teknik manual

- b. Buatlah eksplorasi sketsa sebagai rancangan kerja kreatif dengan teknik digital
- c. Kumpulkan hasil kerja Anda dalam bentuk portofolio

## D. Penyajian Materi

### 1. Pengertian Sketsa sebagai Rancangan Kerja Kreatif

Sketsa sebagai rancangan kerja kreatif merupakan sebuah media perancangan awal sebelum diwujudkan dalam bentuk gambar kerja secara lengkap. Gambar sketsa dijadikan sebagai sarana eksplorasi dan sekaligus sebagai media komunikasi awal untuk perancang (orang yang menggambar) maupun orang lain, misalnya pemesan maupun orang yang akan dipercaya sebagai pelaksana untuk merealisasikan produk yang dirancang. Tujuan pembuatan sketsa adalah agar kelak dalam pengerjaan produk yang dibuat, realisasinya akan dapat lebih mudah dipahami oleh pelaksana, dengan mencermati sketsa yang dilengkapi dengan gambar kerja disertai notasinya.

#### Jenis Sketsa

Pada bahan ajar “Sketsa dan Gambar” kelas X semester 1 sebelumnya telah diulas tentang sketsa. Menurut Kusnadi, seorang kritikus seni rupa, sketsa dalam seni rupa dapat dibagi menjadi dua yaitu:

- a. Sketsa sebagai seni murni atau seni sketsa yang berdiri sendiri, dan sekaligus sebagai media ekspresi.
- b. Sketsa ‘*Voor Studie*’, sebagai media untuk studi bentuk, proporsi, anatomi, komposisi dan sebagainya yang akan dibuat sebagai gambaran dasar dalam berkarya senirupa.

Dari pendapat tersebut dapat diartikan bahwa kedua jenis sketsa tersebut memiliki perbedaan yang mendasar. Letak perbedaannya adalah pada fungsinya. Sketsa sebagai rancangan kerja kreatif merupakan bagian dari sketsa jenis “*Voor Studie*” yaitu yang akan dilanjutkan menjadi sebuah produk yang akan dibuat berdasarkan sketsa tersebut.

### 2. Perkembangan Sketsa sebagai Rancangan Kerja Kreatif

Perkembangan sketsa sebagai rancangan kerja kreatif saat ini sudah sangat pesat, seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan

dan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah dapat merubah pola berfikir dan pola kerja manusia dari yang sifatnya manual ke arah digital, termasuk di dalamnya dalam membuat sketsa rancangan kerja kreatif. Hal ini sesuai dengan Revolusi Kerja Pelaku Industri Kreatif, yang dimuat dalam Kompas.com, hari Rabu, 10 April 2013. Pada abad ke-21 ini, dunia tengah menghadapi perubahan besar dengan apa yang disebut era digitalisasi, di mana hampir seluruh aktivitas manusia melibatkan bantuan teknologi digital untuk menyelesaikan setiap pekerjaannya, sehingga tidak heran setiap orang pada zaman ini mampu dan dituntut untuk bekerja dengan cepat. Yang paling fenomenal di era digital adalah teknologi 'internet' yang benar-benar telah merubah kehidupan manusia menjadi lebih cepat di segala aspek, mulai dari komunikasi, informasi, hingga kemudahan dalam melakukan transaksi bisnis. Salah satunya adalah produk alat komunikasi *gadget* dengan merk tertentu sebagai sebuah '*revolusi desain*' yang lahir di zaman yang menuntut kecepatan kerja. *Gadget* ini khusus menyasar pelaku bisnis di industri kreatif yang umumnya sering berkulat dengan desain agar mendapatkan efisiensi dalam pekerjaannya untuk menggantikan cara desain konvensional. Kalau dulu biasanya seorang perancang busana dalam setiap pekerjaannya selalu membawa kamera, pensil, dan buku sketsa yang tidak praktis untuk menuangkan setiap ide yang ada di kepalanya, dengan produk alat komunikasi terbaru, setiap ide desain dapat dituangkan seketika, kapan saja dan di mana saja, seperti saat melakukan perjalanan tanpa perlu menunda pekerjaan. Berkat kemampuan *Multi Window*, saat hadir di tempat klien pun pekerjaan seperti membuat sketsa, menambah & mengedit foto sebagai referensi menjadi hal yang mudah, di satu sisi membuka *website* untuk menunjukkan referensi dan di sisi yang lain menampilkan sketsa, sehingga rancangan busana yang diinginkan klien dapat terkelola dengan baik. Lain halnya dengan seorang arsitek yang dulu sering direpotkan dengan tabung gambar berukuran besar saat pergi menghadap klien. Kini hal tersebut sudah dapat ditinggalkan, mereka menyimpan gambar dalam format digital dan menampilkan hasilnya melalui layar produk alat komunikasi dengan visual yang jernih karena telah menggunakan layar 1080p *Full HD Playback*. Coret-corek selera klien sekali pun dapat dilakukan langsung dengan mudah. Hal tersebut membantu mempercepat mengetahui keinginan klien sehingga pembangunannya dapat cepat direalisasikan dan berbisnis dengan klien berikutnya juga akan cepat bisa dilakukan.

Perkembangan teknologi digital juga memberikan peran sangat berarti dalam perancangan kerja kreatif, terutama untuk perancangan produk benda-benda tiga dimensi (3D) dengan elemen-elemen di dalamnya. Bahkan rancangan otomotif sebuah mobil pun dapat menampakkan interior dan detail elemen-elemen mobil secara lengkap, seperti yang dikatakan oleh Ardianto bahwa *Autodesk Automotive*, adalah sebuah aplikasi yang terkemuka di industri otomotif untuk desain merupakan pilihan style studio otomotif terkemuka di seluruh dunia. Perangkat lunak ini menyediakan seperangkat visualisasi dan alat analisis untuk proses seluruh bentuk definisi, dari sketsa konsep melalui *Class-A surfacing*.

Perkembangan teknologi digital juga telah dimanfaatkan dalam perancangan kerja kreatif seni rupa murni maupun terapan, seperti pada gambar no 7, 8, 9, 10, 11, dan 12 pada halaman-halaman sebelumnya. Pada gambar-gambar tersebut tampak bahwa teknologi digital telah dapat memberikan sumbangan yang sangat berarti, sehingga perancangan karya-karya seni rupa baik seni murni maupun seni terapan dapat dibuat dengan lebih akurat, detail dan terukur.

### 3. Membuat Sketsa sebagai Rancangan Kerja Kreatif

Pada bagian ini Anda akan dipandu untuk membuat sketsa sebagai rancangan kerja kreatif seni lukis dengan memanfaatkan teknik gabungan manual dengan digital.

#### a. Teknik Manual

Pembuatan sketsa didahului dengan teknik manual. Objek yang dipilih adalah pasar hewan. Membuat sketsa awal dengan teknik manual dapat dilakukan dengan tiga cara, yaitu yang pertama dilakukan di tempat lokasi pasar hewan, yang kedua dengan cara memanfaatkan dokumentasi foto yang telah dibuat di lokasi pasar hewan, kemudian hasil dokumentasi foto tersebut ditiru, dengan dikerjakan di studio atau di rumah, sedangkan cara yang ketiga adalah sketsa yang dibuat dengan mengandalkan ingatan yang pernah dialami ketika melakukan pengamatan di lokasi pasar hewan.

##### 1) Sketsa langsung di tempat lokasi pasar hewan

Membuat sketsa langsung di tempat pasar hewan sebaiknya mempertimbangkan beberapa hal yang penting diketahui terutama oleh pembelajar pemula, antara lain:

- a) Persiapan mental karena di tempat tersebut banyak kerumunan orang yang lalu lalang

- b) Hewan di pasar sapi selalu bergerak, tidak mau diam, sebentar-sebentar berubah posisi.
- c) Pembuat sketsa harus dapat menangkap objek dengan cepat, dan diperlukan spontanitas untuk membuat sketsa
- d) Tidak ada tempat yang nyaman untuk membuat sketsa (panas, bau, dan gaduh).

Berikut contoh sketsa yang dibuat di pasar hewan:



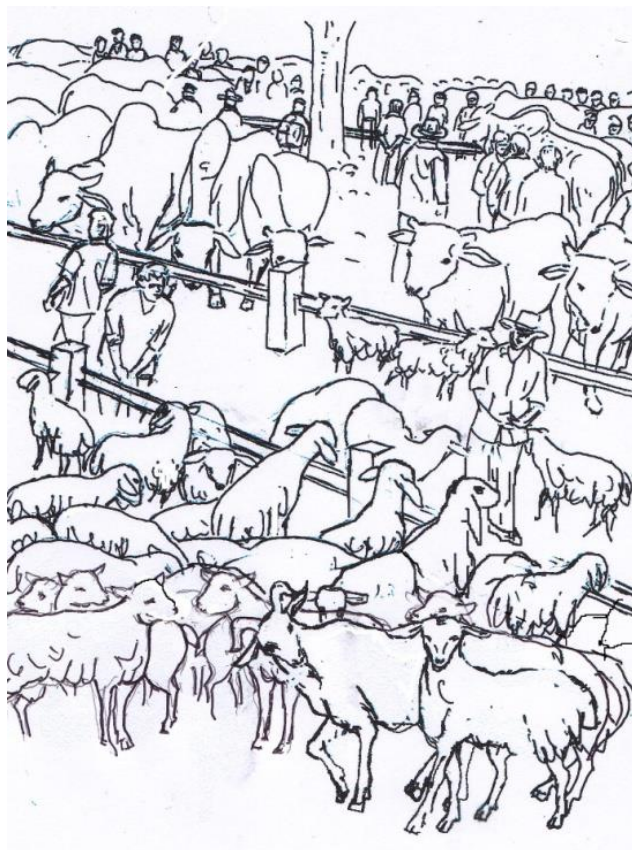
Gambar 13 Sketsa pasar sapi  
Sumber: Banu Arsana

- 2) Sketsa dengan cara meniru dari foto pasar hewan
  - a) Foto acuan



Gambar 14 Foto acuan objek pasar hewan  
Sumber: Bahan ajar interaktif Banu Arsenal

b) Hasil sketsa meniru dari foto acuan



Gambar 15 Sketsa pasarsapi teknik meniru dari foto  
Sumber: Banu Arsana



### 3) Sketsa dengan cara mengandalkan ingatan

Membuat gambar sketsa pasar hewan dengan mengandalkan ingatan dapat juga menghasilkan karya sketsa yang baik, dengan beberapa syarat yang harus dipenuhi antara lain:

- a) Pernah melakukan survei atau kunjungan untuk melihat-lihat suasana pasar hewan.
- b) Memiliki daya ingat dan daya khayal yang bagus atas proporsi dan bentuk beberapa hewan yang ada di pasar hewan
- c) Memiliki keterampilan sketsa yang baik



Gambar 16 Sketsa pasar hewan berdasarkan ingatan  
Sumber: Banu Arsana

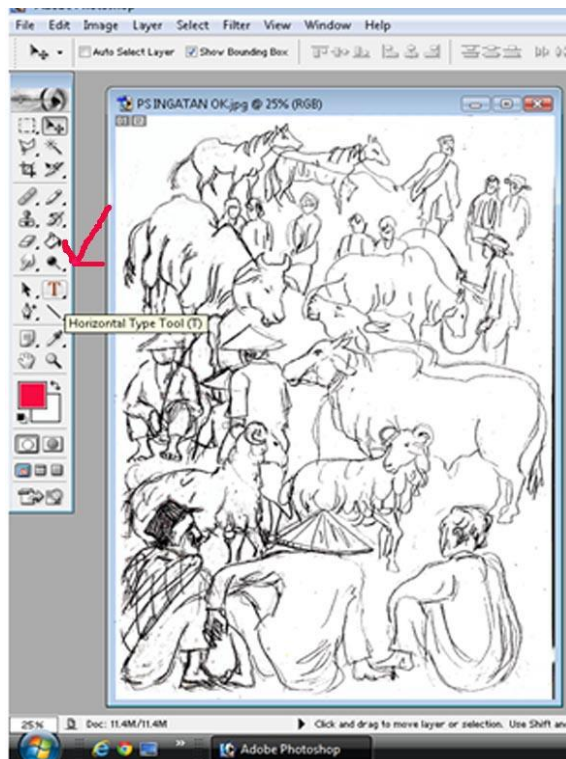
#### b. Teknik Digital

Setelah membuat sketsa objek pasar sapi dengan ketiga cara yang berbeda, dan telah mendapatkan beberapa hasil sketsa, maka kemudian dievaluasi apakah sudah dapat menghasilkan karya sketsa yang baik, ataukah masih ada



penyempurnaan atau perbaikan, atau bahkan masih ada kekurangannya, kalau ada dimana letak kekurangannya, maka harus diperbaiki. Salah satu cara untuk memperbaiki sketsa pasar hewan yang sudah dibuat dapat dilakukan secara digital. Dalam hal ini akan diberikan panduan cara mengatur kembali tata letak (*lay out*) sketsa yang sudah dihasilkan agar mendapatkan beberapa alternatif sketsa dengan objek yang sama namun beda komposisinya. Pada kesempatan kali ini dipilih sketsa gambar no 16, yaitu sketsa pasar hewan yang dibuat berdasarkan ingatan, akan dibuat menjadi sketsa pasar hewan dengan komposisi yang berbeda, namun hanya dengan mengambil beberapa objek gambar yang ada pada sketsa tersebut. Cara mengedit gambar sketsa yang sudah dibuat adalah dengan memanfaatkan fasilitas *tools* yang ada pada Adobe Photoshop. Adapun urutan langkah adalah sebagai berikut :

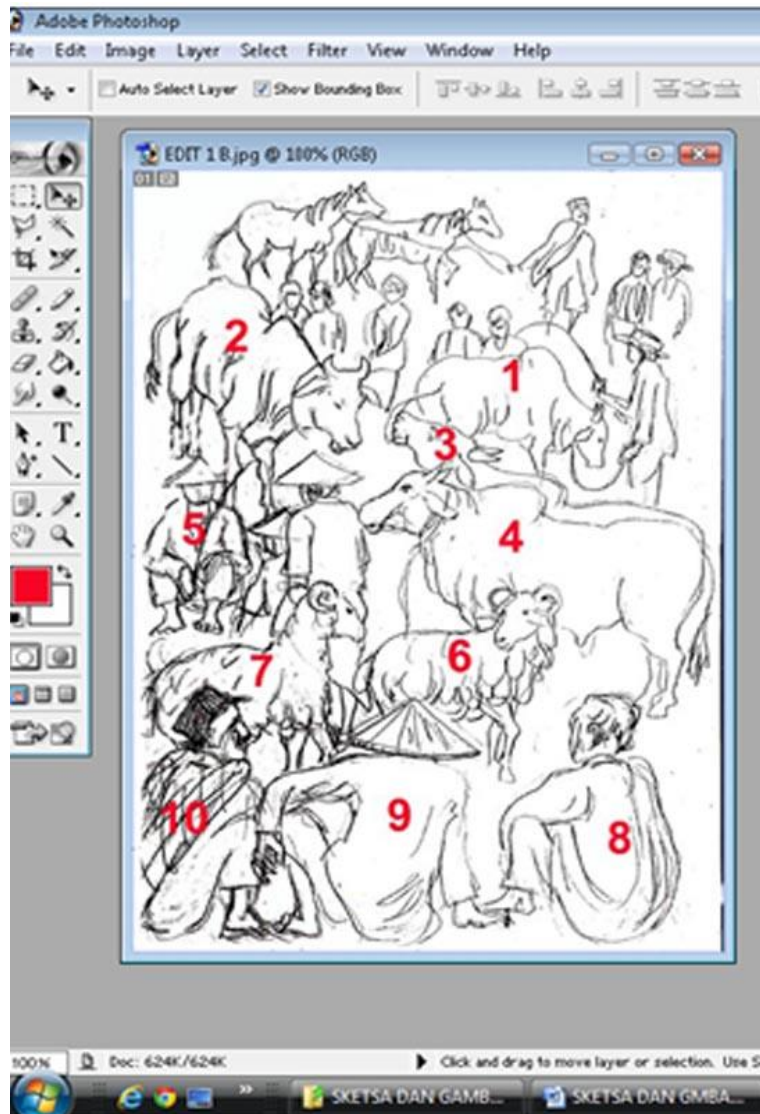
- 1) Buka gambar sketsa yang akan diedit menggunakan Adobe Photoshop, kemudian klik *horizontal type tool* (T), kemudian klik pada set foreground color, pilih warna yang mencolok merah.



Gambar 17 Membuka gambar sketsa dengan Adobe Photoshop  
Sumber: Banu Arsana

2) Memberi nomor urut objek yang akan diambil

Pemberian nomor urut ini cukup penting, untuk memudahkan mengingat, karena ada beberapa objek yang diambil, dan akan disimpan dalam *file* PSD.



Gambar 18 Memberi nomor urut objek yang akan dipilih  
Sumber : Banu Arsana

Ketika memberi nomor urut, harus diingat jangan sampai tertukar antara objek yang satu dengan yang lainnya. Sebaiknya nomor urut ini juga dikaitkan dengan nama *file* yang akan digunakan untuk disimpan dalam sebuah folder.

Tujuannya adalah agar dapat memudahkan ingatan kita ketika akan membuka *file* yang sudah disimpan. Misalnya nama foldernya Edit Gambar, kemudian nama-nama *filenya* Edit 1, edit 2, Edit 3 dan seterusnya.

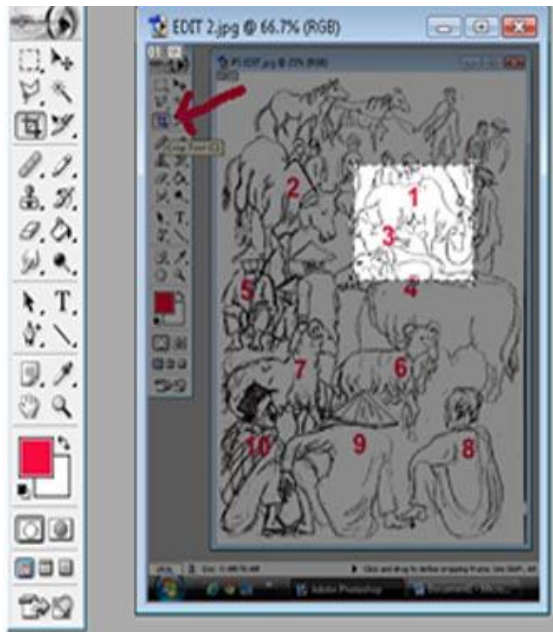
3) Meng-Klik *Crop Tool*



Gambar 19 Klik Crop Tool  
Sumber : Banu Arsana

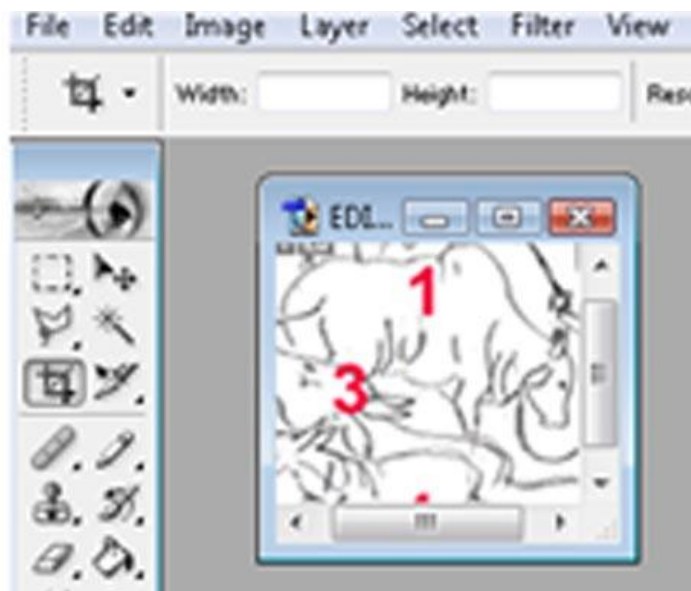
4) Menyeleksi objek no 1 dengan *Crop Tool*

Klik pada *crop tool*, arahkan ke kiri atas area objek no 1, *klik* dan *drag* mengarah ke kanan dan ke bawah sehingga objek terseleksi.



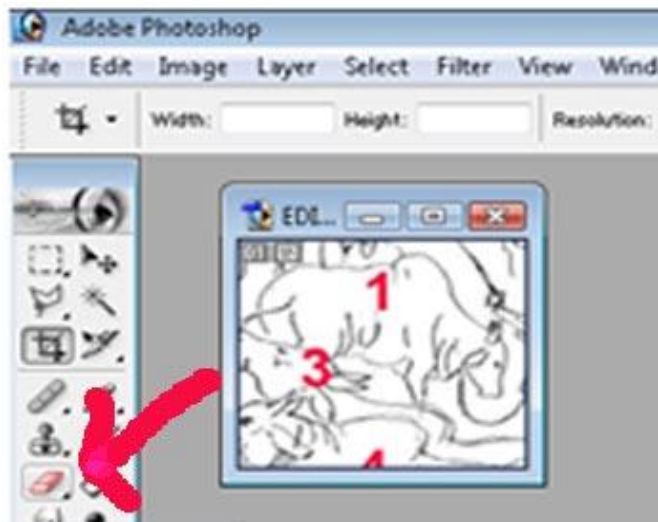
Gambar 20 Menyeleksi objek dengan Crop Tool  
Sumber: Banu Arsana

##### 5) Hasil Cropping



Gambar 21 Hasil Cropping  
Sumber: Banu Arsana

6) Klik *Eraser Tool* (T)

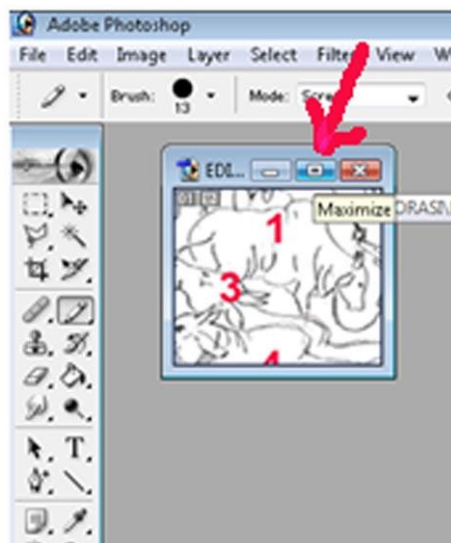


Gambar 22 *Eraser Tool*

Sumber: Banu Arsana

7) Klik *Maximize*

Untuk memperbesar tampilan gambar, klik *maximize*, kemudian tekan tombol *Control* dan +, dua atau tiga kali sehingga gambar akan tampil lebih besar.



Gambar 23 Klik *maximize*

Sumber: Banu Arsana

8) Menghapus garis-garis yang tidak diperlukan

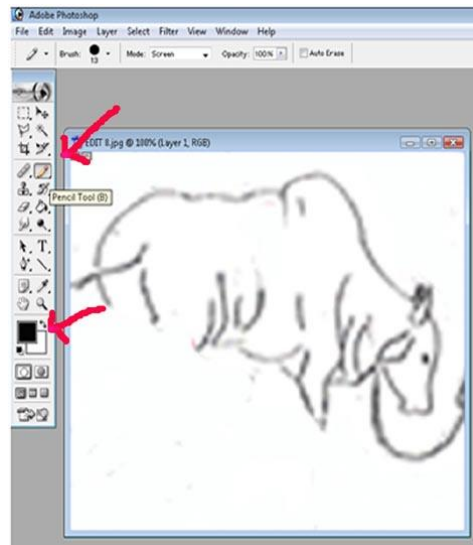
Gunakan *eraser tool* (E) untuk menghapus garis-garis yang tidak diperlukan. Caranya klik dan *drag* area yang akan dihapus.



Gambar 24 Hasil menghapus dengan Eraser Tool  
Sumber: Banu Arsana

9) Meng-Klik *Pencil Tool* (B)

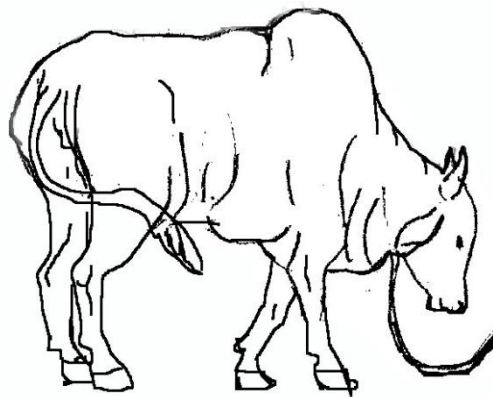
Pilih warna hitam pada *Set Foreground Tool*, kemudian klik *pencil Tool*.



Gambar 25 *Pencil Tool* dan *Set Foregroun Color*  
Sumber: Banu Arsana

10) Memperbaiki bentuk objek

Gunakan *Pencil Tool* untuk memperbaiki objek, usahakan garis jangan terputus, harus sambung membentuk sapi, karena akan disimpan dalam *file* PSD. Kalau garisnya putus akan bocor tidak dapat diseleksi dengan *Magig Wand Tool*.

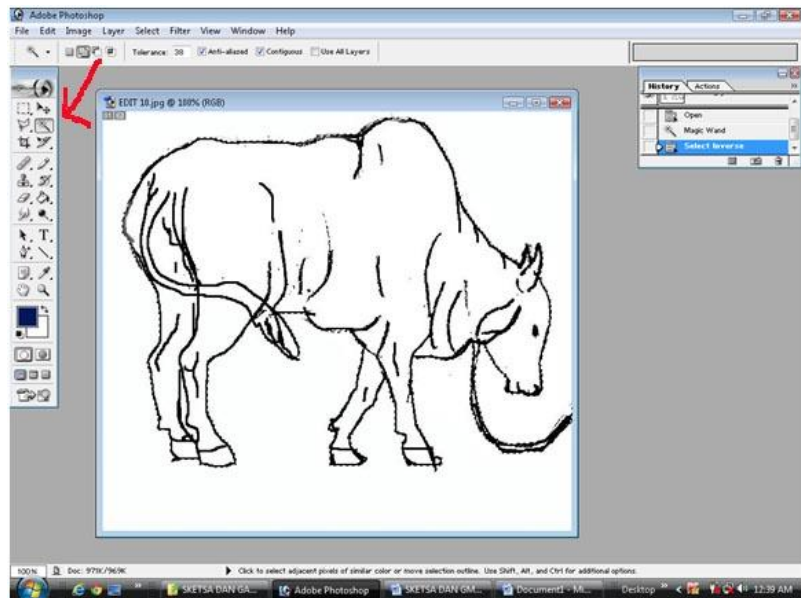


Gambar 26 Hasil perbaikan menggunakan *Pencil Tool*  
Sumber : Banu Arsana

11) Menyeleksi gambar sapi

Klik *Magig Wand Tool*, kemudian klik pada area di luar gambar sapi, klik *select* pada menu bar, pilih *inverse*, maka gambar sapi terseleksi, ditandai dengan titik-titik melingkari gambar sapi.



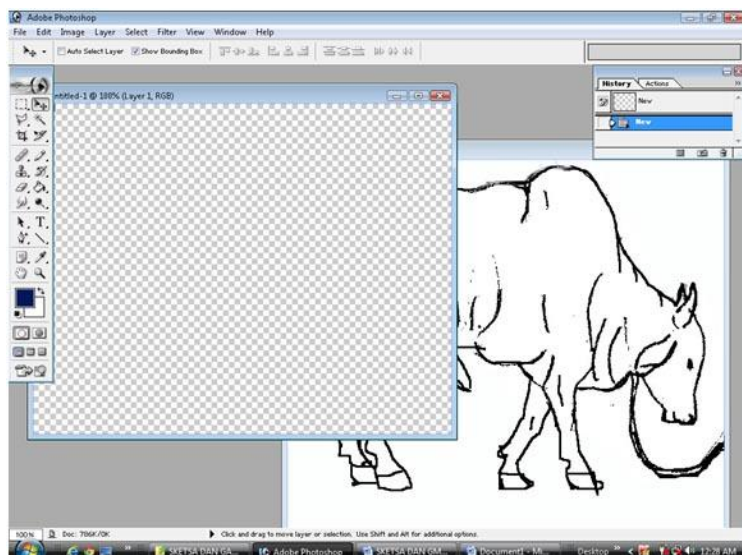


Gambar 27 Hasil seleksi *Magic Wand Tool*

Sumber: Banu Arsana

## 12) Membuka *file* baru transparan

Klik *file*, pilih transparan, isikan *image size* misalnya 741K, width 580, *height* 436, resolusi 200. Kemudian klik OK.



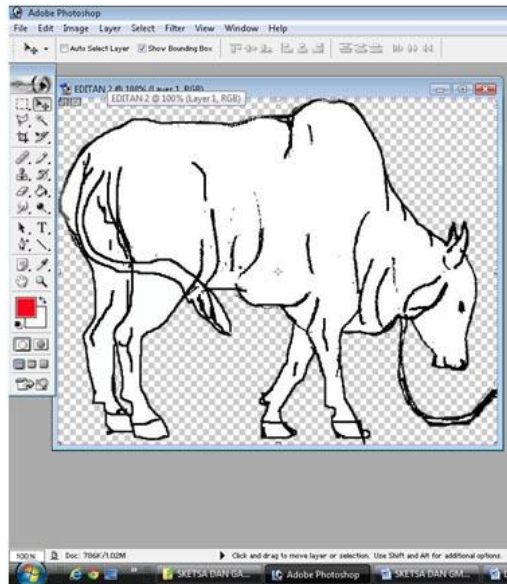
Gambar 28 Hasil membuka *file* baru transparan

Sumber: Banu Arsana



13) Menyimpan dalam *file* PSD

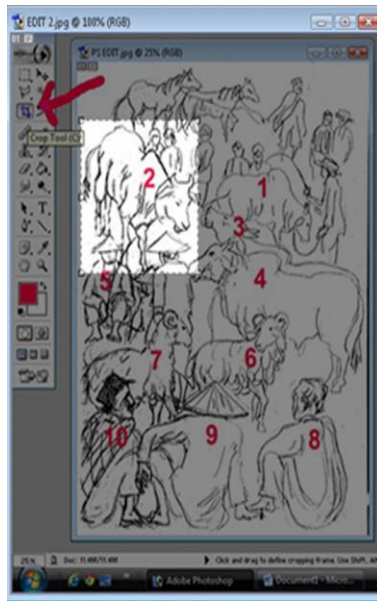
Setelah *New File* Transparan terbuka klik edit, pilih *paste*, kemudian *Save As* dan beri nama *file*.



Gambar 29 menyimpan gambar sapi no 1 dalam PSD  
Sumber : Banu Arsana

14) Menyeleksi objek no 2 menggunakan *Crop Tool* (C).

Urutan langkahnya sama dengan ketika menyeleksi objek no 1



Gambar 30 Menyeleksi objek no 2 dengan Crop Tool (C)  
Sumber: Banu Arsana

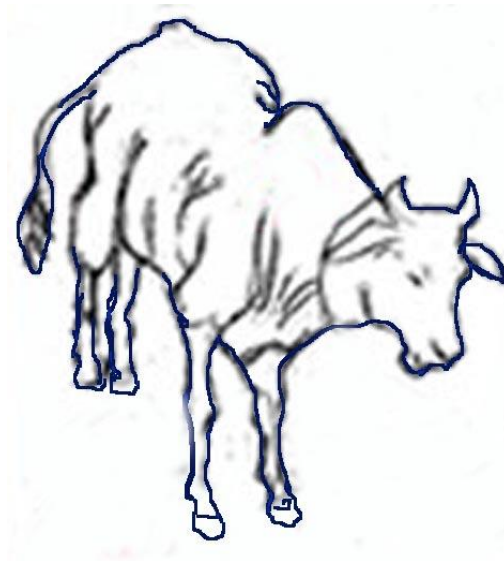
#### 15) Hasil cropping



Gambar 31 Hasil yang diperoleh  
Sumber: Banu Arsana

16) Menghilangkan garis-garis yang tidak diperlukan

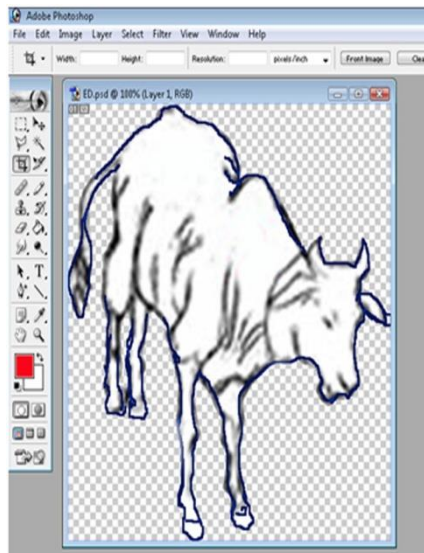
Caranya sama dengan ketika mengedit objek no 1



Gambar 32 Hasil edit gambar no 2

Sumber : Banu Arsana

17) Menyimpan objek no 2 dalam *file* PSD



Gambar 33 Hasil menyimpan di *file* PSD

Sumber: Banu Arsana

18) Menyeleksi objek no 3 dengan *crop tool* (C)



Gambar 34 Menyeleksi objek no 3  
Sumber : Banu Arsana

19) Hasil *cropping*

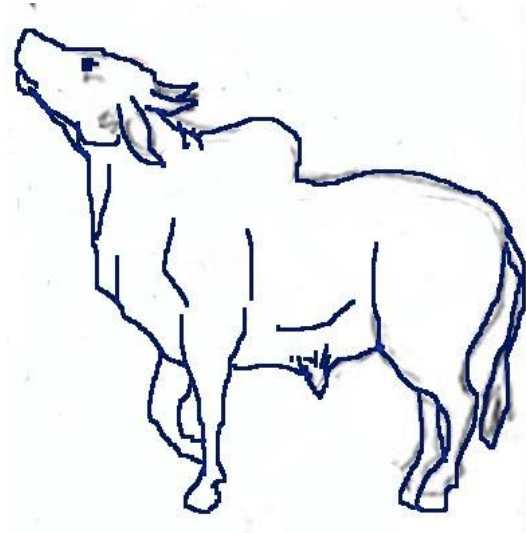
Pada objek no 3 banyak bagian tubuh sapi yang tertutup, maka mengeditnya cukup banyak.



Gambar 35 Hasil cropping  
Sumber: Banu Arsana

20) Mengedit gambar no 3

Menggunakan *eraser tool* untuk menghapus dan *pencil tool* untuk menambah goresan



Gambar 36 Hasil edit

Sumber: Banu Arsana

21) Menyimpan dalam *file* PSD



Gambar 37 Menyimpan dalam *file* PSD

Sumber: Banu Arsana

22) Menyeleksi objek no 4 dengan *crop tool* (C)



Gambar 38 Menyimpan dalam *file* PSD

Sumber: Banu Arsana

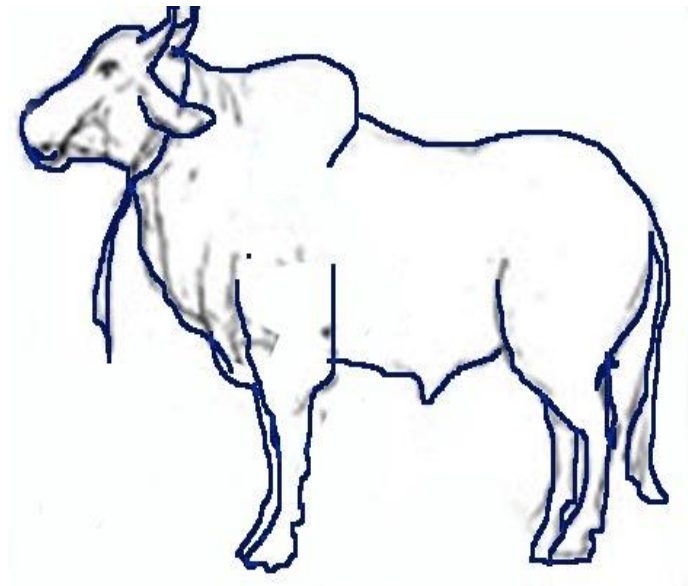
23) Hasil *cropping*



Gambar 39 Hasil *cropping*

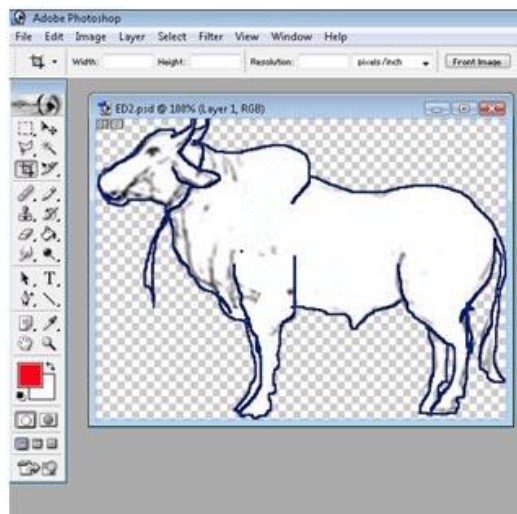
Sumber : Banu Arsana

24) Mengedit gambar no 4



Gambar 40 Hasil edit gambar  
Sumber: Banu Arsana

25) Menyimpan dalam *file* PSD



Gambar 41 Menyimpan dalam *file* PSD  
Sumber: Banu Arsana



26) Menyeleksi objek 5 dengan *crop tool* (C)



Gambar 42 Menyeleksi objek no 5 dengan *crop tool*  
Sumber: Banu Arsana

27) Hasil *cropping*



Gambar 43 Hasil *cropping*  
Sumber : Banu Arsana



28) Mengedit gambar no 5



Gambar 44 Hasil edit objek no 5  
Sumber: Banu Arsana

29) Menyimpan dalam *file* PSD



Gambar 45 Menyimpan dalam *file* PSD  
Sumber: Banu Arsana

30) Menyeleksi objek no 6 dengan *crop tool* (C)



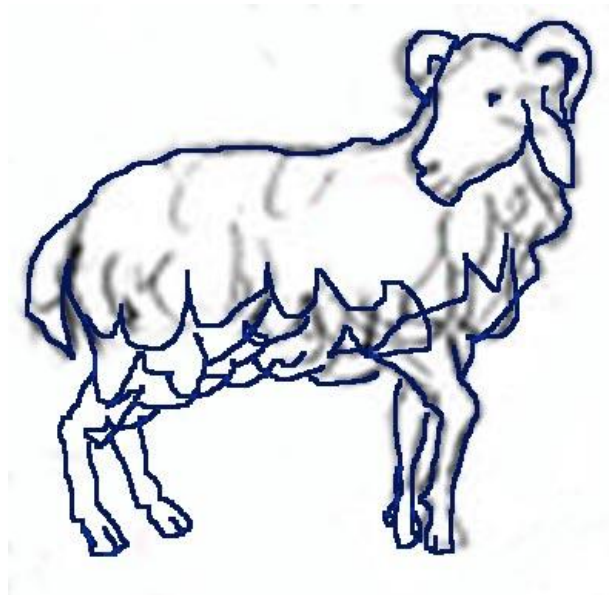
Gambar 46 Menyeleksi objek no 6  
Sumber: Banu Arsana

31) Hasil *cropping*



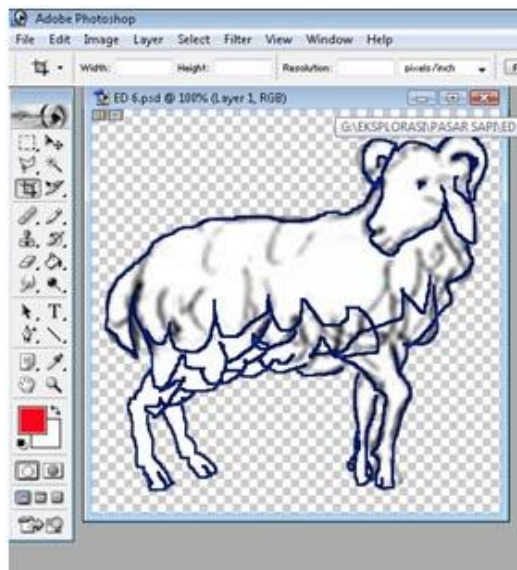
Gambar 47 Hasil cropping  
Sumber: Banu Arsana

32) Mengedit gambar no 6



Gambar 48 Hasil edit gambar  
Sumber : Banu Arsana

33) Menyimpan dalam *file* PSD



Gambar 49 Hasil menyimpan di *file* PSD  
Sumber: Banu Arsana

34) Menyeleksi objek no 7 dengan *crop tool* (C)



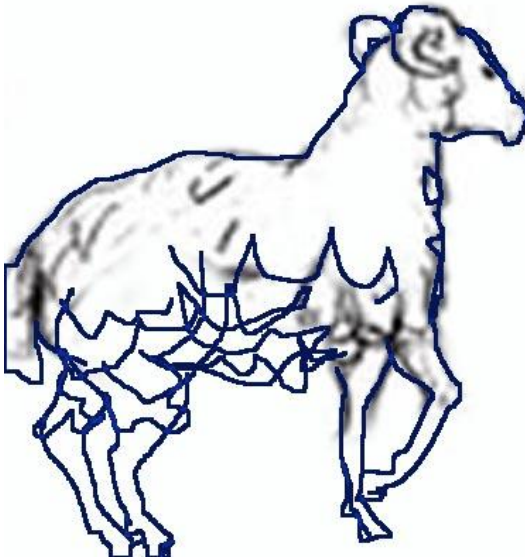
Gambar 50 Menyeleksi objek no 7 dengan *crop tool* (C)  
Sumber: Banu Arsana

35) Hasil *cropping*



Gambar 51 Hasil *cropping* objek no 7  
Sumber: Banu Arsana

36) Mengedit gambar no 7



Gambar 52 Hasil edit gambar  
Sumber : Banu Arsana

37) Menyimpan dalam *file* PSD



Gambar 53 Menyimpan gambar di *file* PSD  
Sumber: Banu Arsana

38) Menyeleksi objek no 8 dengan *crop tool* (C)



Gambar 54 menyeleksi objek no 8 dengan *crop tool* (c)  
Sumber: Banu Arsana

39) Hasil *cropping*



Gambar 55 Hasil cropping  
Sumber: Banu Arsana



40) Mengedit gambar no 8



Gambar 56 Hasil edit gambar  
Sumber: Banu Arsana

41) Menyimpan dalam *file* PSD



Gambar 57 Menyimpan dalam *file* PSD  
Sumber: Banu Arsana

42) Menyeleksi objek no 9 dengan *crop tool* (C)



Gambar 58 Menyeleksi objek no 9 dengan *crop tool* (C).  
Sumber: Banu Arsana

43) Hasil *cropping*



Gambar 59 Hasil *cropping*  
Sumber : Banu Arsana



44) Mengedit gambar no 9



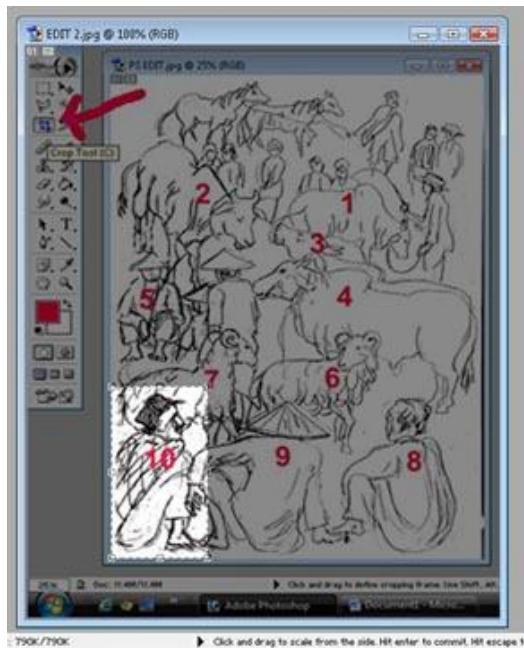
Gambar 60 Hasil edit gambar  
Sumber : Banu Arsana

45) Menyimpan dalam *file* PSD



Gambar 61 Menyimpan dalam *file* PSD  
Sumber: Banu Arsana

46) Menyeleksi objek no 10 dengan *crop tool* (C)



Gambar 62 Menyeleksi objek no 10 dengan *crop tool* (C)  
Sumber: Banu Arsana

47) Hasil *cropping*



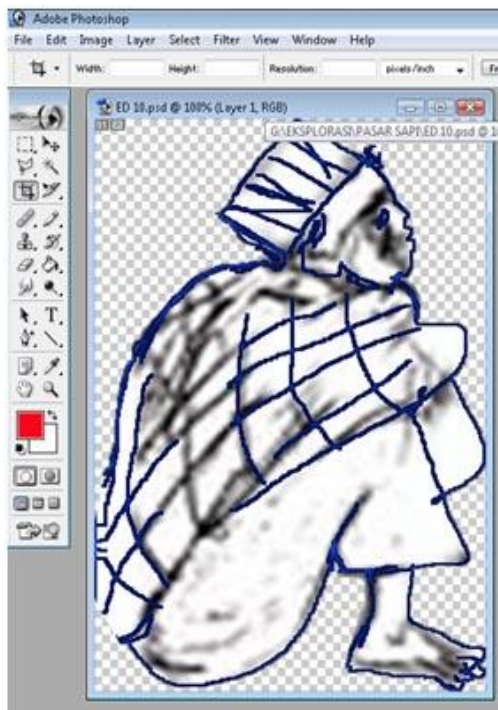
Gambar 63 Hasil *cropping*  
Sumber: Banu Arsana

48) Mengedit gambar no 10



Gambar 64 Hasil edit gambar  
Sumber : Banu Arsana

49) Menyimpan dalam *file* PSD



Gambar 65 Menyimpan dalam *file* PSD  
Sumber: Banu Arsana

Setelah menyeleksi beberapa objek sketsa pasar sapi secara digital, maka diperoleh 10 gambar yang berbeda-beda yang tersimpan dalam *file* PSD. Gambar-gambar yang tersimpan dalam *file* PSD ini akan di komposisikan menjadi beberapa buah sketsa alternatif komposisi gambar sketsa pasar sapi secara digital. Adapun program yang dapat dimanfaatkan ada dua yaitu Adobe Photoshop dan Corel Draw. Pada modul ini akan dicobakan keduanya. Pada prinsipnya kedua program ini sama-sama berfungsi untuk mengolah gambar secara digital. Pertama akan dicobakan menggunakan program Adobe Photoshop. Urutan langkahnya adalah sebagai berikut :

#### 1) Menggunakan Program Adobe Photoshop

##### a) Membuka Program Adobe Photo Photoshop

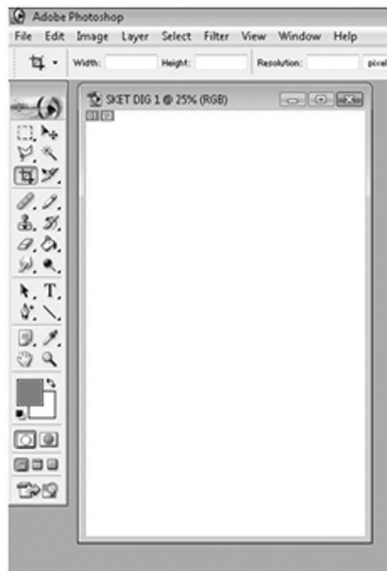
Buka program Adobe Photoshop, klik *file*, pilih *New* (Ctrl+N), beri nama pada kolom *name*: Sketsa Alternatif 1. Pada kolom *Present Size* pilih *Cotom*, kemudian beri ukuran pada kolom *wide* 10 Cm, pada kolom *height* 15 Cm, pada kolom *Resolution* 100. Maka pada kolom *Image Size* diatasnya akan tertulis secara otomatis angka 227K. Pada kolom *Mode* ada beberapa pilihan yaitu *RGB Color*, *CMYK Color*, dan *Grayscale*, pilih saja *Grayscale* karena sketsa-sketsa alternatif yang akan dibuat secara digital tidak berwarna, tetapi menggunakan warna hitam putih saja. Sedangkan pada kolom *Content* pilih *White*. Maka hasilnya dapat terlihat dalam layar sebagai berikut:



Gambar 66 Membuka program Adobe Photoshop  
serta mengisi kolom isian  
Sumber: Banu Arsana

Perlu diketahui bahwa pengambilan ukuran *width* 10, dan *height* 15 adalah perkiraan skala 1 : 2 kertas A4 yang sering digunakan untuk membuat karya sketsa, yang memiliki ukuran 21 X 29,7 cm. Jadi kira-kira setengah ukuran sebenarnya. Tujuannya adalah agar pengolahan gambar secara digital tidak terlalu berat.

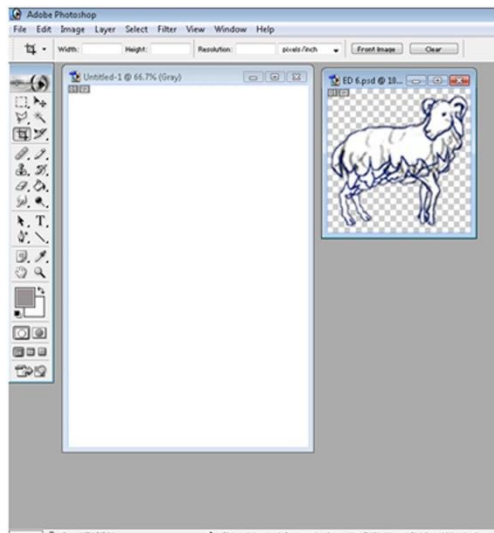
- b) Hasil yang diperoleh  
Setelah kolom isian terisi semua, klik Ok.



Gambar 67 Hasil yang diperoleh  
Sumber : Banu Arsana

c) Membuka *file* PSD gambar no 6

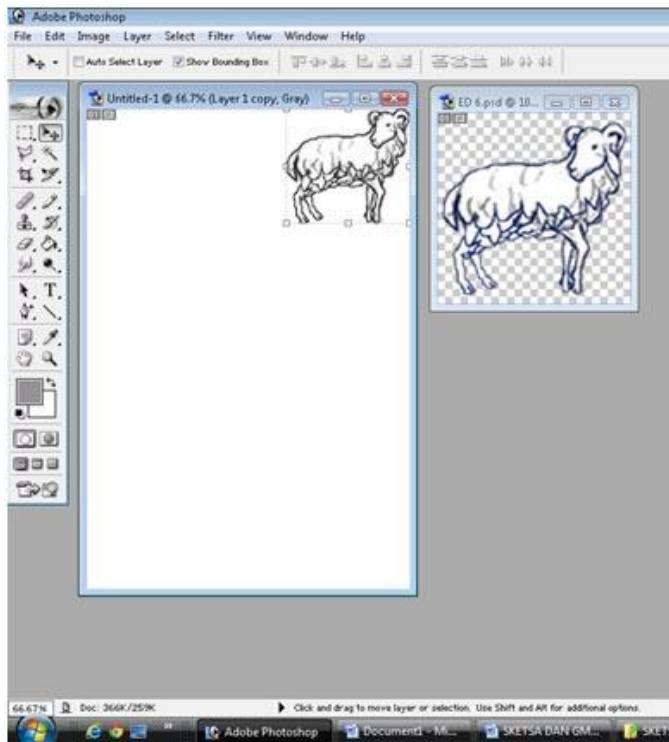
Buka *file* PSD gambar no 6 yang telah disimpan sebelumnya. Hasilnya adalah sebagai berikut:



Gambar 68 Membuka *file* PSD gambar no 6  
Sumber : Banu Arsana

d) Memasukkan *file* PSD pada area Sketsa Alternatif 1

Caranya adalah klik *Move Tool* (V), kemudian aktifkan *file* PSD, klik pada bidang gambar, *drag* dan arahkan ke area Sketsa Alternatif 1, maka gambar sudah terkopi. gambar hasil kopian ini tampil sebagai *layer* 1, dan dapat diberi nama *layer* lain misalnya Kambing menoleh. Karena pada bagian ini akan mengkopi banyak *file* PSD, maka harus selalu diingat nama *layer*nya, karena sewaktu-waktu dapat digeser posisinya, diubah ukurannya atau akan diputar posisinya, misalnya *layer* 1 diletakkan posisinya pada samping kanan.

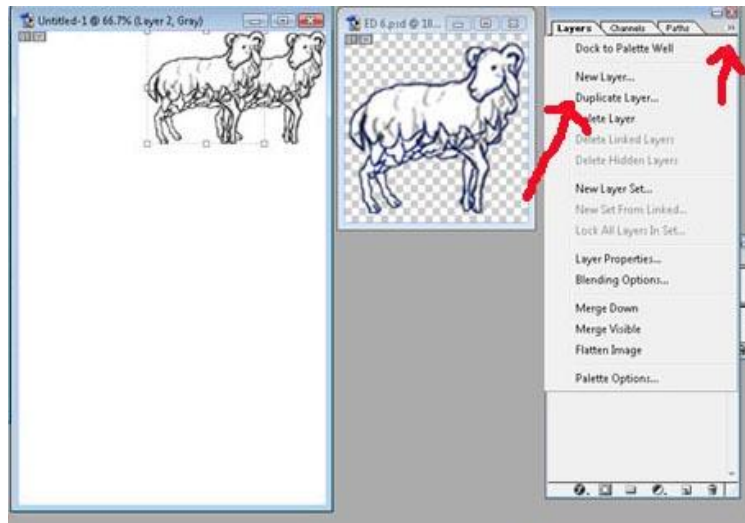


Gambar 69 Membuka *file* PSD gambar no 6  
Sumber : Banu Arsana

e) Menduplikat gambar sebagai *layer* 2

Program Adobe Photoshop ini memiliki beberapa fasilitas yang dapat memudahkan mengolah gambar apa saja, antara lain dapat digunakan untuk menduplikasi atau menggandakan gambar yang sama secara cepat

dan presisi. Adapun caranya adalah klik *Window* pada menu bar, pilih *layer*, klik pada kolom *layer* tanda anak panah, kemudian klik duplikat, kemudian arahkan kursor ke gambar, klik dan drag sambil geser ke kiri, maka gambar sudah digandakan

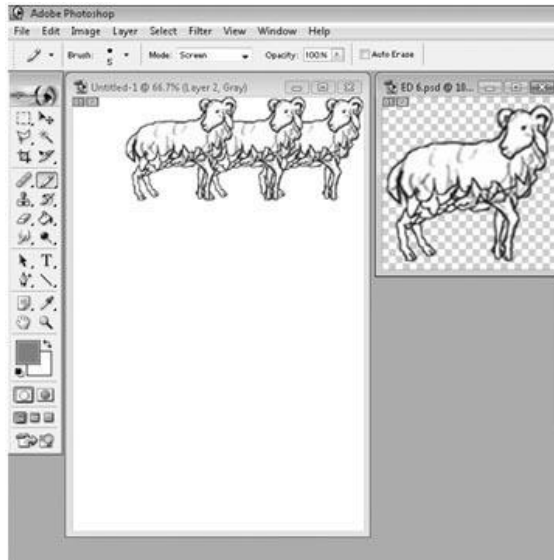


Gambar 70 Membuat duplikat gambar sebagai layer 2  
Sumber: Banu Arsana

f) Menduplikat gambar sekali lagi

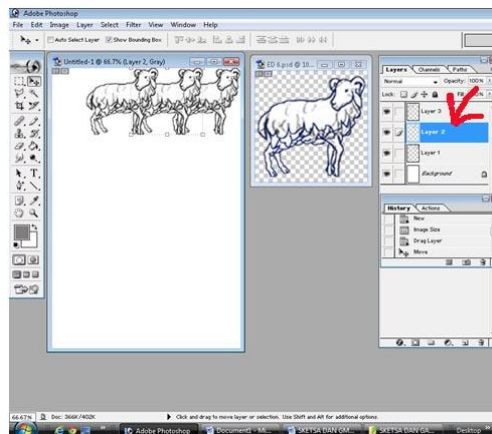
Caranya sama dengan sebelumnya, maka hasilnya ada tiga gambar yang sama yang merupakan hasil duplikat.





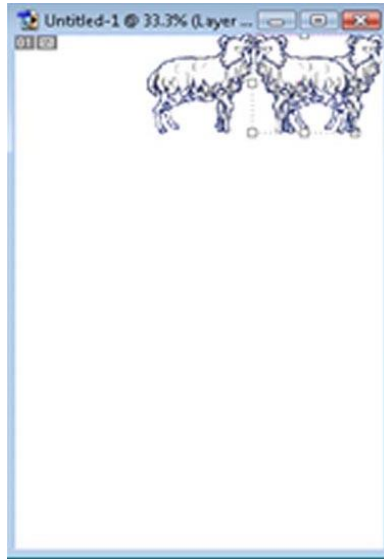
Gambar 71 Membuat duplikat gambar sebagai layer 3  
Sumber: Banu Arsana

- g) Mengedit *layer 2*  
Caranya aktifkan *layer no 2*



Gambar 72 mengaktifkan layer 2  
Sumber : Banu Arsana

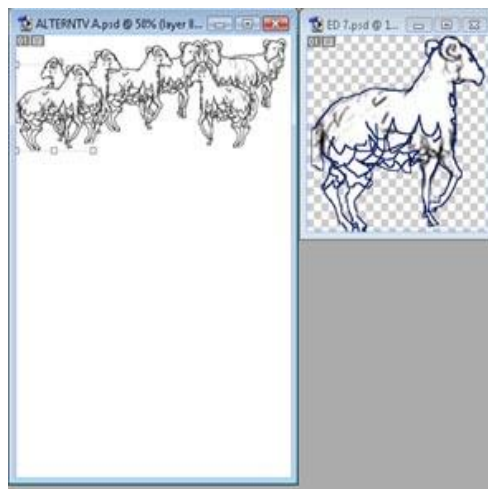
Akan ada 8 buah titik yang mengelilingi *layer 2*, klik pada titik yang ada di tengah sisi kiri *layer 2*, kemudian geser ke kanan sambil didrag, maka *layer 2* akan berubah arah 180 derajat ke kanan. Kemudian geser ke kiri sedikit sehingga kepala *layer 2* berhimpit dengan kepala *layer 3*.



Gambar 73 Memutar layer 2 kekanan 180°  
Sumber: Banu Arsana

h) Membuka *file* PSD gambar no 7

Membuka *file* PSD gambar no 7, menggandakan menjadi layer 4,5,6,7, dan *layer* 8. dengan cara yang sama *layer* no 5 dan no 6 diputar ke kanan 180°. Kemudian atur letak masing-masing *layer* tersebut



Gambar 74 Mengkopi dan menduplikasi *file* PSD no 7  
Sumber : Banu Arsana

- i) Membuka *file* PSD gambar no 5

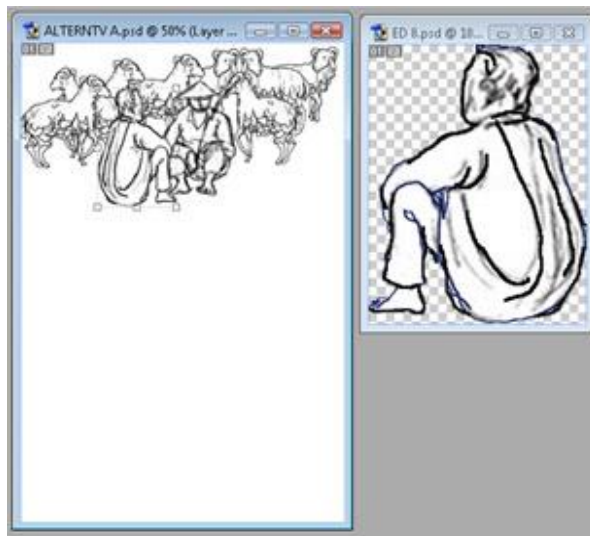
Membuka *file* PSD no 5, mengkopi ke area gambar sketsa alternatif 1, kemudian mengatur tata letaknya.



Gambar 75 Mengkopi *file* PSD no 5  
Sumber: Banu Arsana

- j) Membuka *file* PSD gambar no 8

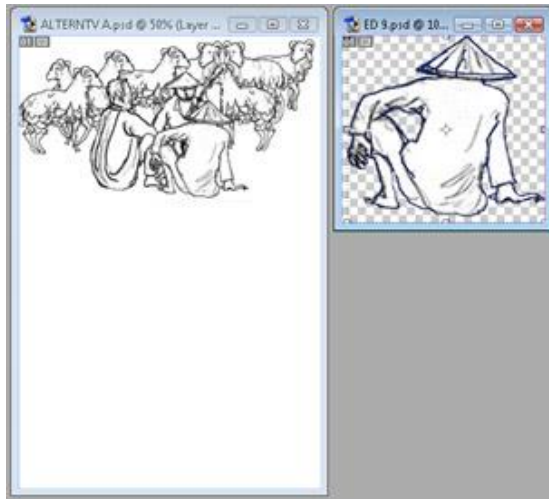
Membuka *file* PSD no 8, mengkopi ke area gambar sketsa alternatif 1, kemudian mengatur tata letaknya.



Gambar 76 Mengkopi *file* PSD no 8  
Sumber: Banu Arsana

k) Membuka *file* PSD gambar no 9

Membuka *file* PSD no 9, mengkopi ke area gambar sketsa alternatif 1, kemudian mengatur tata letaknya.



Gambar 77 Mengkopi *file* PSD no 8  
Sumber : Banu Arsana

l) Membuka *file* PSD gambar no 10

Membuka *file* PSD no 10, mengkopi ke area gambar sketsa alternatif 1, memutar 180° ke arah kanan, kemudian mengatur tata letaknya.



Gambar 78 Mengkopi *file* PSD no 10  
Sumber: Banu Arsana

m) Membuka *file* PSD gambar no 3

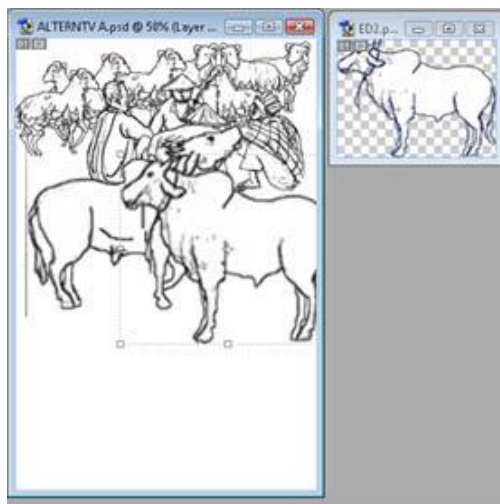
Membuka *file* PSD no 3, mengkopi ke area gambar sketsa alternatif 1, memutar 180<sup>0</sup> ke arah kanan, kemudian mengatur tata letaknya.



Gambar 79 Mengkopi *file* PSD no 3  
Sumber: Banu Arsana

n) Membuka *file* PSD gambar no 4

Membuka *file* PSD no 4, mengkopi ke area gambar sketsa alternatif 1, kemudian mengatur tata letaknya.



Gambar 80 Mengkopi *file* PSD no 4  
Sumber: Banu Arsana

- o) Membuka *file* PSD gambar no 1

Membuka *file* PSD no 1, mengkopi ke area gambar sketsa alternatif 1, kemudian mengatur tata letaknya.

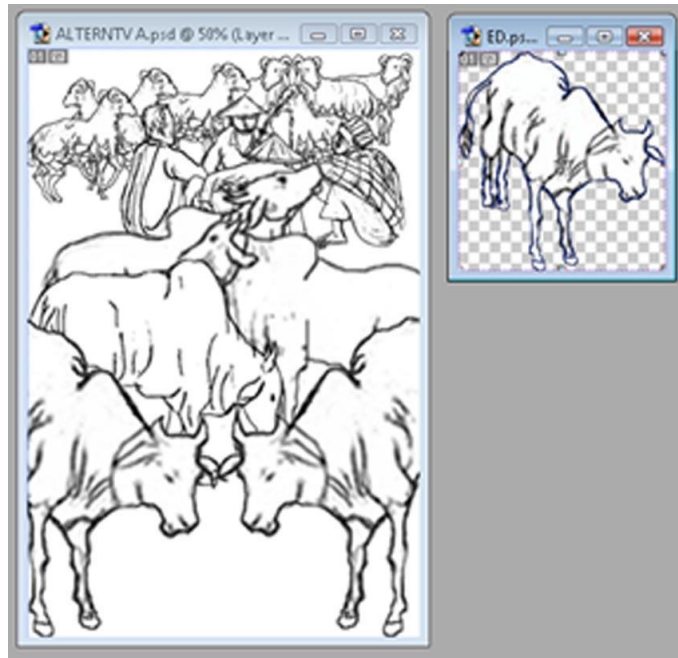


Gambar 81 Mengkopi *file* PSD no 1

Sumber: Banu Arsana

- p) Membuka *file* PSD gambar no 2

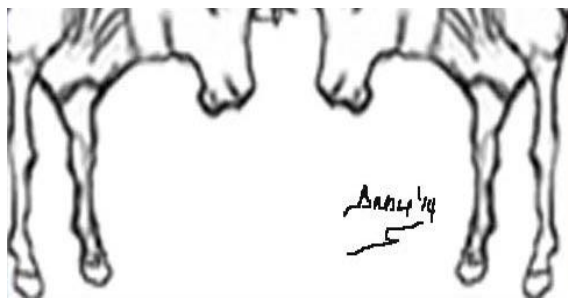
Membuka *file* PSD no ,2 mengkopi ke area gambar sketsa alternatif 1, menggandakan, memutar hasil kopian 180<sup>0</sup> ke kiri, kemudian mengatur tata letaknya.



Gambar 82 Mengkopi dan menggandakan *file* PSD no 1  
Sumber: Banu Arsana

q) Membubuhkan nama diri

Membubuhkan nama diri menggunakan *pencil tool*, namun harus dipastikan dulu *Set Foreground Color* pada posisi warna hitam.



Gambar 83 Membubuhkan nama diri  
Sumber : Banu Arsana

r) Hasil akhir sketsa alternatif 1 secara digital



Gambar 84 Membubuhkan nama diri  
Sumber: Banu Arsana

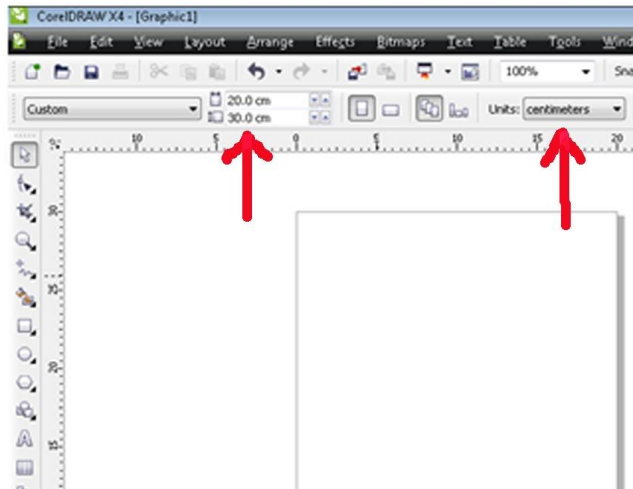
Pada hasil akhir ini apabila dirasa masih belum sesuai dengan yang diinginkan, Anda masih dapat mengedit lagi, selama *filenya* tetap dalam bentuk *file* PDF, belum di simpan dalam bentuk *file* JPG. Kalau sudah dalam bentuk *file* JPG objek gambar sudah menyatu, sehingga tidak dapat dipisah, diputar, digeser, atau diubah ukurannya pada masing-masing gambar secara sendiri-sendiri.



2) Menggunakan program *Corel Draw*

a) Membuka program *Corel Draw*

Buka *Corel Draw*, klik *File*, pilih *New*, pada kolom unit pilih centimeter, tentukan ukurannya lebar bidang gambarnya 20 cm dan tingginya 30 cm, kemudian klik pada area kotak pada layar



Gambar 85 Membuka Corel Draw, dan menentukan ukuran  
Sumber : Banu Arsana

b) Membuka *file* PSD gambar no 7

Caranya adalah klik *File*, pilih *import*, ambil *file* PSD gambar no 7 yang telah disimpan, kemudian *double click* atau pilih *import*, maka pada monitor akan tampak tanda ini.



Gambar 86 Tanda hasil mengimport *file* PSD

Sumber: Banu Arsana

c) Hasil mengimport *file* PSD gambar no 7

Hasil mengimport *file* PSD gambar no 7 adalah adanya 8 titik yang mengelilingi objek, fungsinya adalah untuk menambah atau mengurangi ukuran objek, merubah arah posisi objek, memutar objek. Caranya adalah klik pada salah satu titik, kemudian *drag* keluar menjauhi objek untuk memperbesar, *drag* ke dalam untuk memperkecil objek. Untuk menggeser objek atau memindahkan objek caranya adalah dengan mengaktifkan objek yang akan dipindah, klik pada area objek, geser sambil *drag* ke arah tempat yang diinginkan, misalnya diletakkan di sebelah kiri atas seperti pada gambar di bawah ini

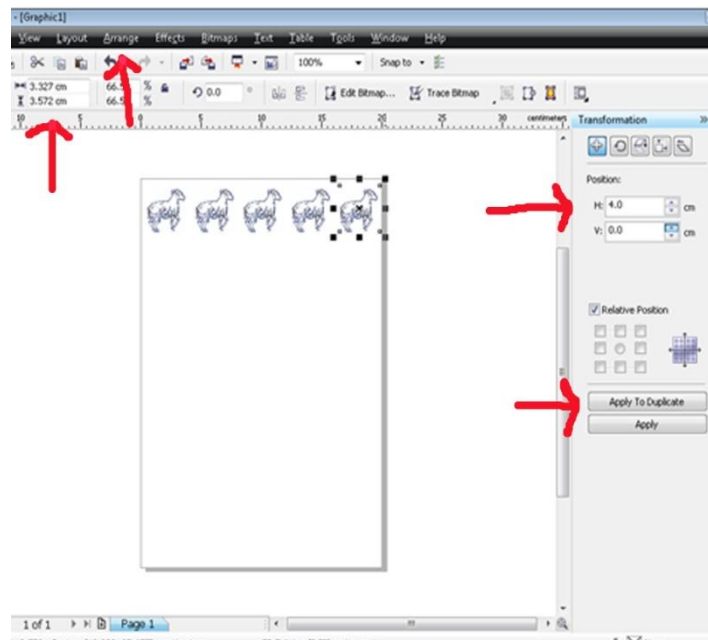


Gambar 87 Hasil mengimpor *file* PSD  
dengan delapan titik mengelilingi objek  
Sumber: Banu Arsana

d) Menduplikasi atau menggandakan objek

Sama seperti pada program Adobe Photoshop, program *Corel Draw* juga memberikan fasilitas untuk menduplikasi atau menggandakan objek, namun caranya berbeda dan lebih cepat dalam jumlah yang banyak. Caranya adalah tentukan terlebih dahulu besarnya ukuran objek, yang dapat dilihat pada menu bar sebelah kiri bawah *Arrange*, tertulis 3,327 Cm, dan 3,572 Cm, yang menunjukkan ukuran lebar dan tinggi objek, setelah itu klik *Arrange* pada menu bar, pilih *Transformations*. Pilih *Positions* atau Alt + F7, maka pada layar monitor sebelah kanan akan muncul kolom *Position* terdiri dari H singkatan dari horizontal, dan V singkatan dari vertikal. Isi pada kolom H 4,0, artinya jarak antara masing-masing objek hasil duplikasi adalah 4 cm dikurang 3,327 Cm yaitu 0,673 Cm. Sedangkan pada kolom V diisi 0,0 cm artinya tidak ada jarak ke bawah atau sejajar. Setelah

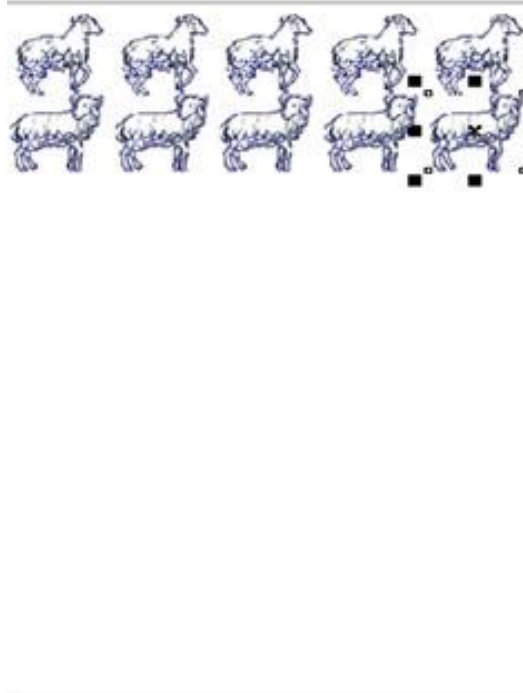
ditentukan jarak masing-masing objek, kemudian klik pada kolom *Apply to Duplicate*, sebanyak yang diinginkan, misalkan empat kali, sehingga terjadi empat kali duplikasi, jadi hasilnya ada lima objek dengan objek aslinya. Setiap melakukan duplikasi objek, hasil duplikasi pasti ada tanda delapan titik mengelilingi objek tersebut. Dalam kondisi seperti ini objek dapat diedit dengan merubah ukuran, posisi, arah dan sebagainya. Kalau menghendaki objek lain yang akan diberi perlakuan sama, tinggal klik atau aktifkan objek tersebut.



Gambar 88 Hasil mengandakan objek no 7  
Sumber : Banu Arsana

e) Mengimpor *file* PSD gambar no 6

Cara mengimpor *file* PSD gambar no 6, kemudian menggandakan menjadi lima objek, sama dengan cara mengimpor dan menggandakan sebelumnya.

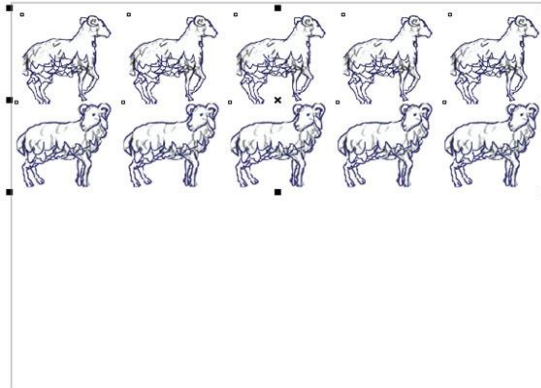


Gambar 89 Hasil mengandakan objek no 6

Sumber: Banu Arsana

f) Melipatgandakan objek dalam kelompok

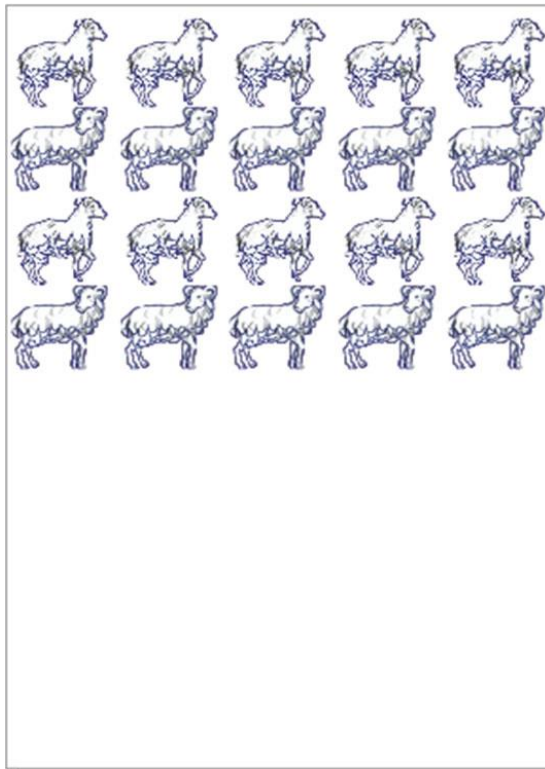
Caranya klik pada *Pick Tool*, letakkan kursor di sebelah kiri atas area objek, kemudian klik sambil di *drag* meliputi semua objek, sehingga objek sudah jadi satu. Tandanya adalah ada delapan titik besar mengelilingi semua objek. Dalam kondisi seperti ini objek dapat digandakan menjadi kelipatan jumlah keseluruhan objek dalam kelompok. Jika objek berjumlah sepuluh, maka dapat digandakan menjadi misalnya dua puluh, tigapuluh, empat puluh dan seterusnya. Cara untuk dapat melipatgandakan kelompok objek tersebut, harus terlebih dahulu mengisi kolom H yaitu 0.0, artinya penggandaan tidak dilakukan ke arah kanan atau ke arah kiri. sedang kolom V diisi -7.3, kira-kira lebih besar dari  $2 \times 3.572$  (tinggi objek), sedangkan tanda minus (-) artinya arah penggandaannya ke bawah.



Gambar 90 Hasil menyatukan objek dalam kelompok  
Sumber: Banu Arsana

g) Hasil melipatgandakan objek

Hasil melipatgandakan objek yang tersusun dalam komposisi adalah dalam bentuk selang seling ke bawah secara monoton.



Gambar 91 Hasil melipatgandakan objek  
Sumber: Banu Arsana

h) Menata ulang agar komposisi menarik

Penataan ulang dilakukan dengan cara menggeser, memutar, memperbesar, memperkecil beberapa objek, sehingga mendapatkan komposisi yang menarik. Caranya pada prinsipnya sama seperti cara mengolah objek atau gambar pada program *Adobe Photoshop*.



Gambar 92 Hasil menata ulang komposisi objek

Sumber : Banu Arsana

Dalam mengatur beberapa objek yang saling tumpang tindih atau *overlapping*, mana yang akan diletakkan di depan dan mana yang akan diletakkan di belakang, sedikit berbeda cara mengaturnya dengan *Adobe Photoshop*. Kalau dalam *Adobe Photoshop* cara

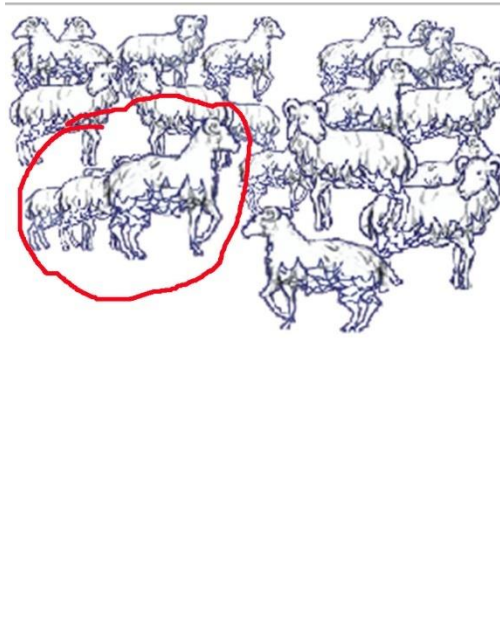
mengaturnya adalah dengan menggeser masing-masing layer ke atas atau ke bawah sesuai dengan yang dikehendaki, maka pada program *Corel Draw* cara mengaturnya adalah dengan langsung mengaktifkan objek yang akan diubah posisinya, misalnya seperti pada gambar no 89 di bawah, dua anak kambing posisinya ada di samping kanan induknya, maka diubah menjadi di sebelah kiri induknya, caranya adalah aktifkan objek induk kambing, kemudian tekan *Shift+Page Up*, maka posisi induk kambing sudah berubah, sehingga dua anak kambing yang semula posisinya berada di sebelah kanan induk kambing, berubah menjadi berada di sebelah kiri induk kambing, seperti terlihat pada gambar 93.



Gambar 93 Posisi induk kambing  
dan dua anaknya sebelum dirubah  
Sumber: Banu Arsana

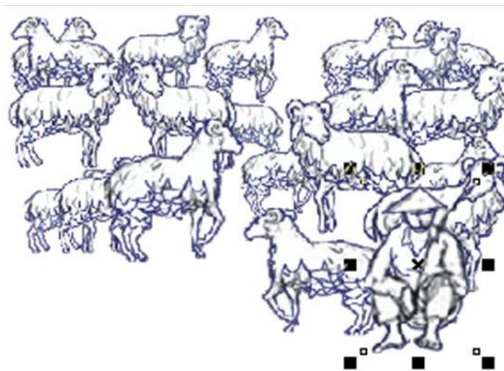


i) Hasil yang diperoleh



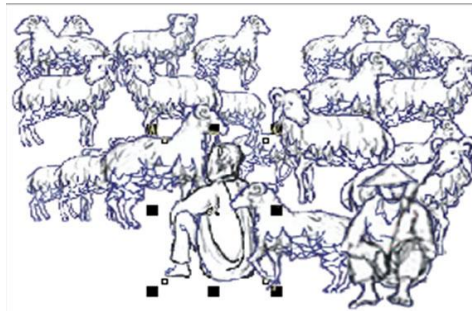
Gambar 94 Posisi setelah dirubah  
Sumber: Banu Arsana

j) Mengimpor *file* PSD gambar no 5



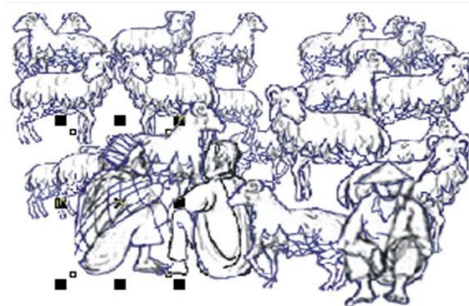
Gambar 95 Mengimpor *file* PSD gambar no 5  
Sumber: Banu Arsana

k) Mengimpor *file* PSD gambar no 8



Gambar 96 Hasil mengimpor *file* PSD gambar no 8  
Sumber: Banu Arsana

l) Membuka *file* PSD gambar no 10



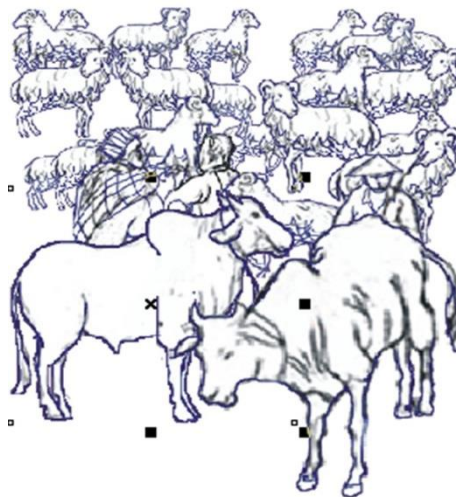
Gambar 97 Hasil mengimpor *file* PSD gambar no 10  
Sumber: Banu Arsana

m) Membuka *file* PSD gambar no 2



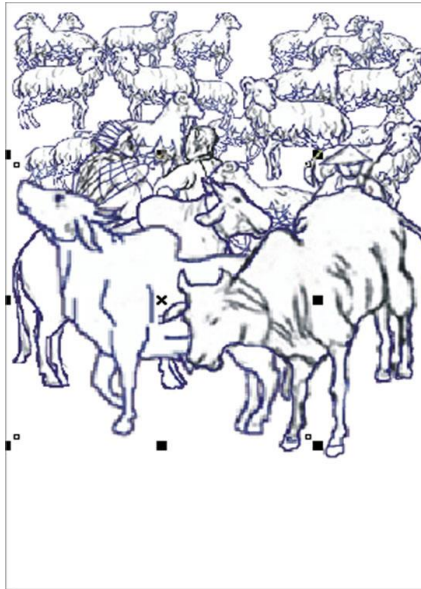
Gambar 98 Hasil mengimpor *file* PSD gambar no 2  
Sumber : Banu Arsana

n) Membuka *file* PSD gambar no 4



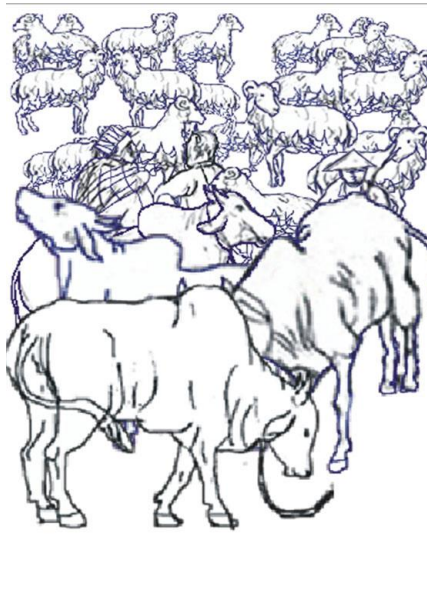
Gambar 99 Hasil mengimpor *file* PSD gambar no 4  
Sumber: Banu Arsana

- o) Membuka *file* PSD gambar no 3



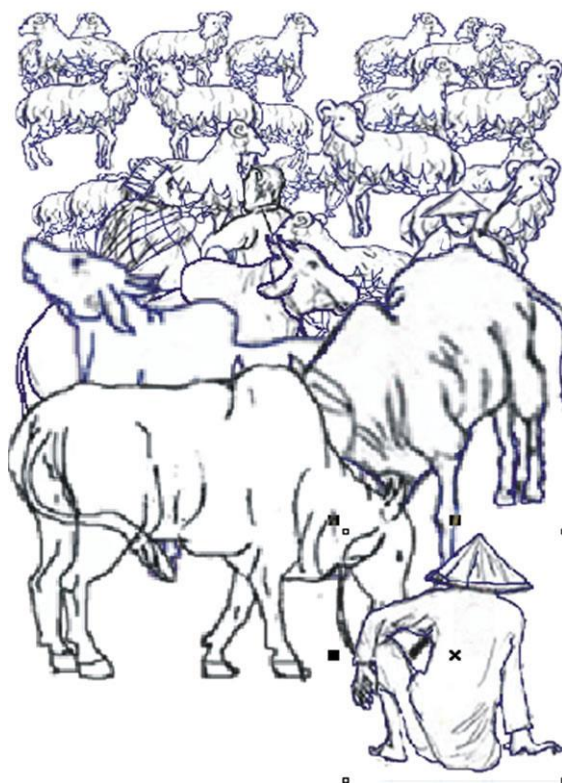
Gambar 100 Hasil mengimpor *file* PSD gambar no 3  
Sumber: Banu Arsana

- p) Membuka *file* PSD gambar no 1



Gambar 101 Hasil mengimpor *file* PDF gambar no 1  
Sumber: Banu Arsana

- q) Membuka *file* PSD gambar no 9



Gambar 102 Hasil mengimpor *file* PSD gambar no 9  
Sumber: Banu Arsana

- r) Membubuhkan nama diri menggunakan *Freehand Tool*

Caranya klik *Freehand Tool*, arahkan kursor ke area untuk menulis, klik dan *drag* membentuk nama diri.



Gambar 103 Membubuhkan nama diri  
Sumber: Banu Arsana



## s) Hasil akhir sketsa alternatif 2

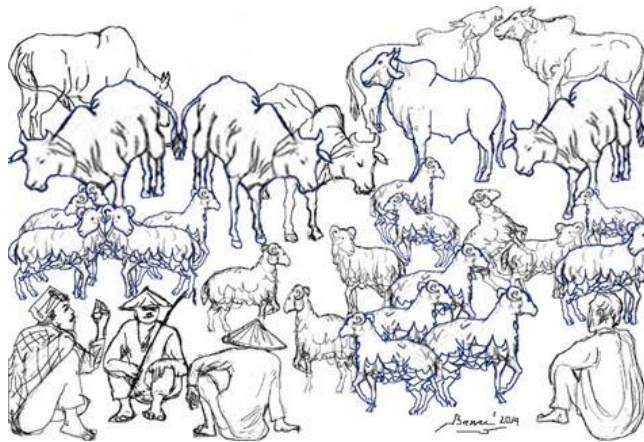


Gambar 104 Hasil akhir sketsa alternatif 2  
Sumber: Banu Arsana

Dengan telah dibubuhkannya nama diri, berarti sketsa alternatif 2 telah dianggap selesai. Dengan demikian telah dihasilkan 2 sketsa alternatif yang dibuat dengan teknik digital memanfaatkan fasilitas yang ada pada program *Adobe Photoshop* dan *Corel Draw*. Berikut adalah beberapa sketsa alternatif pasar hewan yang telah dibuat menggunakan teknik digital, yang prinsip langkah-langkahnya sama seperti yang telah diperagakan

sebelumnya baik menggunakan program *Adobe Photoshop* maupun *Corel Draw*.

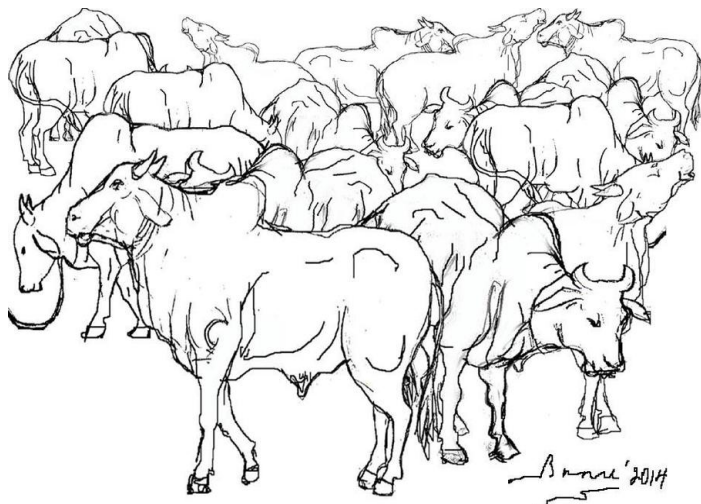
1) Sketsa Alternatif 3



Gambar 105 Hasil sketsa alternatif 3  
Sumber : Banu Arsana

Sketsa alternatif 3 dibuat dengan menggunakan program *Adobe Photoshop*, sedangkan format area gambarnya memakai *land scape*.

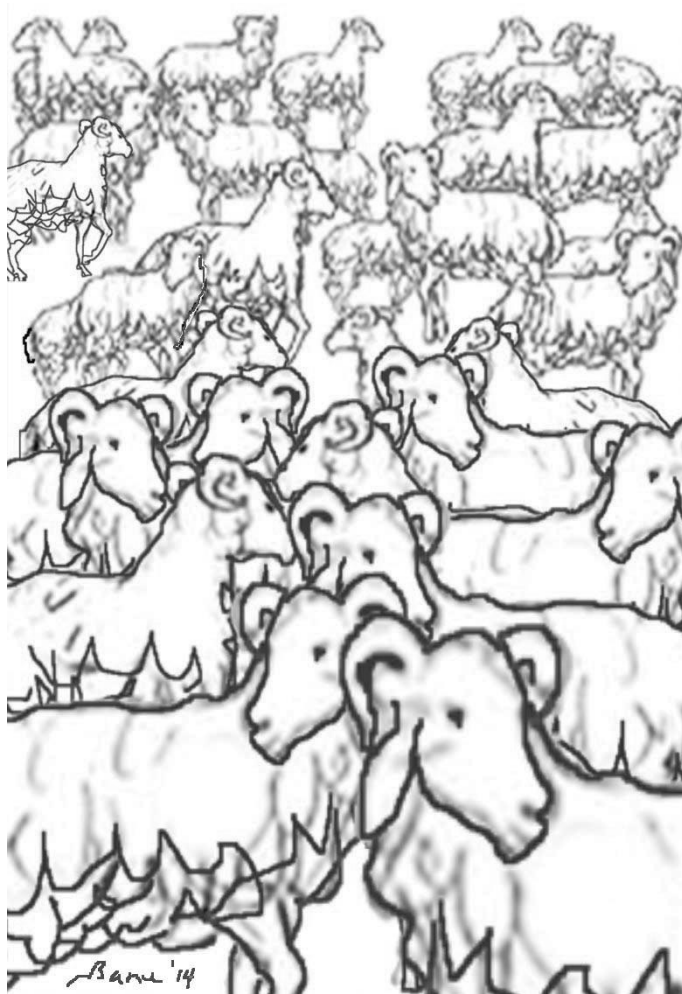
2) Sketsa Alternatif 4



Gambar 106 Hasil sketsa alternatif 4  
Sumber: Banu Arsana

Sketsa alternatif 4 juga dibuat dengan menggunakan program *Adobe Photoshop*, sedangkan format area gambarnya juga memakai *landscape*.

### 3) Sketsa Alternatif 5



Gambar 107 Hasil sketsa alternatif 5  
Sumber : Banu Arsana

Sketsa alternatif 5 ini dibuat dengan memanfaatkan program *Corel Draw*, memakai format area gambar *landscape*. Sebetulnya masih dapat dibuat lagi beberapa sketsa alternatif dengan memanfaatkan teknik digital ini, hanya dengan membuat variasi komposisi yang berbeda-beda dari



beberapa *file* PSD yang sudah disimpan, baik dengan program *Adobe Photoshop* maupun *Corel Draw*. Pada prinsipnya membuat karya sketsa sebagai rancangan kerja kreatif itu dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu dapat dikerjakan secara manual maupun secara digital seperti yang telah dicontohkan.

## E. Rangkuman

### 1. Ruang Lingkup Pembelajaran

Ruang lingkup pembelajaran pada bagian ini adalah untuk mengetahui segala sesuatu yang berhubungan dengan sketsa sebagai sebuah rancangan kerja kreatif, yang meliputi pengertian, perkembangan serta cara membuat sketsa sebagai rancangan kerja kreatif.

### 2. Tujuan

Mendeskripsikan, mengidentifikasi, mengeksplorasi, mengkomunikasikan serta membuat sketsa sebagai rancangan kerja kreatif

### 3. Kegiatan Belajar

Kegiatan belajar siswa pada bagian ini sifatnya mandiri, karena siswa mencari informasi dari berbagai sumber yang berkaitan dengan sketsa sebagai rancangan kerja kreatif. Adapun kegiatan belajarnya meliputi :

- a. Mengamati sketsa sebagai rancangan kerja kreatif yang dibuat secara manual dan digital
- b. Menanya kepada ahli tentang pengertian, teknik membuat, perkembangan serta penerapan sketsa sebagai rancangan kerja kreatif
- c. Mengumpulkan data tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan obyek studi
- d. Mengkomunikasikan dan mempresentasikan tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan obyek studi
- e. Mengeksplorasi dan membuat karya sketsa sebagai rancangan kerja kreatif, serta menuliskan hasil kerja sebagai laporan dalam bentuk portofolio.

Setelah mendapatkan informasi yang cukup, siswa didik melanjutkan kegiatan belajar dengan menganalisis, mengolah dan mengkomunikasikan dalam bentuk presentasi di depan kelas. Semua rangkaian kegiatan belajar ini dimaksudkan untuk melatih siswa

dalam memanfaatkan berbagai sumber informasi serta agar siswa dapat memiliki sifat mandiri, tidak tergantung kepada guru.

#### 4. Penyajian Materi

##### a. Pengertian sketsa sebagai rancangan kerja kreatif.

Sketsa sebagai rancangan kerja kreatif merupakan sebuah media perancangan awal sebelum diwujudkan dalam bentuk gambar kerja secara lengkap. Gambar sketsa dijadikan sebagai sarana eksplorasi dan sekaligus sebagai komunikasi awal untuk yaitu itu pemesan atau orang yang akan dipercaya sebagai pelaksana untuk merealisasikan produk. Tujuannya adalah agar kelak dalam pengerjaan produk, realisasinya akan dapat lebih mudah dipahami oleh pelaksana, dengan mencermati sketsa yang dilengkapi dengan gambar kerja disertai notasinya.

##### b. Perkembangan sketsa sebagai rancangan kerja kreatif

Perkembangan sketsa sebagai rancangan kerja kreatif saat ini sudah sangat pesat, seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah dapat merubah pola berfikir dan pola kerja manusia dari yang sifatnya manual ke arah digital, termasuk dalam membuat sketsa rancangan kerja kreatif. Hal ini merupakan sebuah Revolusi Kerja Pelaku Industri Kreatif. Di abad ke-21 ini dunia tengah menghadapi perubahan besar-besaran dengan apa yang disebut era digitalisasi, di mana hampir seluruh aktivitas manusia melibatkan bantuan teknologi digital untuk menyelesaikan setiap pekerjaannya. Tidak mengherankan bahwa setiap orang di zaman ini mampu dan dituntut bekerja dengan cepat. Industri kreatif tidak dapat lepas dari masalah yang berhubungan dengan desain. Agar mendapatkan efisiensi dalam kerja desain, maka alternatif yang tepat adalah secara digital, menggantikan cara desain konvensional.

##### c. Membuat sketsa sebagai rancangan kerja kreatif

Pada bagian siswa dipandu untuk membuat sketsa sebagai rancangan kerja kreatif seni lukis dengan memanfaatkan teknik gabungan manual dengan digital.

## F. Penilaian

Kompetensi Dasar : Sketsa Sebagai Rancangan Kerja Kreatif  
Instrumen pengamatan sikap

### 1. Instrumen penilaian karakter **cermat**

Nama : .....

Kelas : .....

Aktivitas peserta didik

Peserta didik :

Mendesripsikan, mengidentifikasi pengertian, perkembangan, serta jenis sketsa sebagai rancangan kerja kreatif

Rubrik petunjuk :

Lingkarilah :

1 = Bila aspek yang dinilai belum terlihat (BT)

2 = Bila aspek yang dinilai mulai terlihat (MT)

3 = Bila aspek yang dinilai mulai berkembang (MB)

4 = Bila aspek yang dinilai menjadi kebiasaan (MK)

Lembar Observasi

No	Aspek-aspek yang dinilai	Skor			
		BT	MT	MB	MK
1.	Mengamati tiap tayangan dengan tekun	1	2	3	4
2.	Mengidentifikasi dengan tekun	1	2	3	4
3.	Mencatat semua hasil temuan	1	2	3	4
4.	Merangkum hasil identifikasi, pengertian, jenis, perkembangan sketsa sebagai rancangan kerja kreatif	1	2	3	4
Jumlah Skor					

(4 X 4) X 10

Skor maksimal :  $\frac{\quad}{16}$

2. Instrumen penilaian karakter **Percaya Diri**

Nama : .....

Kelas : .....

Aktivitas peserta didik.

- Mempresentasikan dengan percaya diri hasil identifikasi, pengertian, perkembangan, serta jenis sketsa sebagai rancangan kerja kreatif
- Merespon/menjawab dengan percaya diri setiap pertanyaan yang berkaitan dengan hasil identifikasi, pengertian, perkembangan, serta jenis sketsa sebagai rancangan kerja kreatif

Rubrik petunjuk :

Lingkarilah :

1 = Bila aspek yang dinilai belum terlihat (BT)

2 = Bila aspek yang dinilai mulai terlihat (MT)

3 = Bila aspek yang dinilai mulai berkembang (MB)

4 = Bila aspek yang dinilai menjadi kebiasaan (MK)

Lembar Observasi

No	Aspek-aspek yang dinilai	Skor			
		BT	MT	MB	MK
1.	Menyampaikan pendapat dengan tidak ragu-ragu	1	2	3	4
2.	Merespon/menjawab pertanyaan dengan benar dan mantap	1	2	3	4
Jumlah Skor					

$$\text{Skor maksimal : } \frac{(2 \times 4) \times 10}{8}$$

3. Penilaian tertulis

- Jelaskan dengan singkat pengertian sketsa sebagai rancangan kerja kreatif !
- Jelaskan dengan singkat perkembangan sketsa sebagai rancangan kerja kreatif !

- c. Apa yang dimaksud dengan sketsa sebagai rancangan kerja kreatif dengan teknik manual ?
- d. Apa yang dimaksud dengan sketsa sebagai rancangan kerja kreatif dengan teknik digital ?

## G. Refleksi

1. Apa perbedaan yang mendasar antara teknik manual dan digital dalam membuat sketsa sebagai rancangan kerja kreatif ?
2. Apa relevansi dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terhadap sebuah perancangan kerja kreatif ?
3. Digitalisasi di bidang sketsa sebagai rancangan kerja kreatif, seperti yang dicontohkan pada gambar no 7, 8, 9, 10 dan 11, telah dapat memberikan kontribusi yang sangat berarti di bidang seni rupa dan kerajinan. Bagaimana pendapat Anda ?
4. Cermati dan gali lebih mendalam lagi tentang digitalisasi sketsa sebagai perencanaan kerja kreatif, di luar yang telah dicontohkan dalam membuat sketsa dengan teknik digital.

## H. Referensi

A.A.K. Suryahadi, Med. CA. *Artista*, Yogyakarta: PPPG Kesenian Yogyakarta

A. Agung Suryahadi. 2008. *Seni Rupa*. Jakarta Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.

Caldwell, Peter. 1993. *Pen & Ink Sketching*. London: B.T. Batsford Ltd.

G.Sidharta Soegio. 1995. *Drawing Seni Rupa yang Tergusur*. Jakarta: The Jakarta Post.

Nyoman Gunara. Drs. *Sketsa*, Yogyakarta: STSRI "ASRI" Yogyakarta.

Vilasalo, Jose Maria Parramon. 1994. *The Basics of Artistic Drawing*, Spain: Barron's Educational Series, Inc

Supardi Hadiatmodjo.1990. *Sejarah Seni Rupa Eropa*. Semarang: IKIP Semarang Press.

Nyoman Arsana. 1983. *Dasar-Dasar Seni Lukis*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.

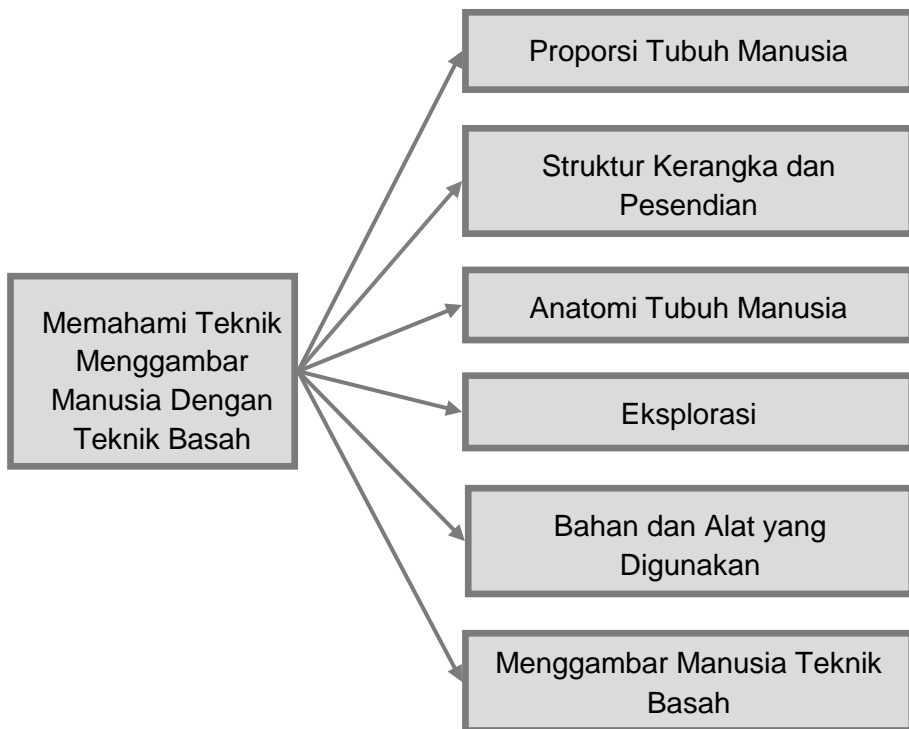
A. Agung Suryahadi. 2008. *Seni Rupa*. Jakarta Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.



## UNIT 2

# MEMAHAMI TEKNIK MENGGAMBAR MANUSIA DENGAN TEKNIK BASAH

### A. Ruang Lingkup Pembelajaran



### B. Tujuan

- Mengetahui dan memahami teknik menggambar manusia
- Mengetahui dan memahami proporsi tubuh manusia usia di bawah lima tahun (balita), anak-anak, remaja, dewasa, manula, serta perbedaan proporsi dari jenis kelamin
- Mengetahui dan memahami anatomi tubuh manusia
- Membuat eksplorasi proporsi, anatomi dan bagian-bagian tubuh manusia.



- e. Menggambar manusia dari berbagai usia dan jenis kelamin menggunakan teknik basah

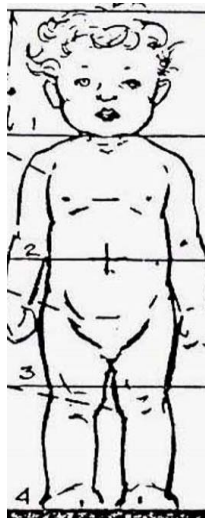
## C. Kegiatan Belajar

### 1. Mengamati

Kegiatan mengamati pada bagian ini dibagi menjadi empat (4) kegiatan mengamati, yaitu mengamati proporsi tubuh manusia, yang kedua mengamati anatomi tubuh manusia, mengamati bagian-bagian tubuh manusia, dan mengamati hasil karya gambar manusia dengan teknik basah. Pengamatan ini perlu dilakukan oleh Anda sebagai siswa untuk melatih kepekaan indera mata serta kepekaan rasa. Pengamatan dilakukan dengan mencermati gambar, baik berupa sketsa, lukisan, maupun foto, sehingga akan dapat memudahkan Anda dalam memahami proporsi, bentuk, anatomi dan sebagainya.

#### a. Mengamati proporsi tubuh manusia

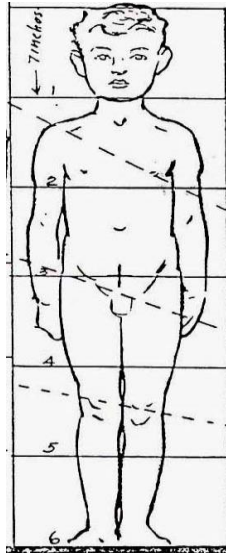
##### 1) Manusia usia balita



Gambar 108. Proporsi balita

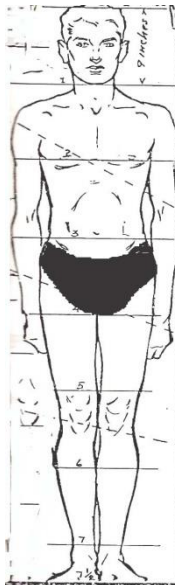
Sumber: <http://animationtidbits.tumblr.com/post/31385291682/diy-002-human-anatomy-figure-drawing>

## 2) Manusia Anak-anak



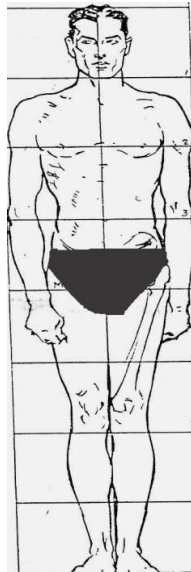
Gambar 109. Proporsi anak usia 5 th  
 Sumber: <http://animationtidbits.tumblr.com/post/31385291682/diy-002-human-anatomy-figure-drawing>

## 3) Manusia remaja



Gambar 110. Proporsi manusia remaja  
 Sumber: <http://animationtidbits.tumblr.com/post/31385291682/diy-002-human-anatomy-figure-drawing>

4) Manusia dewasa



Gambar 111. Proporsi manusia dewasa

Sumber: <http://animationtidbits.tumblr.com/post/31385291682/diy-002-human-anatomy-figure-drawing>

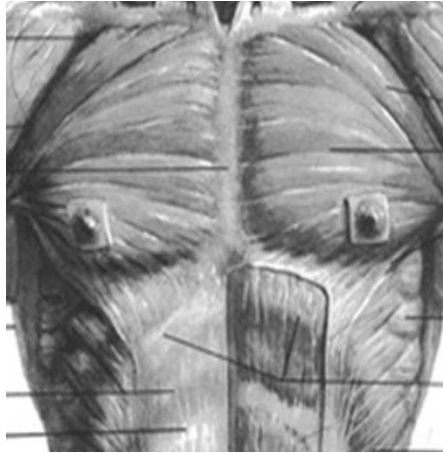
5) Manusia manula



Gambar 112. Proporsi manusia manula

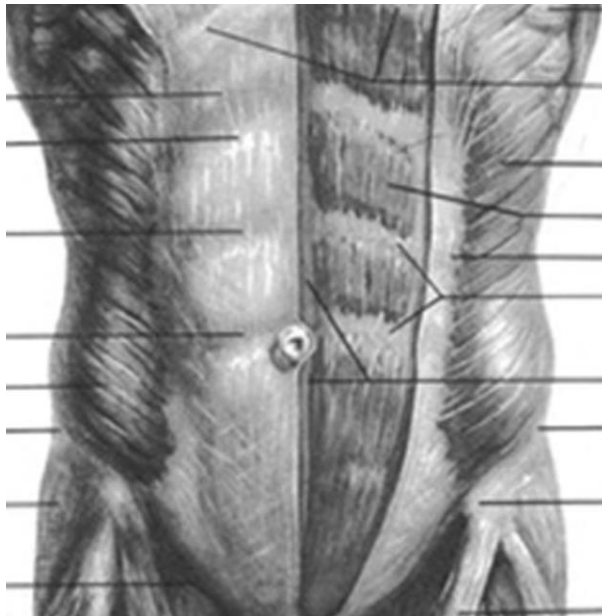
Sumber: [http://www.softcom.net/users/kthen/Art\\_304/Art\\_304\\_html/Proportion.html](http://www.softcom.net/users/kthen/Art_304/Art_304_html/Proportion.html)

- b. Mengamati anatomi tubuh manusia
  - 1) Bagian Torso



Gambar 113. Anatomi pada bagian torso  
Sumber: Figure Drawing For All It's Worth  
by Andrew Loomis

- 2) Bagian perut



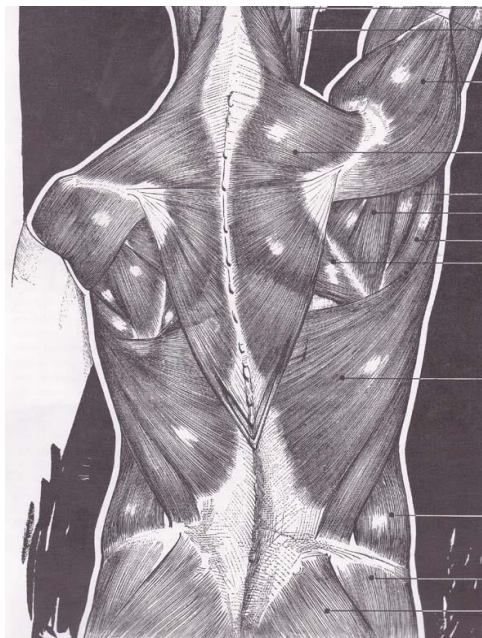
Gambar 114. Anatomi pada bagian perut  
Sumber: Figure Drawing For All It's Worth  
by Andrew Loomis

### 3) Bagian leher



Gambar 115. Anatomi pada bagian leher  
Sumber: Figure Drawing For All It's Worth  
by Andrew Loomis

### 4) Bagian punggung



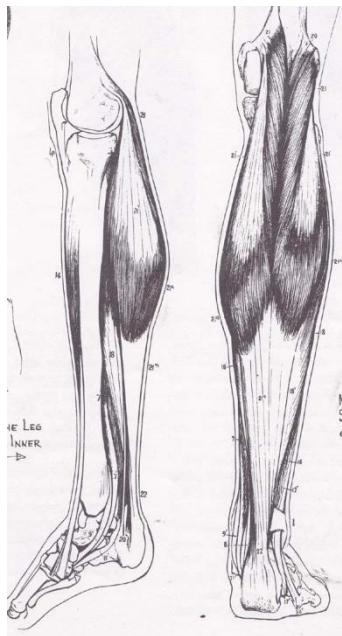
Gambar 116. Anatomi pada bagian punggung  
Sumber: How to Draw and Paint Anatomy  
by Walter Foster

## 5) Bagian lengan



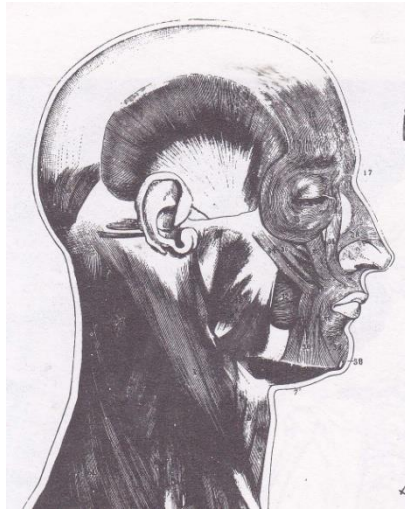
Gambar 117. Anatomi pada bagian lengan  
Sumber: Figure Drawing For All It's Worth  
by Andrew Loomis Pisau palet

## 6) Kaki



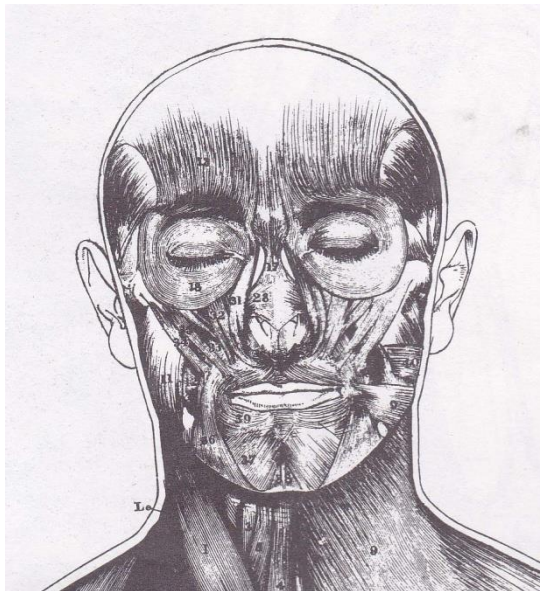
Gambar 118. Anatomi pada bagian kaki  
Sumber: How to Draw and Paint Anatomy  
by Walter Foster

7) Kepala dari samping



Gambar 119. Anatomi pada bagian kepala dari samping  
Sumber: How to Draw and Paint Anatomy  
by Walter Foster

8) Kepala dari depan



Gambar 120. Anatomi pada bagian kepala dari depan  
Sumber: How to Draw and Paint Anatomy  
by Walter Foster

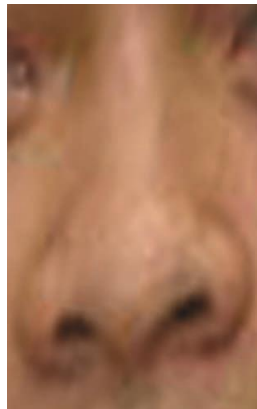
- c. Mengamati bagian-bagian tubuh manusia
  - 1) Mata



Gambar 121. Mata

Sumber <http://sumberilmu.info/2008/07/16/mata-ibarat-jendela-dunia/>

- 2) Hidung



Gambar 122. Hidung

Sumber <http://areaberita.blogspot.com/2009/09/foto-photo-gigi-band.html>



3) Mulut



Gambar 123. Mulut

Sumber <http://areaberita.blogspot.com/2009/09/foto-photo-gigi-band.html>

4) Telinga



Gambar 124. Mulut

Sumber <http://ebo.web.id/10-hal-yang-hampir-mustahil-dilakukan-tubuh-manusia/>

5) Tangan



Gambar 125. Tangan  
Sumber: <http://gysberth.com/?p=149>

6) Kaki



Gambar 126. Kaki  
Sumber: <http://novieyantii.blogspot.com/2010/07/perawatan-kaki.html>

7) Rambut



Gambar 127. Rambut Kepala  
Sumber: Majalah GoGirl hal 156

- d. Mengamati gambar manusia dengan teknik basah  
1) Menggunakan Tinta Oi/Tinta Cina/Indian Ink



Gambar 128. Wajah bahan tinta Cina  
Sumber: Koleksi Studio Lukis PPPPTKSB Togyakarta

## 2) Menggunakan Cat Air



Gambar 129. Model wanita bahan cat air  
Sumber: Koleksi Studio Lukis PPPPTK SB Yogyakarta

## 3) Menggunakan Cat Akrilik



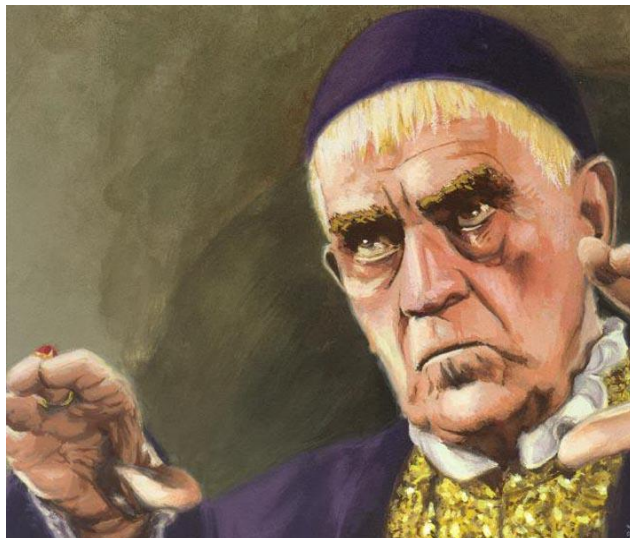
Gambar 130. Foto diri karya Ardim  
Sumber: Koleksi Studio Lukis PPPPTK SB Yogyakarta

4) Menggunakan Spidol



Gambar 131. Anak, bahan spidol  
Umber:<http://canvas.pantone.com/gallery/Ink-Spidol-Pen-Drawing-20122013/10105171>

5) Menggunakan Ball Gouace



Gambar 132. Pria Manula, bahan Gouache  
Sumber:<http://www.studiogart.net/illustration/dwpaint.html>

6) Menggunakan Cat Minyak



Gambar 133. Lukisan cat minyak karya Rembrandt dengan judul *The Jewish Bride*, tahun 1665  
http://www.alloilpaint.com/rembrandt/Rembrandt12



Gambar 134. Monalisa karya Leonardo Da Vinci, 1503, Cat minyak diatas poplar panel, koleksi Musium Louvre  
Sumber: <http://www.opusej.org/library/leonardo-da-vinci-incorporated-his-val-di-chiana-map-in-his-mona-lisa-painting/>

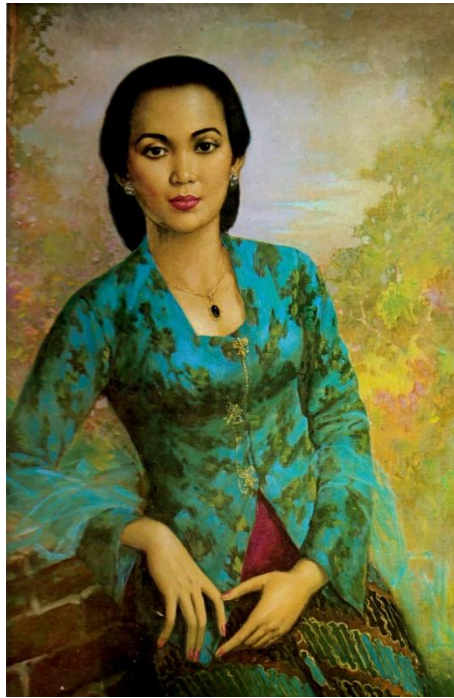




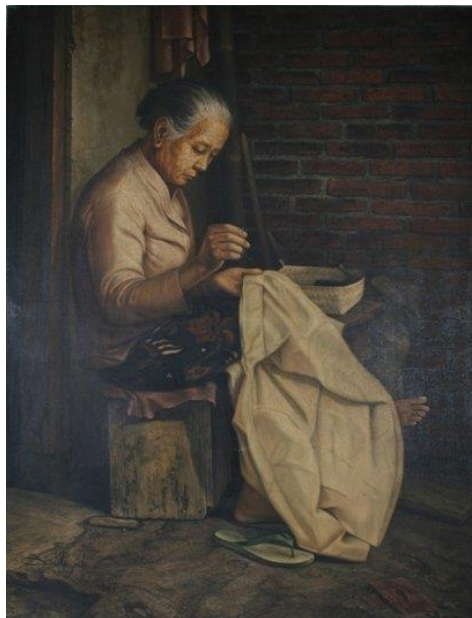
Gambar 135. Potret Adolphe Jean Phillipe, 1867, cat minyak diatas kanvas, karya Raden Saleh  
Sumber: [http://galeri-nasional.or.id/en/collections/356-potret\\_adolphe\\_jean\\_phillipe\\_hubert\\_desire\\_bosch](http://galeri-nasional.or.id/en/collections/356-potret_adolphe_jean_phillipe_hubert_desire_bosch)



Gambar 136. Affandi dan Kartika, cat minyak, 1939, karya Affandi  
Sumber: <http://www.affandi.org/collection/affandis>

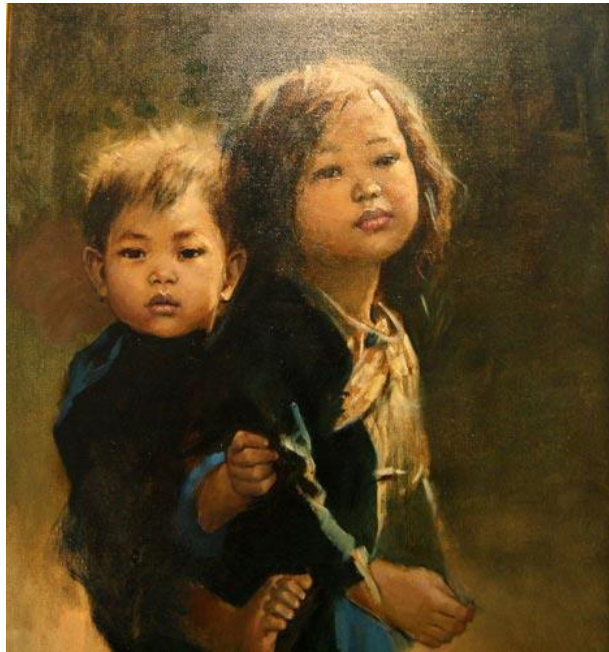


Gambar 137. Model wanita karya Basuki Abdullah  
Sumber: Buku Koleksi Soekarno



Gambar 138. Model wanita karya Basuki Abdullah  
Sumber: <http://www.liveauctioneers.com/item/4741859>





Gambar 139. Lukisan Kakak dan Adik, 1978, Basuki Abdullah.  
Sumber: <http://thearoengbinangproject.com/basuki-abdullah-di-galeri-nasional/>

- e. Tulis hasil pengamatan Anda terhadap proporsi tubuh manusia, anatomi tubuh manusia, bagian tubuh manusia, dan gambar-gambar manusia menggunakan teknik basah.

## 2. Menanya

- a. Tanyakanlah kepada ahli hal-hal berikut ini:
  - 1) Segala sesuatu yang berkaitan erat dengan proporsi tubuh manusia.
  - 2) Segala sesuatu yang berkaitan erat dengan anatomi tubuh manusia
  - 3) Segala sesuatu yang berkaitan erat dengan teknik basah dalam menggambar
  - 4) Segala sesuatu yang berkaitan erat dengan teknik teknik menggambar manusia, mulai dari manusia balita, anak-anak, remaja, dewasa dan manula, serta perbedaan karakteristik manusia dilihat dari jenis kelaminnya.
  - 5) Cara menggambar manusia dengan menerapkan teknik basah.
- b. Tulislah hasil wawancara Anda mengenai hal-hal tersebut di atas.

### 3. Mengumpulkan Data

- a. Kumpulkan data yang berkaitan dengan objek studi dari berbagai sumber/referensi mengenai hal-hal berikut ini:
  - 1) Segala sesuatu yang berkaitan erat dengan proporsi tubuh manusia
  - 2) Segala sesuatu yang berkaitan erat dengan anatomi tubuh manusia
  - 3) Segala sesuatu yang berkaitan erat dengan bahan-bahan dan alat yang digunakan untuk membuat gambar manusia teknik basah
  - 4) Segala sesuatu yang berkaitan erat dengan teknik basah untuk menggambar manusia.
- b. Laporkan data yang Anda peroleh melalui berbagai media (cetak, elektronik)

### 4. Mengasosiasikan/Mendiskusikan

- a. Diskusikan dengan teman dalam kelompok Anda hal-hal berikut ini.
  - 1) Segala sesuatu yang berkaitan erat dengan proporsi tubuh manusia
  - 2) Segala sesuatu yang berkaitan erat dengan anatomi tubuh manusia
  - 3) Segala sesuatu yang berkaitan erat dengan bahan-bahan dan alat yang digunakan untuk membuat gambar manusia teknik basah
  - 4) Segala sesuatu yang berkaitan erat dengan teknik basah untuk menggambar manusia.
- b. Tulislah hasil diskusi anda

### 5. Mengkomunikasikan/Menyajikan/Membentuk Jaringan

- a. Dari semua hasil pengamatan dan diskusi, maka data yang sudah dikumpulkan dan dirangkum, dibuat menjadi laporan dalam bentuk portofolio tentang apresiasi gambar manusia dengan teknik basah.
- b. Presentasikan hasil rangkuman tersebut, dan diskusikanlah di hadapan teman dan guru atau pada acara pameran di sekolah/luar sekolah

## D. Penyajian Materi

Menggambar manusia dapat dimulai dengan beberapa cara, antara lain dengan mencermati proporsi tubuh manusia secara keseluruhan dulu, baru setelah menguasai kemudian belajar bagian-bagian tubuh yang lain

(tangan, kaki, kepala, torso dan seterusnya). Namun demikian belajar menggambar manusia dapat juga dilakukan dengan cara sebaliknya, yaitu dengan belajar terlebih dahulu bagian-bagian dari tubuh manusia, kemudian baru mendalami proporsi tubuh manusia secara keseluruhan. Pada kesempatan ini akan dicoba cara yang pertama yaitu dimulai dengan mencermati proporsi tubuh manusia terlebih dahulu, kemudian baru mendalami bagian-bagian atau anggota tubuh manusia satu persatu.

## 1. Proporsi Tubuh Manusia

Ditinjau dari asal kata proporsi dapat diartikan sebagai berikut: Proporsi berasal dari bahasa asing Latin "*proporsio*" yang berarti perbandingan matematis ukuran antara bagian yang satu dengan yang lain dan hubungan secara keseluruhan. Istilah ini ditujukan untuk hubungan matematis dan geometris dari bagian-bagian tubuh manusia dan perbandingan masing-masing bagian dengan massa dan bentuk secara menyeluruh. Dalam Kamus Lengkap Inggris Indonesia-Indonesia Inggris, kata "proporsi" tertulis sebagai : *proportion* yang berarti perimbangan dan perbandingan.

Menurut "*Webster's New American Dictionary* dituliskan bahwa proporsi adalah "*Comparative relation in size or degree, ratio*", yang artinya kurang lebih adalah perbandingan komperatif dalam ukuran atau tingkatan, perbandingan. Jadi yang dimaksud dengan proporsi tubuh manusia adalah ukuran tinggi manusia dengan menggunakan acuan salah satu bagian tubuh tertentu secara proporsional.

Teori tentang proporsi manusia pada umumnya dapat dibagi menjadi dua golongan, berdasarkan asas cara pendekatan, yaitu :

### a. Proporsi secara ilmu pengetahuan

Proporsi secara ilmu pengetahuan adalah ukuran perbandingan yang seperti apa adanya. Ukuran ini didapat melalui pengukuran langsung pada kerangka manusia secara teliti sekali. Ketepatan ukurannya lebih diutamakan, sehingga akan didapat hasil yang berbeda untuk setiap rangka manusia yang berlainan.

### b. Proporsi ideal

Proporsi ideal adalah proposal yang diciptakan tanpa mengikuti ukuran normal, sebab ukurannya dibuat atas dasar konsepsi atau keinginan pembuatannya. Contohnya yang jelas dapat dilihat pada karya-karya kesenian bangsa Mesir, Yunani, India dan sebagainya. Idealisme setiap bangsa berbeda-beda, tidak akan sama, bangsa Mesir memiliki idealisme tersendiri yang berbeda dengan bangsa India dan Yunani, sehingga karya-karya

seni patung mereka berbeda dalam memvisualisasikan tubuh manusia. Proporsi ideal dipakai untuk menimbulkan suatu pandangan atau pemikiran tertentu. Jadi tubuh manusia tidak digambarkan seperti apa adanya, karena ukuran sudah diidealisir.

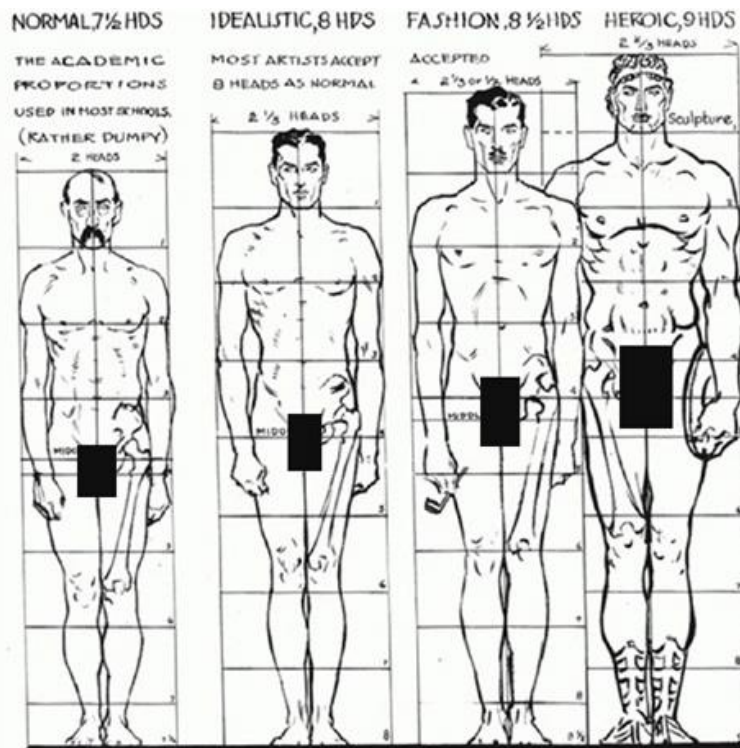
Tinggi tubuh manusia menurut beberapa orang ahli, praktisi seni lukis dan patung dapat diukur dengan menggunakan kelipatan dari panjang kepala manusia. Para ahli dan praktisi seni tersebut berbeda-beda dalam menentukan tinggi manusia, mulai dari enam sampai dengan dua belas kali panjang kepala manusia. Sebagai contoh seperti yang dikatakan oleh beberapa orang ahli di bawah ini.

Menurut Rephael di dalam buku *Atlas of Human Anatomy for the Artist* dikatakan bahwa "*Certain of Raphael's figure are reported only six heads*". Dalam hal ini dijelaskan bahwa tinggi tubuh manusia enam kali panjang kepala manusia. Sedangkan menurut pendapat Jean Cousin dalam buku *Anatomy of Human Body* karangan Dr.J. Fau tertulis bahwa *Cousin prescribed a figure of eight heads lengths, halved at the genitals and quartered at nipples and knees*". Cousin menggambarkan bahwa tinggi figur manusia adalah delapan kali kaki panjang kepala, terbagi menjadi dua sama panjang pada bagian aurat (aurat adalah titik tengah seluruh tubuh manusia).

Sedangkan menurut Michelangelo dalam buku *Georgio Vasarie lives* dikatakan bahwa Ia menggunakan atau menerapkan figurinya dengan sembilan, sepuluh atau duabelas ukuran panjang kepala, dalam usahanya merealisasikan keharmonisan dan keanggunannya bukan pada kenyataannya. Hal itu penting untuk dijadikan pedoman untuk mata agar serasi/harmoni dipandang, tetapi tidak pada kenyataan.

Michalangelo menjelaskan bahwa tujuannya menggunakan ukuran sembilan, sepuluh atau duabelas ukuran kepala manusia, t adalah untuk merealisasikan keharmonisan dan keanggunan dari figur-figur manusia yang ingin dia tampilkan. Andrew Loomis seorang ilustrator terkenal dari Amerika, didalam bukunya yang berjudul "*Figure Drawing For All Its Worth*" memberikan patokan-patokan mengenai proporsi manusia. Menurut Andrew, proporsi tubuh manusia dapat digolongkan menjadi :

- a. Proporsi normal, berukuran tujuh setengah kepala manusia;
- b. Proporsi Ideal, berukuran delapan kaki kepala manusia
- c. Proporsi Fashion, berukuran delapan setengah kali kepala manusia;
- d. Proporsi Herois, berukuran sembilan kali kepala.



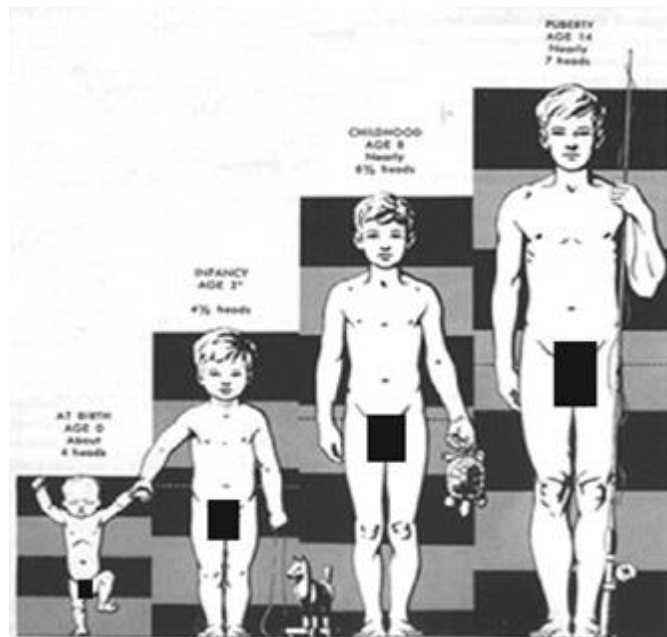
Gambar 140. Penggolongan proporsi tubuh oleh Andrew Loomis  
 Sumber: <http://animationtidbits.tumblr.com/post/31385291682/diy-002-human-anatomy-figure-drawing>

Lebih rinci lagi Andrew Loomis menjelaskan bahwa jarak antara kedua puting susu manusia adalah satu kepala. Pinggang lebarnya sedikit lebih lebar dari satu kepala. Dalam posisi berdiri pergelangan tangan di bawah *fork* (percabangan pertemuan pangkal kaki). Figur wanita pada umumnya lebih sempit, dua kepala adalah ukuran yang terlebar. Puting susu pada wanita lebih rendah dari pada pria. Ukuran pinggang wanita satu kepala. Dari depan pinggul wanita lebih lebar bila dibandingkan dengan jarak antara kedua ketiak, tetapi lebih sempit di bagian belakang”.

Menurut teori Andrew Loomis, proporsi normal atau proporsi wajar adalah proporsi yang pada umumnya dimiliki oleh manusia, biasanya digunakan sebagai patokan-patokan pada siswa-siswi akademi, namun tampak agak lebih pendek bila dipandang. Tinggi badan proporsi normal adalah tujuh setengah kali kepala dan lebar badannya adalah dua kali kepala. Untuk proporsi ideal, yaitu proporsi yang biasanya digunakan oleh para seniman, pedomannya adalah delapan kali panjang kepala, sedangkan dalam proporsi fashion

yang biasanya proporsi ini banyak diterapkan pada manekin, digunakan pedoman untuk tinggi badannya adalah delapan setengah kali panjang kepala. Untuk mengekspresikan tokoh fantasi atau keperkasaan, figur-figur pahlawan, tipe-tipe manusia super termasuk juga patung-patung manusia (*sculpture*), biasanya digunakan pedoman sembilan kali kepala untuk tinggi badannya dan untuk lebar badannya dua duapertiga kali kepala. Hal ini akan menghasilkan figur manusia yang lebih baik. Andrew Loomis memerinci tubuh manusia menjadi empat golongan, yaitu proporsi normal, proporsi ideal, proposal fashion, serta proporsi herois yang semuanya disertai dengan pedoman ukuran masing-masing. Ia mengungkap proporsi tubuh manusia secara lebih lengkap.

Tubuh manusia dapat berkembang dengan pesatnya mulai dari usia balita hingga masa menjelang remaja, seperti tampak pada diagram grafik pertumbuhan anak yang diilustrasikan oleh Stephen Rodgers Peck dalam *Atlas of Human Anatomy for the Artist*. Dia menggambarkan perkembangan tubuh manusia itu dengan pendekatan kelipatan panjang kepala pada setiap jenjang usia.



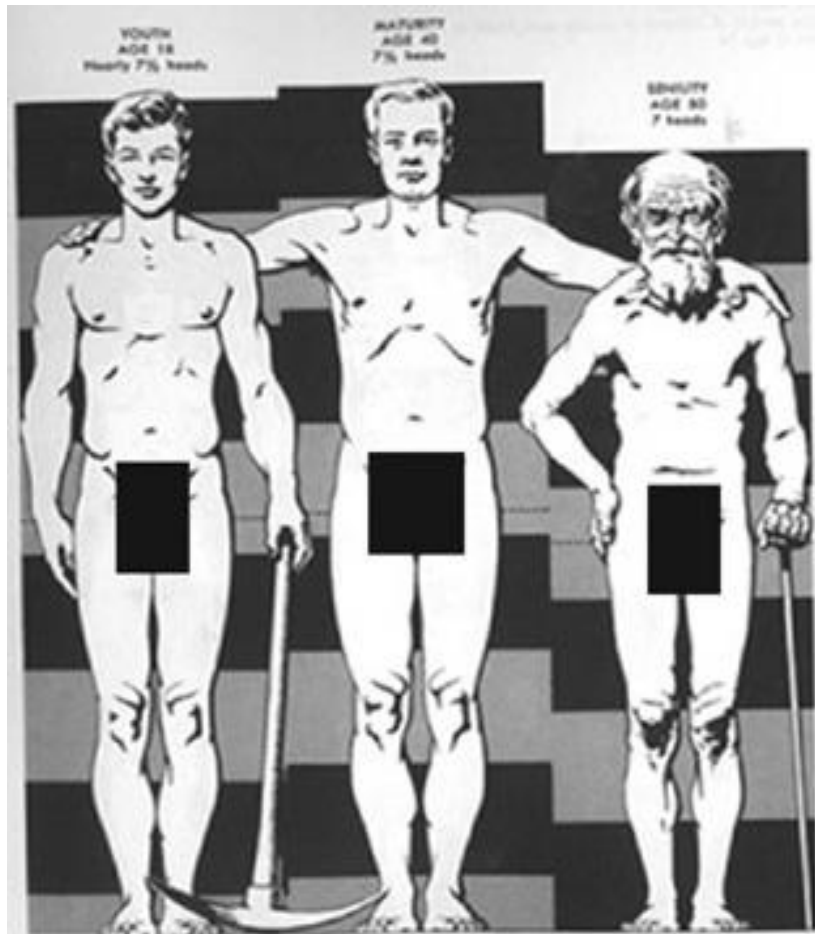
Gambar 141. Perkembangan proporsi tubuh manusia pada usia anak

Sumber:

[http://www.softcom.net/users/kthen/Art\\_304/Art\\_304\\_html/Proportion.html](http://www.softcom.net/users/kthen/Art_304/Art_304_html/Proportion.html)

Pada gambar di atas ditunjukkan bahwa perubahan proporsi tubuh manusia dimulai dari balita, yaitu pada usia anak mulai belajar

berjalan, pada usia kira-kira satu tahun. Pada usia ini proporsi tubuhnya digambarkan dengan empat kali panjang kepala, kemudian perubahan proporsi tubuhnya terus berkembang sampai anak menjelang remaja dengan tujuh kali panjang kepala manusia.



Gambar 142. Proporsi tubuh manusia remaja, dewasa, dan manula

Sumber:

[http://www.softcom.net/users/kthen/Art\\_304/Art\\_304\\_html/Proportion.html](http://www.softcom.net/users/kthen/Art_304/Art_304_html/Proportion.html)

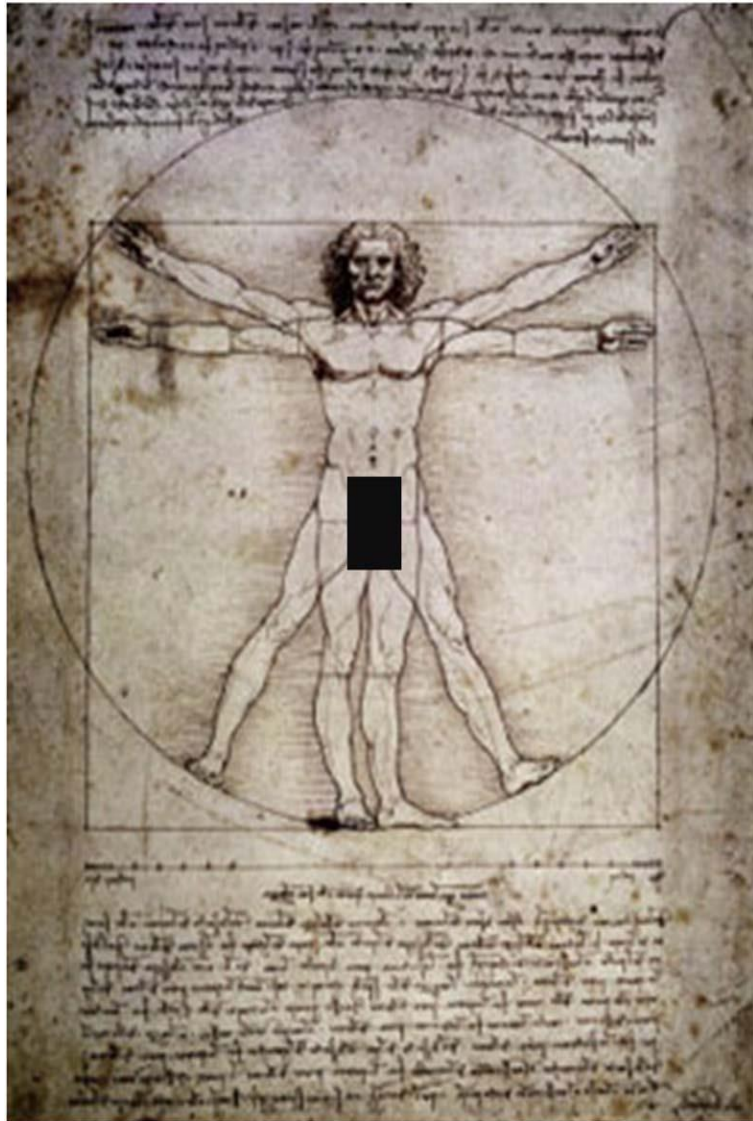
Perkembangan tubuh manusia masih mengalami perkembangan dari remaja ke usia dewasa, namun perubahannya tidak terlalu banyak, seperti terlihat pada gambar di atas. Perubahannya kira-kira hanya seperlima dari panjang kepala manusia. Setelah mencapai usia dewasa, perkembangan tinggi tubuh manusia akan berhenti. Setelah itu, lambat laun dengan beriringnya penambahan usia, proporsi tubuhnya akan mengalami pemendekan. Hal ini diakibatkan karena tulangnya mulai merapuh,

seperti terlihat pada gambar di atas. Pada usia manula terjadi penyusutan tulang sehingga mengakibatkan perubahan proporsi tubuhnya.

Leonardo Da Vinci juga memberi ukuran proporsi manusia, tetapi jarang menggunakan panjang kepala sebagai dasar pengukurannya. Dia lebih sering menggunakan panjang muka sebagai dasar perbandingan. Ukuran panjang muka dimulai dari ujung dagu sampai batas tumbuhnya rambut pada dahi, dia menetapkan bahwa tinggi tubuh manusia rata-rata sepuluh kali panjang muka manusia, dari dada sampai puncak kepala adalah seperdelapan tinggi keseluruhan. Dari dagu sampai lubang hidung adalah sepertiga muka, sama dengan jarak dari alis mata ke batas pertumbuhan rambut. Kalau panjangnya kaki adalah empat kali ukuran panjang muka manusia, dan tangan dibentangkan sampai menyentuh garis sejajar puncak kepala dengan ujung jari tengah, akan didapat suatu lingkaran yang terbentuk oleh ujung-ujung anggota tubuh yang terbentang dengan pusat sebagai pusatnya, dan ruangan antara dua kaki membentuk segitiga sama-sisi, bentangan kedua tangan, ujung-ujung jari tengah sama dengan tinggi figur keseluruhan. Menurut uraian tersebut di atas, Leonardo da Vinci menegaskan bahwa tinggi manusia rata-rata adalah sepuluh kali panjang muka, kemudian untuk menetapkan ukuran-ukuran dari bagian tubuh misalnya tangan, kaki dan sebagainya digunakan panjang dari muka sebagai patokan pengukurannya.

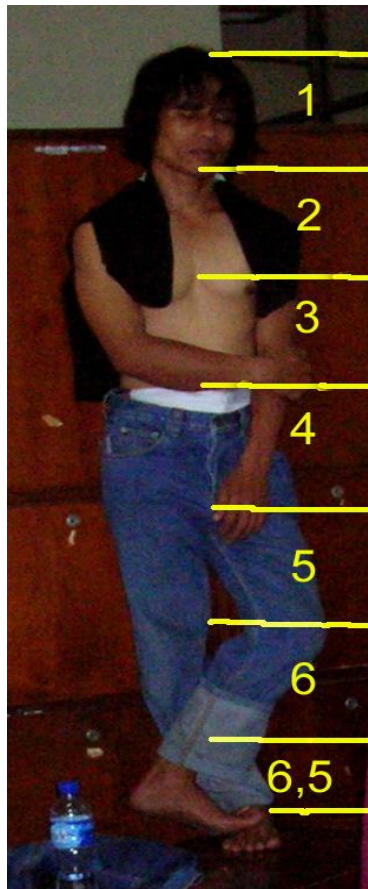
*Vitruvian Man* merupakan salah satu karya Leonardo Da Vinci yang sangat terkenal. Karya ini mengilustrasikan proporsi tubuh manusia dengan dua cara penjelasan yang cukup rinci, yaitu menggunakan bahasa gambar dengan dilengkapi bahasa tulis sekaligus, sehingga lebih mudah dimengerti serta lebih mudah dipraktekkan dalam menggambar proporsi tubuh manusia. Di samping itu ide *Vitruvian Man* yang dipresentasikan oleh Leonardo Da Vinci merupakan dasar teori Renaissance dalam seni dan arsitek. Leonardo Da Vinci melalui ide *Vitruvian Man* meyakini bahwa pembangunan *temple* (candi) harus mengacu kepada *human body* (tubuh manusia). Ia mengharapkan dengan sangat bahwa konstruksi bangunan candi yang tepat harus merefleksikan bagian-bagian tubuh manusia. Para arsitek harus percaya bahwa proporsi dan ukuran dari tubuh manusia secara ilahiah didesain dengan tepat dan sempurna.





Gambar 143. Penggambaran ide Vitruvian Man sebagai proporsi tubuh manusia oleh Leonardo Da Vinci  
Sumber: <http://www.davincilive.com/vitruvianmen.html>

Orientasi dari pendapat para ahli dan praktisi seni tersebut orientasi mereka adalah proporsi tubuh manusia Eropa, yang memang memiliki tubuh relatif lebih tinggi dibandingkan dengan manusia Asia termasuk Indonesia. Bagaimanakah dengan proporsi tubuh manusia Indonesia yang rata-rata lebih pendek dari mereka. Pada gambar dibawah dapat kita lihat salah satu contoh proporsi tubuh manusia Indonesia, yang memiliki tinggi tubuh 160 cm, proporsi tubuhnya adalah enam setengah kali kelipatan panjang kepala.



Gambar 144. Proporsi tubuh manusia dengan 6,5 kelipatan kepala  
Sumber: Banu Arsana

Di dalam buku *Cara Melukis Manusia* karangan Saleh Djalil tertulis bahwa menurut ukuran yang sebenarnya tinggi tubuh manusia biasanya adalah 6.5 sampai 7 ukuran panjang kepala. Sungguhpun demikian di dalam seni lukis boleh juga tinggi tubuh manusia berukuran 4 sampai 12 panjang kepala. Ada bermacam-macam ukuran yang dikehendaki dalam menggambarkan tubuh manusia yang intinya dikembalikan pada idealisme masing masing penggambar atau pelukis. Jika si pelukis lebih mengutamakan atau memperhatikan otot-otot tubuh manusia, maka kepala akan menjadi lebih kecil dalam perbandingan penggambarannya. Sebaliknya, jika raut muka yang diutamakan, maka ukuran badan sedikit diabaikan dan biasanya akan dibuat lebih kecil. Pembelajar pemula sering memunculkan pertanyaan mengenai bagaimana cara menerapkan proporsi manusia apabila objek yang digambar tidak dalam posisi tegak berdiri, misalnya jongkok, duduk, berbaring dan sebagainya.

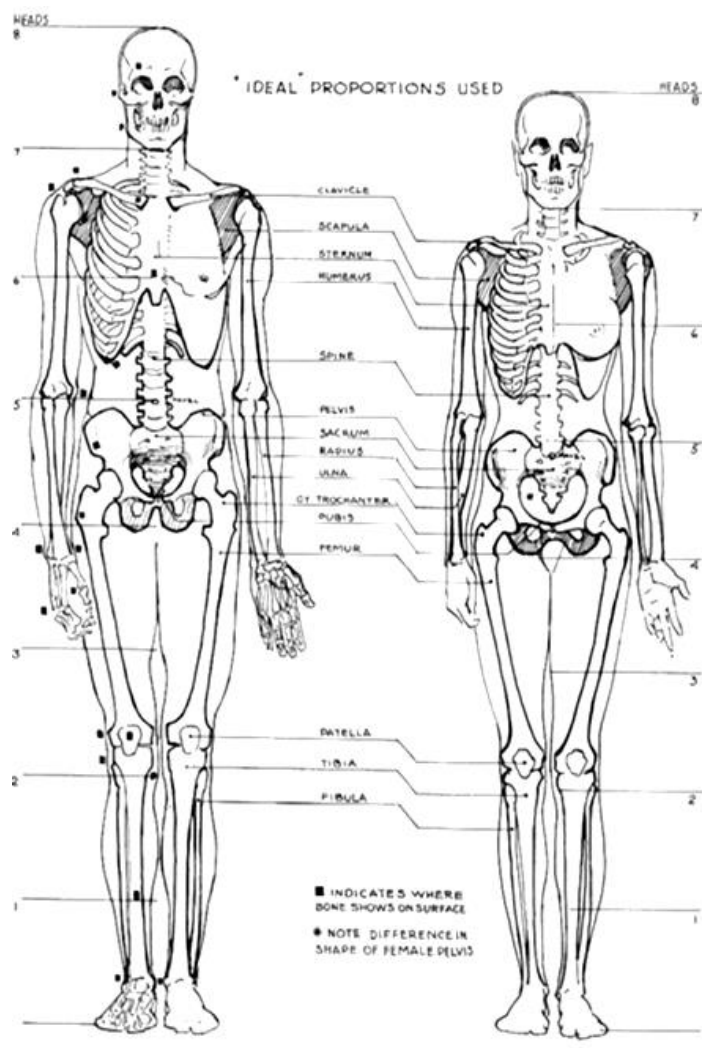


Gambar 145. Model wanita posisi duduk,  
Sumber: Banu Arsana

Dalam posisi duduk seperti pada gambar di atas, cara menggambarkan proporsi tubuh manusia adalah dengan menggunakan estimasi atau perkiraan menggunakan rasa. Acuan pengukurannya tetap menggunakan kepala objek manusia, kemudian dalam posisi duduk seperti ini tinggi keseluruhannya itu berapa kali kelipatan panjang kepala, kemudian dengan cara dikira-kira menggunakan garis-garis imajiner, ukuran kelipatan kepala kedua jatuh di mana, misalnya jatuh pada dada, lalu kelipatan panjang kepala ketiga jatuh di mana, misalnya jatuh di perut, begitu seterusnya. Dengan cara seperti itu maka akan lebih mudah menggambarkan tubuh manusia dengan proporsi yang tepat merupakan salah satu cara yang paling sederhana dan sangat praktis untuk diterapkan dalam menggambar proporsi tubuh manusia. Masih banyak lagi cara dan metode menggambar dari beberapa orang ahli. Hal ini dapat dilihat dan dipelajari dari beberapa buku panduan menggambar tentang proporsi tubuh manusia yang banyak tersedia di toko atau perpustakaan sekolah.

## 2. Struktur Kerangka dan Persendian

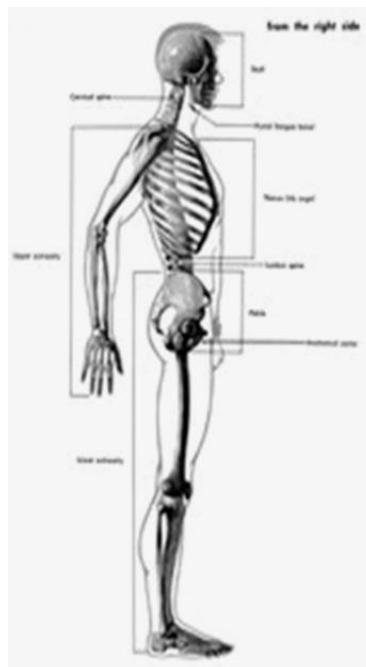
Pengetahuan tentang stuktur kerangka dan persendian manusia dapat membantu/mempermudah siswa dalam memvisualkan proporsi, bentuk, posisi serta gerak tubuh manusia dalam berbagai variasi. Perhatikan gambar-gambar struktur kerangka manusia di bawah ini.



Gambar 146. Struktur kerangka pria dan wanita dari arah depan  
Sumber: Figure Drawing For All It's Worth by Andrew Loomis

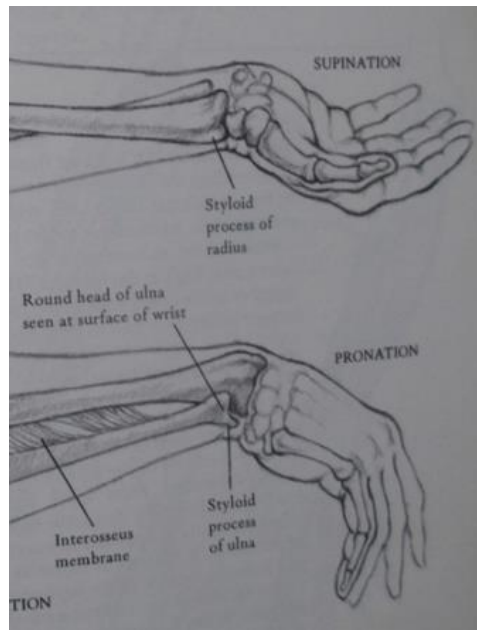


Gambar 147. Struktur kerangka pria dan wanita dari arah belakang  
Sumber: Figure Drawing For All It's Worth by Andrew Loomis



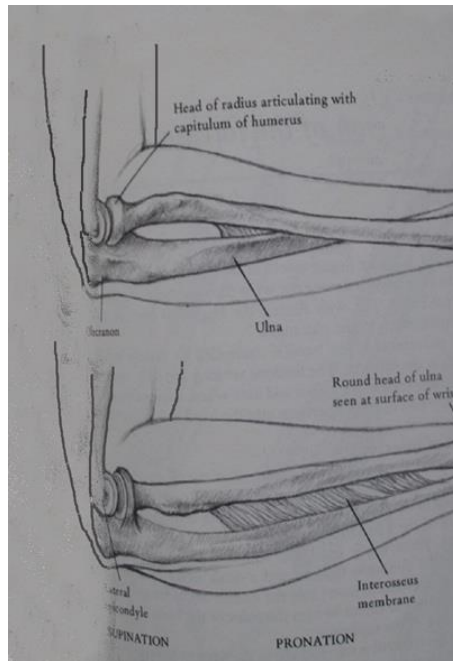
Gambar 148. Struktur kerangka pria dan wanita dari arah samping  
Sumber: Figure Drawing For All It's Worth by Andrew Loomis

Anda tidak harus mengetahui sampai detail nama-nama bagian kerangka dan persendian tubuh manusia, karena yang lebih esensial adalah mengetahui tata letak dan cara kerja bagian-bagian tersebut, misalnya mengetahui kedudukan letak tulang rusuk terhadap dada manusia, atau mengetahui bagian persendian/engsel tertentu dan kemungkinan perputaran yang dapat dilakukan. Sebagai contoh adalah bahu tangan dan pergelangan tangan dapat berputar 380 derajat ke segala arah, siku tangan hanya dapat bergerak kurang dari 180 derajat, sedangkan persendian jari tangan pergerakannya hanya satu arah, sekitar 90 derajat.

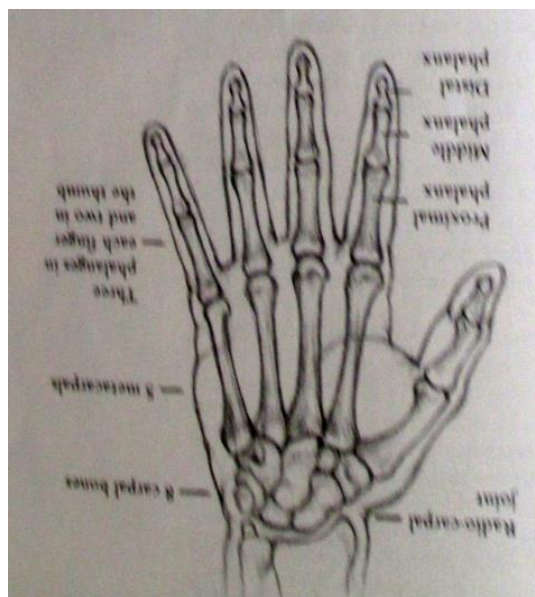


Gambar 149. Persendian pada pergelangan tangan  
Sumber: Anatomy and Figure Drawing by Louise Gordon

Pada bagian persendian lain seperti pada leher, punggung, panggul, kaki dan sebagainya harus juga diketahui pergerakan yang mungkin dapat dilakukan, dan seperti apa perubahan bentuknya.

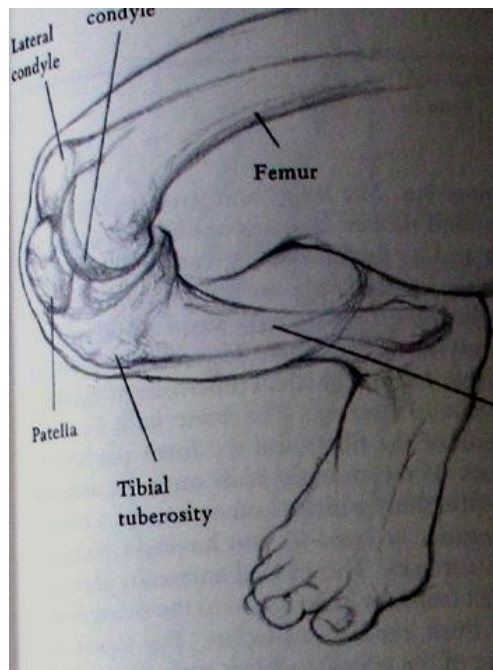


Gambar 150. Persendian pada siku-siku tangan  
Sumber: Anatomy and Figure Drawing by Louise Gordon

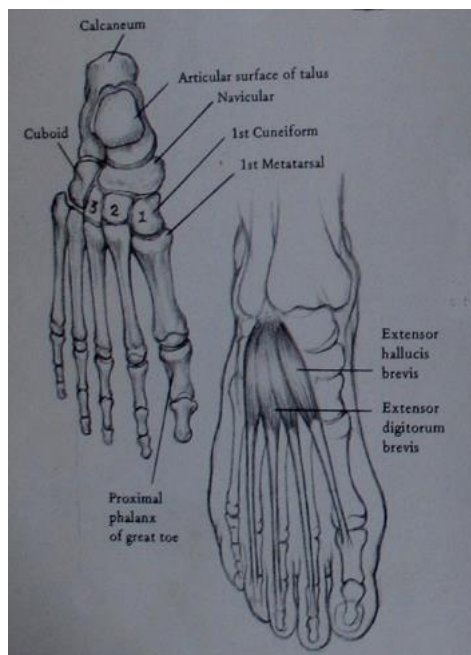


Gambar 151. Persendian pada telapak tangan  
Sumber: Anatomy and Figure Drawing by Louise Gordon



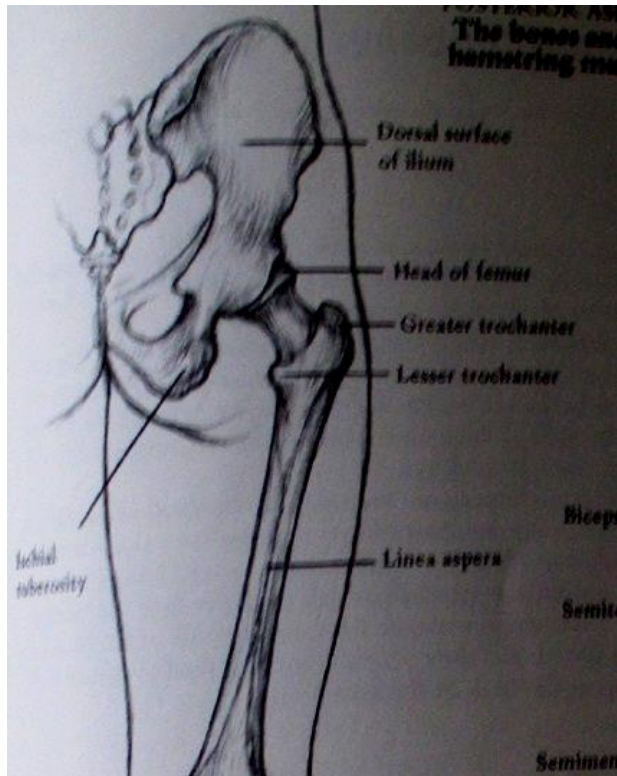


Gambar 152. Persendian pada lutut  
Sumber: Anatomy and Figure Drawing by Louise Gordon

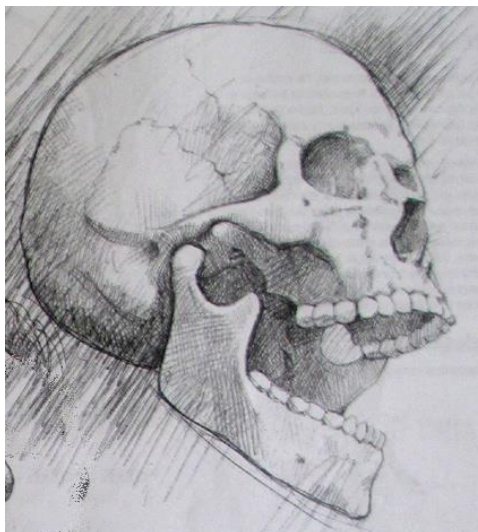


Gambar 153. Persendian pada telapak kaki  
Sumber: Anatomy and Figure Drawing by Louise Gordon





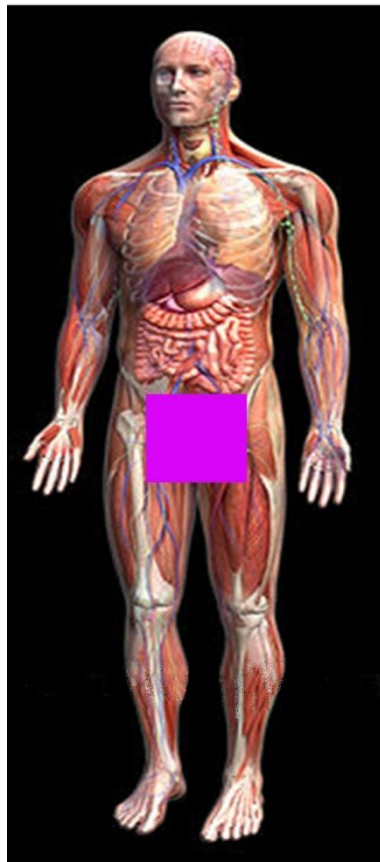
Gambar 154. Persendian pada pinggul  
Sumber: Anatomy and Figure Drawing by Louise Gordon



Gambar 155. Persendian pada mulut manusia  
Sumber: Drawing Human Anatomy by Giovanni Civardi

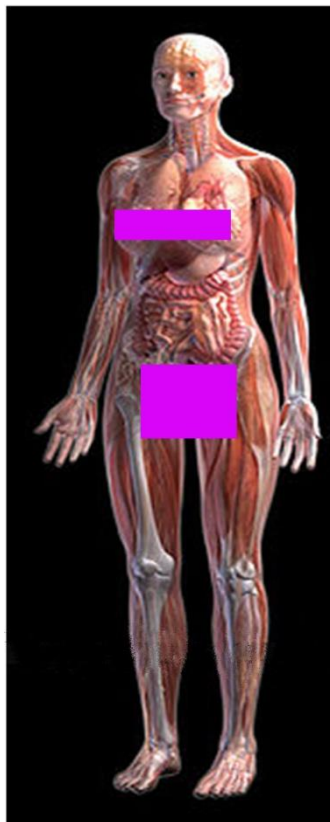
### 3. Anatomi Tubuh Manusia

Setelah mengetahui proporsi tubuh, struktur kerangka dan persendian yang ada pada tubuh manusia, maka ada satu hal lagi yang tidak kalah pentingnya untuk dipelajari agar dapat menambah kesempurnaan dalam menggambar manusia, yaitu anatomi tubuh manusia, atau sering disebut dengan istilah ilmu urai tubuh manusia. Anatomi tubuh manusia adalah ilmu yang mempelajari tentang struktur tubuh manusia. Istilah anatomi berasal dari bahasa Yunani “*ana*” yang berarti habis atau ke atas dan “*tomos*” yang berarti memotong atau mengiris. Anatomi adalah ilmu yang mempelajari struktur tubuh manusia dengan cara menguraikan tubuh manusia menjadi bagian yang lebih kecil, kemudian diuraikan lagi menjadi bagian yang paling kecil, dengan cara memotong atau megiris tubuh (manusia), kemudian diangkat, dipelajari, dan diperiksa menggunakan mikroskop.



Gambar 156. Anatomi tubuh manusia pada pria  
Sumber: Drawing Human Anatomy by GiovanniCivardi

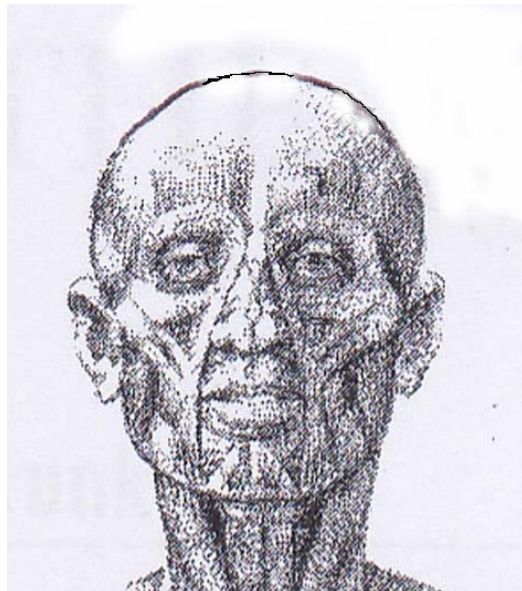
Namun untuk menggambar Anda tidak akan mempelajari sampai sedetil itu, karena menggambar pada hakekatnya hanya akan menggambarkan sisi luar pada permukaan kulit yang tampak oleh mata, yaitu berupa tonjolan-tonjolan keluar atau lekuk-lekukan masuk ke dalam yang ada di atas permukaan kulit yang membungkus tubuh manusia. Tonjolan keluar ataupun lekukan kedalam tersebut disebabkan karena adanya susunan jaringan yang berada di bawah permukaan kulit manusia, yang terdiri dari tulang, daging, otot, serta sel tubuh manusia. Susunan jaringan yang berada di bawah permukaan kulit manusia ini berpengaruh pada bentuk luar tubuh manusia. Hal inilah yang kemudian diwujudkan dalam bentuk gambar manusia.



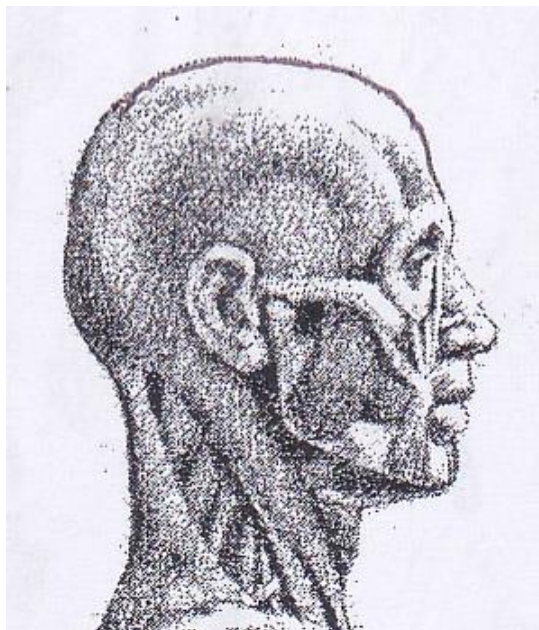
Gambar 157. Anatomi tubuh manusia pada wanita  
Sumber: Drawing Human Anatomy by GiovanniCivardi

Pada gambar di atas tampak jelas tonjolan keluar dan lekukan ke dalam pada anatomi tubuh manusia. Hal ini merupakan kira-kira gambaran apabila manusia dikuliti sehingga tampak jaringan di bawah permukaan kulit. Di bawah ini di sajikan beberapa contoh bagian-

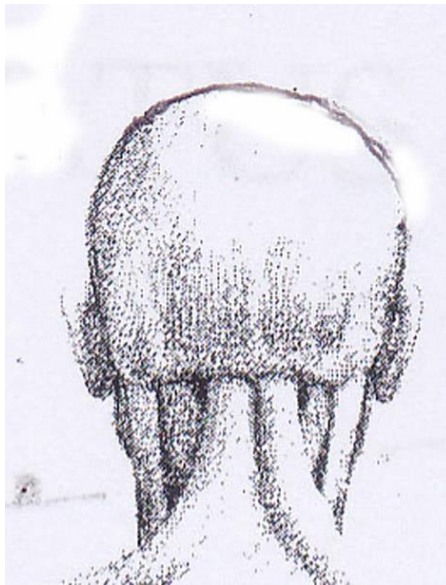
bagian penting tubuh manusia yang perlu diketahui oleh Anda untuk dapat menambah wawasan serta memberi bekal dasar dalam dapat menggambar manusia.



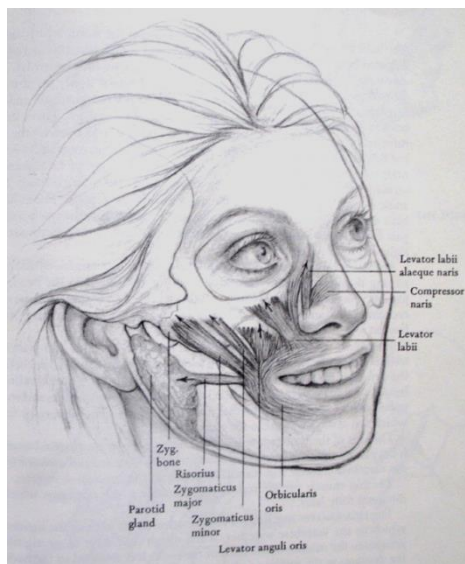
Gambar 158. Anatomi wajah pria dari depan  
Sumber: Drawing Human Anatomy by Giovanni Civardi



Gambar 159. Anatomi wajah pria dari samping  
Sumber: Drawing Human Anatomy by Giovanni Civardi



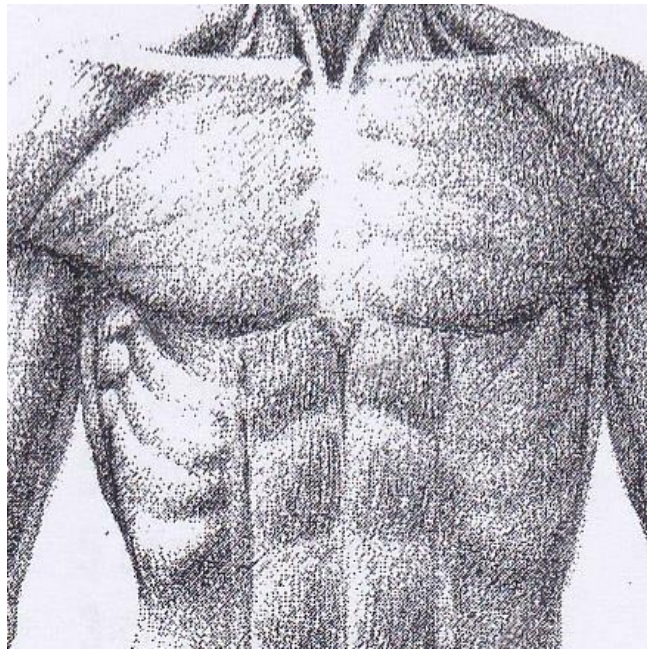
Gambar 160. Anatomi kepala dari belakang  
Sumber: Drawing Human Anatomy by Giovanni Civardi



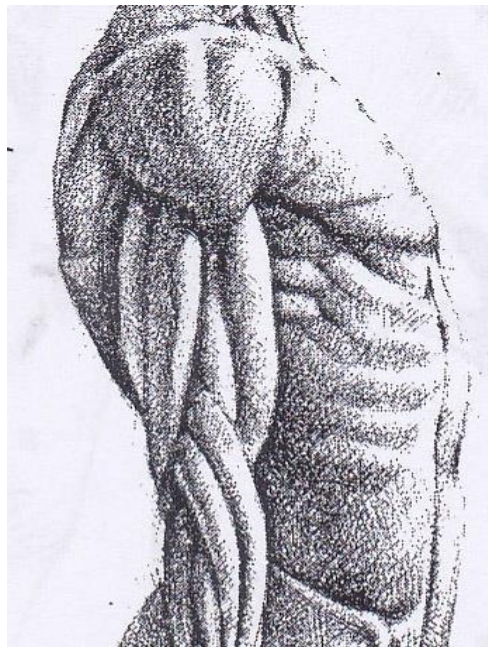
Gambar 161. Anatomi wajah wanita  
Sumber: Anatomy and Figure Drawing by Louise Gordon

Pada gambar anatomi wajah wanita di atas tampak ada penarikan otot-otot wajah ke atas apabila mulut tersenyum, sehingga dalam menggambar wajah dengan keadaan seperti ini harus memperhatikan perubahan bentuk anatomi pada pipi.

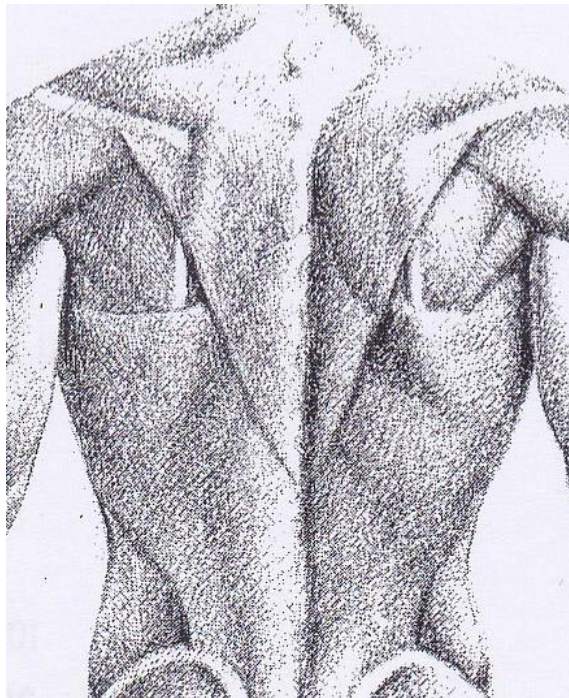




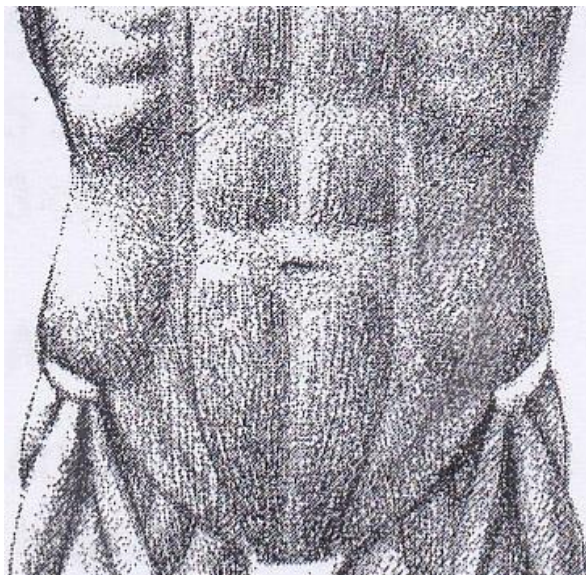
Gambar 162. Anatomi torso dari depan  
Sumber: Drawing Human Anatomy by Giovanni Civardi



Gambar 163. Anatomi torso dari samping  
Sumber: Drawing Human Anatomy by Giovanni Civardi

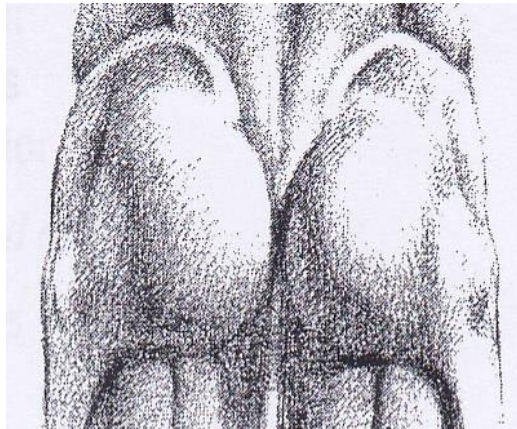


Gambar 164. Anatomi pada punggung  
Sumber: Drawing Human Anatomy by Giovanni Civardi

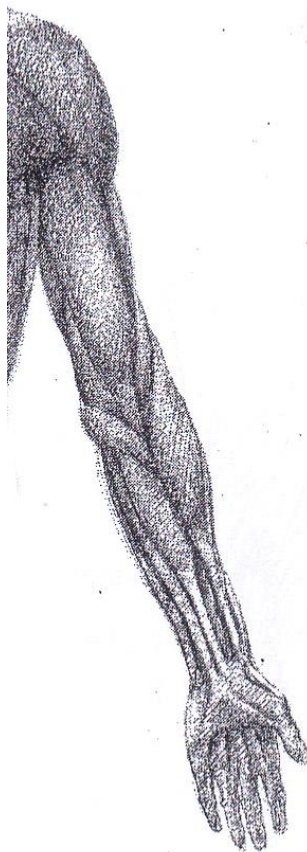


Gambar 165. Anatomi pada perut  
Sumber: Drawing Human Anatomy by Giovanni Civardi





Gambar 166. Anatomi pada pantat  
Sumber: Drawing Human Anatomy by Giovanni Civardi



Gambar 167. Anatomi pada lengan tangan dari arah belakang  
Sumber: Drawing Human Anatomy by Giovanni Civardi

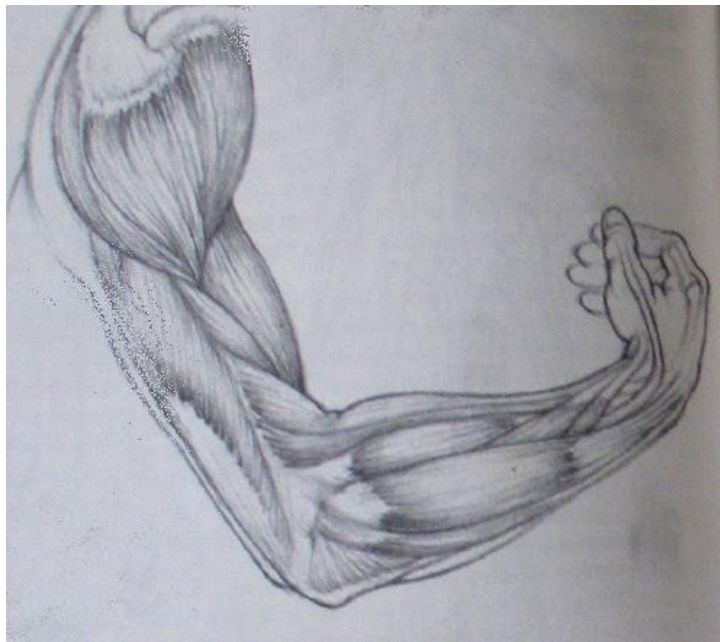




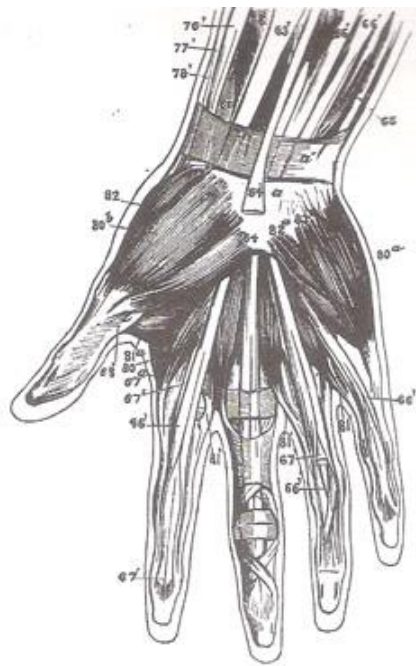
Gambar 168. Anatomi pada lengan tangan dari arah depan  
Sumber: Drawing Human Anatomy by Giovanni Civardi



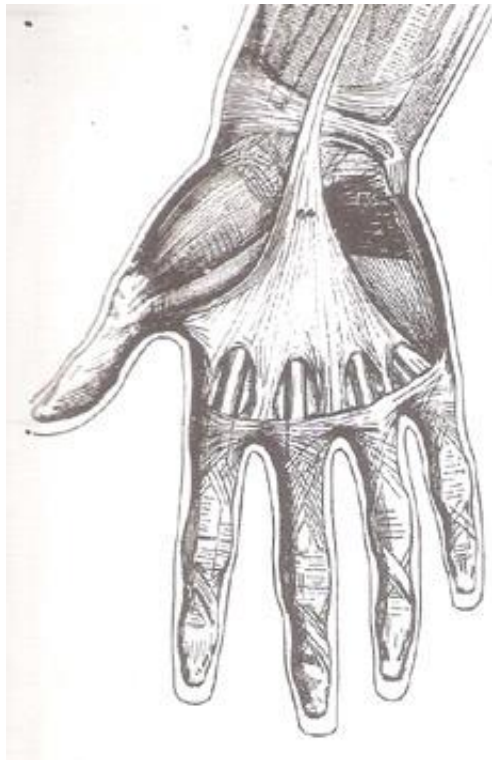
Gambar 169. Anatomi pada lengan tangan dari arah samping  
Sumber: Drawing Human Anatomy by Giovanni Civardi



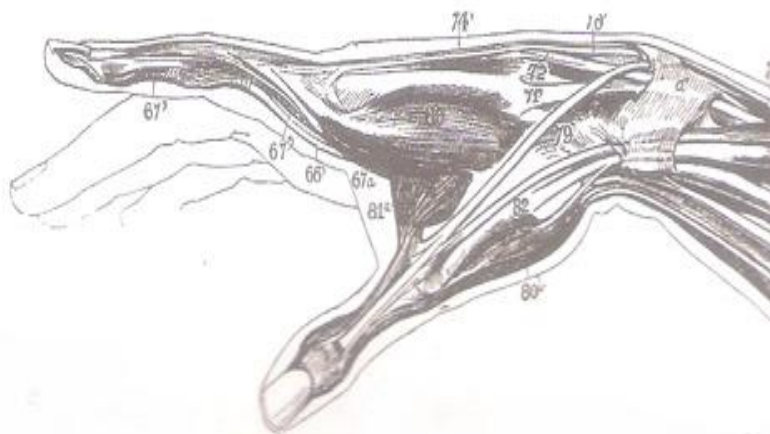
Gambar 170. Anatomi pada lengan posisi menekuk  
Sumber: Drawing Human Anatomy by Giovanni Civardi



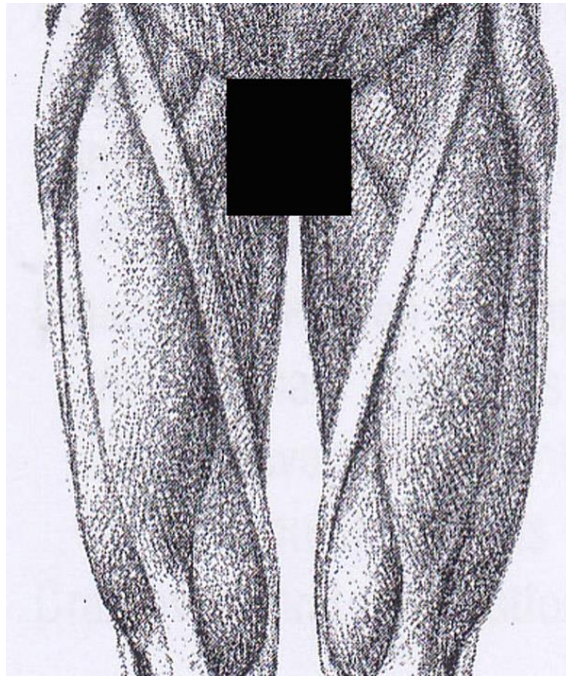
Gambar 171. Anatomi bagian depan telapak tangan  
Sumber: How to Draw and Paint Anatomy by Walter Foster



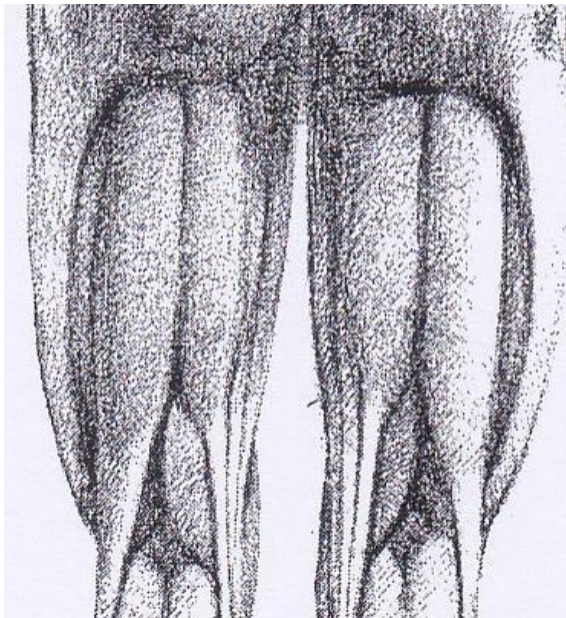
Gambar 172. Anatomi bagian dalam telapak tangan  
Sumber: How to Draw and Paint Anatomy by Walter Foster



Gambar 173. Anatomi bagian samping telapak tangan  
Sumber: How to Draw and Paint Anatomy by Walter Foster

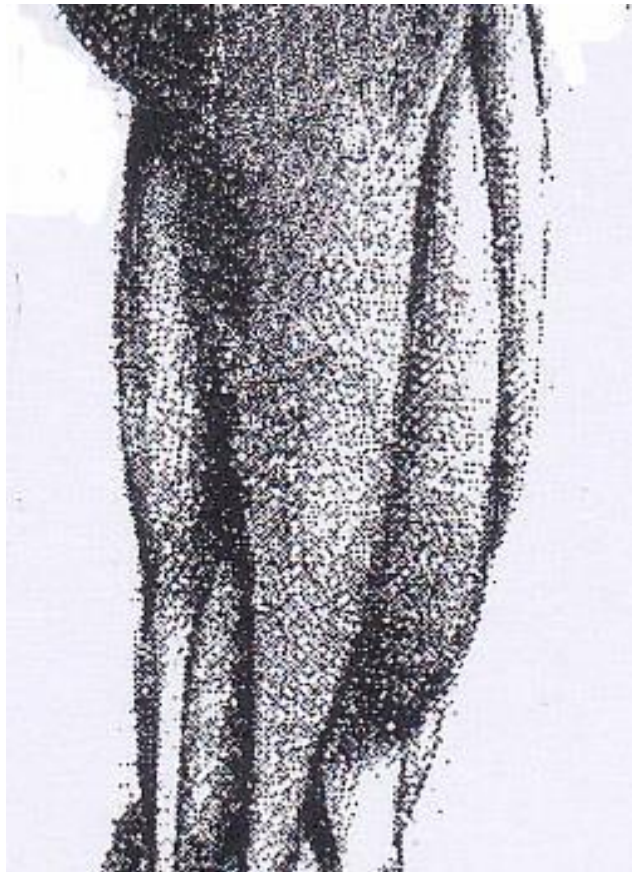


Gambar 174. Anatomi pada paha dilihat dari depan  
Sumber: Drawing Human Anatomy by Giovanni Civardi



Gambar 175. Anatomi pada paha dilihat dari depan  
Sumber: Drawing Human Anatomy by Giovanni Civardi

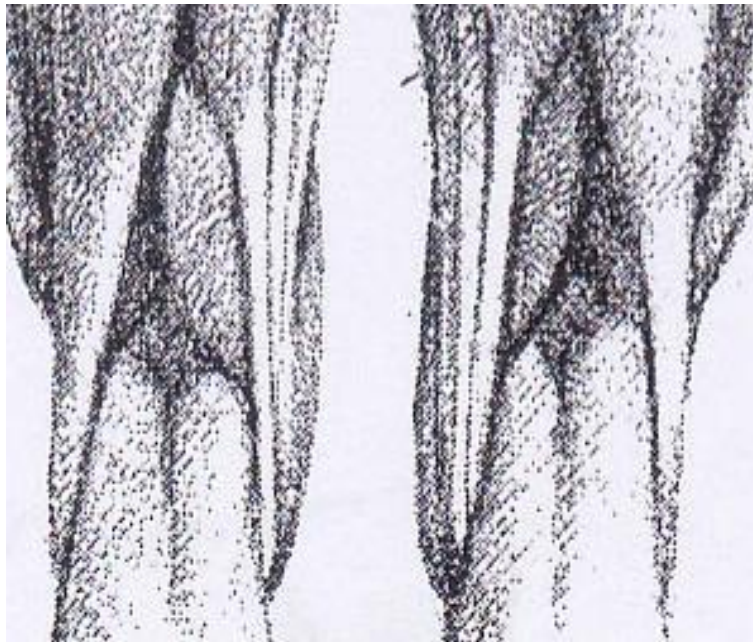




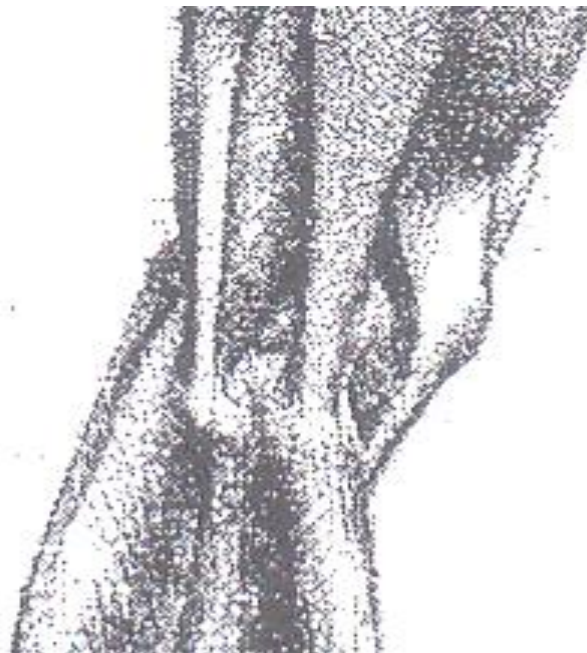
Gambar 176. Anatomi pada paha dilihat dari samping  
Sumber: Drawing Human Anatomy by Giovanni Civardi



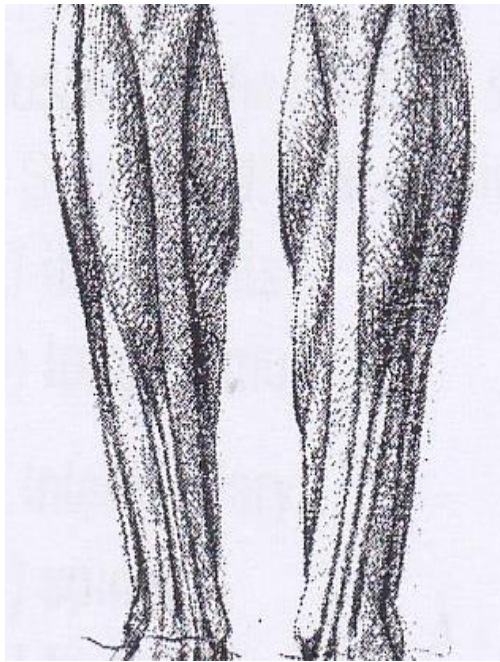
Gambar 177. Anatomi pada lutut dilihat dari depan  
Sumber: Drawing Human Anatomy by Giovanni Civardi



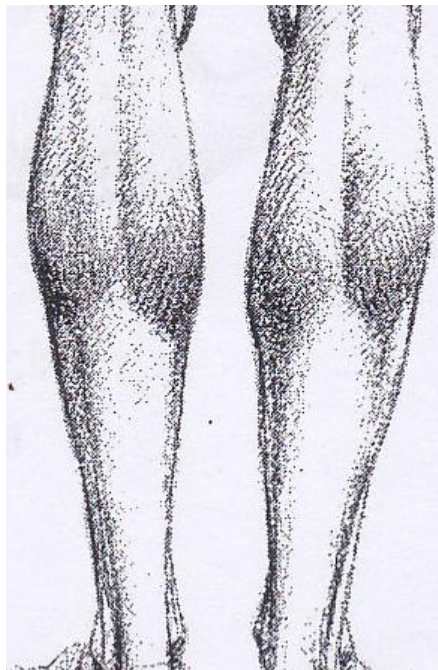
Gambar 178. Anatomi pada lutut dilihat dari depan  
Sumber: Drawing Human Anatomy by Giovanni Civardi



Gambar 179. Anatomi pada lutut dilihat dari samping  
Sumber: Drawing Human Anatomy by Giovanni Civardi

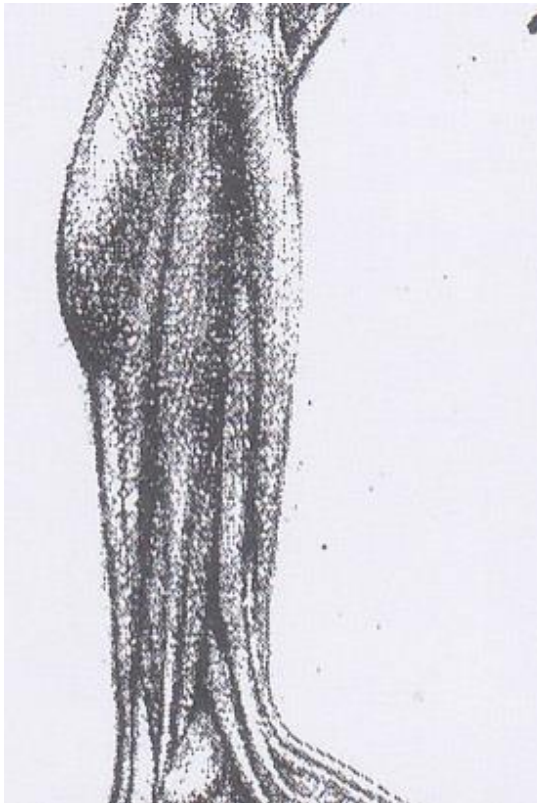


Gambar 180. Anatomi pada betis dari arah depan  
Sumber: Drawing Human Anatomy by Giovanni Civardi



Gambar 181. Anatomi pada betis dari arah belakang  
Sumber: Drawing Human Anatomy by Giovanni Civardi





Gambar 182. Anatomi pada betis dilihat dari samping  
Sumber: Drawing Human Anatomy by Giovanni Civardi

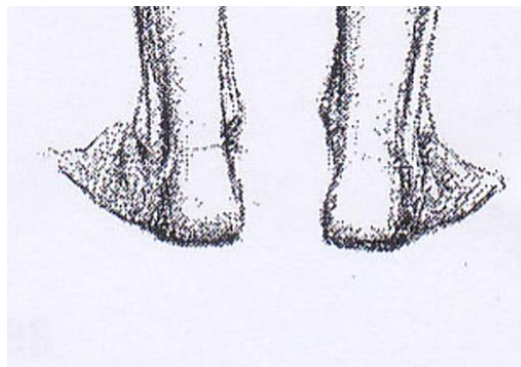


Gambar 183. Anatomi pada telapak kaki dilihat dari depan  
Sumber: Drawing Human Anatomy by Giovanni Civardi

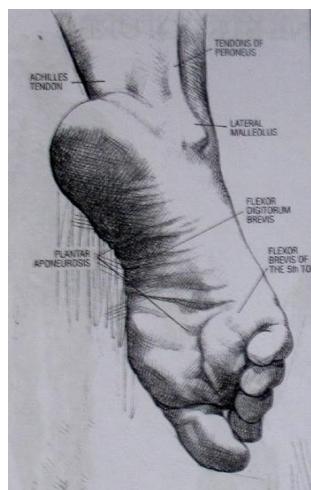




Gambar 184. Anatomi telapak kaki dari arah samping  
Sumber: Drawing Human Anatomy by Giovanni Civardi



Gambar 185. Anatomi telapak kaki dari arah belakang  
Sumber: Drawing Human Anatomy by Giovanni Civardi



Gambar 186. Anatomi pada bagian bawah telapak kaki  
Sumber: Drawing Human Anatomy by Giovanni Civardi

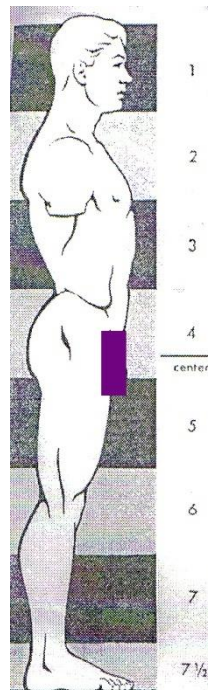
#### 4. Eksplorasi

##### a. Eksplorasi Proporsi Tubuh dengan Cara Meniru Gambar

Pada bagian ini akan diberikan panduan cara membuat sketsa proporsi tubuh manusia. Proporsi yang dipilih adalah proporsi tubuh manusia yang memiliki ukuran tujuh kali ukuran kepala sebagai acuannya. Adapun urutan langkah membuatnya adalah sebagai berikut:

##### 1) Mengamati gambar acuan

Dalam mengamati gambar acuan pertama-tama yang harus dilakukan adalah mengetahui ukuran proporsi tubuh manusia, yaitu tingginya menerapkan tujuh setengah (7,5) ukuran panjang kepala manusia. Yang kedua garis pusat tinggi manusia (center) kira-kira di atas kemaluan, kemudian setiap garis ukuran itu jatuhnya di mana, misalnya garis kedua jatuh pada puting susu pria, dan seterusnya. Pengamatan seperti ini diharapkan dapat mempermudah visualisasinya.

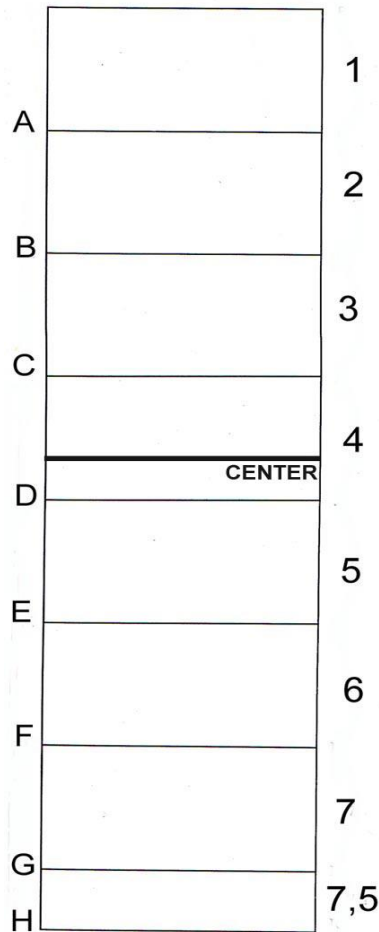


Gambar 187. Proporsi manusia acuan

Sumber: [http://www.softcom.net/users/kthen/Art\\_304/Art\\_304\\_html/Proportion.html](http://www.softcom.net/users/kthen/Art_304/Art_304_html/Proportion.html)

2) Membuat garis-garis bantu

Garis-garis bantu dibuat dengan menggunakan pensil grafit dengan tingkat kekerasan H (*Hard*), atau pensil mekanik, dibuat dengan tipis-tipis agar mudah dihapus setelah gambar sketsanya selesai. Membuat garis-garis bantu sebaiknya dilengkapi dengan notasi atau tanda agar mempermudah membuat-garis-garis bentuk proporsi tubuh manusia.



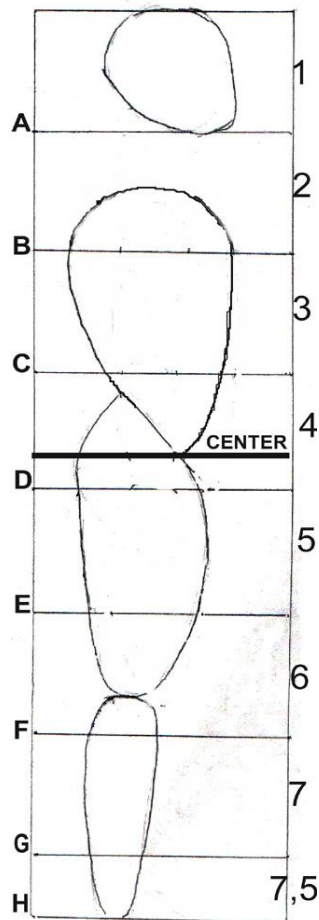
Gambar 188. Garis-garis bantu  
Sumber: Banu Arsana

Pada gambar di atas tampak bahwa garis *center* merupakan garis tengah atau poros dari tinggi keseluruhan dari garis-garis bantu atau *grid*. Hal ini dibuat untuk

menyesuaikan tinggi proporsi gambar manusia yang akan dibuat.

3) Membuat bentuk-bentuk oval

Membuat bentuk-bentuk oval menyerupai bentuk dasar dari kepala torso, pinggul, paha dan betis manusia. Ukuran besar dan kecilnya serta bentuk-bentuk oval yang dibuat menyesuaikan dan meniru bentuk dasar gambar acuan, sesuai dengan bagian-bagian tubuh manusia tersebut.



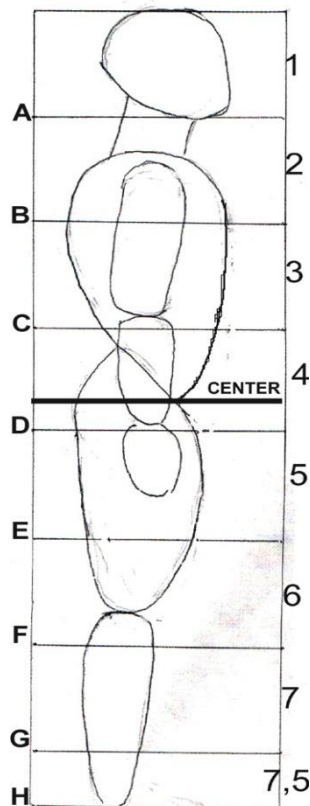
Gambar 189. Bentuk-bentuk oval menyerupai bagian-bagian tubuh manusia  
Sumber: Banu Arsana

Bentuk oval pertama dibuat paling atas merupakan tiruan bentuk dasar kepala manusia. Bentuk oval kedua di bawahnya dibuat lebih besar, yang merupakan tiruan bentuk gabungan torso dan perut. Bentuk oval ketiga merupakan

tiruan dari bentuk dasar gabungan pantat, pinggul dan paha, yang dibuat sedikit panjang dari pada oval kedua. Sedangkan bentuk oval keempat merupakan tiruan dari bentuk dasar betis manusia.

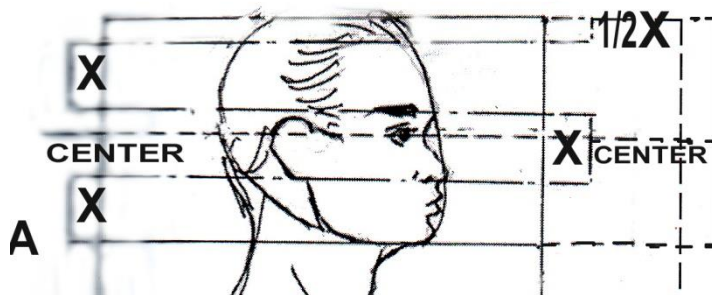
4) Membuat bentuk dasar leher dan lengan.

Kesan leher dibuat dengan cara membuat dua buah garis menyerupai angka 11. Kedua garis tersebut dibuat dengan sedikit miring ke arah kiri. Garis pertama dibuat dari dagu yang menyinggung garis A turun ke bawah miring ke kiri kira-kira membentuk sudut  $100^{\circ}$  (derajat) menyinggung bagian atas bentuk oval kedua. Sedangkan garis leher kedua dibuat sejajar dengan garis leher pertama dari bagian bawah belanga kepala menyentuh bagian atas oval kedua. Bentuk dasar tangan dibuat dengan tiga elips oval. Masing-masing oval disusun berurutan ke bawah. Pertemuan ketiga titik singgung membentuk dua buah persendian, yaitu sendi siku dan sendi pergelangan tangan.



Gambar 190. Menambahkan bentuk dasar leher dan tangan  
Sumber: Banu Arsana

5) Memperjelas profil wajah pada kepala

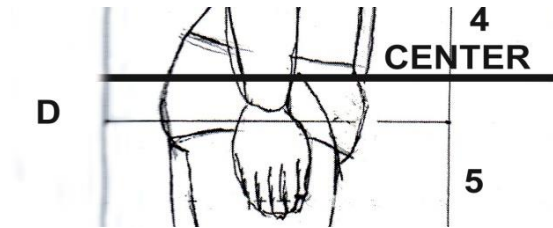


Gambar 191. Memperjelas profil wajah pada kepala  
Sumber: Banu Arsana

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembentukan agar profil wajah dapat dicapai dengan baik dan proporsional, antara lain :

- a) Membagi bidang oval  
Membagi bidang oval kepala menjadi empat (4) bagian, yaitu 3 buah bidang X dan  $\frac{1}{2} X$
- b) Letak mata  
Letak mata ada di tengah-tengah tinggi elip bentuk oval, yaitu terletak pada garis *center* dengan tanda garis putus-putus.
- c) Letak alis mata  
Alis mata terletak pada garis bawah bidang X1
- d) Letak hidung  
Hidung terletak pada garis bawah bidang X2, atau garis atas bidang X3
- e) Letak rambut  
Letak rambut yang tumbuh di kening terletak pada garis bawah bidang  $\frac{1}{2} X$

6) Memperjelas bentuk tangan



Gambar 192. Memperjelas bentuk tangan  
Sumber: Banu Arsana

7) Memperjelas bentuk kaki

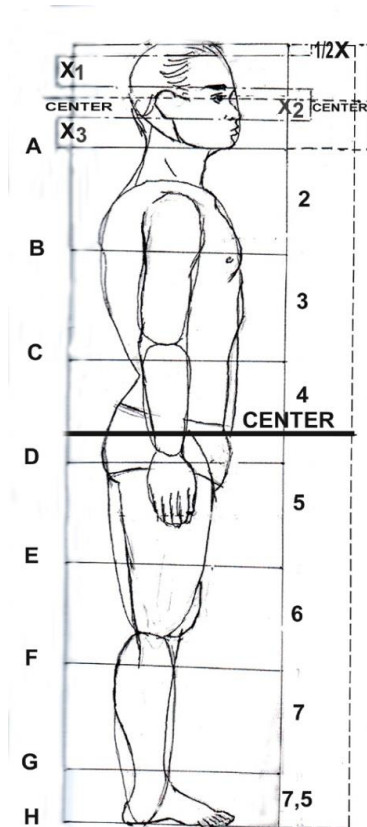
Bentuk kaki terlihat dari samping, letaknya ada pada area diantara garis G dan H



Gambar 193. Memperjelas bentuk kaki  
Sumber: Banu Arsana

8) Hasil yang diperoleh





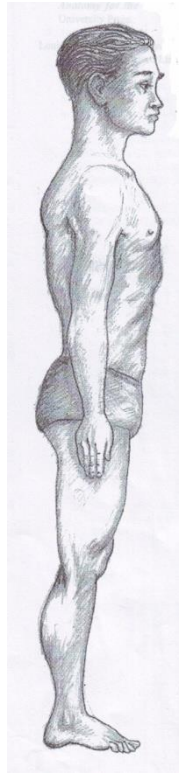
Gambar 194. Sketsa kasar proporsi tubuh manusia  
Sumber: Banu Arsana

9) Menghapus garis yang tidak diperlukan



Gambar 195. Hasil sketsa proporsi tubuh manusia  
Sumber: Banu Arsana

## 10) Membuat kesan volume objek



Gambar 196. hasil akhir proporsi tubuh manusia  
Sumber: Banu Arsana

### b. Eksplorasi Proporsi Tubuh Manusia dari Model

Berikut ini panduan membuat sketsa proporsi tubuh manusia dengan cara menghadapi model secara langsung, yaitu *setting* menggambar model manusia oleh mahasiswa Politeknik Seni Yogyakarta, yang diselenggarakan di studio Seni Lukis PPPPTK-SB Yogyakarta.

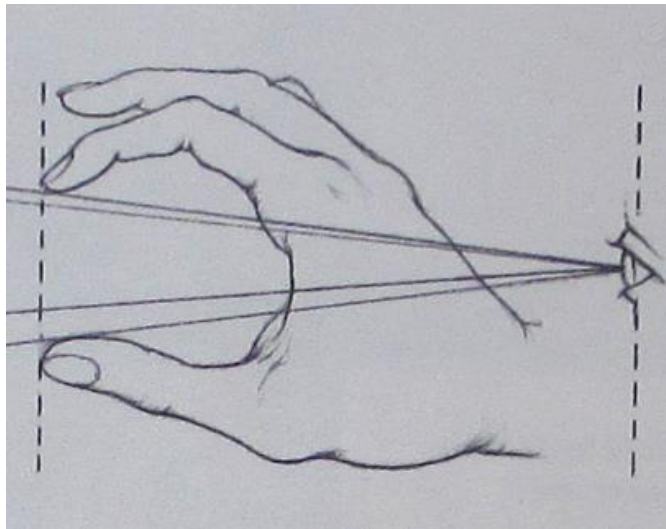


Gambar 197. Menggambar model manusia  
Sumber: Banu Arsana

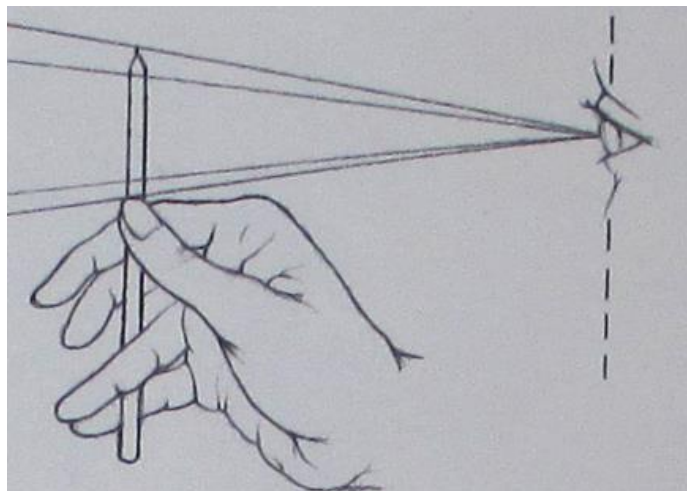
Model yang dipilih adalah laki-laki dengan posisi berdiri. Dilihat dari pandangan depan, model berdiri di atas meja sehingga semua bagian tubuh dapat terlihat oleh semua mahasiswa yang akan menggambarnya. Adapun cara membuatnya adalah sebagai berikut :

1) Mengamati model

Mengamati model sama halnya seperti mengamati gambar acuan pada bagian yang telah diberikan sebelumnya, yaitu mengetahui ukuran proporsi tubuh manusia. Caranya adalah dengan memperkirakan ukuran tinggi proporsi tubuhnya. Ada dua macam cara, yang pertama sangat sederhana dan praktis, yaitu menggunakan jari-jari tangan kita sebagai alat ukurnya, yaitu ibu jari dan jari telunjuk yang direntangkan dan diarahkan ke objek yang digambar, sedangkan cara yang kedua adalah dengan menggunakan alat bantu pensil, atau kuas, atau mistar, yang diarahkan ke objek yang akan digambar. Berikut ini diperlihatkan kedua cara mengukur proporsi tubuh manusia dengan cara memperkirakan ukuran tubuh manusia tersebut.



Gambar 198. Mengukur proporsi tubuh dengan alat bantu pensil  
Sumber: Banu Arsana



Gambar 199. Mengukur proporsi tubuh dengan jari-jari tangan  
Sumber: Banu Arsana

Kedua cara pada gambar di atas adalah bagaimana memperkirakan ukuran proporsi tubuh manusia yang sering dilakukan. Kali ini akan dicoba cara yang pertama, yaitu dengan menggunakan jari-jari tangan. Cara yang kedua akan diperagakan pada Modul dengan judul *Seni Lukis Realis Kelas XI semester 1, pada halaman 85 tentang Melukis Realis Alam Benda*. Berikut ini cara praktisnya:



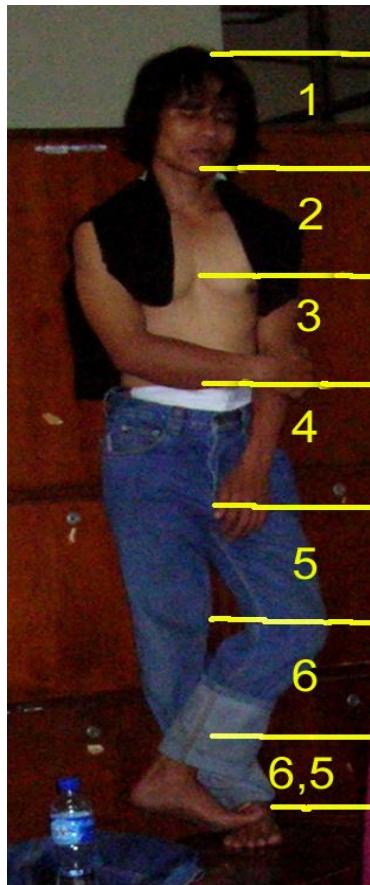
Gambar 200. Mengukur tinggi kepala dengan jari-jari tangan  
Sumber: Banu Arsana

Ukuran tinggi kepala diukur dari dagu sampai ubun-ubun kepala manusia. Ukuran menggunakan jari-jari tangan ini akan dijadikan acuan untuk mengukur proporsi tubuh secara keseluruhan berdasarkan kelipatan tinggi kepala.



Gambar 201. Mengukur tinggi kepala dengan jari-jari tangan  
Sumber: Banu Arsana

Usahakan rentangan jari-jari tangan jangan berubah-ubah, kemudian diukur mulai dari dagu ke bawah secara berurutan terus menerus dengan acuan ukuran tersebut sampai tumit kaki. Hasilnya akan diperoleh *grid* ukuran proporsi tubuh manusia sebagai berikut.



Gambar 202. Hasil akhir ukuran proporsi tubuh manusia

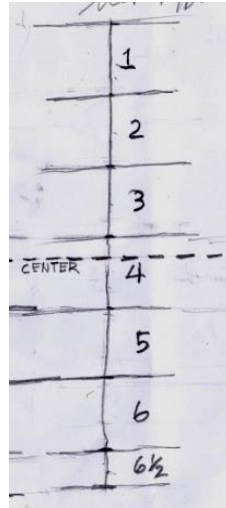
Sumber: Banu Arsana

Hasil yang diperoleh adalah berupa *grid* ukuran proporsi tubuh manusia, yaitu kira-kira enam setengah kelipatan tinggi kepala. Kemampuan memperkirakan ukuran proporsi manusia ini akan dapat terbentuk dengan sendirinya apabila sering dilakukan secara berulang-ulang.

## 2) Membuat garis-garis bantu

Setelah mengetahui dengan pasti proporsi tubuh manusia yang akan digambar, maka langkah berikutnya adalah membuat garis-garis bantu ukuran proporsi tubuh manusia tersebut. Lihatlah gambar di bawah ini:

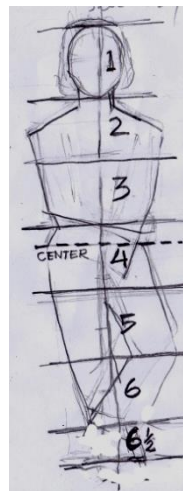




Gambar 203. Garis-garis bantu ukuran proporsi tubuh manusia  
Sumber: Banu Arsana

Garis-garis bantu dibuat dengan ukuran kelipatan  $6\frac{1}{2}$ , dengan garis putus-putus sebagai *center* atau porosnya.

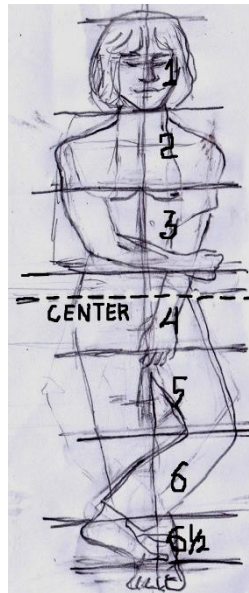
3) Membuat sketsa struktur tubuh manusia



Gambar 204. Sketsa struktur tubuh  
Sumber: Banu Arsana

Garis paling atas adalah letak ubun-ubun, garis paling bawah adalah letak tumit kaki, garis putus-putus *center* sebagai poros, terletak di antara pusar dan kelamin manusia,

4) Membuat sketsa bentuk tubuh manusia



Gambar 205. Sketsa bentuk tubuh  
Sumber: Banu Arsana

5) Menghapus garis-garis yang tidak diperlukan



Gambar 206. Hasil akhir sketsa model manusia  
Sumber: Banu Arsana

Berikut ini adalah beberapa sketsa eksplorasi dan gambar manusia dalam berbagai posisi dan gerak tubuh manusia, yang dibuat baik secara langsung menghadapi model ataupun secara imajiner tanpa menggunakan model.



Gambar 207. Sketsa model penjual jamu  
Sumber: Banu Arsana



Gambar 208. Sketsa anak sedang tidur karya Firman  
Sumber: Koleksi Studio Lukis PPPPTKSB Yogyakarta



Gambar 209. Sketsa wanita duduk merunduk  
Sumber: Koleksi Studio Lukis PPPPTKSB Yogyakarta



Gambar 210. Sketsa wanita sedang santai  
Sumber: Koleksi Studio Lukis PPPPTKSB Yogyakarta



Gambar 211. Sketsa orang sedang berbaring karya Ahmad Rifai  
Sumber: Koleksi Studio Lukis PPPPTKSB Yogyakarta



Gambar 212. Model wanita, karya mahasiswa Poliseni Yogyakarta  
Sumber: Koleksi Studio Lukis PPPPTKSB Yogyakarta



Gambar 213. Gambar model pria, karya mahasiswa Poliseni Yogyakarta  
Sumber: Koleksi Studio Lukis PPPPTKSB Yogyakarta



Gambar 214. Gambar model wanita, karya peserta Diklat Kreativitas  
Sumber: Koleksi Studio Lukis PPPPTKSB Yogyakarta



c. Eksplorasi Anggota Tubuh Manusia



Gambar 215. Gerak tangan 1  
Sumber: Banu Arsana



Gambar 216. Gerak tangan 2  
Sumber: Banu Arsana



Gambar 217. Gerak tangan 3  
Sumber: Banu Arsana

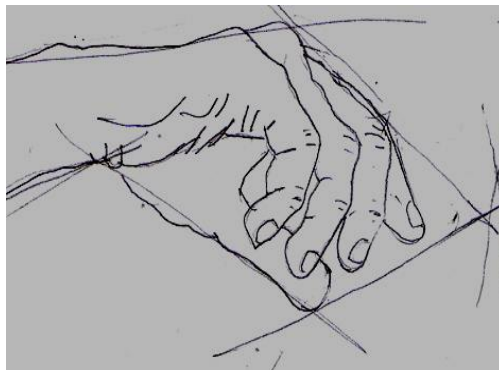




Gambar 218. Gerak tangan 4  
Sumber: Banu Arsana



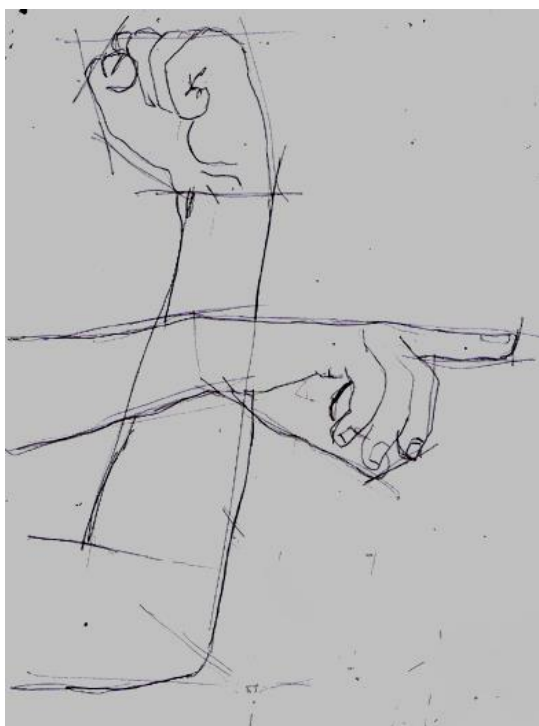
Gambar 219. Gerak tangan 5  
Sumber: Banu Arsana



Gambar 220. Gerak tangan 6  
Sumber: Banu Arsana



Gambar 221. Gerak tangan 7  
Sumber: Banu Arsana

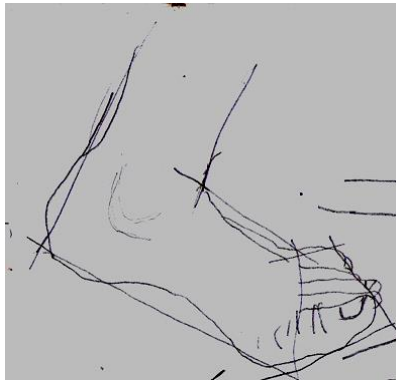


Gambar 222. Gerak tangan 8  
Sumber: Banu Arsana



Gambar 223. Berbagai gerak tangan  
Sumber: Karya Bakri Salim peserta Diklat Kreativitas

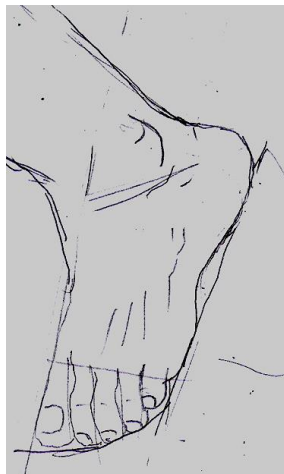
Gambar di atas adalah karya Bakri Salim, peserta Diklat Kreativitas di Pusat Pengembangan Guru Kesenian (PPPGK) Yogyakarta tahun 1994, yang sekarang berubah nama menjadi Pusat Pemberdayaan dan Pemberdayaan Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Seni dan Budaya (PPPPTK-SB) Yogyakarta. Sketsa tersebut merupakan hasil eksplorasi sketsa bentuk tangan dengan berbagai gerakan dan posisi, digambar secara langsung dan spontanitas oleh peserta, dengan menggunakan tangan kirinya sendiri sebagai model acuannya.



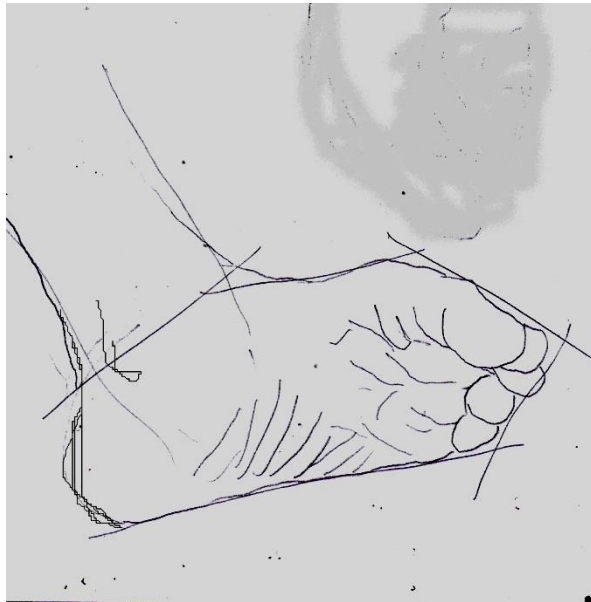
Gambar 224. Gerak kaki 1  
Sumber: Banu Arsana



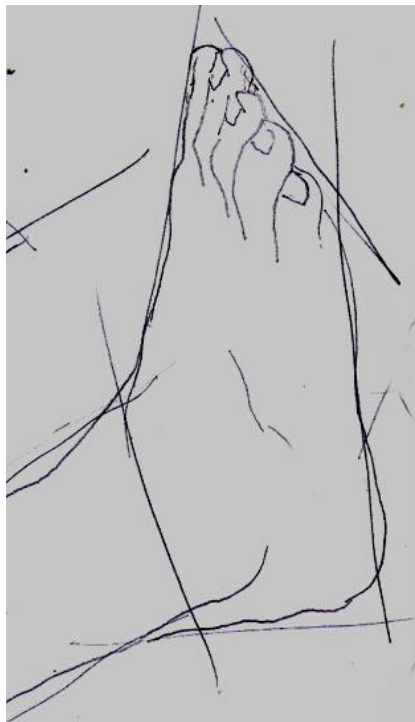
Gambar 225. Gerak tangan 2  
Sumber: Banu Arsana



Gambar 226. Gerak tangan 3  
Sumber: Banu Arsana



Gambar 227. Gerak tangan 4  
Sumber: Banu Arsana



Gambar 228. Gerak tangan 6  
Sumber: Banu Arsana



Gambar 229. Gerak tangan  
Sumber: Dasril peserta Diklat Dasar-Dasar Kekriyaan

Gambar di atas dibuat oleh Dasril peserta Diklat Dasar-Dasar Kekriyaan dengan cara meniru dari foto kaki dan tangan manusia, dengan menggunakan bahan pensil warna di atas kertas gambar ukuran A4. Gambar yang dibuat dengan proporsi, bentuk, serta detail kerut-kerut permukaan kulit tangan dan kaki secara realis, sehingga dapat menggambarkan anatomi tangan dan kaki dengan jelas dan wajar.

##### 5. Bahan dan Alat yang Digunakan

Pada modul ini diberikan panduan cara menggambar manusia menggunakan teknik basah. Bahan yang akan digunakan ada dua jenis, yaitu cat air di atas kertas gambar, dan cat minyak di atas

kanvas. Berikut ini penjelasan singkat mengenai kedua bahan tersebut, serta alat yang digunakan.

a. Cat Air

Cat air atau sering disebut dengan *Water Colour* adalah bahan cat untuk menggambar atau melukis dengan menggunakan pengencer air. Bahan utama cat air berupa pigmen halus atau serbuk warna (*dye*) yang dicampur dengan *gum arabic* sebagai bahan baku, serta gliserin atau madu untuk menambah kekentalan dan daya rekat pigmen warna ke permukaan bidang gambar. Pada umumnya bahan cat air dipakai untuk menggambar atau melukis menggunakan kuas lancip yang lembut bulunya. Dalam penerapannya bahan cat air untuk menggambar lebih cocok untuk teknik *Aquarel* atau transparan yaitu banyak menggunakan air sedikit cat. Hal ini disebabkan cat air memiliki sifat transparan. Warna-warna cat air tidak dapat saling menutupi terhadap warna yang lain. Penjelasan lebih lengkap dan rinci diberikan pada bahan ajar modul kelas XI semester 1, dengan judul modul *Seni Lukis Realis*.



Gambar 230. Warna-warna cat air  
Sumber foto: Banu Arsana

b. Kertas Gambar

Kertas gambar merupakan media utama untuk menggambar dan melukis dengan menggunakan cat air. Jenis



kertas yang paling tepat untuk menggambar atau melukis adalah *Aquarelle Paper* atau kertas *Aquarel*, namun harganya mahal dan hanya tersedia di toko khusus penyedia alat-alat dan bahan melukis. Untuk kalangan pelajar tingkat SMK disarankan dapat menggunakan kertas Padalarang atau kertas manila putih.



Gambar 231. Kertas *Aquarel*

Sumber foto: <http://www.h3.dion.ne.jp/~aqua21/gazai-eng.htm>



Gambar 232. Kertas Padalarang, warna putih kecoklatan

Sumber foto: Banu Arsana



Gambar 233. Kerta Manila  
Sumber foto: Banu Arsana

### c. Pensil

Pensil grafit sangat tepat digunakan untuk membuat sketsa dalam menggambar/melukis dengan media cat air. Ada berbagai tingkatan kekerasan dan kelunakan dari pensil, mulai dari yang keras (*hard*) ditandai dengan simbol H, sedang (*medium*) ditandai dengan huruf HB, dan lunak (*soft*) ditandai dengan simbol huruf B. Pada umumnya untuk membuat sketsa digunakan pensil yang lunak, misalnya B1 atau B2 agar bekas goresannya tidak melukai kertas kalau nantinya dihapus dengan karet penghapus. Untuk mempermudah agar tidak selalu harus meruncingkan pensil, dapat digunakan *mechanical pencil* yang dapat diisi dengan tingkat kekerasan isi pensil tersebut di atas. *Mechanical pencil* dengan ukuran *diameter* garis tengah 0,7 mm atau 0,9 mm lebih baik dari pada ukuran 0,5 mm. karena ukuran *diameter* yang terakhir ini lekas patah sehingga mengganggu konsentrasi menggambar.



Gambar 234. Pensil grafit  
Foto: Banu Arsana



Gambar 235. Foto pensil grafit mekanik  
Sumber foto: <http://www.atk.co.id/product.php?category=45>

#### d. Karet Penghapus

Karet penghapus digunakan untuk menghapus goresan pensil yang tidak dikehendaki, sehingga sebaiknya memakai karet penghapus dari jenis yang lunak. Karet penghapus ini dipotong diagonal agar dapat digunakan untuk menghapus daerah-daerah yang sempit.



Gambar 236. Karet Penghapus.  
sumber Foto: Banu Arsana

#### e. Kuas Cat Air

Kuas cat air memiliki bentuk dan ukuran yang berbeda-beda baik pada ujung kuas maupun tangkai pegangannya. Perbedaan bentuk dan ukuran kuas disesuaikan dengan fungsi masing-masing kuas. Kuas cat air terbagi atas dua bentuk utama, yaitu berujung runcing dan rata. Kuas berujung runcing biasanya berseri 0 hingga 12, namun ada merk tertentu sampai 24 tergantung pada jenisnya. Kuas berujung runcing yang berukuran besar dan sedang digunakan untuk menggambar/lukisan secara keseluruhan dan pada bagian gambar dengan area bidang gambar yang luas, sedangkan kuas berujung runcing dan berukuran kecil digunakan untuk menggambar/melukis gambar secara rinci dan detail. Kuas berujung rata digunakan untuk menyapukan warna secara luas dan merata pada lukisan. Biasanya kuas ini berukuran sesuai dengan lebarnya, dari 3 mm hingga 38 mm atau lebih besar lagi.



Gambar 237. Foto kuas cat air

Sumber foto: <http://miniaturetim.blogspot.com/2012/08/when-to-buy-better-brush.html>

f. Palet Cat Air

Palet cat air digunakan untuk mencampur cat dengan air. Pilih palet yang dibuat dari plastik dan dijual di toko-toko alat gambar. Ciri palet cat air adalah adanya sekat-sekat ruang pencampur cat dan air, sedangkan palet cat minyak tidak ada.



Gambar 238. Palet cat air

Sumber foto: <http://www.artsupplies.co.uk/cat-watercolour-palettes.htm>

g. Botol Penampung Air

Untuk menampung air yang bersih, gunakan botol transparan, yang mudah untuk dikontrol apakah air betul-betul bersih apa tidak. Sebaiknya botol terbuat dari bahan plastik, dan memiliki tutup kedap air sehingga tidak mudah pecah bila tersentuh tangan, dan tidak membuat genangan air di sekitar area kerja ataupun di atas gambar. Letakkan botol penampung air di tempat yang aman dan terjangkau tangan, sehingga mudah diambil ketika sewaktu-waktu dibutuhkan.



Gambar 239. Botol kecil bertutup sebagai penampung air bersih  
Sumber foto: <http://ptasiapramulia.indonetwork.co.id/1173897>

h. Cawan Pembilasan

Cawan pembilasan adalah cawan yang akan digunakan untuk membilas atau membersihkan kuas setiap akan mengganti warna atau kalau akan berhenti melukis. Cawan-pembilasan yang berdiameter 12 cm dan tinggi 15 cm sangat cocok dipakai.



Gambar 240. Cawan untuk mencuci kuas.  
Foto: Banu Arsana

i. Pipet Pengambil Air

Pilih pipet berukuran 1 ml, yaitu jenis pipet yang sering dijual di apotik dengan pangkal penyedot dari karet yang dipijit. Pipet digunakan untuk mengisap air dan menambah air bersih dari pipet tersebut ke dalam palet-pencampuran atau baki pada waktu mencampur cat air.



Gambar 241. Pipet  
Sumber foto: <http://onemedhealthcare.com/products>.

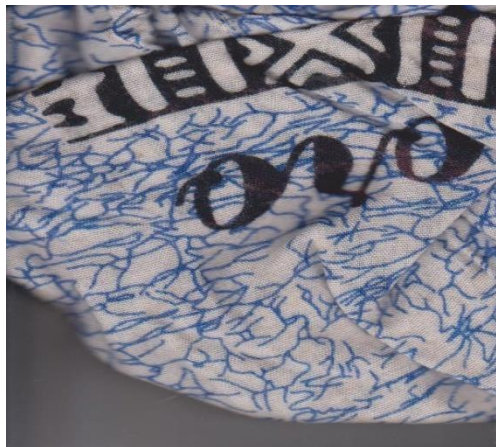


j. Papan Landasan

Selama dalam proses melukis dengan media cat air, Anda dapat menggunakan papan landasan yang terbuat dari tripleks dengan ukuran 40 cm x 50 cm yang dapat digerakkan secara bebas. Papan landasan ini bahkan dapat Anda putar di atas meja atau di atas pangkuanmu. Dengan demikian bila perlu, gambar dapat kamu miringkan atau Anda putar ke segala arah sesuai dengan yang Anda perlukan untuk mempermudah waktu menggambar.

k. Kain Lap

Untuk membersihkan dan mengeringkan kuas pada waktu melukis dengan cat air Anda perlu juga menyiapkan sebuah lap. Lap dari kain katun atau kaos T-shirt usang yang mempunyai daya serap yang baik terhadap air sangat diperlukan untuk menyerap air yang terlalu banyak yang menggantung pada kuas. Jangan memijit dan menarik kuas dengan lap karena akan merusak kuas. Kuas cat minyak dapat diperlakukan seperti itu, tetapi kuas cat air tidak. Kuas yang mengandung banyak air cukup disapukan pada kain lap.



Gambar 242. Kain Lap.  
Foto: Banu Arsana

l. Air

Air yang digunakan untuk mencampur cat air adalah air yang betul-betul bersih. agar hasilnya dapat cerah. Air dapat diambil dari sumur atau dari PDAM.

m. Cat Minyak

Cat minyak untuk menggambar atau melukis merupakan cat yang terbuat dari partikel-partikel pigmen warna yang diikat dengan media minyak sebagai pengikat pigmen warna. Salah satu sifat cat minyak adalah lama keringnya, karena menggunakan media minyak. Dibandingkan dengan cat air, warna-warna cat minyak lebih cerah. Cat minyak juga memiliki sifat *Opaque*, artinya warna-warna cat dapat saling menutupi cat yang ada di bawahnya, bahkan warna-warna muda dapat menutupi warna yang lebih tua di bawahnya. Sifat lain dari cat minyak adalah baunya yang sangat menyengat, sehingga sering mengakibatkan gangguan pernapasan pada pengguna cat tersebut. Banyak seniman profesional beralih menggunakan atau lebih senang menggunakan cat akrilik.

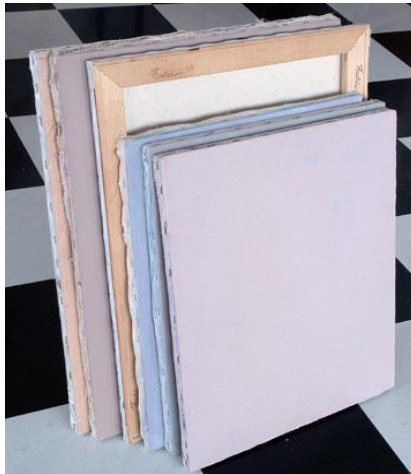


Gambar 243. Cat minyak dalam tube

Sumber : <http://www.oil-painting-for-beginners.com/oil-paint.html>

n. Kanvas

Kanvas digunakan sebagai media bidang gambar untuk melukis dengan cat akrilik dan cat minyak. Kanvas harus dibentang di atas kayu span ram. Berikut ini adalah contoh beberapa kanvas yang telah dibentang dan siap digunakan.



Gambar 244. Kanvas

Sumber: <http://www.guidetooilpainting.com/paintCanvas.html>

o. Palet Cat Minyak

Palet cat minyak bentuknya lebih sederhana bila dibandingkan dengan palet cat air, karena tak ada sekat-sekat pembatas untuk mencampur warna. Biasanya bahannya terbuat dari papan triplek, atau *hard board*, atau plastik.



Gambar 245.

Mencampur beberapa warna di dalam palet

Sumber: <http://artaddictclub.blogspot.com>

p. Minyak Cat

Minyak cat khusus untuk menggambar dan melukis banyak tersedia di toko-toko alat gambar. Ada berbagai jenis minyak cat yang dikemas dalam botol, mulai dari minyak cat jenis *Medium Varnishes, Solvent, Primer, Drying and Semi-Drying*, serta *Moisturisers*. Masing masing jenis minyak ini memiliki fungsi dan kegunaan sendiri-sendiri, antara lain sebagai berikut :

1) *Medium Oil*

*Medium oil* merupakan bahan tambahan untuk mengembangkan karakteristik warna cat. Minyak jenis *Medium Oil* ini memiliki berbagai fungsi antara lain merubah kecepatan kekeringan, memperhalus permukaan, membuat/modifikasi tekstur, mencairkan atau mengencerkan kekentalan cat minyak,

2) *Solvent Oil*

Minyak jenis *Solvent Oil* ini digunakan sebagai cairan pembersih peralatan menggambar/melukis seperti kuas dan palet dari sisa-sisa cat seusai proses menggambar.

3) *Primer Oil*

Minyak jenis *Primer Oil* ini dapat digunakan untuk menggambar/melukis dengan cat minyak di atas berbagai permukaan, seperti *metal, hardwood, plywood*, kertas, kanvas dan sebagainya. Menggunakan oil ini cat akan mengering dalam 24 jam.

4) *Drying and Semi-Drying Oil*

Minyak jenis *Drying dan Semi Drying Oil* ini digunakan untuk memodifikasi pengaturan waktu kecepatan pengeringan cat minyak sehingga dapat konsisten.

5) *Varnishes Oil*

*Varnishes Oil* adalah lapisan yang dapat melindungi permukaan lukisan yang sudah selesai. Lapisan ini dapat melindungi lukisan dari berbagai kotoran seperti debu, jamur, lemak. Penambahan lapisan *varnishes oil* ini dilakukan setelah lukisan betul-betul kering kira-kira 6 – 12 bulan.

q. Kuas Cat Minyak

Berbeda dengan kuas cat air, kuas cat akrilik dan cat minyak memiliki variasi bentuk yang lebih banyak dibandingkan dengan kuas cat air. Kuas cat air banyak didominasi oleh kuas yang berujung runcing serta bulu-bulu kuasnya lembut, sedangkan kuas cat akrilik dan cat minyak memiliki bentuk dan ukuran yang bervariasi mulai dari ujung runcing, rata dan ujung

setengah lingkaran. Kuas cat akrilik dan kuas cat minyak memiliki bentuk hampir sama, bahkan beberapa di antaranya sama, hanya beberapa kuas khusus sedikit berbeda dengan kuas cat minyak. terutama berbeda pada bentuk ujung kuasnya. Hal ini disebabkan karena medium cat akrilik berbeda dengan cat minyak. Untuk jelasnya, hal ini diuraikan pada bahan ajar modul kelas XI semester 1, dengan judul modul *Seni Lukis Realis*.



Gambar 246. Kuas dengan ujung rata  
Sumber: <http://artaddictclub.blogspot.com/>



Gambar 247. Kuas dengan ujung setengah lingkaran  
Sumber: <http://www.realcolorwheel.com/mybrushes.htm>



Gambar 248. Kuas cat minyak dengan ujung runcing  
Sumber: <http://www.realcolorwheel.com/mybrushes.htm>

## 6. Menggambar Bentuk Manusia

### a. Menggambar Model Bahan Cat Air

Bagian ini memberikan panduan cara menggambar manusia menggunakan bahan cat air. Teknik visualisasinya adalah meniru langsung dari model manusia. Model yang dipilih adalah seorang wanita yang seolah-olah menjadi penjual jamu. Adapun urutan langkah menggambarinya adalah sebagai berikut :

#### 1) Mengamati Model

Dalam mengamati model yang akan digambar, yang paling penting untuk diketahui adalah proporsi tubuh model dengan posisi duduk. Pengukuran proporsi tubuh manusia sama seperti yang telah diberikan pada bagian sebelumnya, yaitu dilakukan dengan cara menggunakan alat bantu pensil, atau jari tangan yang direntangkan dan diarahkan ke model yang akan digambar. Pengukuran ini harus dilakukan dengan teliti, hati-hati, dan cermat, agar mendapatkan akurasi proporsi tubuh manusia yang tepat. Acuan pengukuran proporsi tubuh manusia adalah tinggi atau panjang kepala yang dikonversikan dengan tinggi model dalam posisi duduk. Dari hasil pengukuran dengan cara seperti ini didapat hasil bahwa tinggi proporsi model dengan posisi duduk adalah lima (5) kali tinggi kepala.



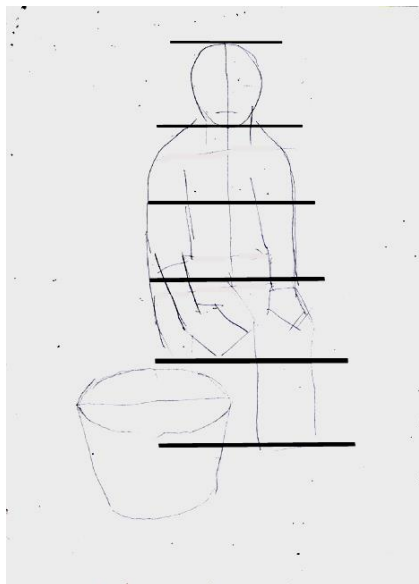
Gambar 249. Model penjual jamu  
Sumber: Koleksi Banu Arsana





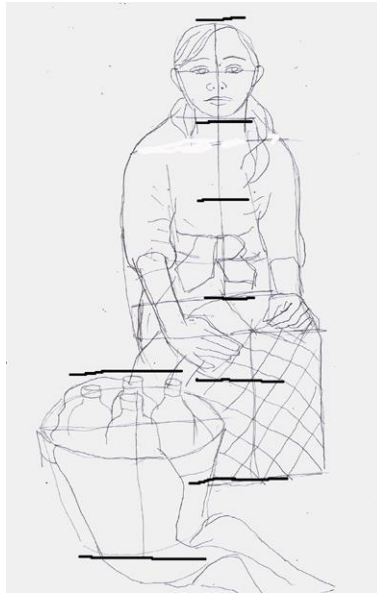
Gambar 250. Mengukur proporsi  
Sumber: Koleksi Banu Arsana

## 2) Membuat sketsa struktur



Gambar 251. Sketsa Struktur  
Sumber: Koleksi Banu Arsana

3) Membuat sketsa bentuk global



Gambar 252. Sketsa bentuk global  
Sumber: Koleksi Banu Arsana

4) Membuat sketsa detail



Gambar 253. Sketsa detail  
Sumber: Koleksi Banu Arsana

5) Memberi warna dasar pada *back ground*



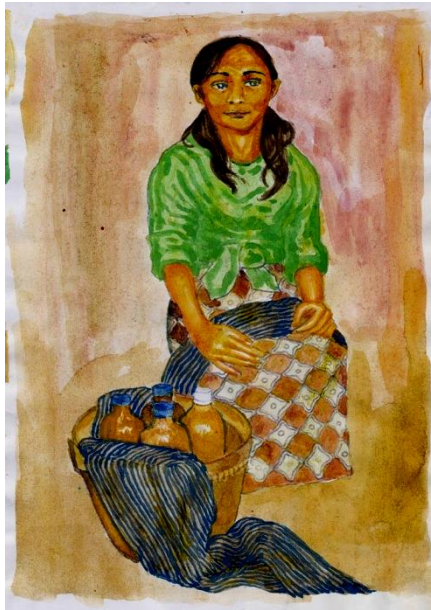
Gambar 254. Memberi warna dasar *back ground*  
Sumber: Koleksi Banu Arsana

6) Memberi warna dasar pada objek



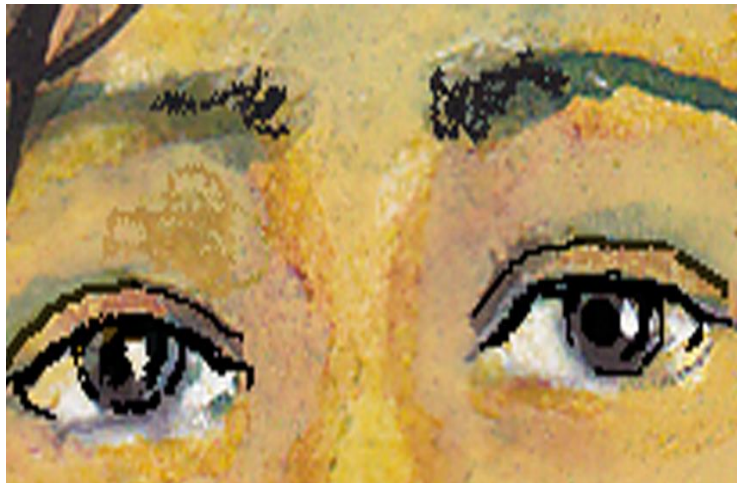
Gambar 255. Memberi warna dasar objek  
Sumber: Koleksi Banu Arsana

7) Membuat gelap terang



Gambar 256. Menambah gelap terang objek  
Sumber: Koleksi Banu Arsana

8) Membuat detail mata



Gambar 257. Membuat detail mata  
Sumber: Koleksi Banu Arsana

9) Membuat detail hidung



Gambar 258. Membuat detail hidung  
Sumber: Koleksi Banu Arsana

10) Membuat detail bibir



Gambar 259. Membuat detail bibir  
Foto: Banu Arsana



11) Membuat detail telinga kanan



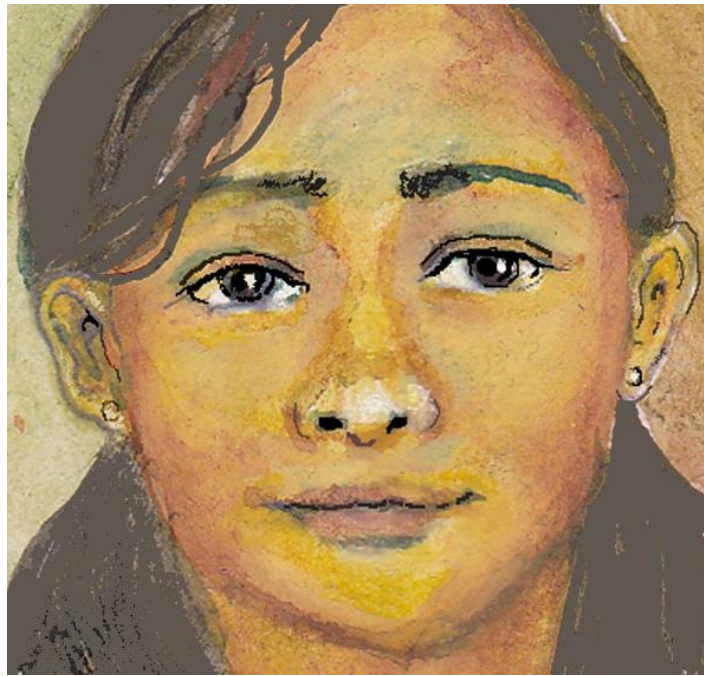
Gambar 260. Membuat detail telinga kanan  
Foto: Banu Arsana

12) Membuat detail telinga kiri



Gambar 261. Membuat detail telinga kiri  
Foto: Banu Arsana

13) Membuat detil gambar pipi, dagu, dan kening



Gambar 262. Membuat detail pipi, dagu dan kening  
Foto: Banu Arsana

14) Membuat detail rambut kepala bagian atas



Gambar 263. Detail rambut kepala bagian atas  
Foto: Banu Arsana



15) Membuat detail rambut kepala bagian bawah



Gambar 264. Detail rambut kepala bagian bawah  
Foto: Banu Arsana

16) Membuat detail gambar baju



Gambar 265. Detail baju  
Foto: Banu Arsana

17) Membuat detail ornamen batik



Gambar 266. Detail ornamen batik  
Foto: Banu Arsana

18) Membuat detail rambut kepala bagian bawah



Gambar 267. Detail tangan kanan  
Foto: Banu Arsana

19) Membuat detail gambar tangan kiri



Gambar 268. Detail gambar tangan kiri  
Sumber: Koleksi Banu Arsana

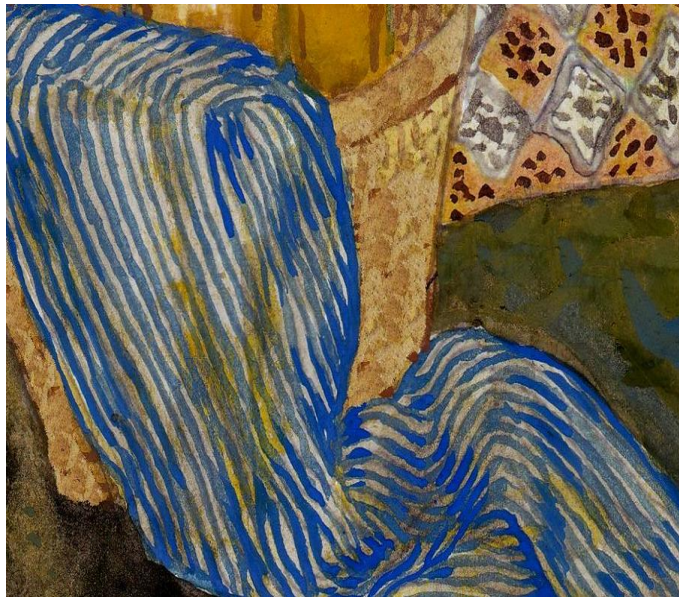
20) Membuat detail gambar botol



Gambar 269. Detail empat botol jamu  
Sumber: Koleksi Banu Arsana

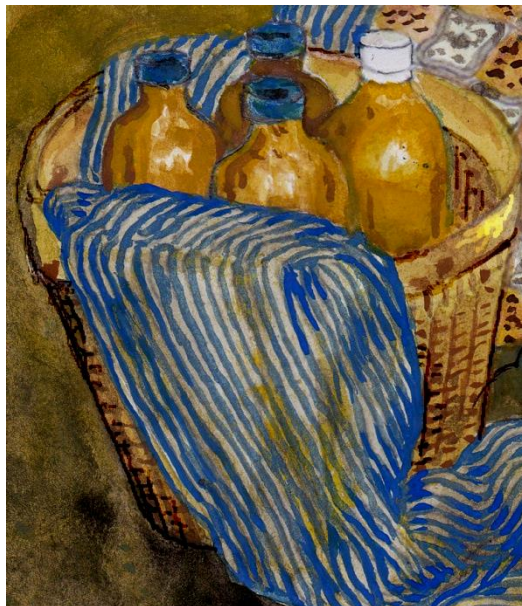


21) Membuat detail gambar draperi selendang lurik



Gambar 270. Detail draperi kain selendang lurik  
Sumber: Koleksi Banu Arsana

22) Membuat detail gambar keranjang



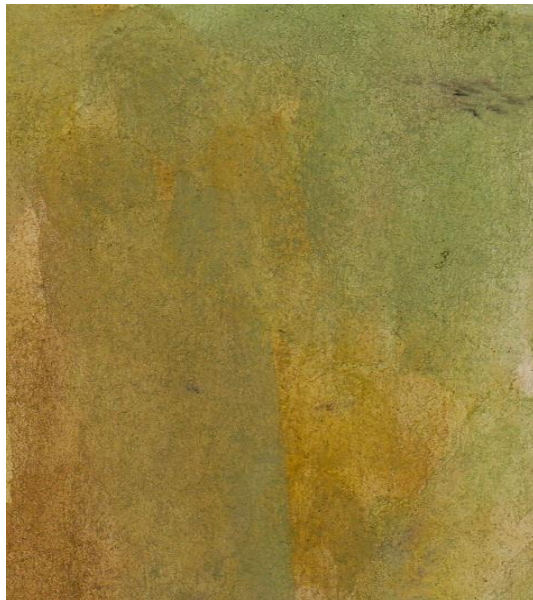
Gambar 271. Detail keranjang  
Sumber: Koleksi Banu Arsana

23) Membuat kesan bayangan



Gambar 272. kesan bayangan  
Sumber: Koleksi Banu Arsana

24) Memperbaiki latar belakang bagian atas



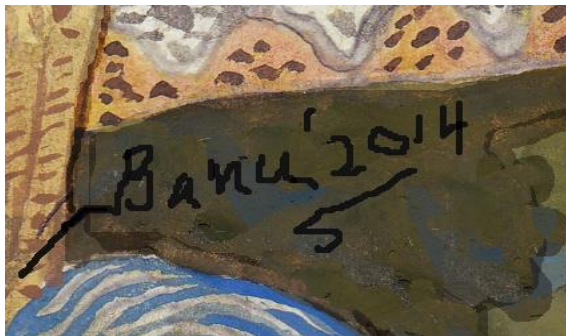
Gambar 273. Latar belakan bagian atas  
Sumber: Koleksi Banu Arsana

25) Memperbaiki latar belakang bagian bawah



Gambar 274. Latar belakang bagian bawah  
Sumber: Koleksi Banu Arsana

26) Membubuhkan nama diri



Gambar 275. Memberi nama pelukis  
Foto: Koleksi Banu Arsana



27) Hasil keseluruhan



Gambar 276. Hasil gambar model penjual jamu  
Foto: Koleksi Banu Arsana



## 28) Memasang Bingkai



Gambar 277. Memasang pigura gambar model penjual jamu  
Sumber: Koleksi Banu Arsana

### b. Menggambar Foto Diri dengan Bahan Cat Minyak

Bagian ini memberikan panduan cara menggambar wajah manusia. Bahan dan alat yang digunakan adalah cat minyak di atas kanvas dengan menggunakan alat kuas. Teknik visualisasinya adalah dengan cara meniru dari foto wajah manusia. Kali ini dipilih foto diri (*self potrait*). Adapun urutan langkah menggambaranya adalah sebagai berikut:

1) Menyiapkan bahan dan alat yang akan digunakan



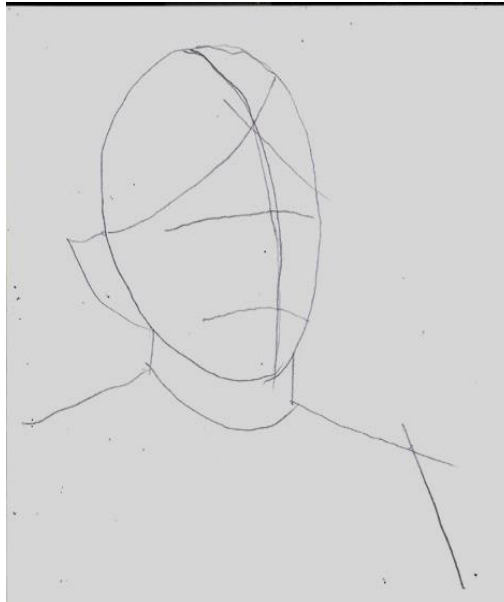
Gambar 278. Bahan dan alat menggambar  
Sumber: Koleksi Banu Arsana

2) Mengamati foto acuan



Gambar 279. Foto diri sebagai acuan  
Sumber: Koleksi Banu Arsana

3) Membuat sketsa struktur di atas kertas



Gambar 280. Sketsa struktur foto diri  
Sumber: Koleksi Banu Arsana

4) Membuat sketsa bentuk foto diri



Gambar 281. Sketsa struktur foto diri  
Sumber: Koleksi Banu Arsana

5) Memindahkan sketsa di atas kanvas



Gambar 282. Sketsa di atas kanvas  
Sumber: Koleksi Banu Arsana

6) Memberi warna dasar objek



Gambar 283. Warna dasar objek  
Sumber: Koleksi Banu Arsana

7) Membuat dasar *back ground*



Gambar 284. Warna dasar *back ground*  
Sumber: Koleksi Banu Arsana

8) Membuat gelap terang objek



Gambar 285. Membuat gelap terang objek  
Sumber: Koleksi Banu Arsana

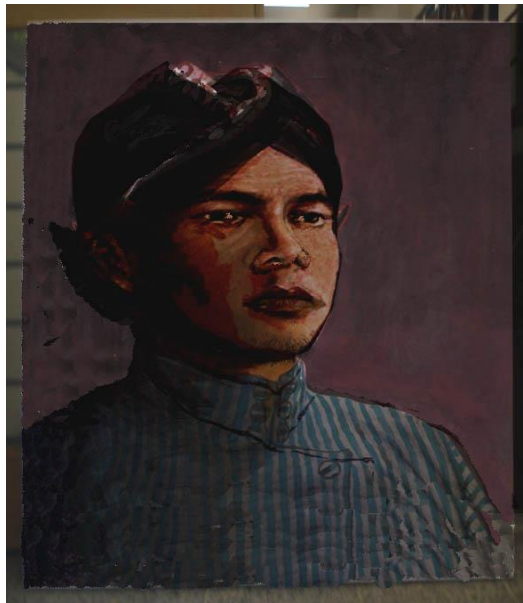


9) Membuat kesan volume objek



Gambar 286. Membuat kesan volume objek  
Sumber: Koleksi Banu Arsana

10) Menambah kain lurik



Gambar 287. Membuat gelap terang objek  
Sumber: Koleksi Banu Arsana

11) Membuat detail mata



Gambar 288. Detail mata  
Sumber: Koleksi Banu Arsana

12) Membuat detail hidung



Gambar 289. Detail hidung  
Sumber: Koleksi Banu Arsana

13) Membuat detail mulut



Gambar 290. Detail mulut  
Sumber: Koleksi Banu Arsana



14) Membuat detail dagu



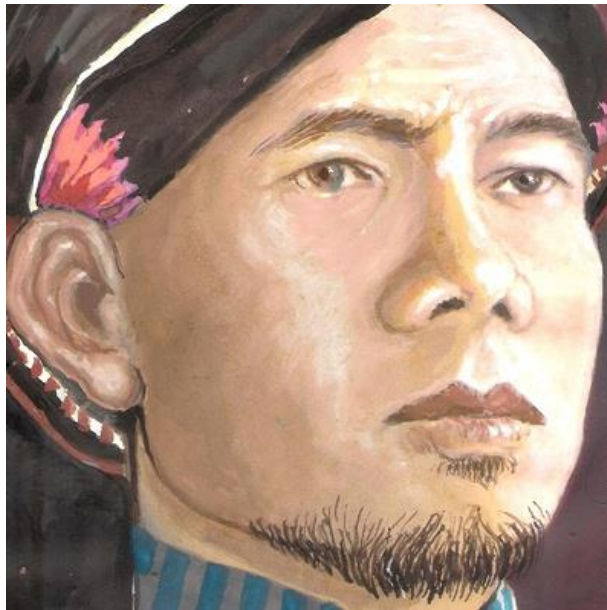
Gambar 291. Detail dagu  
Sumber: Koleksi Banu Arsana

15) Membuat detail telinga



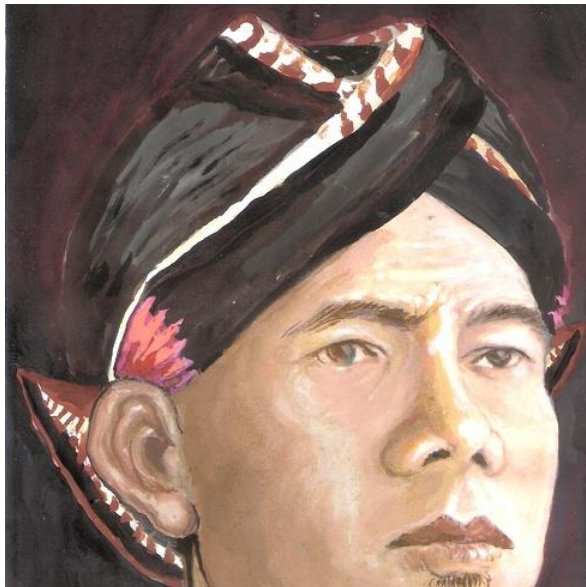
Gambar 292. Detail telinga  
Sumber: Koleksi Banu Arsana

16) Membuat detail wajah



Gambar 293. Detail wajah  
Sumber: Koleksi Banu Arsana

17) Membuat detail mondolan



Gambar 294. Detail mondolan  
Sumber: Koleksi Banu Arsana

18) Membuat detail baju surjan



Gambar 295. Detail baju surjan  
Sumber: Koleksi Banu Arsana

19) Mempertegas latar belakang bagian atas



Gambar 296. Latar belakang bagian atas  
Sumber: Koleksi Banu Arsana

20) Mempertegas latar belakang bagian bawah



Gambar 297. Latar belakang bagian bawah  
Sumber: Koleksi Banu Arsana

21) Membubuhkan nama diri



Gambar 298. Membubuhkan nama diri  
Sumber: Koleksi Banu Arsana

22) Hasil gambar foto diri yang diperoleh



Gambar 299. Hasil yang diperoleh  
Sumber: Koleksi Banu Arsana



### 23) Memasang bingkai



Gambar 300. Hasil yang diperoleh  
Sumber: Koleksi Banu Arsana

## E. Rangkuman

1. Ruang Lingkup Pembelajaran  
Ruang lingkup pembelajaran adalah memahami teknik menggambar manusia dengan teknik basah yang meliputi :
  - a. Proporsi tubuh manusia
  - b. Anatomi tubuh manusia
  - c. Bagian-bagian tubuh manusia
  - d. Bahan dan alat yang digunakan
  - e. Menggambar manusia dengan teknik basah

## 2. Tujuan

- a. Mengetahui dan memahami teknik menggambar manusia.
- b. Mengetahui dan memahami proporsi tubuh manusia balita, anak-anak, remaja, dewasa, manula, serta perbedaan proporsi dari jenis kelamin.
- c. Mengetahui dan memahami anatomi tubuh manusia.
- d. Membuat eksplorasi proporsi, anatomi dan bagian-bagian tubuh manusia.
- e. Menggambar manusia dari berbagai usia dan jenis kelamin, menggunakan teknik basah

## 3. Kegiatan Belajar

Kegiatan mengamati dibagi menjadi empat (4) kegiatan, yaitu yang pertama mengamati proporsi tubuh manusia, mengamati anatomi tubuh manusia, mengamati bagian-bagian tubuh manusia, dan mengamati hasil karya gambar manusia dengan teknik basah.

### a. Menanya

- 1) Pada kegiatan menanya, siswa mencari informasi dari orang yang ahli tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan teknik menggambar manusia, mulai dari manusia balita, anak-anak, remaja, dewasa dan manula, serta perbedaan karakteristik manusia dilihat dari jenis kelaminnya.
- 2) Kegiatan berikutnya adalah menuliskan hasil wawancara yang telah dilakukan.

### b. Mengumpulkan Data

Kegiatan ini tujuannya adalah untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan objek studi dari berbagai sumber/referensi, yang kemudian diikuti dengan kegiatan melaporkan data yang telah terkumpul dari berbagai media (cetak, elektronik).

### c. Mengasosiasikan/Mendiskusikan

- 1) Kegiatan ini melatih siswa untuk berdiskusi dengan sesama teman dalam kelompok. Materi diskusi meliputi segala sesuatu yang berkaitan erat dengan proporsi, anatomi, serta teknik basah untuk menggambar manusia.
- 2) Menuliskan hasil diskusi kelompok

### d. Mengkomunikasikan/Menyajikan/Membentuk Jaringan

- 1) Dari hasil pengamatan, menanya, mengumpulkan data, dan diskusi, maka data yang sudah dikumpulkan dan dirangkum,

dibuat menjadi laporan dalam bentuk portofolio yang berisi apresiasi gambar manusia dengan teknik basah.

- 2) Mempresentasikan hasil rangkuman tersebut, di hadapan teman dan guru atau melalui pameran di sekolah/luar sekolah.

#### 4. Penyajian Materi

Menggambar manusia dapat dimulai dengan beberapa cara, antara lain dengan mencermati proporsi tubuh manusia secara keseluruhan dulu, kemudian mempelajari bagian-bagian tubuh yang lain (tangan, kaki, kepala, torso dan seterusnya). Belajar menggambar manusia dapat juga dilakukan dengan cara sebaliknya, yaitu dengan belajar terlebih dahulu bagian-bagian dari tubuh manusia, kemudian baru mendalami proporsi tubuh manusia secara keseluruhan. Pada bagian ini akan dicoba dengan cara yang pertama yaitu dimulai dengan mencermati proporsi tubuh manusia terlebih dahulu, kemudian baru mendalami bagian-bagian atau anggota tubuh manusia satu persatu.

##### a. Proporsi

Teori tentang proporsi manusia pada umumnya dapat dibagi menjadi dua golongan, berdasar asas cara pendekatan, yaitu:

- 1) Proporsi secara ilmu pengetahuan

Proporsi secara ilmu pengetahuan adalah ukuran perbandingan yang seperti apa adanya. Ukuran ini didapat melalui pengukuran langsung pada kerangka manusia secara teliti sekali. Ketepatan ukuran lebih diutamakan, sehingga akan didapat hasil yang berbeda-beda untuk setiap rangka manusia yang berlainan.

- 2) Proporsi ideal

Proporsi ideal adalah proporsi yang diciptakan tanpa mengikuti ukuran normal, sebab ukurannya dibuat atas dasar konsepsi atau keinginan pembuatannya. Contohnya yang jelas dapat dilihat pada karya-karya kesenian bangsa Mesir, Yunani, India dan sebagainya. Idealisme setiap bangsa berbeda-beda, tidak sama. Bangsa Mesir memiliki idealisme tersendiri yang berbeda dengan bangsa India dan Yunani, sehingga karya-karya seni patung mereka yang memvisualisasikan manusia berbeda dengan bangsa India dan Yunani. Proporsi ideal dipakai untuk menimbulkan suatu pandangan atau pemikiran tertentu. Dalam hal ini tubuh



manusia tidak digambarkan seperti apa adanya, karena ukuran sudah diidealisir.

Andrew Loomis seorang ilustrator terkenal dari Amerika memberikan patokan-patokan mengenai proporsi manusia yang dapat digolongkan menjadi :

- a) Proporsi normal, berukuran tujuh setengah kepala manusia;
- b) Proporsi Ideal, berukuran delapan kali kepala manusia
- c) Proporsi Fashion, berukuran delapan setengah kali kepala manusia;
- d) Proporsi Herois, berukuran sembilan kali kepala manusia.

b. Struktur Kerangka dan Persendian

Pengetahuan tentang struktur kerangka dan persendian manusia dapat membantu/mempermudah orang yang belajar menggambar untuk memvisualkan proporsi, bentuk, posisi serta gerak tubuh manusia dalam berbagai variasi.

c. Anatomi

Anatomi tubuh manusia adalah ilmu yang mempelajari struktur tubuh manusia dengan cara menguraikan tubuh manusia menjadi bagian yang lebih kecil.

Dalam menggambar pada hakekatnya hanya akan menggambarkan sisi luar pada permukaan kulit yang tampak oleh mata, yaitu berupa tonjolan-tonjolan keluar atau lekuk-lekukan masuk ke dalam yang ada di atas permukaan kulit yang membungkus tubuh manusia. Tonjolan keluar ataupun lekukan kedalam tersebut disebabkan karena adanya susunan jaringan yang berada di bawah permukaan kulit manusia, yang terdiri dari tulang, daging, otot, serta sel tubuh manusia. Susunan jaringan yang berada di bawah permukaan kulit manusia ini berpengaruh pada bentuk luar tubuh manusia. Hal inilah yang kemudian diwujudkan dalam bentuk gambar manusia.

d. Eksplorasi

- 1) Eksplorasi Proporsi Tubuh dengan Cara Meniru Gambar, yaitu cara membuat sketsa proporsi tubuh manusia.
- 2) Eksplorasi Proporsi Tubuh Manusia dari Model, yaitu cara menghadapi model secara langsung.

- 3) Eksplorasi anggota tubuh manusia, yaitu melakukan eksplorasi bagian-bagian tubuh manusia, antara lain tangan, kaki, mata, mulut, hidung, dan telinga.

e. Bahan dan Alat yang Digunakan

Menggambar manusia menggunakan teknik basah membutuhkan bahan dan alat sebagai berikut:

- 1) Cat Air
- 2) Kertas Gambar
- 3) Pensil
- 4) Karet Penghapus
- 5) Kuas Cat air
- 6) Palet Cat Air
- 7) Botol Penampung Air
- 8) Cawan Pembilasan
- 9) Pipet Pengambil Air
- 10) Papan Landasan
- 11) Kain Lap
- 12) Air
- 13) Cat Minyak
- 14) Kanvas
- 15) Palet Cat Minyak
- 16) Minyak Cat:
  - a) Medium Oil
  - b) Solvent Oil
  - c) Primer Oil
  - d) Drying and Semi-Drying Oil
  - e) Varnishes Oil
- 17) Kuas Cat Minyak

f. Menggambar Bentuk Manusia

- 1) Menggambar model manusia dengan bahan cat air

Model manusia yang dipilih adalah wanita yang berperan seolah-olah jadi seorang penjual jamu gendong. Model dalam posisi duduk dengan peralatan penjual jamu gendong, yaitu terdiri dari tenggok, botol, dan selendang. Urutan langkah-langkah cara menggambarkan dimulai dari cara pengukuran proporsi, membuat sketsa sampai dengan cara memberi pewarnaan dengan menggunakan bahan cat air, dengan menerapkan teknik transparan.

2) Menggambar foto diri bahan cat minyak

Menggambar foto diri dilakukan dengan cara meniru dari foto. Urutan langkah menggambar pada prinsipnya sama dengan menggambar manusia melalui model sebelumnya, namun teknik menggambar berbeda karena karakter bahan cat minyak berbeda dengan cat air.

## F. Penilaian

Kompetensi Dasar:

Memahami teknik menggambar manusia dengan teknik basah

Instrumen pengamatan sikap

1. Instrumen penilaian karakter cermat

Nama : .....

Kelas : .....

Aktivitas peserta didik

Mengidentifikasi/mencermati bahan dan alat yang digunakan, serta mengidentifikasi penerapan teknik basah untuk menggambar manusia.

Rubrik petunjuk

Lingkarilah:

1 = Bila aspek yang dinilai belum terlihat (BT)

2 = Bila aspek yang dinilai mulai terlihat (MT)

3 = Bila aspek yang dinilai mulai berkembang (MB)

4 = Bila aspek yang dinilai menjadi kebiasaan (MK)

Lembar Observasi

No	Aspek-aspek yang dinilai	Skor			
		BT	MT	MB	MK
1.	Mengamati tiap tayangan dengan tekun	1	2	3	4
2.	Mengidentifikasi dengan tekun	1	2	3	4
3.	Mencatat semua hasil temuan	1	2	3	4
4.	Menemukan minimal tiga perbedaan karakter cat air dengan cat minyak	1	2	3	4
Jumlah Skor					

(4X4)X10

Skor maksimal : \_\_\_\_\_

16

2. Instrumen penilaian karakter **Percaya Diri**

Nama : .....

Kelas : .....

Aktivitas peserta didik

- Mempresentasikan dengan percaya diri tentang bahan dan alat yang digunakan, serta mengidentifikasi penerapan teknik basah cat air dan cat minyak untuk menggambar manusia
- Merespon/menjawab dengan percaya diri setiap pertanyaan tentang bahan dan alat yang digunakan, serta penerapan teknik basah cat air dan cat minyak untuk menggambar manusia.

Rubrik petunjuk :

Lingkarilah :

1 = Bila aspek yang dinilai belum terlihat (BT)

2 = Bila aspek yang dinilai mulai terlihat (MT)

3 = Bila aspek yang dinilai mulai berkembang (MB)

4 = Bila aspek yang dinilai menjadi kebiasaan (MK)

Lembar Observasi

No	Aspek-aspek yang dinilai	Skor			
		BT	MT	MB	MK
1.	Menyampaikan pendapat dengan tidak ragu-ragu tentang bahan dan alat yang digunakan, serta penerapan teknik basah cat air dan cat minyak untuk menggambar manusia	1	2	3	4
2.	Merespon/menjawab pertanyaan dengan benar dan mantab tentang bahan dan alat yang digunakan, serta penerapan penerapan teknik basah cat air dan cat minyak untuk menggambar manusia	1	2	3	4
Jumlah Skor					

$$(2 \times 4) \times 10$$

Skor maksimal :  $\frac{\quad}{8}$

3. Instrumen penilaian karakter **Kreatif**

Nama : .....

Kelas : .....

Aktivitas peserta didik

- Melakukan eksplorasi sketsa manusia meliputi proporsi, anatomi, bagian-bagian tubuh, jenis kelamin serta jenjang usia menggunakan bahan pensil grafit
- Menerapkan teknik menggambar manusia meliputi proporsi, anatomi, serta jenis kelamin menggunakan bahan cat air.
- Menerapkan teknik menggambar manusia meliputi proporsi, anatomi, serta jenis kelamin menggunakan bahan cat minyak.

Rubrik petunjuk

Lingkarilah :

1 = Bila aspek yang dinilai belum terlihat (BT)

2 = Bila aspek yang dinilai mulai terlihat (MT)

3 = Bila aspek yang dinilai mulai berkembang (MB)

4 = Bila aspek yang dinilai menjadi kebiasaan (MK)

Lembar Observasi

No	Aspek-aspek yang dinilai	Skor			
		BT	MT	MB	MK
1.	Mampu melakukan eksplorasi sketsa manusia meliputi masalah proporsi, anatomi, bagian-bagian tubuh, jenis kelamin serta jenjang usia menggunakan bahan pensil grafit	1	2	3	4
2.	Mampu menerapkan teknik menggambar manusia meliputi masalah proporsi, anatomi, serta jenis kelamin menggunakan bahan cat air.	1	2	3	4

No	Aspek-aspek yang dinilai	Skor			
		BT	MT	MB	MK
	Mampu menerapkan teknik menggambar manusia meliputi masalah proporsi, anatomi, serta jenis kelamin menggunakan bahan cat minyak	1	2	3	4
<b>Jumlah Skor</b>					

$$\text{Skor maksimal : } \frac{(3 \times 4) \times 10}{8}$$

4. Penilaian tertulis
  - a. Jelaskan pengertian mengenai proporsi tubuh manusia !
  - b. Bagaimana cara menggambar untuk menentukan proporsi tubuh manusia ?
  - c. Apa yang dimaksud dengan anatomi tubuh manusia ?
  - d. Jelaskan apa yang dimaksud dengan struktur kerangka dan persendian manusia!
  - e. Sebutkan karakteristik dari cat air !
  - f. Sebutkan karakteristik dari cat minyak !

## G. Refleksi

1. Jelaskan manfaat mengetahui proporsi tubuh manusia dalam menggambar !
2. Jelaskan manfaat mengetahui struktur kerangka dan persendian tubuh manusia dalam menggambar !
3. Jelaskan manfaat mengetahui anatomi tubuh manusia dalam menggambar !
4. Apa manfaat eksplorasi sketsa proporsi dan bagian-bagian tubuh manusia dalam menggambar?
5. Buatlah eksplorasi sketsa tentang :
  - a. proporsi dengan berbagai ukuran
  - b. bagian-bagian tubuh manusia (tangan, kaki, torso, hidung, mulut, mata, dan telinga)
  - c. Wajah (pria, wanita, anak-anak, dewasa, dan manula)
6. Buatlah gambar manusia secara langsung melalui model dengan posisi yang menarik menggunakan bahan cat air
7. Buatlah gambar wajah manusia dengan dengan cara meniru dari foto menggunakan bahan cat minyak.

## H. Referensi

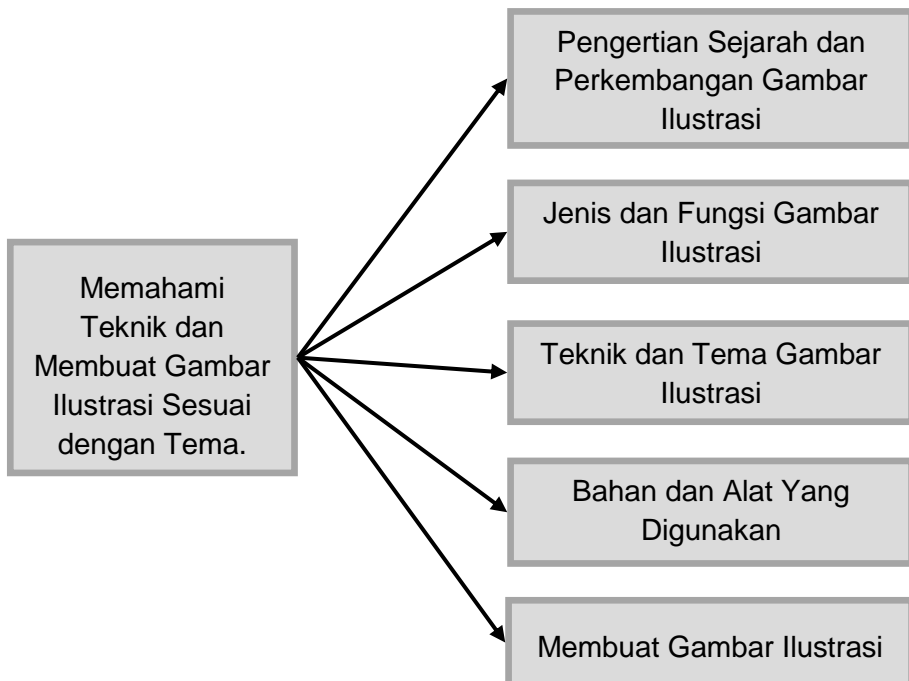
Civardi Giovanni. 1995. *Drawing Human Anatomy*. New York: Sterling Publishing Co. Inc

Gordon Louise. 1988. *Anatomy and Figure Drawing*. Manchester: Butler & tanner Ltd.

Foter Walter. 1989. *How to Draw and Paint Anatomy*. Walter Foster Publishing

Tim Seni Rupa, Bahan Ajar Seni Rupa. 1999/2000. Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah, Pusat Pengembangan Penataran Guru Kesenian.



**UNIT 3****MEMAHAMI DAN MEMBUAT GAMBAR  
ILUSTRASI SESUAI DENGAN TEMA****A. Ruang Lingkup Pembelajaran****B. Tujuan**

1. Mengetahui pengertian gambar ilustrasi.
2. Mengetahui berbagai jenis gambar ilustrasi.
3. Mengetahui berbagai macam teknik gambar ilustrasi.
4. Mengetahui berbagai macam bahan dan alat untuk menggambar ilustrasi.
5. Membuat gambar ilustrasi dengan berbagai macam jenis ilustrasi, dengan berbagai macam teknik, menggunakan berbagai macam bahan dan alat.

## C. Kegiatan Belajar

1. Mengamati
  - a. Amatilah berbagai jenis gambar ilustrasi
    - 1) Gambar ilustrasi komik



Gambar 301. Ilustrasi komik karya Ganes TH

Sumber : <http://dgi-indonesia.com/bloodbath-over-sanur-beach-by-ganes-th/>

- 2) Gambar ilustrasi layanan masyarakat teknik digital



Gambar 302. Ilustrasi layanan masyarakat

Sumber: Banu Arsana

3) Gambar ilustrasi ceritera rakyat



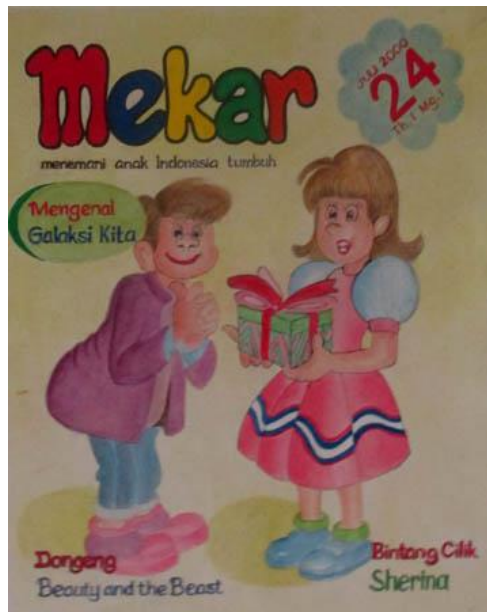
Gambar 303. Ilustrasi layanan masyarakat  
Sumber: Koleksi studio lukis PPPPTKSB Yogyakarta

4) Gambar ilustrasi iklan



Gambar 304. Ilustrasi iklan minuman  
Sumber: <http://www.jeffjonesillustration.com/stock-images/beverages/312/pepsi-coke-coca-cola/?page=1>

5) Gambar ilustrasi sampul majalah anak



Gambar 305. Ilustrasi sampul majalah anak  
Sumber: Koleksi studio lukis PPPPTKSB Yogyakarta

6) Gambar ilustrasi suasana Pasar



Gambar 306. Ilustrasi keramaian pasar  
Sumber: Koleksi studio lukis PPPPTKSB Yogyakarta

7) Gambar ilustrasi Fabel



Gambar 307. Ilustrasi Fabel

Sumber: Koleksi studio lukis PPPPTKSB Yogyakarta

8) Gambar ilustrasi karikatur



Gambar 308. Ilustrasi karikatur

Sumber: <http://divaronero.wordpress.com/category/bahasa-indonesia/page/2/>

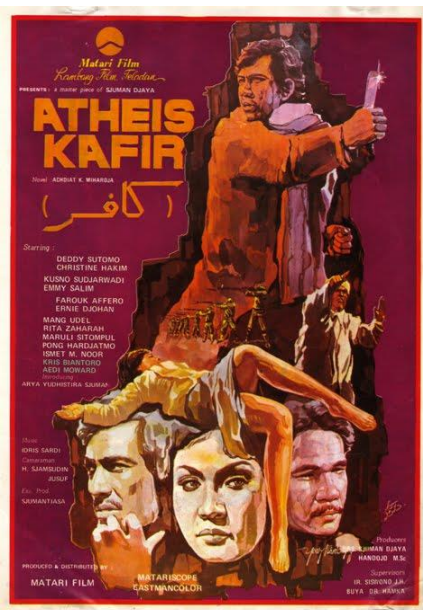


9) Gambar ilustrasi kartun



Gambar 309. Ilustrasi kartun  
Sumber: Koleksi studio lukis PPPPTKS Yogyakarta

10) Gambar ilustrasi untuk poster film



Gambar 310. Ilustrasi untuk poster film  
Sumber: [http://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Atheis\\_poster\\_film.JPG](http://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Atheis_poster_film.JPG)

- b. Tulislah hasil pengamatan Anda
2. Menanya
  - a. Tanyakan kepada beberapa orang ahli tentang gambar ilustrasi dari berbagai aspek, meliputi hal-hal berikut ini:
    - 1) Pengertian, sejarah dan perkembangan gambar ilustrasi
    - 2) Berbagai jenis dan fungsi gambar ilustrasi
    - 3) Teknik dan tema gambar ilustrasi
    - 4) Bahan dan alat yang digunakan untuk membuat gambar ilustrasi
    - 5) Urutan langkah membuat gambar ilustrasi
  - b. Tuliskan hasil wawancara Anda.
3. Menganalisis
  - a. Coba analisis gambar ilustrasi dari berbagai aspek:
    - 1) Perkembangan gambar ilustrasi
    - 2) Berbagai jenis dan fungsi gambar ilustrasi
    - 3) Teknik dan tema gambar ilustrasi
    - 4) Bahan dan alat yang digunakan untuk membuat gambar ilustrasi
    - 5) Langkah membuat gambar ilustrasi
  - b. Tulislah hasil analisis Anda
4. Mengasosiasikan/menggolongkan
  - a. Coba golongan gambar ilustrasi dari aspek:
    - 1) Jenis gambar ilustrasi
    - 2) Teknik gambar ilustrasi
    - 3) Tema gambar ilustrasi
    - 4) Fungsi gambar ilustrasi
    - 5) Bahan gambar ilustrasi
  - b. Tuliskan hasil Anda dalam mengasosiasikan/menggolongkan hal-hal di atas.
5. Melakukan eksplorasi
  - a. Lakukan eksplorasi dalam bentuk sketsa dengan memperhatikan beberapa variasi gambar ilustrasi, meliputi :
    - 1) Tema
    - 2) Jenis
    - 3) Teknik
    - 4) Fungsi
  - b. Tuliskan hasil eksplorasi Anda.



## 6. Mendiskusikan dan Menyimpulkan

Setelah melakukan kegiatan mengamati, menanya, menganalisis, mengasosiasikan/menggolongkan, mendiskusikan dan mencoba dengan melakukan eksplorasi, lakukan hal-hal berikut ini.

- a. Diskusikan gambar ilustrasi dengan sesama teman dalam kelompok, meliputi beberapa aspek.
  - 1) Jenis gambar ilustrasi
  - 2) Teknik gambar ilustrasi
  - 3) Tema gambar ilustrasi
  - 4) Fungsi gambar ilustrasi
  - 5) Bahan gambar ilustrasi
- b. Simpulkanlah hasil diskusi

## 7. Mempresentasikan

Presentasikan dalam bentuk tulisan (portofolio) di hadapan teman dan guru atau melalui pameran di sekolah/luar sekolah tentang gambar ilustrasi.

## D. Penyajian Materi

### 1. Pengertian, Sejarah, dan Perkembangan Gambar Ilustrasi

#### a. Pengertian Gambar Ilustrasi

Gambar ilustrasi berasal dari sebuah kata dalam bahasa Latin yaitu "*illustrare*" yang artinya penampakan, kemuliaan, cahaya, penerangan dan penggambaran secara hidup-hidup.

Gambar ilustrasi adalah suatu karya seni rupa dua dimensi, yang berupa gambar tangan (manual), ataupun gambar dari hasil olah digital (dari komputer, atau fotografi) atau kombinasi dari keduanya baik secara manual dan digital, baik hitam putih maupun berwarna yang mempunyai fungsi sebagai penerang penghias untuk memperjelas atau memperkuat arti atau memperbesar pengaruh dari suatu teks atau naskah/cerita yang menyertainya.

Ilustrasi dalam arti luas meliputi:

- 1) Ilustrasi berupa gambar tangan, atau digital atau kombinasi dari keduanya (desain grafis)
- 2) Ilustrasi dalam bentuk musik (suara atau bunyi-bunyian), yang sering digunakan sebagai ilustrasi dalam pertunjukan, misalnya sebagai pengiring drama, ketoprak, film, dan sebagainya.

- 3) Ilustrasi dalam bentuk gerak, misalnya : penari latar atau *back ground dance*, pantomime, dan sebagainya.

b. Sejarah Gambar Ilustrasi

Pada jaman dahulu gambar ilustrasi banyak digunakan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang ceritera pada manuskrip-manuskrip/naskah-naskah kuno dan buku-buku kuno. Manuskrip-manuskrip/naskah-naskah kuno ini tersusun dalam bentuk buku yang sangat populer di kalangan arkeolog sebagai "*The Book of Death*" atau buku kematian, yang merupakan buku-buku Mesir kuno yang terbuat dari daun lontar (papyrus). Naskah-naskah kuno ini juga dapat dilihat pada gulungan-gulungan naskah perkamen bergambar (berilustrasi). Orang-orang Mesir kuno adalah yang pertama-tama memproduksi manuskrip-manuskrip yang berilustrasi, Manuskrip-manuskrip ini mengkombinasikan atau memadukan unsur verbal dan figural yaitu kata-kata dan gambar sebagai media untuk mengkomunikasikan informasi. Mereka membuat cerita dan legenda dengan daya cipta dan daya khayal yang sangat mengagumkan. Segala sesuatu yang tidak dapat dipahami dan sifatnya khayalan, dapat digambarkan lebih jelas oleh ilustrator bangsa Mesir kuno, misalnya tentang pengadilan terakhir setelah orang meninggal dunia. Apabila ketika hidup di dunia memiliki perilaku jahat, kejam, tidak manusiawi, maka kelak di alam baka akan mendapatkan balasannya, yaitu mengalami penderitaan selama-lamanya di neraka. Bangsa Mesir kuno memiliki kepercayaan politeistik, yaitu penyembah ratusan dewa dan dewi yang bermukim di sepanjang lembah Nil. Para Dewa dan Dewi diyakini menampakkan diri dalam wujud tertentu dan seniman Mesir kuno menggambarkannya dalam bentuk patung. Mereka menganggap akhirat sebagai bagian dari perjalanan untuk mencapai surga, perjalanan yang berbahaya sehingga memerlukan panduan sepanjang perjalanan agar dapat sampai tujuan dengan selamat di surge. Panduan tersebut diwujudkan dalam bentuk kitab kematian tersebut. Buku atau kitab ini diletakkan di dalam liang kubur menyertai orang yang meninggal. Tujuannya agar dapat membantu almarhum untuk meraih kemenangan dari siksa neraka. *The Book of Death* adalah karya kolektif, perpaduan antara ahli menulis dan ilustrator profesional Mesir kuno, dalam membuat manuskrip-manuskrip lontar yang menggambarkan hal-hal yang berkaitan dengan alam kubur.



Gambar 311. *The Book Of Death*, Pinedjem, 990-969 SM

Foto: British Museum



Gambar 312. Mantra-mantra dalam *The Book Of Death*

Sumber: <http://www.apakabardunia.com/2012/12/mengenal-kitab-kematian-bangsa-mesir.html>



Gambar 313. Detail salah satu ilustrasi *The Book Of Death*

Sumber: <http://mamanunung.wordpress.com/2011/02/06/book-of-the-dead-buku-kematian-mesir-kuno>

#### c. Perkembangan Gambar Ilustrasi

Seiring dengan perkembangan jaman dan teknologi, karya seni gambar ilustrasi pada saat ini maju dengan pesatnya. Perkembangan gambar ilustrasi meliputi beberapa aspek, antara lain, teknik visualisasi, tema, jenis, dan fungsi gambar ilustrasi. Pada awalnya gambar ilustrasi digambarkan secara manual dengan menggunakan bahan dan alat yang sangat sederhana. Dalam perkembangannya, gambar ilustrasi walaupun masih banyak dikerjakan secara manual namun banyak praktisi atau ilustrator yang telah melakukan terobosan teknologi dengan memanfaatkan kamera dan komputer untuk memvisualkan gambar ilustrasi secara digital, atau mengkombinasikan teknik manual dengan teknik digital. Di samping itu jenis, fungsi, tujuan dan ragam gambar ilustrasi juga semakin banyak, mulai dari yang sifatnya komersial maupun yang non komersial, atau dari yang sifatnya sebagai media hiburan maupun sebagai media penerangan.

## 2. Jenis dan Fungsi Gambar Ilustrasi

### a. Jenis

- 1) Ilustrasi cover dan isi buku
- 2) Ilustrasi cover dan isi majalah
- 3) Ilustrasi cerita bergambar
- 4) Ilustrasi komik
- 5) Ilustrasi penerangan pemerintah
- 6) Ilustrasi layanan masyarakat
- 7) Ilustrasi untuk iklan produk
- 8) Ilustrasi peta
- 9) Ilustrasi untuk film
- 10) Ilustrasi fabel
- 11) Ilusasi kartun
- 12) Ilustrasi karikatur
- 13) Ilustrasi vignette, dll

### b. Fungsi

Fungsi gambar ilustrasi adalah sebagai penerang penghias untuk memperjelas atau memperkuat arti atau memperbesar pengaruh dari suatu teks, naskah/cerita, pesan, iklan, dan sebagainya yang menyertainya.

## 3. Teknik dan Tema

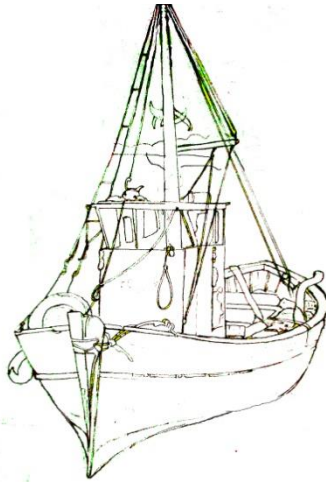
Ada beberapa teknik dalam membuat gambar ilustrasi, seperti disebutkan di atas yaitu dengan cara : 1) gambar tangan (manual), 2) dengan bantuan alat digital berupa foto dan komputer, atau 3) kombinasi dari manual dan digital. Di bawah ini adalah beberapa teknik gambar ilustrasi yang dibuat secara manual.

### a. Tema

Tema gambar ilustrasi pada awalnya kebanyakan hanya mengambil tema tentang flora, fauna, manusia dan kehidupannya. Namun pada saat ini temanya sudah jauh berkembang mulai dari yang sifatnya kekinian, fantasi, imajinasi atau khayalan sampai dengan yang divisualkan dalam bentuk abstrak.

### b. Teknik *Outline*

Teknik *outline* adalah cara menggambar secara global, atau tidak detil dan hanya menggambar garis luarnya saja, sehingga terkesan datar, karena tidak ada pengaturan gelap terang, namun jenis gambar ini cukup komunikatif.



Gambar 314. Ilustrasi Teknik Outline  
Sumber: Koleksi Studio Lukis PPPPTKSB Yogyakarta

c. Teknik arsir

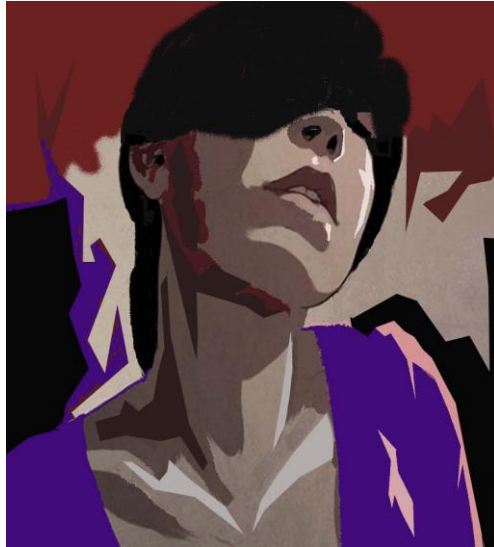
Teknik arsir adalah cara menggambar dengan menggunakan arsir atau unsur garis yang terputus-putus, yang digoreskan secara teratur dan berulang-ulang. Garis-garis saling menumpuk, digunakan untuk mewujudkan efek gelap terang, volume dan plastisitas.



Gambar 315. Ilustrasi Teknik arsir  
Sumber: Koleksi Studio Lukis PPPPTKSB Yogyakarta

d. Teknik blok

Teknik blok adalah cara menggambar dengan memanfaatkan warna secara blok, tanpa menerapkan gradasi dan transisi sehingga terasa datar. Bagian yang satu dengan yang lain pada suatu objek ditunjukkan dengan perbedaan warna.

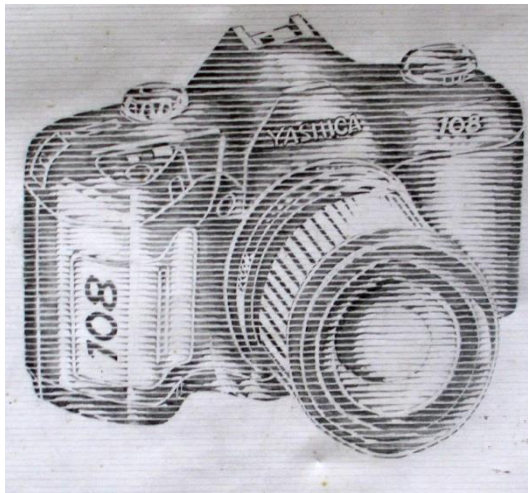


Gambar 316. Ilustrasi teknik blok  
Sumber: Koleksi Studio Lukis PPPPTKSB Yogyakarta

e. Teknik *scrapper board*

Teknik *scrapper board* adalah cara menggambar dengan menggoreskan bentuk-bentuk garis yang arahnya mengikuti volume objek. Garis-garis tidak saling menumpuk, tetapi dibuat saling sejajar, dan pada bagian yang gelap dibuat lebih rapat, sedang pada bagian yang terang garis dibuat agak renggang, sehingga dicapai plastisitas yang dikehendaki.

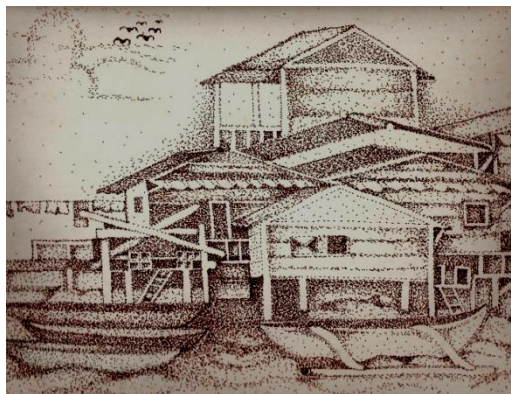




Gambar 317. Ilustrasi Teknik *Scrapper Board*  
Sumber: Koleksi Studio Lukis PPPPTKSB Yogyakarta

f. Teknik dot

Teknik dot adalah cara mewujudkan gambar dengan menyusun titik-titik sehingga membentuk suatu objek tertentu. Kesan gelap dan terang ditentukan oleh jumlah titik dalam satu area, semakin banyak titiknya, semakin kuat kesan gelap terang.



Gambar 318. Ilustrasi Teknik Dot  
Sumber: Koleksi Studio Lukis PPPPTKSB Yogyakarta

g. Teknik goresan kering (*dry brush*)

Teknik goresan kering (*dry brush*) adalah cara menggambar dengan memanfaatkan tinta atau cat yang sengaja dibuat agak kering, sehingga warna-warna ketika digoreskan tidak merata. Efek ini juga digunakan untuk membuat tekstur, pada bagian yang terang digoreskan warna-warna terang,

sedang pada bagian yang gelap digoreskan warna-warna yang tua dan berulang-ulang, sehingga tercapai plastisitas yang diinginkan.



Gambar 319. Ilustrasi Teknik Dray Brush  
Sumber: Koleksi Studio Lukis PPPPTKSB Yogyakarta

h. Teknik *half tone*

Teknik *half tone* adalah cara menggambar dengan memanfaatkan efek transisi warna dari terang ke gelap, dengan menggunakan tinta atau cat yang dibuat agak encer. Efek transisi warna tersebut digunakan untuk mencapai plastisitas yang diinginkan.



Gambar 320. Ilustrasi Teknik *Half Tone*  
Sumber: Koleksi Studio Lukis PPPPTK-SB Yogyakarta

i. Teknik siluet

Teknik siluet adalah cara menggambar dengan mewujudkan warna tunggal yang solid atau pekat, biasanya warna hitam tetapi tidak menutup kemungkinan menggunakan warna lain. Gambar yang dihasilkan dengan teknik ini hanya berupa bentuk global dengan warna tunggal. Objek seolah-olah diambil dari posisi yang berlawanan dengan arah datangnya sinar, sehingga terkesan seperti bayangan.



Gambar 321. Ilustrasi Teknik *Siluet*  
Sumber: Banu Arsana

4. Bahan

Bahan yang digunakan dalam membuat gambar ilustrasi adalah

a. Tinta Cina

Tinta Cina biasanya digunakan oleh orang Cina dan Jepang untuk membuat seni kaligrafi Cina dan Jepang. Tinta cair biasanya dibuat dari batang padat berbentuk balok empat persegi panjang. Karena bentuknya padat, maka untuk membuatnya harus digosok pada batu kasar yang dirancang khusus untuk tujuan ini yang disebut *suzuri*. Ada berbagai macam bentuk *suzuri*, namun semua memiliki kesamaan yaitu terdiri dari bahan yang kasar dan memiliki rongga. Umumnya, batu-batu asal Cina ini memiliki bentuk cekung dengan bagian bawah di tengah, sedangkan *suzuri* Jepang cenderung sebagian besar berbentuk datar.



Gambar 322. Suzuri, kuas dan batangan tinta cina  
Sumber: [http://es.wikipedia.org/wiki/Tinta\\_china](http://es.wikipedia.org/wiki/Tinta_china)

Pada batu ini batangan tinta cina digosok-gosokkan dengan mencampurkan air sehingga sedikit demi sedikit warna hitam muncul. Menggosokkannya dilakukan secara kontinyu pada rongga batu bagian atas dengan air secara perlahan-lahan sehingga tinta padat terurai, dan larut dalam air yang mengumpul di rongga bagian bawah. Proses ini dapat dilanjutkan sampai mendapatkan kepekatan tinta yang diperlukan. Waktu yang dibutuhkan tidak lama, biasanya cukup beberapa menit saja. Tinta Cina ini cepat mengering dengan mudah pada batu atau kuas. Pada saat sekarang tinta Cina dapat dengan mudah diperoleh di pasaran, biasanya dalam bentuk cair yang dikemas dalam botol. Harganya relatif murah dan tersedia di setiap toko alat tulis. Tinta Cina ini dapat digunakan secara langsung atau dilarutkan dalam sedikit air. Ada tinta Cina jenis permanen, bila digoreskan pada kulit, sulit untuk dihilangkan, biasanya memakan waktu tiga sampai empat bulan baru akan memudar.



Gambar 323. Tinta Indian Ink/Oi  
 Sumber: <http://www.fotoblur.com/i/316856>

b. Cat Akrilik

Cat akrilik adalah suatu cat sintetis yang cepat kering. Cat akrilik dibuat dari campuran larutan emulsi resin sebagai medium (cairan) dan pigmen warna. Bahan resin berfungsi sebagai medium untuk mengikat pigmen (warna), terbuat dari bahan minyak alami seperti minyak biji rami yang digunakan dalam cat akrilik. Cat akrilik memiliki kelebihan antara lain pengeringan cat akrilik lebih cepat dibandingkan dengan cat minyak, namun dapat larut dalam air, sehingga mampu menyerupai cat minyak ataupun cat air, tergantung kekentalan adonan perbandingan antara air dan cat akrilik. Walaupun cat akrilik ini menggunakan air sebagai pengencernya, lukisan yang menggunakan bahan cat akrilik, apabila sudah kering tidak akan luntur bila terkena air. Cat akrilik memiliki sifat Opaque, artinya warna-warna cat akrilik dapat saling menutupi. Uraian lebih lanjut secara rinci mengenai cat ini dibahas pada Modul *Seni Lukis Realis* kelas XI semester 2.



Gambar 324. Cat akrilik dalam kemasan tube  
Sumber: <http://www.dreamstime.com/acrylic-painting-tools>

Kedua bahan tersebut (tinta Cina dan Cat Akrilik) akan dipakai untuk menggambar dua jenis ilustrasi yang berbeda dengan teknik yang berbeda pula. Bahan tinta Cina akan digunakan untuk menggambar ilustrasi dengan teknik siluet, sedangkan cat akrilik digunakan untuk menggambar ilustrasi dengan menerapkan teknik blok. Dengan kedua teknik ini diharapkan Anda dapat termotivasi untuk mencoba menggambar dengan teknik lain, karena kedua bahan ini dapat digunakan dengan berbagai macam teknik untuk menggambar.

## 5. Menggambar Ilustrasi

### a. Gambar ilustrasi layanan masyarakat

Pada bagian ini akan diberikan cara menggambar ilustrasi layanan masyarakat. Namun sebelum mulai menggambar ilustrasi layanan masyarakat, akan dijelaskan terlebih dahulu mengenai gambar ilustrasi layanan masyarakat. Tujuannya adalah agar dapat menghasilkan karya gambar yang bagus sesuai dengan esensi dari gambar ilustrasi layanan masyarakat.

#### 1) Pengertian Iklan Layanan Masyarakat

Iklan layanan masyarakat adalah suatu produk iklan yang menyajikan layanan sosial berupa ajakan, motivasi ataupun pesan-pesan yang bersifat sosial atau non komersial yang bertujuan untuk membangkitkan kepedulian masyarakat terhadap sejumlah masalah yang harus mereka hadapi, yakni kondisi yang bisa mengancam keselarasan

dan kehidupan umum. Layanan sosial ini tidak ada muatan politis yang menyertainya, sehingga murni untuk kepentingan masyarakat luas. Iklan layanan masyarakat dapat dikampanyekan oleh suatu organisasi yang berorientasi profit maupun non profit, pihak penguasa ataupun swasta, sepanjang isi muatannya tetap mengandung pesan-pesan moral untuk masyarakat luas, yang tidak membedakan ras, suku, agama, status sosial serta latar belakang pendidikan tertentu. Pendalaman terhadap isi materi iklan layanan masyarakat dapat berdampak pada aspek sosial ekonomis yaitu meningkatkan keselarasan dan kesejahteraan masyarakat.



Gambar 325. Ilustrasi iklan layanan masyarakat tentang ASI  
 Sumber: <http://dinkesbutur.wordpress.com/2012/11/08/manusia-minum-air-susu-manusia-sapi-minum-air-susu-sapi/>

## 2) Sejarah Awal Iklan Layanan Masyarakat

Iklan layanan masyarakat diproklamirkan secara resmi pertama kalinya di Amerika Serikat pada tahun 1942, bertepatan dengan dibentuknya *The Advertising Council* (Dewan Iklan). Pada saat itu sedang terjadi gencar-gencarnya Perang Dunia II, yang berdampak sangat kuat terhadap kelahiran pakar-pakar komunikasi yang dengan



bakat keahliannya mengobarkan semangat untuk memenangkan Perang Dunia II. Dewan iklan AS saat itu didirikan oleh American Association of Advertising Agency (4A), Association of National Advertiser (ANA), *Magazine Publishers Associations* (MPA), *Newspaper Advertising Bureau* (NAB), dan *Outdoor Advertising Association* (OAA).

Setelah Perang Dunia II berakhir dan keadaan masyarakat dunia khususnya Amerika Serikat telah berubah, pada tahun 1950, Dewan Iklan dengan antusias menggalakkan iklan layanan masyarakat untuk memperbaiki sistem pendidikan dan promosi vaksin polio, untuk mengantisipasi berjangkitnya penyakit polio yang sedang mewabah pada saat itu. Pada tahun 1960, Dewan Iklan mengkampanyekan slogan untuk mencegah bahaya polusi, setelah itu pada tahun 1970 sampai sekarang, banyak juga dikampanyekan perang melawan penggunaan obat-obatan terlarang dan ajakan memerangi sindikat narkoba.



Gambar 326. Ilustrasi iklan layanan masyarakat tentang “Bahaya Narkoba”

Sumber: <http://faozangea.blogspot.com/2011/05/penyalahgunaan-narkoba-di-kalangan-kaum.html>



Gambar 327. Ilustrasi iklan layanan masyarakat tentang “Keluarga Berencana”

Sumber: [http://www.malangnews.com/2011\\_09\\_01\\_archive.html](http://www.malangnews.com/2011_09_01_archive.html)

### 3) Perkembangan Iklan Layanan Masyarakat

Perkembangan iklan layanan masyarakat cukup pesat berupa tayangan di media televisi maupun berupa cetakan yang di tempel di dinding di tempat umum, seperti rumah sakit, kantor pemerintahan, stasiun kereta api dan sebagainya. Tema iklan layanan masyarakat sangat banyak variasinya, mulai dari kesehatan, lingkungan, sampai dengan bahaya penggunaan obat terlarang.

### 4) Kriteria Iklan Layanan Masyarakat

- a) Tidak komersil
- b) Tidak bersifat keagamaan.
- c) Tidak bersifat politis.
- d) Berwawasan nasional
- e) Diperuntukkan bagi semua lapisan masyarakat.
- f) Diajukan oleh organisasi yang telah diakui dan diterima.
- g) Dapat diiklankan.
- h) Mempunyai dampak dan kepentingan tinggi sehingga patut memperoleh dukungan media Lokal maupun nasional.

Setelah mengetahui pengertian dan esensi dari iklan layanan masarakat, maka sekarang Anda akan dipandu untuk

membuat gambar ilustrasi layanan masyarakat dengan teknik siluet. Berikut adalah urutan langkahnya:

1) Menentukan tema

Dalam menentukan tema tidak dapat lepas dari esensi iklan layanan masyarakat, yaitu suatu produk iklan yang menyajikan layanan sosial berupa ajakan, motivasi ataupun pesan-pesan yang bersifat sosial atau non komersial dan bertujuan untuk membangkitkan kepedulian masyarakat terhadap sejumlah masalah yang harus mereka hadapi. Idealnya dipilih tema yang berkaitan langsung dengan situasi dan kondisi yang dialami oleh masyarakat pada umumnya saat ini. Beberapa contoh gambar ilustrasi iklan layanan masyarakat telah dicontohkan pada bab sebelumnya dengan berbagai variasi tema.

Menentukan tema dalam iklan layanan masyarakat ini cukup penting, karena berkaitan dengan gambar ilustrasi yang akan ditampilkan. Sebagai contoh adalah untuk menanamkan rasa kepedulian masyarakat terhadap pentingnya ilmu, baik ilmu agama ataupun ilmu pengetahuan, maka dapat dipilih tema dengan judul “Jam Belajar Masyarakat”. Setelah temanya ditentukan, akan mudah menentukan gambar ilustrasinya. Gambar ilustrasi harus dapat mendukung atau ada relevansinya dengan tema yang telah dibuat, jangan sampai gambar ilustrasinya hanya sekedar sebagai penghias iklan saja, atau bahkan malah mengacaukan muatan pesan layanan yang akan disampaikan. Hal ini jelas harus dihindari. Ilustrasi yang dipilih harus betul-betul memiliki ide yang jelas dan mencerminkan suatu kesatuan konsep dengan tema yang telah ditentukan sebelumnya, misalnya agar masyarakat dapat konsentrasi belajar dengan penuh, tanpa ada gangguan yang berarti, dianalisis faktor pendukungnya apa, atau faktor penghambatnya itu apa. Dengan mengetahui kedua faktor tersebut pembuat iklan, dapat menggunakan sebagai materi untuk menentukan ilustrasinya, misalnya diambil faktor penghambat belajar, salah satunya adalah tergoda untuk menonton televisi pada saat jam belajar. Karena televisi dapat mengganggu konsentrasi masyarakat dalam belajar, maka sebaiknya pada waktu jam belajar televisi harus dimatikan. Berikut adalah salah satu contoh gambar ilustrasi Iklan Layanan Masyarakat yang berkaitan dengan tema belajar masyarakat.



Gambar 328. Ilustrasi iklan layanan masyarakat “Jam Belajar Masyarakat”  
Sumber: oleh Banu Arsana

Setelah melihat contoh gambar ilustrasi layanan masyarakat, maka akan dijelaskan langkah-langkah menggambar ilustrasi iklan layanan masyarakat dengan mengambil tema yang berkaitan dengan pelestarian lingkungan, dengan judul “Lestari Alamku”. Pesan moral yang akan disampaikan adalah mengajak masyarakat untuk peduli terhadap kelestarian alam, di mana banyak jenis tumbuhan dan binatang (flora dan fauna) yang harus tetap dijaga kelestariannya. Flora dan fauna ini jangan sampai punah akibat tingkah laku manusia, karena aneka tumbuhan dan binatang yang ada di alam, terutama di hutan lindung, yang berada pada habitatnya akan dapat menjaga keseimbangan alam, sehingga menjadikan alam tempat tinggal semua makhluk hidup, menjadi sejuk, nyaman dan damai, yang dapat kemudian memberikan dampak positif terhadap hidup dan kehidupan manusia.

2) Melakukan eksplorasi sketsa

Pada bagian ini akan dicontohkan cara membuat beberapa sketsa alternatif. Sketsa alternatif dibuat sebagai langkah awal sebelum membuat gambar ilustrasi. Gambar ilustrasi yang akan dibuat adalah jenis ilustrasi layanan masyarakat, dengan mengambil tema “Pelestarian Alam”. Sketsa alternatif idealnya dibuat dalam jumlah minimal 4 sketsa, namun apabila dimungkinkan membuat lebih banyak sketsa alternatif akan lebih bagus, karena dari beberapa

sketsa alternatif pasti ada sketsa terbaik yang dihasilkan.  
Berikut ini hasilnya:

- a) Membuat sketsa alternatif  
Sketsa Alternatif 1



Gambar 329. Sketsa alternatif 1  
Sumber: Banu Arsana

#### Sketsa Alternatif 2



Gambar 330. Sketsa alternatif 2  
Sumber: Banu Arsana

### Sketsa Alternatif 3



Gambar 331. Sketsa alternatif 3  
Sumber: Banu Arsana

### Sketsa Alternatif 4



Gambar 332. Sketsa alternatif 4  
Sumber: Banu Arsana

#### b) Menentukan sketsa terbaik

Setelah sketsa-sketsa alternative selesai dibuat, dipilihlah satu buah sketsa terbaik dari hasil eksplorasi yang telah dilakukan, yaitu empat buah sketsa flora dan fauna. Hasil seleksi ini akan dijadikan sebagai acuan untuk menggambar ilustrasi layanan masyarakat dengan menggunakan bahan tinta Cina, dengan menerapkan teknik siluet. Sketsa terpilih harus mempertimbangkan



aspek proporsi, komposisi serta estetika, sehingga dapat mencerminkan karakter objek yang digambar. Sketsa terpilih jatuh pada sketsa alternatif 2.

Sketsa terpilih:



Gambar 333. Sketsa terpilih  
Sumber: Banu Arsana

3) Memberi warna sketsa dengan tinta Cina

Sebelum diberi warna dengan tinta Cina, sebaiknya sketsa terpilih dirapikan dan disempurnakan bentuknya. Garis-garis yang tidak diperlukan, atau garis-garis yang dibuat berulang-ulang dan tidak tegas harus disempurnakan dahulu, agar memudahkan dalam proses pewarnaan dengan menggunakan tinta Cina. Tinta Cina memiliki warna hitam pekat. Hal ini cukup sesuai bila digunakan untuk menggambar ilustrasi dengan teknik siluet dan teknik blok. Dalam memberikan warna pada sketsa digunakan kuas cat air yang memiliki ujung runcing, atau dapat juga menggunakan kuas khas negeri Cina, yaitu kuas bamboo



Cina. Disebut demikian karena tangkai kuasnya terbuat dari bambu.

4) Menambahkan gambar huruf

Tahap akhir pembuatan gambar ilustrasi iklan layanan masyarakat adalah menambahkan gambar huruf. Gambar huruf yang akan ditambahkan adalah “Lestari Alamku” yang merupakan judul yang diambil dari tema yang telah ditentukan sebelumnya yaitu Pelestarian Lingkungan. Penambahan gambar huruf dapat dilakukan secara manual menggunakan kemampuan tangan (*free hand drawing*), atau dapat juga dibuat secara digital menggunakan komputer. Apapun cara yang dipilih, karena memadukan gambar ilustrasi flora dan fauna dengan gambar huruf, yang harus diperhatikan adalah kesatuannya, jangan sampai gambar hurufnya mengacaukan penampilan gambar ilustrasi iklan layanan masyarakat secara keseluruhannya. Oleh sebab itu, harus diperhatikan masalah-masalah berikut ini:

a) Jenis gambar huruf

Karena berkaitan dengan informasi layanan masyarakat, keterbacaan huruf harus diutamakan, jangan sampai pembaca kesulitan membaca gambar hurufnya. Jangan dipilih jenis huruf yang terlalu rumit bentuknya, namun dipilih jenis huruf yang sederhana bentuknya namun memiliki nilai artistik yang baik, sehingga mudah dibaca.

b) Ukuran gambar huruf

Ukuran gambar huruf harus proporsional dengan gambar ilustrasinya, karena gambar huruf merupakan kesatuan komposisi dengan gambar ilustrasi, yang menyampaikan pesan utama dari layanan yang diberikan. Jangan sampai ukuran gambar hurufnya terlalu besar atau terlalu kecil.

c) Tata letak

Tata letak gambar huruf terhadap gambar ilustrasi dapat diatur tempatnya, apakah di sebelah kanan, kiri, atas atau di bawah gambar ilustrasi. Hal ini harus disesuaikan dengan bentuk keseluruhan gambar ilustrasinya, serta dengan memperhatikan keseimbangan komposisi secara keseluruhan, yang sering diistilahkan dengan “*Balance*”.

d) Warna gambar huruf

Warna gambar huruf harus menyatu dengan gambar ilustrasinya, tidak harus sama dengan gambar ilustrasinya, namun kalau menggunakan warna lain harus dipilih warna yang harmoni dan menyatu dengan gambar ilustrasinya.

Berikut ini adalah hasil akhir dari gambar ilustrasi iklan layanan masyarakat tentang pelestarian lingkungan alam.



Gambar 334. Hasil yang diperoleh  
Sumber: Banu Arsana

b. Gambar ilustrasi iklan Produk

Gambar ilustrasi iklan produk adalah gambar ilustrasi yang dibuat untuk memperjelas iklan yang ditawarkan serta bertujuan untuk menarik perhatian *target audience*, sehingga mereka mau mencermati isi pesan iklan yang disampaikan

dari sebuah produk, baik berupa benda maupun jasa yang ditawarkan. Gambar ilustrasi pada iklan diyakini oleh pembuat iklan dapat menarik perhatian khalayak untuk mau membaca keseluruhan pesan iklan, karena apabila sebuah iklan yang ditawarkan dibuat tanpa gambar ilustrasi yang menyertainya akan sulit menarik perhatian *target audiencenya*. Oleh karena itu dibutuhkan suatu strategi yang dapat menjembatani isi pesan iklan dengan *target audience*, maka dipilih strategi yang diarahkan pada berpikir secara visual yaitu gambar ilustrasi. Pada prinsipnya bentuk visual akan lebih mudah ditangkap dibanding bentuk verbal pada isi pesan iklan yang disampaikan, sehingga penyampaian pesan iklan yang menyertakan gambar ilustrasi akan lebih mudah dan cepat ditangkap dengan cepat oleh masyarakat dengan berbagai latar belakang dan tingkat pendidikan. Tanpa keraguan sedikit pun diharapkan mereka akan segera merespon dan menindak lanjuti muatan iklan.

#### 1) Peranan gambar ilustrasi pada iklan

Pada saat belum dikenalnya teknik menggambar secara digital, gambar ilustrasi untuk iklan saat itu pada umumnya dibuat oleh *illustrator* hanya dengan mengandalkan kemampuan gambar tangan, atau sering diistilahkan dengan *hand drawing*. Penampilan ilustrasinya kebanyakan menggunakan gambar dan warna yang sederhana, namun kemunculannya sudah dapat membawakan perannya pada iklan secara keseluruhan. Gambar ilustrasi pada sebuah iklan memiliki peranan yang sangat besar pada sebuah iklan yang disampaikan. Adapun peran gambar ilustrasi pada sebuah iklan adalah sebagai berikut :

##### a) Memberikan daya tarik penampilan iklan

Gambar ilustrasi iklan yang baik dapat memberikan dampak positif yaitu sebagai daya tarik kepada *target audience*. Gambar ilustrasi iklan tidak boleh digambar sembarangan, karena peran gambar ilustrasi tidak hanya sebagai gambar untuk menjelaskan, namun harus dapat menarik perhatian dan dapat merangsang khalayak yang ingin diraih, sehingga dapat menimbulkan keinginan untuk segera mengetahui isi pesannya.

- b) Memperjelas teks atau isi pesan iklan.

Sebuah gambar ilustrasi pada iklan dapat menjelaskan arti lebih luas daripada kata-kata, ataupun pesan-pesan yang disampaikan, terutama apabila gambar itu diilustrasikan untuk mengemukakan ide. Dengan melihat gambar, orang yang buta huruf akan lebih cepat menangkap dan mengerti maksud iklan tersebut.

- c) Mengkomunikasikan produk yang ditawarkan dalam bentuk gambar.

Gambar Ilustrasi pada sebuah iklan yang dibuat dengan baik dan proporsional, dapat memberikan daya kekuatan yang luar biasa untuk lebih mudah mengkomunikasikan detail produk yang ditawarkan.

## 2) Model Ilustrasi iklan

Model ilustrasi iklan adalah bentuk visual yang dijadikan obyek ilustrasi iklan. Bentuknya dapat bermacam-macam, misalnya alam benda, binatang, tumbuhan, bentuk-bentuk non-visualitatif dan gabungan atau kombinasi dari manusia, tumbuhan, hewan dan sebagainya.

Fungsi model ilustrasi pada sebuah iklan merupakan materi yang dipakai dalam ilustrasi untuk menyampaikan ide atau gagasan iklan. Model ilustrasi mempunyai peran dalam menunjang keberhasilan penyampaian pesan iklan kepada khalayak sasarannya. Dalam hal ini model ilustrasi dapat dijadikan sebagai juru bicara bagi produk yang diiklankan sekaligus mengingatkan khalayak akan produk tersebut, misalnya dengan memanfaatkan tokoh masyarakat, komedian, artis atau selebriti, olah ragawan yang terkenal. Model ilustrasi pun sering digunakan sebagai sarana asosiasi terhadap produk, misalnya tampilan seorang bertubuh macho, manusia primitif, atau bagian tubuh manusia (tangan, kaki, wajah, mata, hidung, mulut telinga) dan sebagainya.

## 3) Urutan langkah menggambar ilustrasi iklan produk benda

- a) Menentukan obyek produk iklan

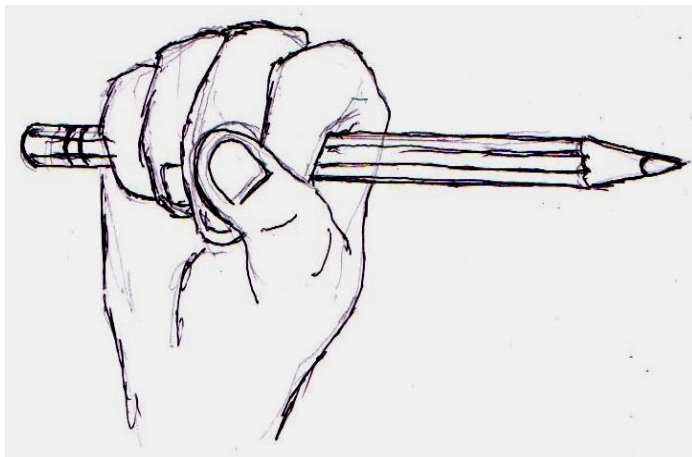
Jenis dan ragam obyek produk iklan sangat banyak, oleh sebab itu orang yang belajar seni rupa di

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) harus menentukan dahulu produk iklannya. Sebagai contoh dipilih alat tulis dengan merk “Komo”. Setelah menentukan produk iklannya, tahap berikutnya adalah menentukan jenis alat tulis apa yang akan dijadikan obyek produk iklannya, apakah produk yang akan diiklankan terdiri dari beberapa alat tulis pensil, spidol, ball point dan sebagainya, atau produk tunggal. Pada latihan kali ini obyek produk iklan yang ditawarkan adalah pensil saja. Kemudian sebagai model ilustrasinya ditentukan tangan kanan. Jadi peran tangan sebagai model ilustrasi dijadikan sebagai juru bicara bagi produk yang diiklankan sekaligus mengingatkan khalayak akan produk tersebut.

b) Membuat sketsa obyek produk iklan

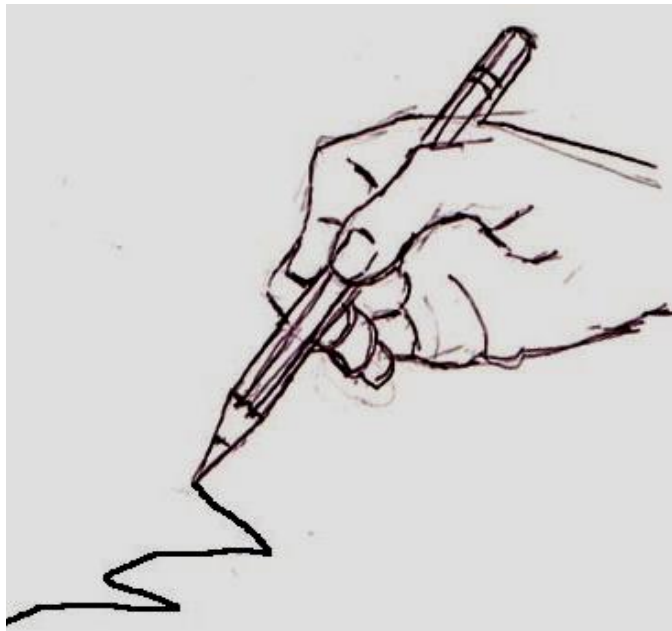
Membuat sketsa pada prinsipnya sama dengan pada bagian sebelumnya yaitu membuat empat alternatif sketsa, kemudian dipilih salah satu yang terbaik. Dari keempat sketsa yang dibuat pasti akan dapat menghasilkan hasil yang lebih baik, bila dibandingkan dengan hanya sekali membuat sketsa saja. Salah satu hal yang penting diperhatikan adalah perbandingan ukuran antara besarnya tangan dengan ukuran pensil, sehingga dapat dihasilkan gambar yang proporsional.

Sketsa alternatif 1



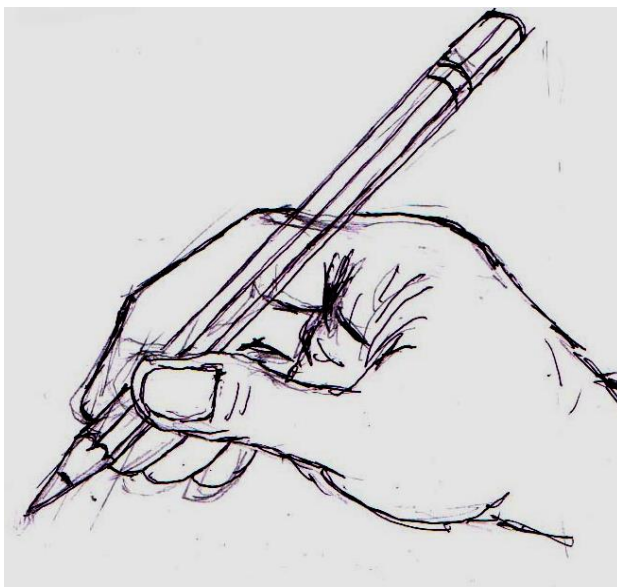
Gambar 335. Sketsa alternatif 1  
Sumber: Banu Arsana

### Sketsa alternat 2



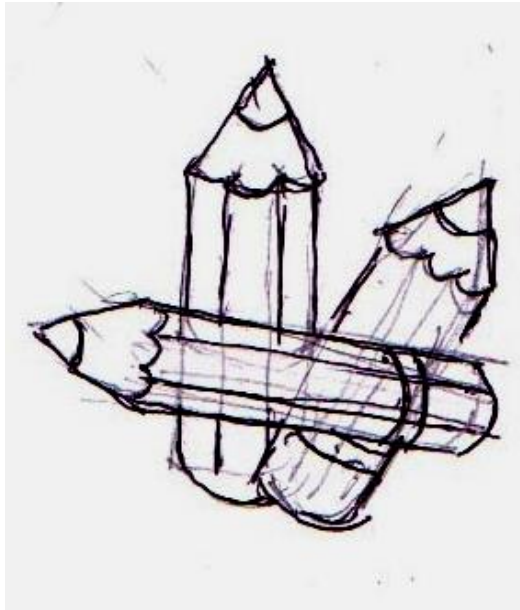
Gambar 336. Sketsa alternatif 2  
Sumber: Banu Arsana

### Sketsa alternatif 3



Gambar 337. Sketsa alternatif 3  
Sumber: Banu Arsana

### Sketsa alternatif 4



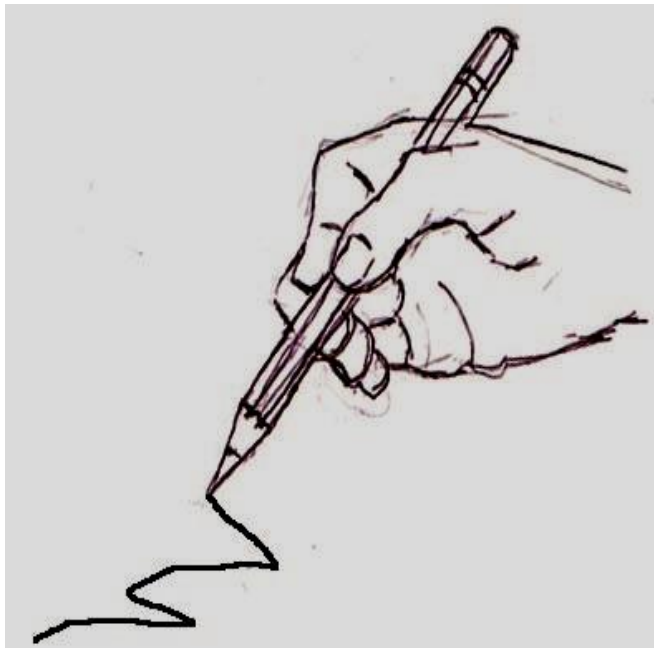
Gambar 338. Sketsa alternatif 4  
Sumber: Banu Arsana

c) Menentukan sketsa terpilih

Menentukan sketsa terpilih prinsipnya sama seperti pada bagian sebelumnya, yaitu dengan mempertimbangkan proporsi, komposisi, serta estetikanya.

Sketsa alternatif ke 3 sebagai sketsa terpilih

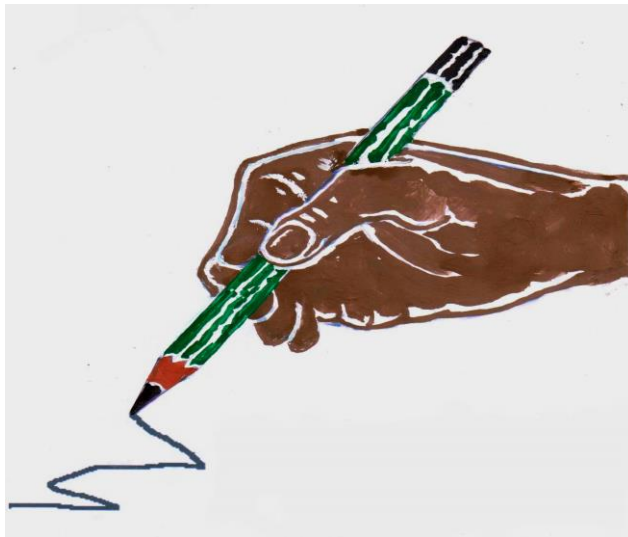




Gambar 339. Sketsa terpilih  
Foto: Banu Arsana

d) Memberi warna obyek dengan teknik blok

Pada tahap memberi warna, dipilih teknik blok menggunakan cat akrilik, menggunakan tiga warna yaitu coklat, biru dan hitam. Adonan cat akrilik dibuat agak kental dengan sedikit menggunakan air. Air hanya sebagai pelumas saja agar dengan mudah dikuaskan, sehingga cat akrilik lebih mudah dikuaskan dengan warna yang merata, tidak belang-belang di atas kertas. Kertas yang digunakan adalah jenis kertas manila putih ukuran A4, sedangkan kuas yang digunakan adalah jenis kuas cat air ukuran 1 dan 4. Kuas ukuran no 1 digunakan untuk menguaskan warna cat pada bagian gambar dengan area sempit, sedangkan kuas no 4 untuk bagian gambar dengan area yang lebih luas.



Gambar 340. Memberi warna pada objek  
Foto: Banu Arsana

e) Menambahkan gambar huruf

Pada tahap ini dibuat gambar huruf yang berbunyi “Pensil Komo memang OK”. Teknik menggambar nya sama dengan ketika menggambar produk iklan, yaitu menggunakan teknik blok



Gambar 341. Menambahkan gambar huruf  
Foto: Banu Arsana

## E. Rangkuman

### 1. Ruang Lingkup Pembelajaran

Memahami teknik dan membuat gambar ilustrasi sesuai dengan tema. Hal-hal yang dipelajari adalah pengertian, jenis, fungsi, tema, teknik, bahan dan alat yang digunakan, serta panduan menggambar ilustrasi.

### 2. Tujuan

- a. Mengetahui pengertian gambar ilustrasi
- b. Mengetahui berbagai jenis gambar ilustrasi
- c. Mengetahui berbagai macam teknik gambar ilustrasi
- d. Mengetahui berbagai macam bahan dan alat untuk menggambar ilustrasi
- e. Membuat gambar ilustrasi dengan berbagai macam jenis ilustrasi, dengan berbagai macam teknik, menggunakan berbagai macam bahan dan alat.

### 3. Kegiatan Belajar

Kegiatan belajar diawali dengan mengamati berbagai jenis gambar ilustrasi, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan menanya kepada beberapa orang ahli yang berkaitan dengan bidang studi gambar ilustrasi. Setelah itu kegiatan belajar dilanjutkan dengan mengasosiasi/menggolongkan gambar ilustrasi sesuai dengan jenis, fungsi, tema dan tekniknya. Tahap berikutnya siswa diminta untuk melakukan eksplorasi gambar ilustrasi dalam bentuk sketsa. Kemudian kegiatan diarahkan dalam bentuk kelompok untuk mendiskusikan bidang studi gambar ilustrasi. Setelah itu kegiatan dilanjutkan dengan mencipta gambar ilustrasi, Setiap tahap kegiatan tersebut ditulis, yang akhirnya dirangkum dalam bentuk portofolio. Kegiatan terakhir adalah presentasi hasil belajar berupa tulisan dan karya gambar ilustrasi di kelas atau dalam bentuk pameran di sekolah atau di luar sekolah.

### 4. Penyajian Materi

#### a. Pengertian Gambar Ilustrasi

Gambar ilustrasi: adalah suatu karya seni rupa dua dimensi, yang berupa gambar tangan (manual), ataupun gambar dari hasil olah digital (dari komputer, atau fotografi) atau kombinasi dari keduanya (manual dan digital), baik hitam putih maupun berwarna yang mempunyai fungsi sebagai penerang, penghias

untuk memperjelas atau memperkuat arti atau memperbesar pengaruh dari suatu teks atau naskah/cerita yang menyertainya.

b. Sejarah Gambar ilustrasi

Pada jaman dahulu gambar ilustrasi banyak digunakan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang ceritera pada manuskrip-manuskrip/naskah-naskah kuno dan buku-buku kuno. Manuskrip-manuskrip/naskah-naskah kuno ini tersusun dalam bentuk buku yang sangat populer di kalangan arkeolog sebagai *“The Book of Death”* atau buku kematian, yang merupakan buku-buku Mesir kuno yang terbuat dari daun lontar (papyrus). Naskah-naskah kuno ini juga dapat dilihat pada gulungan-gulungan naskah perkamen bergambar (berilustrasi). Orang-orang Mesir kuno adalah yang pertama-tama memproduksi manuskrip-manuskrip yang berilustrasi, Manuskrip-manuskrip ini mengkombinasikan atau memadukan unsur verbal dan figural yaitu kata-kata dan gambar sebagai media untuk mengkomunikasikan informasi. Buku atau kitab ini diletakkan di dalam liang kubur menyertai orang yang meninggal. Tujuannya adalah agar dapat membantu almarhum untuk dapat meraih kemenangan dari siksa neraka. *The Book of Death* adalah karya kolektif, perpaduan antara ahli menulis dan ilustrator profesional Mesir kuno, dalam membuat manuskrip-manuskrip lontar yang menggambarkan tentang hal-hal yang berkaitan dengan alam kubur.

c. Perkembangan Gambar ilustrasi

Pada awalnya gambar ilustrasi digambarkan secara manual dengan menggunakan bahan dan alat yang sangat sederhana. Dalam perkembangannya, gambar ilustrasi walaupun masih banyak dikerjakan secara manual, banyak praktisi atau ilustrator yang telah melakukan terobosan teknologi dengan memanfaatkan kamera dan komputer untuk memvisualkan gambar ilustrasi secara digital, atau mengkombinasikan teknik manual dengan teknik digital. Di samping itu jenis, fungsi, tujuan dan ragam gambar ilustrasi juga semakin banyak, mulai dari yang sifatnya komersial maupun yang non komersial, atau dari yang fungsinya sebagai media hiburan maupun sebagai media penerangan.

d. Jenis Gambar ilustrasi

- 1) Ilustrasi cover dan isi buku
- 2) Ilustrasi cover dan isi majalah
- 3) Ilustrasi cerita bergambar
- 4) Ilustrasi komik

- 5) Ilustrasi penerangan pemerintah
- 6) Ilustrasi layanan masyarakat
- 7) Ilustrasi untuk iklan produk
- 8) Ilustrasi peta
- 9) Ilustrasi untuk film
- 10) Ilustrasi fabel
- 11) Ilusasi kartun
- 12) Ilustrasi karikatur
- 13) Ilustrasi vignette.
- 14) Dan sebagainya

e. Fungsi Gambar ilustrasi

Fungsi gambar ilustrasi adalah sebagai penerang, penghias untuk memperjelas atau memperkuat arti atau memperbesar pengaruh dari suatu teks, naskah/cerita, pesan, iklan dan sebagainya yang menyertainya.

f. Teknik Gambar ilustrasi

Ada beberapa teknik dalam membuat gambar ilustrasi, yaitu dengan cara 1) gambar tangan (*manual*), 2) dengan bantuan alat *digital* berupa foto dan komputer, atau 3) kombinasi dari manual dan digital. Beberapa teknik gambar ilustrasi yang dibuat secara manual adalah:

- 1) *Outline*
- 2) *Dot/titik*
- 3) *Arsir*
- 4) *Blok*
- 5) *Siluet*
- 6) *Scraper Board*
- 7) *Half Tone*
- 8) *Dry Brush*

g. Tema Gambar ilustrasi

Tema gambar ilustrasi pada awalnya kebanyakan hanya mengambil tema tentang flora, fauna, manusia dan kehidupannya. Namun pada saat ini temanya sudah jauh berkembang mulai dari yang sifatnya kekinian, fantasi, imajinasi atau khayalan sampai dengan yang divisualkan dalam bentuk abstrak.

h. Bahan dan Alat yang Digunakan

- 1) Tinta Cina

Tinta Cina biasanya digunakan oleh orang Cina dan Jepang untuk membuat seni kaligrafi Cina dan Jepang. Pada saat sekarang tinta Cina dapat dengan mudah diperoleh di pasaran, biasanya dalam bentuk cair yang dikemas dalam botol. Harganya relatif murah tersedia di setiap toko alat tulis, yang dapat digunakan secara langsung atau dilarutkan dalam sedikit air. Ada tinta Cina jenis permanen yang apabila digoreskan pada kulit, sulit untuk dihilangkan, biasanya memakan waktu tiga sampai empat bulan baru akan memudar.

2) Cat Akrilik

Cat akrilik adalah suatu cat sintetis yang cepat kering. Cat akrilik dibuat dari campuran larutan emulsi resin sebagai medium (cairan) dan pigmen warna. Bahan resin berfungsi sebagai medium untuk mengikat pigmen (warna), terbuat dari bahan minyak alami seperti minyak biji rami yang digunakan dalam cat akrilik.

i. Membuat Gambar ilustrasi Layanan Masyarakat

1) Pengertian/Esensi Gambar Ilustrasi Layanan Masyarakat

Iklan layanan masyarakat adalah suatu produk iklan yang menyajikan layanan sosial berupa ajakan, motivasi ataupun pesan-pesan yang bersifat sosial atau non komersial yang bertujuan untuk membangkitkan kepedulian masyarakat terhadap sejumlah masalah yang harus mereka hadapi, yakni kondisi yang bisa mengancam keselarasan dan kehidupan umum. Layanan sosial ini tidak ada muatan politis yang menyertainya, sehingga murni untuk kepentingan masyarakat luas. Iklan layanan masyarakat dapat dikampanyekan oleh suatu organisasi yang berorientasi profit maupun non profit, pihak penguasa ataupun swasta, sepanjang isi muatannya tetap mengandung pesan-pesan moral untuk masyarakat luas, yang tidak membedakan ras, suku, agama, status sosial serta latar belakang pendidikan tertentu. Pendalaman terhadap isi materi iklan layanan masyarakat dapat berdampak pada aspek sosial ekonomis, yaitu meningkatkan keselarasan dan kesejahteraan masyarakat.

2) Urutan langkah membuat gambar ilustrasi layanan masyarakat

a) Menentukan tema

- b) Menentukan model ilustrasi
  - c) Membuat eksplorasi sketsa
  - d) Menentukan sketsa terpilih
  - e) Memberi warna
  - f) Menambah gambar huruf
- j. Gambar ilustrasi Iklan Produk
  - 1) Pengertian/esensi ilustrasi iklan produk
 

Gambar ilustrasi iklan produk adalah gambar ilustrasi yang dibuat untuk memperjelas iklan yang ditawarkan serta bertujuan untuk menarik perhatian *target audience*, sehingga mereka mau mencermati isi pesan iklan yang disampaikan dari sebuah produk, baik berupa benda maupun jasa. Gambar ilustrasi pada iklan diyakini oleh pembuat iklan dapat menarik perhatian khalayak untuk mau membaca keseluruhan pesan iklan.
  - 2) Urutan langkah membuat ilustrasi
    - a) Menentukan tema
    - b) Menentukan model ilustrasi
    - c) Membuat eksplorasi sketsa
    - d) Menentukan sketsa terpilih
    - e) Memberi warna
    - f) Menambah gambar huruf

## F. Penilaian

Kompetensi Dasar : Proses Membuat Karya Seni Lukis  
Instrumen pengamatan sikap.

### 1. Instrumen penilaian kriteria **cermat**

Nama : .....

Kelas : .....

Aktivitas peserta didik

Mengamati beragam objek, menganalisis karakter objek, melakukan eksplorasi sketsa, menentukan sketsa terbaik untuk membuat gambar ilustrasi

Rubrik petunjuk :

Lingkarilah :

1 = Bila aspek yang dinilai belum terlihat (BT)

2 = Bila aspek yang dinilai mulai terlihat (MT)



3 = Bila aspek yang dinilai mulai berkembang (MB)

4 = Bila aspek yang dinilai menjadi kebiasaan (MK)

Lembar Observasi

NO	Aspek-aspek yang dinilai	Skor			
		BT	MT	MB	MK
1.	Mengamati beragam obyek gambar ilustrasi dengan tekun, serta mencermati secara seksama	1	2	3	4
2.	Menganalisis karakter obyek gambar ilustrasi secara sistimatis	1	2	3	4
3.	Mencatat semua hasil temuan	1	2	3	4
4.	Menemukan pilihan sketsa terbaik dengan cermat untuk dijadikan sebagai gambar ilustrasi	1	2	3	4
Jumlah Skor					

(4X4)X10

Skor maksimal :  $\frac{\quad}{16}$

2. Instrumen penilaian kriteria **Percaya Diri**

Nama : .....

Kelas : .....

**Aktivitas peserta didik**

Melakukan eksplorasi sketsa, menentukan sketsa terbaik untuk persiapan membuat karya gambar ilustrasi

Rubrik petunjuk :

Lingkarilah :

1 = Bila aspek yang dinilai belum terlihat (BT)

2 = Bila aspek yang dinilai r mulai terlihat (MT)

3 = Bila aspek yang dinilai mulai berkembang (MB)

4 = Bila aspek yang dinilai menjadi kebiasaan (MK)

Lembar Observasi

No	Aspek-aspek yang dinilai	Skor			
		BT	MT	MB	MK
1.	Membuat beberapa sketsa alternatif minimal 4 buah tanpa ragu-ragu, hal ini dapat dilihat dari spontanitas garisnya/goresannya	1	2	3	4
2.	Kualitas dan kuantitas sketsa sketsa alternatif yang dihasilkan	1	2	3	4
Jumlah Skor					

$$(2 \times 4) \times 10$$

Skor maksimal :  $\frac{\quad}{8}$

3. Instrumen penilaian kreteria **Kreatif**

Nama : .....

Kelas : .....

**Aktivitas peserta didik**

Membuat Gambar ilustrasi Layanan Masyarakat dan Gambar Ilustrasi Iklan Produk

Rubrik petunjuk :

Lingkarilah :

1 = Bila aspek yang dinilai belum terlihat (BT)

2 = Bila aspek yang dinilai mulai terlihat (MT)

3 = Bila aspek yang dinilai mulai berkembang (MB)

4 = Bila aspek yang dinilai menjadi kebiasaan (MK)

Lembar Observasi

No	Aspek-aspek yang dinilai	Skor			
		BT	MT	MB	MK
1.	Membuat karya gambar ilustrasi dengan bahan tinta Cina dan cat Akrilik dengan memperhatikan: a. Fungsi b. Jenis	1	2	3	4

No	Aspek-aspek yang dinilai	Skor			
		BT	MT	MB	MK
	c. Tema d. Proporsi e. Komposisi				
2.	Menerapkan teknik yang sesuai dengan bahan yang digunakan	1	2	3	4
Jumlah Skor					

$$\text{Skor maksimal : } \frac{(2 \times 4) \times 10}{8}$$

Penilaian tertulis

1. Apa yang dimaksud dengan gambar ilustrasi ?
2. Bagaimana sejarah awal gambar ilustrasi ?
3. Apa yang dimaksud dengan fungsi gambar ilustrasi ?
4. Apa yang dimaksud dengan jenis gambar ilustrasi ?
5. Sebutkan macam-macam teknik gambar ilustrasi yang dibuat dengan gambar tangan (*free hand drawing*) ?

## G. Refleksi

1. Jelaskan dengan singkat gambar ilustrasi yang dibuat secara digital !
2. Jelaskan dengan singkat gambar ilustrasi yang dibuat secara manual !
3. Buatlah 3 jenis gambar ilustrasi yang kamu sukai dengan bahan yang sesuai.

## H. Referensi

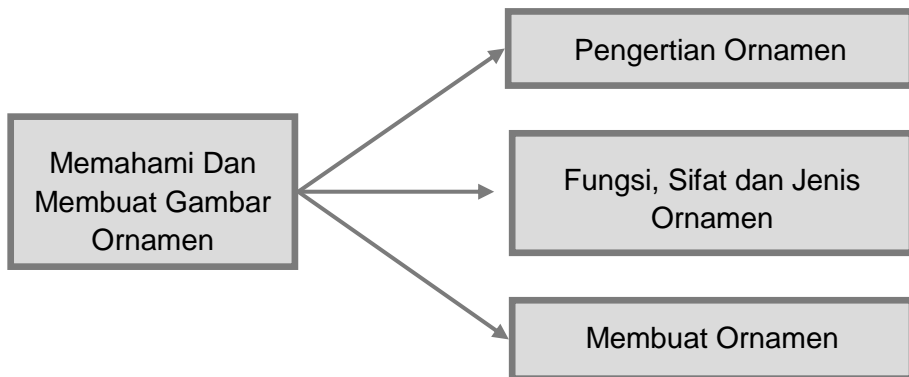
Deddi Duto Hartanto. *Penggunaan Ilustrasi Sebagai Daya Tarik Pada Iklan Media Cetak*. Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra.  
<http://puslit.petra.ac.id/journals/design/>

Fos IGK Grantika. 1998. *Ilustrasi Sebagai Media Komunikasi Visual*, Majalah Visual, Vol.1 No.3, Pebruari.

Fleming, John and Honour. 1991. Hugh *The Visual Arts: A History*, 3rd Edition. New York: Harry N. Abrams, Inc.

Nyoman Arsana. 1983. *Dasar-Dasar Seni Lukis*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Dan Menengah.

Tim Seni Rupa. 1999/2000. *Bahan Ajar SMK Program Keahlian Seni Rupa Tingkat II*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Dan Menengah, Pusat Pengembangan Dan Penataran Guru Kesenian.

**UNIT 4****MEMAHAMI DAN MEMBUAT GAMBAR ORNAMEN****A. Ruang Lingkup Pembelajaran****B. Tujuan**

1. Memahami tentang pengertian gambar ornamen
2. Mengetahui fungsi dan jenis ornamen
3. Mengetahui teknik penyusunan unsur-unsur ornamen
4. Mengetahui penempatan dan penerapan gambar ornamen
5. Membuat gambar ornamen dengan teknik basah cat air

**C. Kegiatan Belajar**

1. Mengamati
  - a. Mengamati berbagai karya seni ornamen
    - 1) Ornamen Aceh



Gambar 342. Ornamen tempat pelaminan suku Aceh  
Sumber: <http://budaya-indonesia.org/Ornamen-Dari-Propinsi-Aceh/>

## 2) Ornamen Batak



Gambar 343. Ornamen pada bangunan rumah adat Batak  
Sumber: <http://budaya-indonesia.org/Ornamen-Dari-Propinsi-Aceh/>

### 3) Ornamen Yogyakarta



Gambar 344. Ornamen pada Interior keraton Yogyakarta

Sumber: [http://www.panoramio.com/user/7004850?comment\\_page=3&photo\\_page=156&show=all](http://www.panoramio.com/user/7004850?comment_page=3&photo_page=156&show=all)

### 4) Ornamen Bali



Gambar 345. Ornamen pada pintu rumah Bali

Sumber: <http://www.shutterstock.com/pic-35809843/stock-photo-tropical-bird-ornament-on-golden-door-in-bali-indonesia.html>



5) Ornamen Toraja



Gambar 346. Ornamen khas suku Asmat  
Sumber: <http://en.wikipedia.org/wiki/Toraja>

6) Ornamen Dayak



Gambar 347. Ornamen khas suku Dayak  
Foto: Tri Suerni

## 7) Ornamen Asmat



Gambar 348. Ornamen khas suku Asmat

Sumber: <http://ajengastika.blogspot.com/2012/10/suku-asmat.html>

- b. Tulislah hasil pengamatan Anda
2. Menanya
  - a. Tanyakan kepada beberapa orang ahli mengenai hal-hal berikut:
    - 1) Pengertian ornamen
    - 2) Fungsi Ornamen
    - 3) Jenis ornamen
    - 4) Teknik penyusunan unsur-unsur ornamen
    - 5) Cara membuat gambar ornamen
  - b. Tuliskan hasil wawancara Anda.
3. Menganalisis
  - a. Analisis hasil karya seni ornamen dari hasil mengamati, yang ditinjau berdasarkan :
    - 1) Unsur jenis
    - 2) Unsur fungsi
    - 3) Teknik penyusunan unsur-unsur ornamen
    - 4) Cara membuat gambar ornamen
  - b. Tulislah hasil analisis Anda
4. Mengeksplorasi
  - a. Lakukan eksplorasi sketsa gambar ornamen dengan menggunakan bahan pensil minimal 4 sketsa :
    - 1) Ornamen geometris
    - 2) Ornamen organis

- 3) Ornamen primitif
  - 4) Ornamen modern
  - b. Tulis hasil evaluasi karya Anda
5. Mengkomunikasikan
- a. Buatlah gambar ornamen dengan menggunakan bahan cat air, dengan ketentuan:
    - 1) Menggambar ornamen dengan cara meniru ornamen daerah setempat
    - 2) Mengembangkan ornamen daerah setempat menjadi gambar ornamen modern
    - 3) Menggambar ornamen dengan cara menggabungkan beberapa ornament Nusantara
  - b. Laporkan hasil gambar ornament yang Anda buat dalam bentuk pameran dan presentasi

## D. Penyajian Materi

### 1. Pengertian Ornamen

Ornamen berasal dari “*Ornare*” (bhs. Latin) yang berarti hias, sedangkan “*Ornate*” berarti Permai ( elok dan indah ). “*Ornament*” (bahasa Inggris) berarti perhiasan. Ornamen juga berarti “dekorasi” atau hiasan, sehingga ornamen sering disebut sebagai desain dekoratif atau desain ragam hias. Pada dasarnya ragam hias suatu benda merupakan sebuah pedandan (*make up*) yang diterapkan guna mendapatkan keindahan atau kemolekan yang dipadukan. Ragam hias berperan sebagai media untuk mempercantik atau mengagungkan sesuatu karya pakai secara lahir. Beberapa di antara ornamen atau ragam hias memiliki nilai simbolik atau makna tertentu, yang diyakini oleh pembuat dan pengguna produk yang menerapkan ornament tersebut.

Ornamen atau ragam hias merupakan salah satu dari sekian banyak seni rupa ciptaan manusia. Ornamen lahir dan muncul di tengah-tengah kehidupan masyarakat primitif maupun masyarakat yang telah memiliki budaya dan peradaban tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat tersebut memiliki cita rasa seni yang tinggi. Kemunculan ornamen sebagai media ungkapan perasaan yang diwujudkan dalam bentuk seni rupa, biasanya sebagai pelengkap atau penghias suatu benda ciptaan manusia. Ornamen dapat muncul sebagai penghias seni bangunan (rumah adat, candi, masjid, gereja), pada kain sandang (batik, tenun, songket), seni

kerajinan (anyam, wayang, patung), yang proses penciptanya tidak lepas dari pengaruh-pengaruh lingkungan. Ornamen masyarakat primitif seperti suku Asmad di Irian Jaya dilihat dari penampilannya lebih sederhana dibandingkan dengan ornamen orang Bali yang lebih lengkap dan rumit, karena memang budayanya berbeda. Masyarakat primitif cara berpikirnya lebih sederhana. Ornamen bagi pembuatnya merupakan salah satu pelengkap rasa estetika, yang kadang kadang di dalam ornamen itu terdapat pula atau memiliki makna simbolik tertentu menurut apa yang berlaku sah secara konvensional di lingkungan masyarakat pendukungnya.

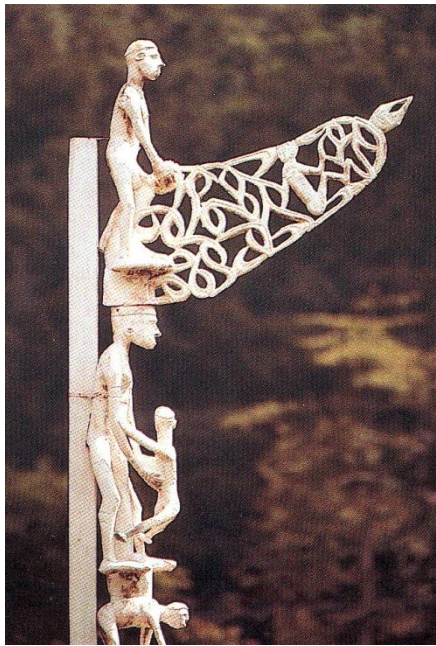
Unsur-unsur seni rupa seperti titik/dot, garis, bidang, bentuk, warna, dan tekstur sangat dominan dalam memberikan kontribusi terhadap kemunculan sebuah ornamen atau ragam hias. Masing-masing unsur memiliki peran dalam kemunculan ornamen secara totalitas.

## 2. Jenis/Corak Ornamen

Perkembangan seni ornamen dari waktu ke waktu mengalami perkembangan. Di samping itu setiap suku bangsa memiliki seni ornamen yang berbeda-beda. Hal ini mengakibatkan semakin banyaknya variasi jenis seni ornamen Nusantara. Berdasarkan periode dan ciri-ciri yang ditampilkan, perkembangan karya seni ornamen memiliki beberapa jenis/corak, yaitu:

### a. Ornamen Primitif

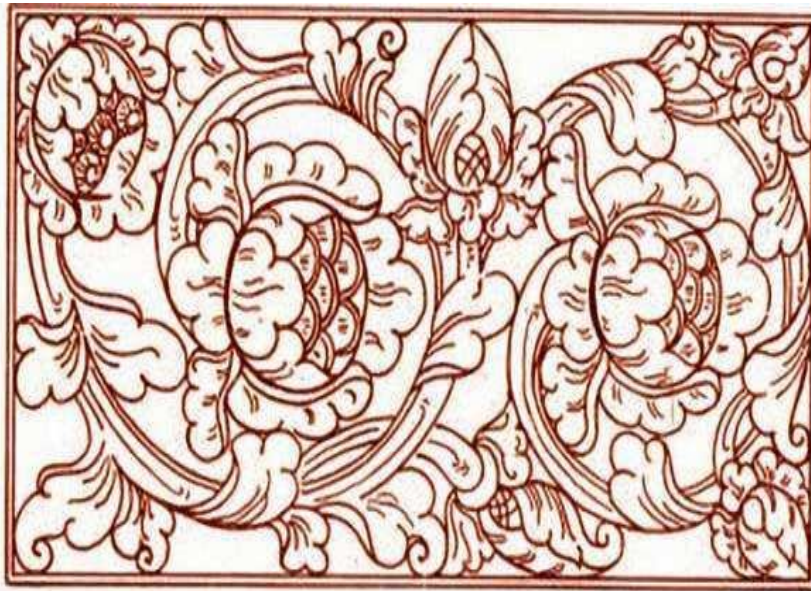
Ornamen/Ragam Hias Primitif, merupakan karya seni hias yang diciptakan pada zaman purba atau zaman primitive atas zaman kuno. Ciri-ciri umum dari seni hias primitif adalah sederhana, tegas, kaku, cenderung bermotif geometris, goresannya spontan, biasanya mengandung makna simbolik tertentu. Sedangkan komposisi yang diterapkan biasanya berderet, sepotong-sepotong, berulang, berselang-seling, dan sering juga dijumpai penyusunan secara terpadu. Karya seni hias primitif memberi gambaran kesederhanaan dan gambaran perilaku masyarakat pada zaman itu. Seni primitif bersifat universal karena ciri-ciri umumnya adalah sama di seluruh dunia.



Gambar 349. Ragam hias suku Asmat Papua  
Sumber: Buku Irian Jaya Nieuw Guenia

b. Ornamen Klasik

Ornamen klasik adalah hasil karya seni hias yang telah mencapai puncak-puncak perkembangannya atau telah mencapai tataran estetis tertinggi, sehingga sulit dikembangkan lebih lanjut. Ia telah mempunyai bentuk dan pakem yang standar, struktur motif dan pola yang tetap, memiliki susunan, irama yang telah baku dan sulit untuk dirubah dalam bentuk yang lain, dan yang terpenting telah diterima eksistensinya tanpa mengalami perubahan lagi. Contohnya ragam hias Majapahit, Pajajaran, Jepara, Bali, Surakarta, Madura, Mataram dan lain-lain. Seni klasik bersifat kedaerahan karena masing-masing daerah memiliki ragam hias klasik dengan corak dan ciri-ciri tersendiri.



Gambar 350. Ragam hias klasik Yogyakarta

Sumber : <http://blog-senirupa.blogspot.com/2013/09/ragam-motif-hias-klasik-tradisional.htm>

#### c. Ornamen Tradisional

Ragam hias tradisional adalah ragam hias yang berkembang di tengah-tengah masyarakat secara turun-temurun pengungkapannya dilaksanakan menurut peraturan, norma-norma, pola-pola yang telah digariskan terlebih dahulu dan telah menjadi kesepakatan bersama. Seni hias ini tetap digemari dan dilestarikan sebagai sesuatu yang dapat memberi manfaat (keindahan) bagi kehidupan, dari masa ke masa. Ragam hias tradisional mungkin berasal dari seni klasik atau seni primitif, namun setelah mendapat pengolahan-pengolahan tertentu, dilestarikan kemanfaatannya demi memenuhi kebutuhan, khususnya dalam hal kebutuhan estetis. Oleh sebab itu corak seni hias tradisional merupakan pembauran dari seni klasik dan primitif. Hasil atau wujud dari pembauran tersebut tergantung dari sumber mana yang lebih kuat yang akan memberi kesan/corak yang lebih dominan. Misalnya motif tradisional Majapahit, Bali, Yogyakarta, Pekalongan, beberapa daerah lainnya lebih dominan bersumber pada corak motif klasik, sedangkan pada motif tradisional Irian Jaya, Toraja, motif suku Dayak dan motif Kalimantan corak primitifnya lebih menonjol. Ragam hias tradisional bersifat kolektif.

d. Ornamen Modern

Ragam hias modern atau kontemporer adalah karya seni hias yang merupakan hasil kreasi atau ciptaan seniman yang baru dan lepas dari kaidah-kaidah tradisi, klasik atau primitif. Ragam hias ini bersifat individu. Proses dan terciptanya seni hias modern terkadang bertolak atau mengambil inspirasi dari seni primitif atau tradisional atau merupakan hasil inovasi/kreativitas seniman secara pribadi, sehingga karya yang tercipta merupakan cerminan pribadi senimannya.

Adanya berbagai corak dalam seni ornamen bukan berarti antara corak yang satu dengan yang lainnya mempunyai nilai estetis atau nilai kegunaan lebih tinggi atau lebih rendah, karena masing-masing corak memiliki keunggulan karakter, ciri, dan nilai estetika tersendiri. Perbedaan corak tersebut hanya berdasarkan pada periode perkembangan, tampilan fisik, dan sifat penciptaannya. Kegunaan dan nilai estetis pada dasarnya adalah sama. Adanya anggapan bahwa suatu corak lebih baik dari corak lainnya adalah semata-mata karena selera individu.

3. Fungsi Ornamen

Karya seni terapan biasanya selalu terkait dengan fungsi tertentu, demikian pula halnya dengan karya seni hias yang penciptaannya selalu terkait dengan fungsi atau kegunaan tertentu pula. Fungsi ornamen antara lain sebagai berikut:

- a. Sebagai ragam hias murni, maksudnya bentuk-bentuk ragam hias yang dibuat hanya untuk menghias saja demi keindahan suatu bentuk (benda) atau bangunan di mana ragam hias tersebut ditempatkan. Penerapannya biasanya pada alat-alat rumah tangga, arsitektur, pada pakaian (batik, bordir, kerawang) pada alat transportasi dan sebagainya.
- b. Sebagai ragam hias simbolis, maksudnya karya hias yang dibuat selain mempunyai fungsi sebagai penghias suatu benda juga memiliki nilai simbolis tertentu di dalamnya, menurut norma-norma tertentu (adat, agama, sistem sosial lainnya). Bentuk, motif dan penempatannya sangat ditentukan oleh norma-norma tersebut terutama norma agama yang harus ditaati. Untuk menghindari timbulnya salah pengertian akan makna atau nilai simbolis yang terkandung di dalamnya, pengerjaan suatu hiasan simbolis hendaknya menepati aturan-aturan yang ditentukan. Contoh ragam hias ini misalnya motif kaligrafi, motif pohon hayat sebagai lambang kehidupan, motif burung phonik sebagai



lambang keabadian, motif padma, swastika, lamak dan sebagainya.

- c. Sebagai elemen-elemen dekorasi yang diperoleh dengan meniru atau mengembangkan bentuk-bentuk alam dan divisualkan pada ada permukaan suatu benda. Ornamen sebagai elemen dekorasi dapat memiliki fungsi ganda yaitu :
  - 1) Fungsi finansial, maksudnya barang yang polos biasanya lebih murah daripada barang yang diberi ornamen.
  - b) Fungsi konstruktif, maksudnya di samping menghiasi suatu barang atau bangunan, ornamen di sini juga berfungsi sebagai penopang kekuatan dari bagian tertentu dari barang atau bangunan tersebut.

#### 4. Kelompok Ornamen

Menurut Soegeng Toekio dalam bukunya *Mengenal Ragam Hias Indonesia*, ragam hias dapat dibagi menjadi beberapa kelompok, yaitu:

##### a. Kelompok Geometris

Ornamen geometris merupakan kelompok tertua dari ornament. Motif ini lebih banyak memanfaatkan unsur-unsur dalam ilmu ukur, dibuat secara terstruktur dan teratur, artinya semua sisinya dapat diukur, seperti garis-garis lengkung dan lurus, lingkaran, segitiga, segi-empat, bentuk meander, swastika, bentuk pilin, dan lain-lain. Ragam hias ini pada mulanya dibuat dengan guratan-guratan mengikuti bentuk benda yang dihias. Dalam perkembangannya motif ini bisa diterapkan pada berbagai tempat dan berbagai teknik, misalnya dengan cara digambar, dipahat, dicetak, dan sebagainya

##### b. Kelompok Non Geometris

Ornamen non geometris (organis) adalah jenis hiasan yang dibuat secara tidak terstruktur atau teratur, lebih luwes/dinamis dan bebas. Ornamen kelompok ini merupakan kelompok ragam hias dengan bentuk tumbuhan, binatang, manusia, benda alami, dan bentuk khayalan/fantasi antara lain :

##### 1) Bentuk tumbuhan

Ornamen atau ragam hias ini dibuat dengan cara meniru bentuk tumbuh-tumbuhan yang ada di dalam sebagai sumber inspirasi penciptaannya. Penggambaran motif tumbuh-tumbuhan dalam seni hias dilakukan dengan berbagai cara, baik natural maupun stilasi sesuai dengan

keinginan senimannya. Demikian juga dengan jenis tumbuhan yang dijadikan obyek/inspirasi, biasanya juga berbeda tergantung dari lingkungan (alam, sosial, dan kepercayaan pada waktu tertentu) di tempat motif tersebut diciptakan. Motif tumbuhan yang merupakan hasil gubahan sedemikian rupa jarang dapat dikenali jenis dan bentuk tumbuhan sebenarnya, karena telah diubah dan jauh dari bentuk aslinya.

2) Bentuk Hewan

Ornamen atau ragam hias ini dibuat dengan cara meniru bentuk makhluk hewan yang ada di dalam. Penggambaran binatang dalam ragam hias sebagian besar merupakan hasil gubahan, jarang berupa binatang secara natural, tapi hasil gubahan tersebut masih mudah dikenali bentuk dan jenis binatang. Dalam visualisasinya bentuk binatang terkadang hanya diambil pada bagian tertentu (tidak sepenuhnya) dan dikombinasikan dengan motif lain. Jenis binatang yang dijadikan obyek gubahan antara lain, burung, singa, ular, kera, gajah dan lain-lain.

3) Bentuk Manusia

Bentuk manusia merupakan ornamen atau ragam hias yang dibuat dengan cara meniru bentuk. Manusia sebagai salah satu obyek dalam penciptaan motif ornament. Bentuk manusia ini mempunyai beberapa unsur, baik secara terpisah seperti kedok atau topeng, dan secara utuh seperti bentuk-bentuk dalam pewayangan.

4) Bentuk Benda Alami

Bentuk benda alami merupakan ornamen atau ragam hias yang dibuat dengan cara meniru bentuk yang ada di alam. Motif benda-benda alami seperti batu, air, awan dan lain-lain, dalam penciptaannya biasanya digubah sedemikian rupa sehingga menjadi suatu motif dengan karakter tertentu sesuai dengan sifat benda yang diekspresikan dengan pertimbangan unsur dan asas estetika, misalnya motif awan, bebatuan dan benda-benda lain biasanya ditempatkan pada bagian bawah suatu benda atau bidang yang akan dihias dengan motif tersebut.

5) Bentuk Khayalan/Fantasi

Bentuk fantasi/khayalan merupakan bentuk-bentuk kreasi yang tidak terdapat pada alam nyata, misalnya seperti motif makhluk ajaib, raksasa, dewa dan lain-lain. Bentuk ragam hias khayali merupakan hasil daya dan imajinasi kreatornya atas persepsinya. Motif mengambil sumber ide di luar dunia nyata. Contoh motif ini adalah motif kala, motif ikan duyung, raksasa, dan motif makhluk-makhluk gaib lainnya.

6) Bentuk Gabungan

Bentuk gabungan merupakan ornamen yang dibuat dengan cara menggabungkan bentuk geometris, tumbuhan dan mahluk hidup. Di bawah ini diberikan contoh ornamen gabungan. Ornamen sering dikaitkan dengan pola. Yang dimaksud dengan pola adalah gambar yang dipakai untuk contoh atau model, merupakan suatu hasil susunan atau pengorganisasian dari motif tertentu dalam bentuk dan komposisi tertentu pula. Pola dipergunakan sebagai salah satu teknik untuk memproduksi suatu gagasan. Contohnya pola hias batik, pola hias Majapahit, Jepara, Bali, Mataram dan lain-lain. Jadi pola adalah penyebaran atau penyusunan dari motif-motif.

Unsur-unsur pembentuk ornamen, sama halnya dengan unsur-unsur seni rupa pada umumnya. Hal ini sudah dijelaskan pada modul *Sketsa dan Gambar* kelas X pada semester 1. Adapun unsur-unsurnya adalah:

- a. Titik
- b. Garis
- c. Ruang/ bidang
- d. Bentuk
- e. Warna
- f. Tekstur

5. Teknik penyusunan unsur-unsur ragam hias meliputi:

- a. Penyusunan pengulangan penuh (*full repeat*):  
yaitu penyusunan ragam hias melalui pengulangan motif yang dilakukan secara penuh dan konsisten tanpa ada perubahan bentuk semula.



Gambar 351. Teknik Pengulangan Penuh

Sumber: [http://id.wikipedia.org/wiki/Ornamen\\_%28arsitektur%29](http://id.wikipedia.org/wiki/Ornamen_%28arsitektur%29)

b. Penyusunan Pengulangan (*full drop repeat*)

Merupakan penyusunan pengulangan ragam hias dengan menyusun motifnya melalui pengulangan yang digeser/diturunkan seperempat/seperdelapan/sepertiga dan seterusnya, dalam arti penempatan motif selalu diturunkan seperempat/seperdelapan/sepertiga dan seterusnya dari posisi motif sebelumnya.



Gambar 352. Teknik Pengulangan Seperempat/Seperdelapan/Sepertiga dan seterusnya

Sumber: <https://www.google.co.id/search?q=ornamen&newwindow>

c. Penyusunan Pengulangan Setengah Geseran (*full half repeat*):

yaitu penyusunan ragam hias dengan menyusun motifnya melalui pengulangan yang digeser/diturunkan setengahnya, dalam arti penempatan motif selalu diturunkan setengah dari posisi motif sebelumnya.

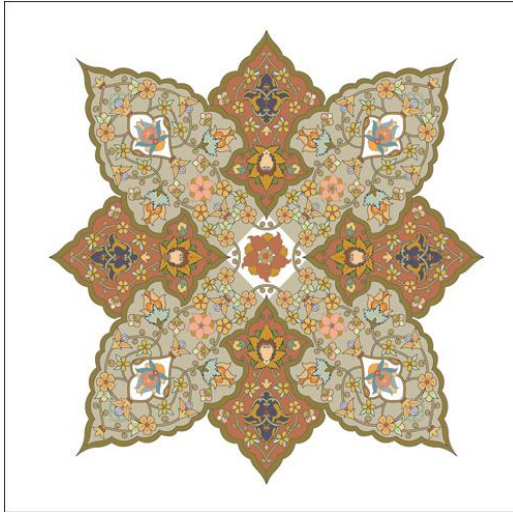


Gambar 353. Teknik Pengulangan setengah

Sumber: <http://www.coroflot.com/kdazey/Fashion-Design-Prints>

d. Penyusunan Rotasi atau Berputar (*rotated*):

yaitu teknik penyusunan ragam hias dengan menyusun motifnya secara berulang, memutar bertumpu pada satu titik pusat sebagai fokusnya.



Gambar 354. Teknik penyusunan rotasi atau memutar  
Sumber: <http://vectorartbank.wordpress.com/2009/09/02/ornamen-caligraphy-11/>

- e. Penyusunan Bersebalik (*inverted*):  
yaitu penyusunan ragam hias dengan meletakkan unsurnya memutarbalikkan atau berlawanan arah, dalam arti pengulangan berikutnya dalam urutan terbalik dan diletakkan sejajar dengan konsep semula.



Gambar 355. Teknik penyusunan bersebalik  
Sumber: <http://fusiagrafis.com/ornamen-eksklusif-elegan/#.U02TkqKun9I>

f. Penyusunan selang-seling (*interval*):

yaitu penyusunan ragam hias melalui pengulangan motif secara berselang, dalam arti penerapannya menggunakan dua motif yang berbeda yang disusun selang-seling atau saling bergantian.

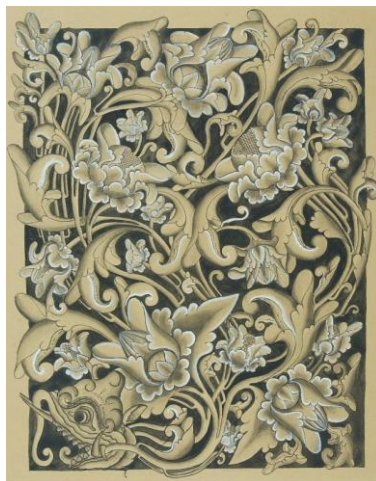


Gambar 356. Teknik penyusunan selang seling

Sumber: <http://tektonartha.wordpress.com/category/jati-product/ornamen-minimalis/>

g. Penyusunan Acak (*random*):

yaitu penyusunan ragam hias melalui penempatan motif secara sembarangan atau acak tanpa mengurangi konsep motif semula.



Gambar 357. Teknik penyusunan acak

Sumber : <http://luk.staff.ugm.ac.id/itd/lukisan/01.html/>



## E. Rangkuman

### 1. Ruang Lingkup Pembelajaran

Memahami dan membuat gambar ornamen, yang meliputi pengertian, jenis, fungsi, teknik penyusunan serta membuat gambar ornamen

### 2. Tujuan

- Memahami pengertian gambar ornamen
- Mengetahui fungsi dan jenis ornamen
- Mengetahui teknik penyusunan unsur-unsur ornamen
- Mengetahui penempatan dan penerapan gambar ornamen
- Membuat gambar ornamen dengan teknik basah cat air

### 3. Kegiatan Belajar

Kegiatan belajar diawali dengan belajar secara mandiri yaitu melalui kegiatan pengamatan. Siswa diminta untuk mengamati berbagai jenis dan kelompok ornamen Nusantara. Kegiatan berikutnya adalah menanya kepada beberapa orang ahli tentang pengertian, jenis, fungsi, teknik penyusunan unsur-unsur ornamen, serta membuat gambar ornamen. Kemudian kegiatan dilanjutkan dengan menganalisis pengertian, jenis, fungsi, teknik penyusunan, unsur-unsur ornamen, dan cara pembuatan gambar ornamen. Kegiatan terakhir adalah praktek membuat gambar ornamen. Setiap kegiatan dicatat hasilnya dan dirangkum dalam bentuk portofolio, sebagai persiapan untuk presentasi pada hasil karya praktek membuat gambar ornamen dalam bentuk pameran di sekolah atau di luar sekolah.

### 4. Materi Pemelajaran

#### a. Pengertian Ornamen

Ornamen berasal dari "*Ornare*" (bahasa Latin) berarti hias, sedangkan "*Ornate*" berarti permai (elok dan indah), sedangkan "*Ornament*" (bahasa Inggris) berarti perhiasan. Ornamen juga berarti "dekorasi" atau hiasan, sehingga ornamen sering disebut sebagai desain dekoratif atau desain ragam hias. Pada dasarnya ragam hias suatu benda merupakan sebuah pedandan (*make up*) yang diterapkan guna mendapatkan keindahan atau kemolekan yang dipadukan. Ragam hias berperan sebagai media untuk mempercantik atau mengagungkan sesuatu karya pakai secara lahir. Beberapa di antara ornamen atau ragam hias memiliki nilai simbolik atau makna tertentu, yang diyakini oleh pembuat dan pengguna produk yang menerapkan ornament tersebut.

Ornamen atau ragam hias merupakan salah satu dari sekian banyak seni rupa ciptaan manusia. Ornamen lahir dan muncul di tengah-tengah kehidupan masyarakat primitif maupun masyarakat yang telah memiliki budaya dan peradaban tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa kedua masyarakat tersebut memiliki cita rasa seni yang tinggi.

b. Jenis Ornamen

1) Ornamen Primitif

Ornamen/Ragam Hias Primitif, yaitu karya seni hias yang diciptakan pada zaman purba, zaman primitif, atau zaman kuno. Ciri-ciri umum dari seni hias primitif adalah sederhana, tegas, kaku, cenderung bermotif geometris, goresan spontan, biasanya mengandung makna simbolik tertentu.

2) Ornamen Klasik

Ornamen klasik adalah hasil karya seni hias yang telah mencapai puncak-puncak perkembangannya atau telah mencapai tataran estetis tertinggi, sehingga sulit dikembangkan lebih lanjut. Ia telah mempunyai bentuk dan pakem yang standar, struktur motif dan pola yang tetap, memiliki susunan, irama yang telah baku dan sulit untuk diubah dalam bentuk yang lain, dan yang terpenting eksistensinya telah diterima tanpa mengalami perubahan lagi.

3) Ornamen Tradisional

Ragam hias tradisional yaitu ragam hias yang berkembang di tengah-tengah masyarakat secara turun-temurun. Pengungkapannya dilaksanakan menurut peraturan, norma-norma, pola-pola yang telah digariskan terlebih dahulu dan telah menjadi kesepakatan bersama. Seni hias ini tetap digemari dan dilestarikan sebagai sesuatu yang dapat memberi manfaat (keindahan) bagi kehidupan, dari masa ke masa. Ragam hias tradisional mungkin berasal dari seni klasik atau seni primitif, namun setelah mendapat pengolahan-pengolahan tertentu, dilestarikan kemanfaatannya demi memenuhi kebutuhan, khususnya dalam hal kebutuhan estetis. Oleh sebab itu corak seni hias tradisional merupakan pembauran dari seni klasik dan primitif.

#### 4) Ornamen Modern

Ragam hias modern atau kontemporer yaitu karya seni hias yang merupakan hasil kreasi atau ciptaan seniman yang baru dan lepas dari kaidah-kaidah tradisi, klasik atau primitif. Ragam hias ini bersifat individu. Proses dan terciptanya seni hias modern terkadang bertolak atau mengambil inspirasi dari seni primitif atau tradisional atau merupakan hasil inovasi/kreativitas seniman secara pribadi, sehingga karya yang tercipta merupakan cerminan pribadi senimannya.

#### c. Fungsi Ornamen

- 1) Sebagai ragam hias murni, maksudnya bentuk-bentuk ragam hias yang dibuat hanya untuk menghias saja demi keindahan suatu bentuk (benda) atau bangunan, di mana ragam hias tersebut ditempatkan. Penerapannya biasanya pada alat-alat rumah tangga, arsitektur, pada pakaian (batik, bordir, kerawang) pada alat transportasi dan sebagainya.
- 2) Sebagai ragam hias simbolis, maksudnya karya hias yang dibuat selain mempunyai fungsi sebagai penghias suatu benda juga memiliki nilai simbolis tertentu di dalamnya, menurut norma-norma tertentu (adat, agama, sistem sosial lainnya).
- 3) Sebagai elemen dekorasi yang diperoleh dengan meniru atau mengembangkan bentuk-bentuk alam dan divisualkan pada permukaan suatu benda. Ornamen sebagai elemen dekorasi dapat memiliki fungsi ganda yaitu :
  - a) Fungsi Finansial, maksudnya barang yang polos biasanya lebih murah daripada barang yang diberi ornamen.
  - b) Fungsi Konstruktif maksudnya di samping menghiasi suatu barang atau bangunan, ornamen juga berfungsi sebagai penopang kekuatan dari bagian tertentu dari barang atau bangunan tersebut.

#### d. Kelompok Ornamen

##### 1) Kelompok Geometris

Ornamen geometris merupakan kelompok tertua dari ornament. Motif ini lebih banyak memanfaatkan unsur-unsur dalam ilmu ukur, dibuat secara terstruktur dan terukur, artinya semua sisinya dapat diukur, seperti garis-garis lengkung dan lurus, lingkaran, segitiga, segiempat, bentuk meander, swastika, bentuk pilin, dan lain-lain.

## 2) Kelompok Non Geometris

Ornamen non geometris (organis) adalah jenis hiasan yang dibuat secara tidak terstruktur atau teratur, lebih luwes/dinamis dan bebas. Kelompok ini merupakan kelompok ragam hias dengan bentuk :

- a) Flora
- b) Hewan
- c) Manusia
- d) Benda Alami
- e) Fantasi/Khayalan
- f) Gabungan

## e. Teknik Penyusunan Unsur-Unsur Ornamen

- 1) Penyusunan Pengulangan Penuh (*full repeat*) yaitu penyusunan ragam hias melalui pengulangan motif yang dilakukan secara penuh dan konsisten tanpa ada perubahan bentuk semula
- 2) Penyusunan Pengulangan Seperempat atau Seperdelapan atau Sepertiga dan seterusnya (*full drop Repeat*) yaitu penyusunan ragam hias dengan menyusun motifnya melalui pengulangan yang digeser/diturunkan seperempat/seperdelapan/sepertiga dan seterusnya, dalam arti penempatan motif selalu diturunkan seperempat/seperdelapan/sepertiga dan seterusnya dari posisi motif sebelumnya.
- 3) Penyusunan Pengulangan Setengah Geseran (*full half repeat*) yaitu penyusunan ragam hias dengan menyusun motifnya melalui pengulangan yang digeser/diturunkan setengahnya, dalam arti penempatan motif selalu diturunkan setengah dari posisi motif sebelumnya.
- 4) Penyusunan Rotasi atau Berputar (*rotated*) yaitu teknik penyusunan ragam hias dengan menyusun motifnya secara berulang, memutar bertumpu pada satu titik pusat sebagai fokusnya.
- 5) Penyusunan Bersebalik (*inverted*) yaitu penyusunan ragam hias dengan meletakkan unsurnya dengan cara memutarbalikkan atau berlawanan arah, dalam arti pengulangan berikutnya dalam urutan terbalik dan diletakkan sejajar dengan konsep semula.
- 6) Penyusunan Selang - Seling (*intderva*) yaitu penyusunan ragam hias melalui pengulangan motif secara berselang,

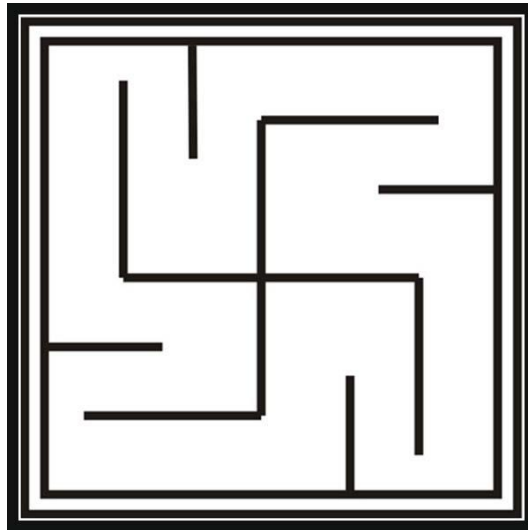
dalam arti penerapannya menggunakan dua motif yang berbeda yang disusun selang - seling atau saling bergantian

- 7) Penyusunan Acak (*random*) yaitu penyusunan ragam hias melalui penempatan motif secara sembarangan atau acak tanpa mengurangi konsep motif semula.

f. Membuat Gambar Ornamen Swastika

Anda akan dipandu tentang cara menggambar dengan cara meniru gambar ornamen acuan, secara bertahap, dimulai dari yang paling mudah yaitu gambar ornamen yang memiliki dasar bentuk geometis, yaitu (bentuk swastika). Langkahnya adalah sebagai berikut:

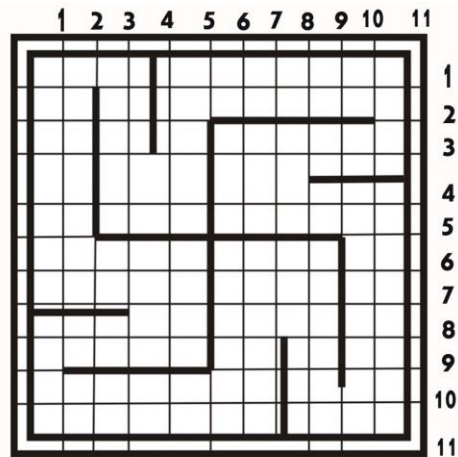
- 1) Menyiapkan bahan dan alat yang akan digunakan untuk menggambar (Kertas gambar A4, pensil grafit, penggaris, karet penghapus)
- 2) Mengamati gambar ornamen yang akan ditiru



Gambar 358. Acuan gambar ornamen  
Sumber: Banu Arsana

- 3) Membuat *grid* pada gambar acuan

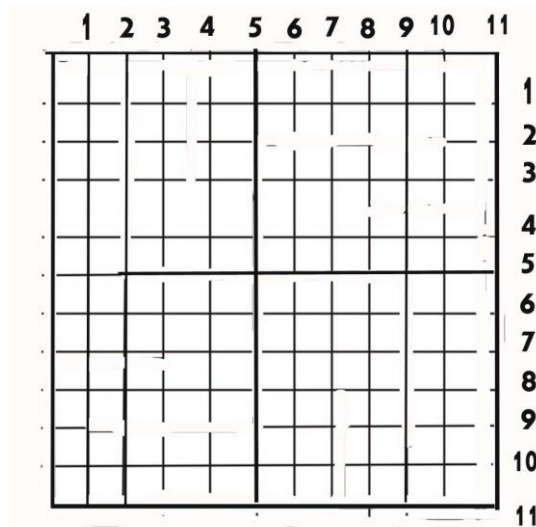
Agar mudah meniru, dibuat *grid* diagonal dan horizontal, dan diberi angka di atas gambar ornamen acuan.



Gambar 359. Membuat grid di atas gambar ornamen acuan  
Sumber: Banu Arsana

4) Membuat *grid* pada bidang kertas gambar A4

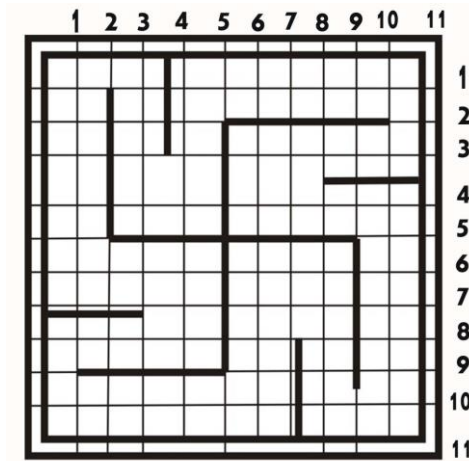
Membuat *grid* yang sama seperti yang ada pada gambar ornamen acuan, dengan menggunakan alat pensil dan penggaris di atas kertas A3. Kemudian setiap garis vertikal dan horizontal diberi notasi nomor urut.



Gambar 360. Membuat grid di atas kertas gambar A4  
Sumber : Banu Arsana

5) Membuat tiruan gambar ornamen

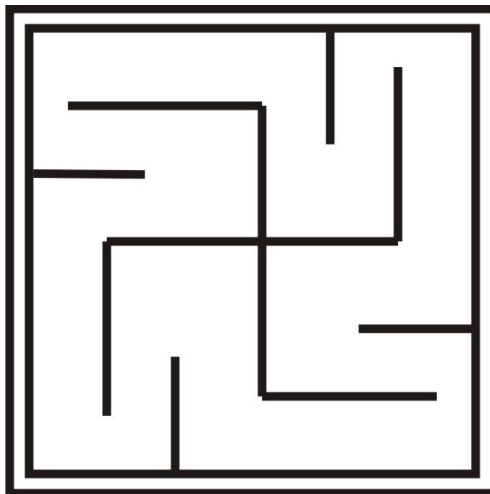
Membuat gambar ornamen di atas kertas A4, caranya adalah dengan meniru atau menjiplak gambar acuan dengan berpedoman pada garis-garis *grid* yang bernomer.



Gambar 361. Meniru gambar ornamen Swastika  
Sumber : Banu Arsana

6) Menghapus *grid*

Setelah selesai meniru gambar ornament, garis-garis *grid* dihapus sampai benar-benar bersih, maka selesailah membuat gambar ornamen swastika secara meniru.



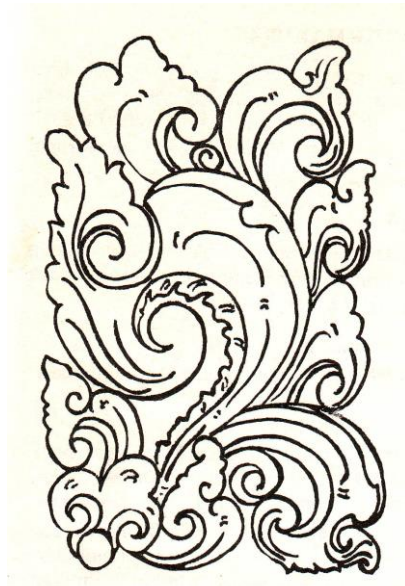
Gambar 362. Hasil gambar ornamen Swastika yang dicapai  
Sumber: Banu Arsana



g. Membuat gambar ornamen yang lebih rumit

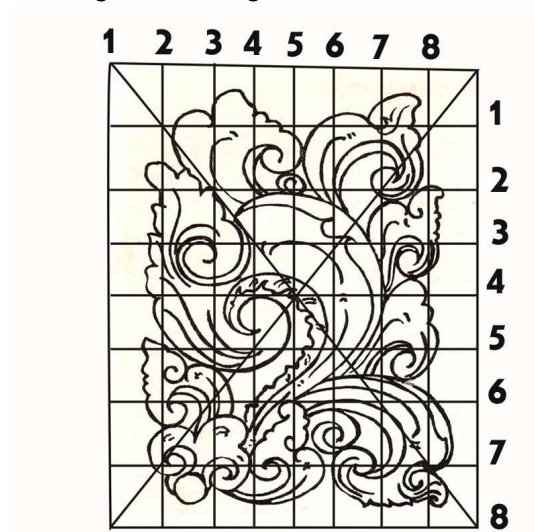
Pada bagian ini Anda akan menggambar ornamen yang lebih rumit dengan cara yang sama, kemudian akan diberi warna pada latar belakangnya dengan tinta Cina, sehingga gambar ornamen akan tampak lebih jelas. Langkahnya adalah sebagai berikut:

1) Mengamati gambar acuan



Gambar 363. Gambar ornamen acuan  
Sumber: Banu Arsana

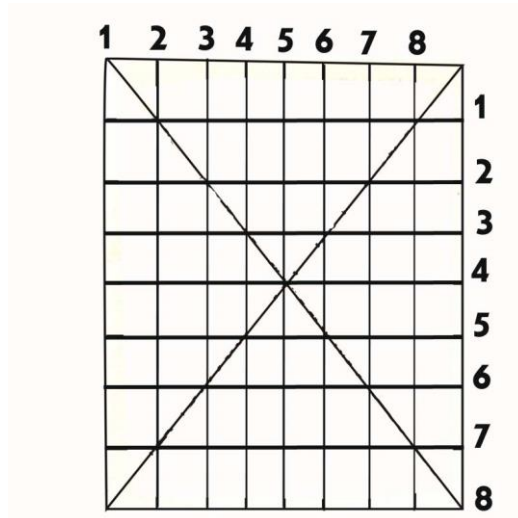
2) Membuat *grid* di atas gambar acuan.



Gambar 364 Membuat grid pada gambar ornamen acuan  
Sumber: Banu Arsana

3) Membuat *Grid* di atas kertas gambar A4

Membuat *grid* sesuai dengan yang ada pada gambar ornamen acuan, dan membuat notasi dengan nomor urut pada setiap garis-garis *grid*.

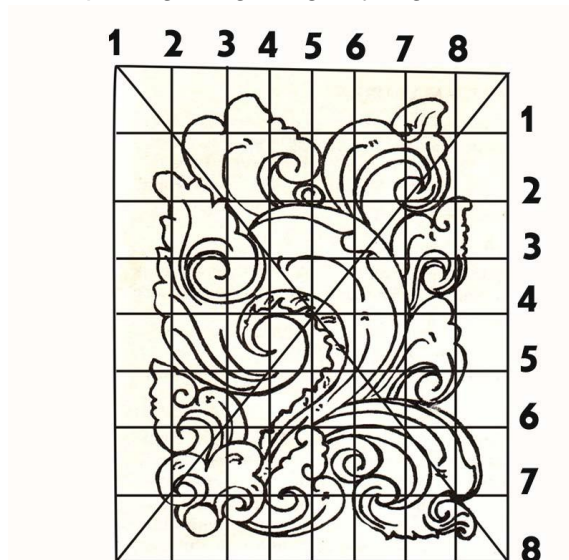


Gambar 365. Membuat grid di atas kertas gambar A4

Sumber : Banu Arsana

4) Meniru gambar ornamen acuan

Membuat gambar ornamen di atas kertas A4. Caranya adalah dengan meniru atau menjiplak gambar acuan dengan berpedoman pada garis-garis *grid* yang bernomer.

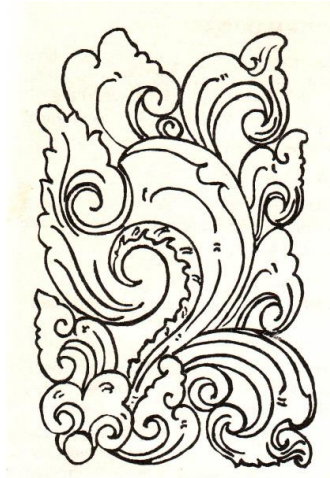


Gambar 366. Membuat grid di atas kertas gambar A4

Sumber: Banu Arsana

5) Menghapus *grid*

Setelah selesai meniru gambar ornamen garis-garis *grid* dihapus sampai benar-benar bersih, maka selesailah membuat gambar ornamen secara meniru.



Gambar 367. Hasil gambar ornamen yang dicapai  
Sumber : Banu Arsana

6) Memberi warna dengan tinta Cina

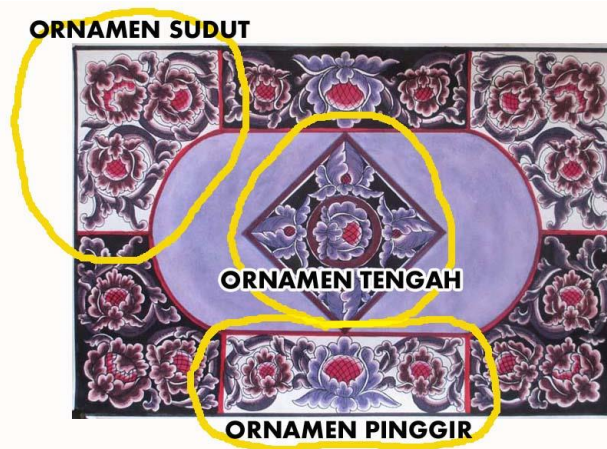
Mewarnai gambar ornamen menggunakan tinta Cina dilakukan dengan memakai kuas cat air no 3 untuk area bidang gambar yang luas, dan kuas cat air no 1 untuk area bidang yang sempit dan rumit.



Gambar 368. Hasil mewarnai gambar ornamen  
Sumber: Banu Arsana

h. Membuat Gambar Ornamen Sudut

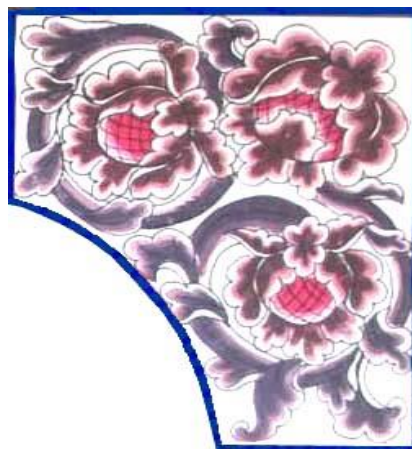
Dalam sebuah komposisi gambar, ornamen elemen-elemennya sering dibuat secara lengkap, yaitu terdiri dari ornamen tengah, ornamen pinggir serta ornamen sudut. Berikut adalah gambar ornamen yang menerapkan komposisi lengkap, yaitu terdiri dari ornamen tengah, ornamen pinggir serta ornamen sudut.



Gambar 369. Ornamen tengah, sudut dan pinggir  
Sumber: Koleksi Studio Lukis PPPPTKSB Yogyakarta

Pada kesempatan kali ini Anda akan dipandu untuk menggambar ornamen sudut dengan menggunakan bahan cat air. Urutan langkahnya adalah sebagai berikut.

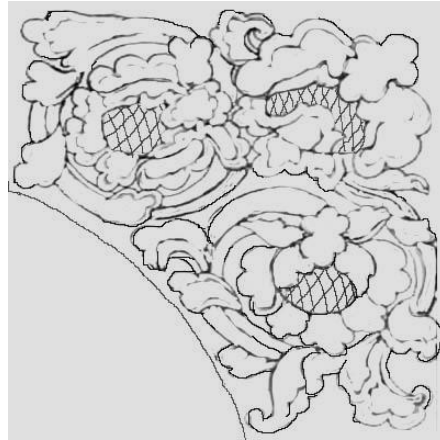
1) Mengamati gambar acuan ornamen sudut



Gambar 370. Gambar acuan ornamen sudut  
Sumber: Banu Arsana

2) Meniru gambar acuan di atas kertas A4

Urutan langkahnya diawali dengan membuat *grid* terlebih dahulu. Namun karena sama langkah tersebut kita lewati, maka Anda dapat langsung meniru gambar ornamen menggunakan pensil grafit di atas kertas A4 dalam bentuk sketsa pola.

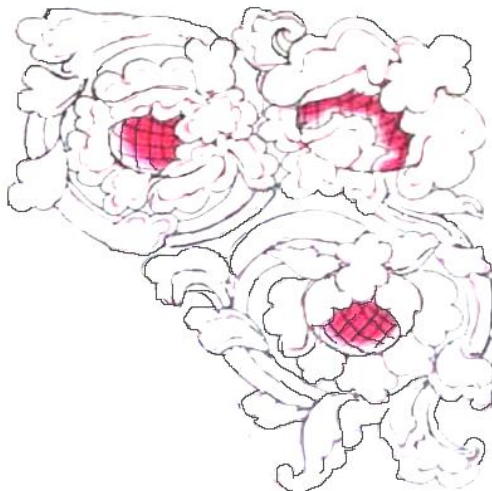


Gambar 371. Hasil meniru dalam bentuk sketsa pola

Sumber: Banu Arsana

3) Memberi warna merah

Proses pewarnaan dimulai dari warna muda ke warna tua, menggunakan bahan cat air, memakai kuas cat air antara no 1 sampai dengan no 3.



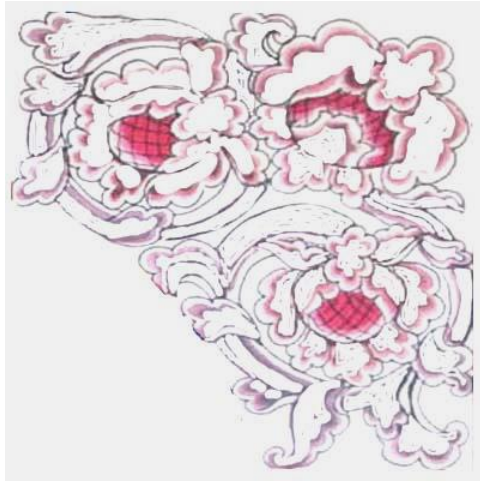
Gambar 372. Memberi warna merah

Sumber: Banu Arsana



4) Menambah warna merah tua

Secara bertahap, hati-hati dan teliti Anda menambahkan warna merah tua dengan banyak air, sehingga diperoleh warna merah tua transparan



Gambar 373. Menambah warna merah tua transparan

Sumber: Banu Arsana

5) Menambah warna coklat kemerahan

Secara bertahap tambahkanlah warna yang lebih tua, yaitu warna coklat kemerahan



Gambar 374. Menambah warna coklat kemerahan

Sumber: Banu Arsana

6) Menambah warna merah ungu

Pada tahap ini, Anda menambahkan warna campuran merah dengan ungu, sehingga terjadi transisi warna dari warna putih kertas, merah, merah tua, cokelat kemerahan dan ungu kemerahan.

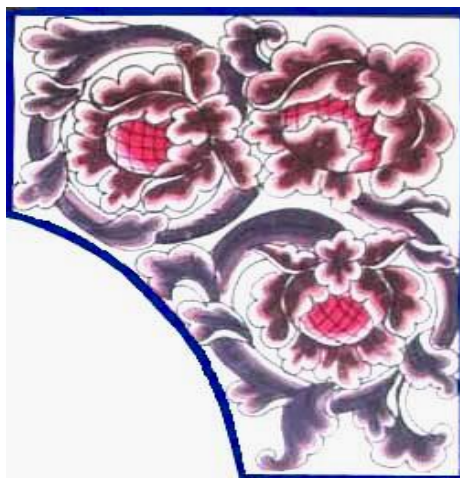


Gambar 375. Menambah warna ungu kemerahan

Sumber: Banu Arsana

7) Menambah warna biru

Pada tahap ini, Anda menambahkan *outline* mengelilingi gambar ornamen dengan warna biru, sehingga kemudia selesailah proses menggambar ornamen sudut.



Gambar 376. Hasil akhir ornamen sudut

Sumber: Banu Arsana



## F. Penilaian

Kompetensi Dasar : Memahami dan membuat gambar ornamen  
Instrumen pengamatan sikap

### 1. Instrumen penilaian sikap **cermat**

Nama : .....

Kelas : .....

Aktivitas peserta didik

Mengamati hasil karya seni berbagai bentuk ornamen

Rubrik petunjuk :

Lingkarilah :

1 = Bila aspek yang dinilai belum terlihat (BT)

2 = Bila aspek yang dinilai mulai terlihat (MT)

3 = Bila aspek yang dinilai mulai berkembang (MB)

4 = Bila aspek yang dinilai menjadi kebiasaan (MK)

Lembar Observasi

No	Aspek-aspek yang dinilai	Skor			
		BT	MT	MB	MK
1.	Mengamati hasil karya seni berbagai bentuk ornamen	1	2	3	4
2.	Mencermati unsur-unsur rupa pada karya seni berbagai bentuk ornamen	1	2	3	4
3.	Menganalisis hasil karya seni berbagai bentuk ornamen	1	2	3	4
4.	Mencatat semua hasil pengamatan dan evaluasi	1	2	3	4
Jumlah Skor					

(4X4)X10

Skor maksimal : \_\_\_\_\_  
16

### 2. Instrumen penilaian sikap **Percaya Diri**

Nama : .....

Kelas : .....

**Aktivitas peserta didik**

Melakukan evaluasi dan mengkomunikasikan gambar ornamen hasil karya sendiri

Rubrik petunjuk :

Lingkarilah:

- 1 = Bila aspek yang dinilai belum terlihat (BT)
- 2 = Bila aspek karakter mulai terlihat (MT)
- 3 = Bila aspek karakter mulai berkembang (MB)
- 4 = Bila aspek karakter menjadi kebiasaan (MK)

**Lembar Observasi**

No	Aspek-aspek yang dinilai	Skor			
		BT	MT	MB	MK
1.	Mempresentasikan gambar ornamen hasil karya sendiri tanpa ragu-ragu	1	2	3	4
2.	Menjawab semua pertanyaan yang berkaitan dengan presentasi karya dengan benar, tegas dan tanpa ragu-ragu	1	2	3	4
<b>Jumlah Skor</b>					

$$\text{Skor maksimal : } \frac{(2 \times 4) \times 10}{8}$$

**Penilaian tertulis**

1. Apa yang Anda ketahui tentang gambar ornamen ?
2. Apa yang dimaksud dengan fungsi ornamen ?
3. Sebutkan jenis-jenis ornamen !
4. Apa yang Anda ketahui tentang ornamen geometris?
5. Apa yang Anda ketahui tentang ornamen non geometris?

**G. Refleksi**

1. Jelaskan semua jenis teknik penyusunan ornamen/ragam hias.
2. Buatlah ornamen primitif dengan mengambil tema yang sesuai, menggunakan tinta Cina.
3. Buatlah gambar ornamen dengan mengembangkan ornamen daerah setempat, menggunakan bahan tinta Cina.

4. Buatlah gambar ornamen modern dengan tema kehidupan pantai menggunakan bahan cat air.

## H. Referensi

A. Agung Suryahadi. 2007. *Seni Rupa "Menjadi Sensitivitas, Kreatif, Apresiatif dan Produktif"*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Agus Sachari. 2002. *Seni Rupa dan Desain Untuk SLTP Kelas 1*. Bandung: ITB Bandung.

Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan. Direktorat Jenderal Kebudayaan. Direktorat Permuseuman. 1998. *Ragam Hias Tradisional Dari Masa Kemasa*. Yogyakarta.

IGN. Swastapa. 2000. *Ornamen Tradisional dan Modern*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan Penataran Guru Kesenian.

Peter Pihilips dan Gilleen Bunce. 1993. *Repeat Patterns a Manual Desaigners, Artis and Architectc*. London: Thames And Hudson Ltd

Stewart Dunn. 1989. *Craft Desaign and Tecnology a Complete Course*. Asia. Singapore: Heinemann.

Toekio. M Soegeng. 1987. *Mengenal Ragam Hias Indonesia*. Bandung: Angkasa Bandung.

Wolchonok Louis. (1953). *Design For Artits And Crafts-Men*. New York: Dover Publications, Inc.



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
DIREKTORAT PEMBINAAN SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN  
2013**