



UNIVERSITAS
KRISTEN
MARANATHA

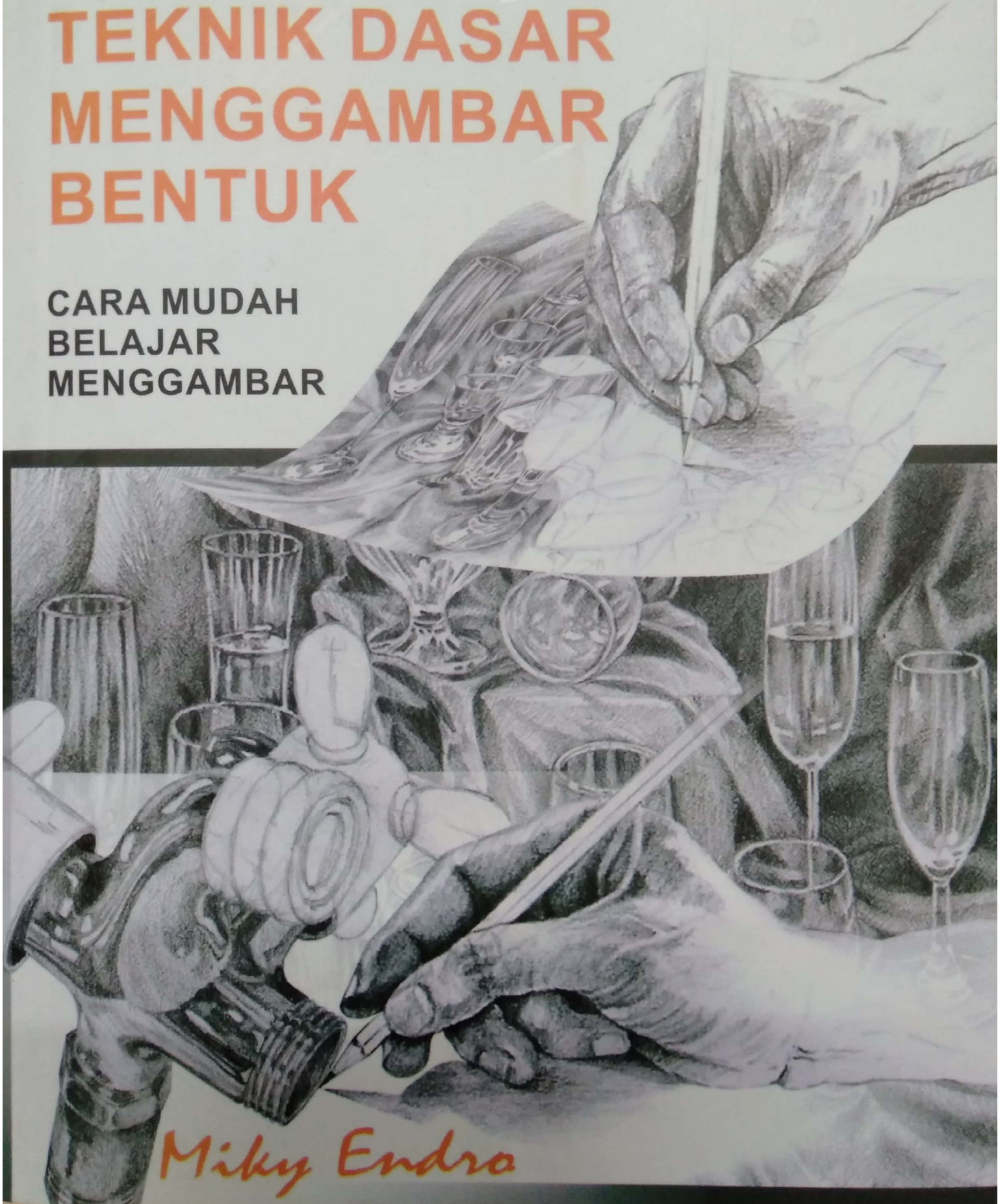
Fakultas
Seni Rupa dan Desain



PENERBIT ANDI®

TEKNIK DASAR MENGGAMBAR BENTUK

CARA MUDAH
BELAJAR
MENGGAMBAR



Miky Endra

TEKNIK DASAR MENGGAMBAR BENTUK

CARA MUDAH
BELAJAR
MENGGAMBAR

Miky Endro Santoso, S.Sn., M.T.

Diterbitkan atas Kerja Sama:



PENERBIT ANDI®



UNIVERSITAS
KRISTEN
MARANATHA

Fakultas
Seni Rupa dan Desain

TEKNIK DASAR MENGGAMBAR BENTUK - Cara Mudah Belajar Menggambar
Oleh : Miky Endro Santoso, S.Sn., M.T.

Hak Cipta ©2018 pada Penulis.
Editor : Erang Risanto
Desain Cover : Miky Endro Santoso
Laurentia Zashiella
Setter : Aditya K.
Korektor : Robertus Ari

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apa pun, baik secara elektronik maupun mekanis, termasuk memfotokopi, merekam atau dengan sistem penyimpanan lainnya, tanpa izin tertulis dari Penulis.

Penerbit oleh Penerbit ANDI (Anggota IKAPI)
Jl. Beo 38-40, Telp. (0274) 561881 (Hunting), Fax. (0274) 588282 Yogyakarta
55281

Percetakan: CV ANDI OFFSET
Jl. Beo 38-40, Telp. (0274) 561881 (Hunting), Fax. (0274) 588282 Yogyakarta
55281

Santoso, Miky Endro

**TEKNIK DASAR MENGGAMBAR BENTUK - Cara Mudah Belajar
Menggambar / Miky Endro Santoso**

– Ed. I. – Yogyakarta: ANDI;

27 – 26 – 25 – 24 – 23 – 22 – 21 – 20 – 19 – 18

hlm vi + 106; 16 x 23 Cm.

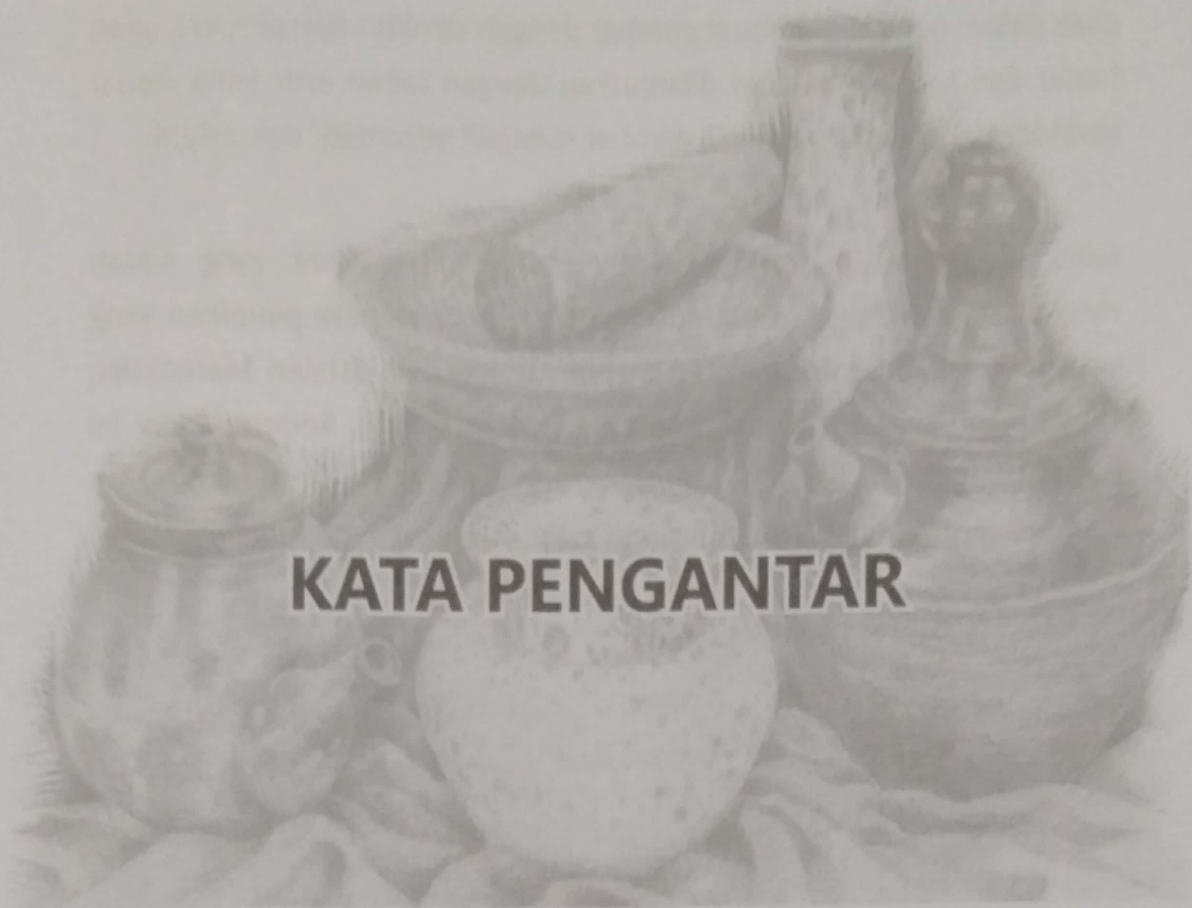
10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

ISBN: 978 - 979 - 29 - 6978 - 8

I. Judul

1. Drawing

DDC'23 : 741.2



KATA PENGANTAR

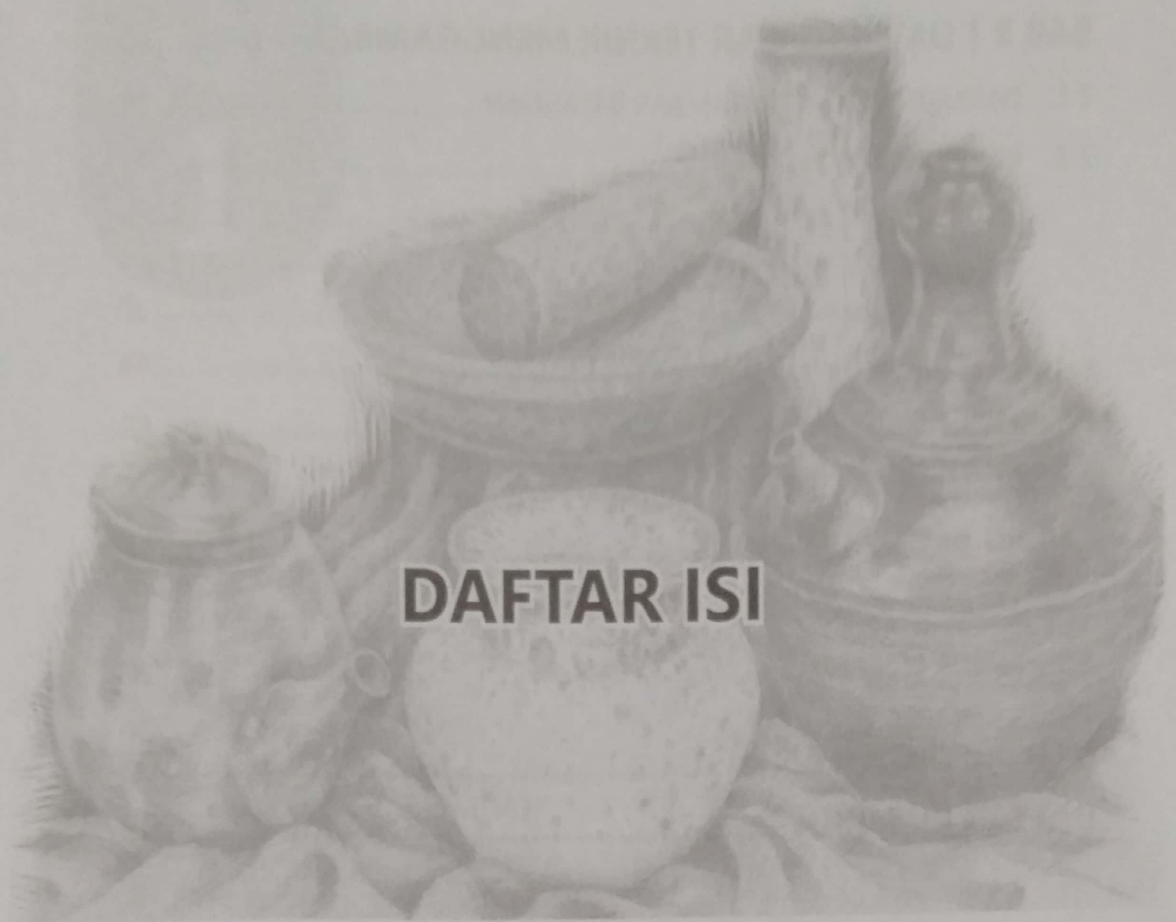
Dalam rangka untuk memberikan pembelajaran tentang cara-cara menggambar tingkat dasar, baik untuk level umum, sekolah menengah atas, atau kalangan perguruan tinggi seni rupa, maka diperlukan buku yang dapat menjabarkan cara menggambar secara runut, serta mudah dipahami dan dapat diikuti oleh peserta didik. Buku ini menjabarkan materi cara menggambar yang dibuat secara bertahap, langkah demi langkah, agar mudah diikuti dan diterapkan pada karya gambar peserta didik. Selain itu, objek gambar yang diterapkan telah dipilih sedemikian rupa, berurutan dari objek yang termudah hingga tersulit. Penekanan cara menggambar dititikberatkan pada struktur dan proporsi objek yang benar, dan dilanjutkan dengan penerapan arsiran yang sesuai dengan karakter objek gambar. Diselingi sedikit cara-cara mudah membuat bayangan benda pada bidang gambar. Buku ini sangat cocok untuk peserta

didik dalam belajar membuat gambar dengan struktur dan proporsi yang benar dan logis, kemudian dilanjutkan dengan tahap arsir yang sesuai karakter benda sehingga hasil gambar menjadi informatif dan estetik.

Kami mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang sudah membantu terciptanya buku ini, terutama kepada para pimpinan yang ada di Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Kristen Maranatha, rekan-rekan sesama dosen, dan juga Penerbit Andi. Semoga buku ini dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat dalam meningkatkan pembelajaran menggambar dasar di kalangan umum maupun akademik.

Bandung, Mei 2018

Penulis



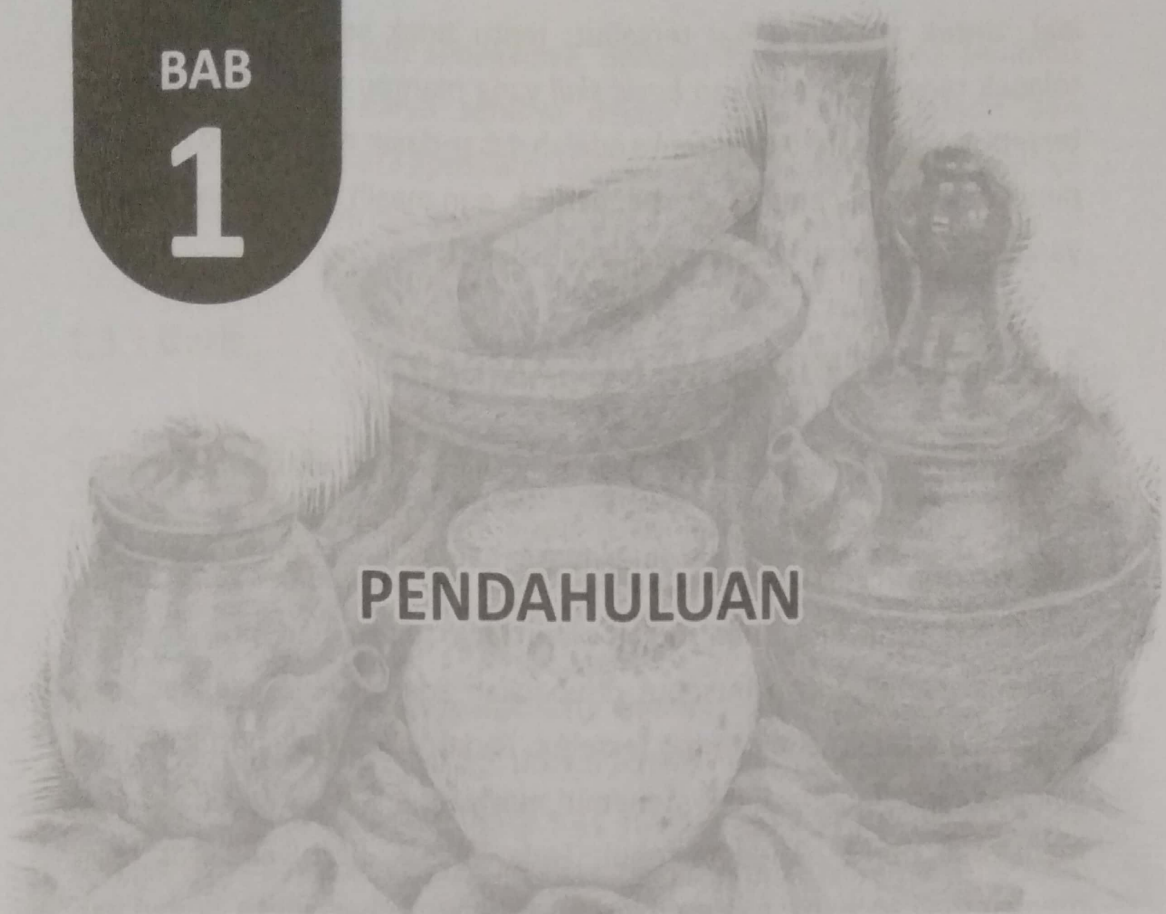
DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 AWAL MULA DITEMUKAN GAMBAR.....	1
1.2 PENGERTIAN MENGGAMBAR.....	2
1.3 ELEMEN-ELEMEN DALAM MENGGAMBAR.....	2
1.3.1 <i>Garis</i>	3
1.3.2 <i>Bidang</i>	3
1.3.3 <i>Warna</i>	4
1.3.4 <i>Bentuk</i>	5
1.3.5 <i>Tekstur</i>	5
1.3.6 <i>Komposisi</i>	7
1.3.7 <i>Proporsi</i>	8
1.3.8 <i>Teknik Arsir Gelap dan Terang</i>	10

BAB 2 DASAR-DASAR TEKNIK MENGGAMBAR	15
2.1 DASAR-DASAR MENGGAMBAR BAYANGAN.....	15
2.2 BENDA GEOMETRI	22
2.2.1 Kubus dan Bayangannya	22
2.2.2 Kerucut dan Bayangannya	29
2.2.3 Bola dan Bayangannya	35
2.3 <i>STILL LIFE</i> BENDA-BENDA GEOMETRI	44
2.4 BENDA BERPOROS.....	65
2.5 <i>STILL LIFE</i> BENDA-BENDA BERPOROS	75
2.6 BENDA BERBAHAN GELAS	86
2.7 <i>STILL LIFE</i> BENDA-BENDA BERBAHAN GELAS.....	89
2.8 BENDA MEKANIK	95
 BAB 3 SIMPULAN	 103
DAFTAR PUSTAKA	105

BAB

1



PENDAHULUAN

1.1 AWAL MULA DITEMUKAN GAMBAR

Manusia pada awalnya berkomunikasi melalui gambar di dinding gua prasejarah. Mereka mengawali berkomunikasi dan mengomunikasikan kegiatan mereka seperti berburu, binatang buruan yang ada di wilayah tersebut, melalui gambar. Dengan melakukan hal tersebut, maka pemburu selanjutnya dapat mengetahui situasi yang terjadi sebelumnya di wilayah tersebut. Kegiatan tersebut juga masih dilakukan oleh manusia hingga pada masa sekarang. Sejak kecil hingga dewasa, manusia dikelilingi oleh gambar. Mulai dari bangun tidur, segala hal di sekeliling lingkungan, hingga ketika kembali tidur, manusia dikelilingi oleh gambar. Kegunaan gambar saat ini tidak hanya untuk berkomunikasi saja, tetapi dengan adanya kemajuan teknologi, gambar banyak dimanfaatkan untuk kepentingan iklan dalam menjual produk, film, gambar animasi, dan masih banyak

lagi. Untuk mencapai hal tersebut, tentu tidak seperti membalikkan telapak tangan, dibutuhkan *basic skill* yang mampu untuk mencapai hal tersebut. Salah satu di antaranya adalah dasar-dasar menggambar seperti pengenalan garis, bidang, warna, bentuk, dan masih banyak lagi (seperti yang akan diuraikan secara rinci pada bab ini).

1.2 PENGERTIAN MENGGAMBAR

Edwards (2012) memaparkan bahwa menggambar adalah menyajikan serangkaian metode, misalnya metode menggambar terbalik (yaitu meniru contoh gambar yang dibalik). Ketika melihat gambar yang dibalik, visualisasi yang kita lihat seolah-olah tidak sesuai dan otak menjadi bingung. Kebingungan tersebut disebabkan adanya objek dengan area gelap dan terang pada gambar tersebut. Padahal biasanya untuk melihat gambar terbalik, kita tidak menemui masalah, selama kita tidak harus mengenali objek benda tersebut. Pada intinya, Betty Edwards ingin menyampaikan bahwa kalau ingin bisa menggambar, maka berlatihlah berbagai metode, antara lain metode dengan menggambar terbalik (Edwards, Betty: 2012). Pernyataan ini menyatakan bahwa kemampuan menggambar dapat dilatih dengan berbagai metode latihan. Dalam latihan menggambar tentu dibutuhkan beberapa objek dasar yang dapat dimulai dari benda-benda geometris. Pada objek tersebut terdapat elemen-elemen dalam menggambar seperti garis, bidang, warna, bentuk, tekstur, komposisi, proporsi, serta teknik arsir gelap dan terang, seperti yang akan diuraikan di bawah ini.

1.3 ELEMEN-ELEMEN DALAM MENGGAMBAR

Seni memiliki kekuatan dalam berkomunikasi. Seperti halnya bahasa di dunia, seni juga memiliki kosakata dalam penyampaian. Meskipun demikian, penyampaian bukan dalam kata-kata, tetapi berupa elemen-elemen yang dapat dilihat oleh mata, seperti garis, warna,

bentuk, ruang, dan lain sebagainya. Sebagai contoh, apabila seniman mengomunikasikan karya seninya dalam bentuk ide, gagasan dan perasaannya, maka para apresiator dapat menerjemahkan karya tersebut dengan apa yang mereka lihat.

1.3.1 Garis

Garis adalah sekumpulan titik-titik yang membentuk garis. Garis yang dibentuk dapat berupa garis horizontal, garis vertikal, garis diagonal, zig-zag, melengkung, dan juga dapat mengarahkan arah mata kita ke tujuan tertentu. Garis juga dapat memiliki karakter keras, lembut, dan berirama.

Secara konsep, garis merupakan satu dimensi dengan ukuran panjang yang berkesinambungan, tetapi tidak memiliki lebar atau ketebalan. Garis seperti ini tidak ada dalam dunia fisik material. Apa pun yang kita lihat sebagai garis pada kenyataannya merupakan sebuah volume yang tipis tapi padat, seperti seutas benang, kawat dan sebagainya, atau berupa lekukan, lipatan, serta batas dari perbedaan warna atau intensitas cahaya (seperti benda yang bertemu bayangan). Semua hasil penglihatan kita terhadap benda material di sekitar kita seperti tadi, dapat kita terima sebagai garis. Garis-garis seperti ini penting dalam menyajikan persepsi kita pada sebuah gambar.

1.3.2 Bidang

Bidang terbentuk dari menghubungkan garis satu dengan garis lainnya. Seperti bidang geometri yang terbentuk dari menghubungkan tiga atau lebih garis lurus. Misalnya bidang segitiga yang dibentuk dari menghubungkan tiga garis lurus, bidang persegi yang dibentuk dari menghubungkan empat garis lurus, dan sebagainya. Atau menghubungkan garis lengkung dari pangkal ke ujung, di mana ujungnya tersebut tersambung lagi ke pangkal yang tadi. Seperti sebuah bidang lingkaran atau sebuah bidang organik tak beraturan.

Bidang terbagi menjadi dua yaitu bidang dua dimensi yang memiliki ukuran panjang dan lebar, serta bidang tiga dimensi yang memiliki ukuran panjang, lebar, dan tinggi. Untuk bidang dua dimensi terdapat dua yaitu bidang geometri dan bidang organik. Bidang geometri ini terbentuk dari garis-garis lurus sehingga lebih mudah diukur luasnya, sedangkan bidang organik ini terbentuk dari garis-garis organik yang polanya lebih bebas sehingga lebih sulit diukur luasnya. Sedangkan bidang tiga dimensi bisa menghasilkan kontur (karena punya ukuran tinggi). Kontur adalah kualitas permukaan dan bentuk (penjelasan lebih lanjut pada subbab 1.3.4 Bentuk).

1.3.3 Warna

Warna merupakan fenomena cahaya dan persepsi visual yang bisa dijabarkan sebagai persepsi masing-masing orang tentang warna-warni, penyerapan seberapa cerah benda-benda yang dilihat, intensitas warna-warni benda, dan seberapa terang sumber cahayanya. Kita menyebut kecerahan warna sebagai nilai. Dari sifat-sifat warna, nilai merupakan yang paling penting dalam melihat dan menggambar.

Beberapa warna memantulkan lebih banyak cahaya daripada yang lain, itu sebabnya kita menerima warna-warni tersebut lebih cerah atau lebih pucat dari warna-warni lain. Nuansa warna-warni yang sama bervariasi dalam hal nilai coraknya. Misalnya, biru langit dan biru indigo merupakan warna-warni yang sama, tetapi biru langit nilainya lebih cerah daripada biru indigo.

Cara cahaya menerangi sebuah warna dan menjadikannya terlihat dapat memengaruhi nilai dari warna tersebut. Sorotan pada permukaan berwarna akan tampak jauh lebih terang daripada warna yang sama kalau terlihat dalam keremangan atau bayang-bayang. Warna-warni atau nilai dari ruang sekitar dapat memengaruhi persepsi kita akan warna benda atau nilai dari warna benda tersebut.



Sapuan dan bintik-bintik skala kecil



Sapuan dan bintik-bintik skala besar



Sapuan halus



Sapuan tidak teratur

Gambar 1.1

Formasi skala sapuan garis pensil pada arsiran menciptakan tekstur yang berbeda

(Sumber: Ching, Francis D.K. (2010) hal. 61)

Tekstur ini berkaitan dengan indra penglihatan dan peraba kita, di mana antara kedua indra ini sangat berkaitan erat. Penglihatan dalam membaca tekstur visual sebuah permukaan tanpa kita sadari menimbulkan reaksi terhadap kualitas permukaan dari tekstur tersebut, meskipun kita tidak menyentuhnya (hanya berdasarkan pengalaman di masa lalu yang telah ditimbulkan oleh tekstur visual tersebut). Kita teringat bagaimana rasa permukaan material tertentu saat kita mengelus tangan pada permukaannya. Kita mendapatkan reaksi fisik dan rasa terkait kualitas tekstur dari material tersebut yang mirip dengan kualitas tekstur material yang kita alami di masa lalu.

1.3.6 Komposisi

Komposisi adalah mengatur, mengorganisasikan, dan menghubungkan elemen-elemen visual seperti garis, bentuk, dan corak menjadi pola *foreground* dan *background* yang menyatu serta menciptakan informasi visual atau gambar yang baik, komunikatif, dan harmonis. Dengan komposisi yang baik, kita dapat mendefinisikan isi, pesan, dan konteks dari sebuah gambar.

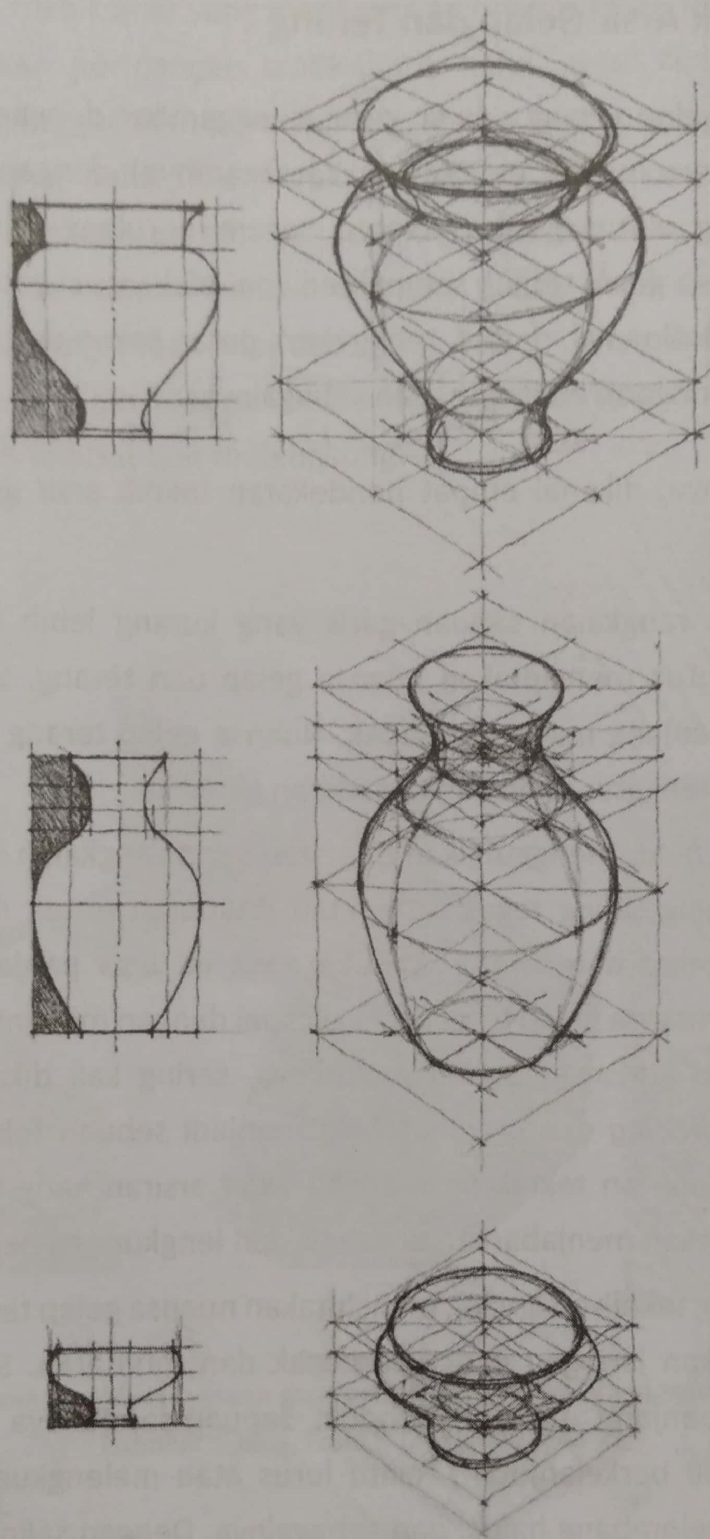
Hal yang penting untuk dipertimbangkan pada awal mengomposisikan sebuah gambar adalah menentukan bentuk, ukuran, dan proporsi bidang yang relatif terhadap ukuran kertas, papan, kanvas tempat menggambar. Bidang gambar bisa berupa bujur sangkar, persegi, lingkaran, elips, atau bahkan tidak beraturan. Bidang persegi merupakan bidang yang paling umum dan bisa diorientasikan secara vertikal maupun horizontal.

Hindari membuat komposisi dengan membagi bidang gambar menjadi dua bagian yang sama besar. Hal ini dapat menyebabkan komposisi menjadi cenderung monoton, hambar, dan tidak menarik.

1.3.7 Proporsi

Proporsi adalah perbandingan ukuran atau dimensi antara satu bagian dengan bagian lainnya, atau per bagian dengan keseluruhan pada sebuah objek gambar sehingga tercapai ukuran yang sesuai, ideal, dan harmonis. Proporsi merupakan hubungan komparatif (perbandingan), kesesuaian, atau terciptanya harmoni dari satu bagian dengan bagian yang lain atau keseluruhan, dengan mempertimbangkan besaran, kuantitas, atau tingkatan.

Hubungan proporsional merupakan masalah rasio perbandingan, dan rasio perbandingan ini merupakan hubungan ukuran antara dua bagian, bagian apa pun terhadap keseluruhan, atau bagian mana pun terhadap keseluruhan. Dalam hal mengamati objek, kita harus memperhatikan hubungan proporsional yang mengatur persepsi kita akan ukuran dan bentuk.



Gambar 1.2

Penerapan proporsi pada beberapa objek gambar, menentukan karakter bentuk objek tersebut

(Sumber: Ching, Francis D.K. (2010) hal. 72)

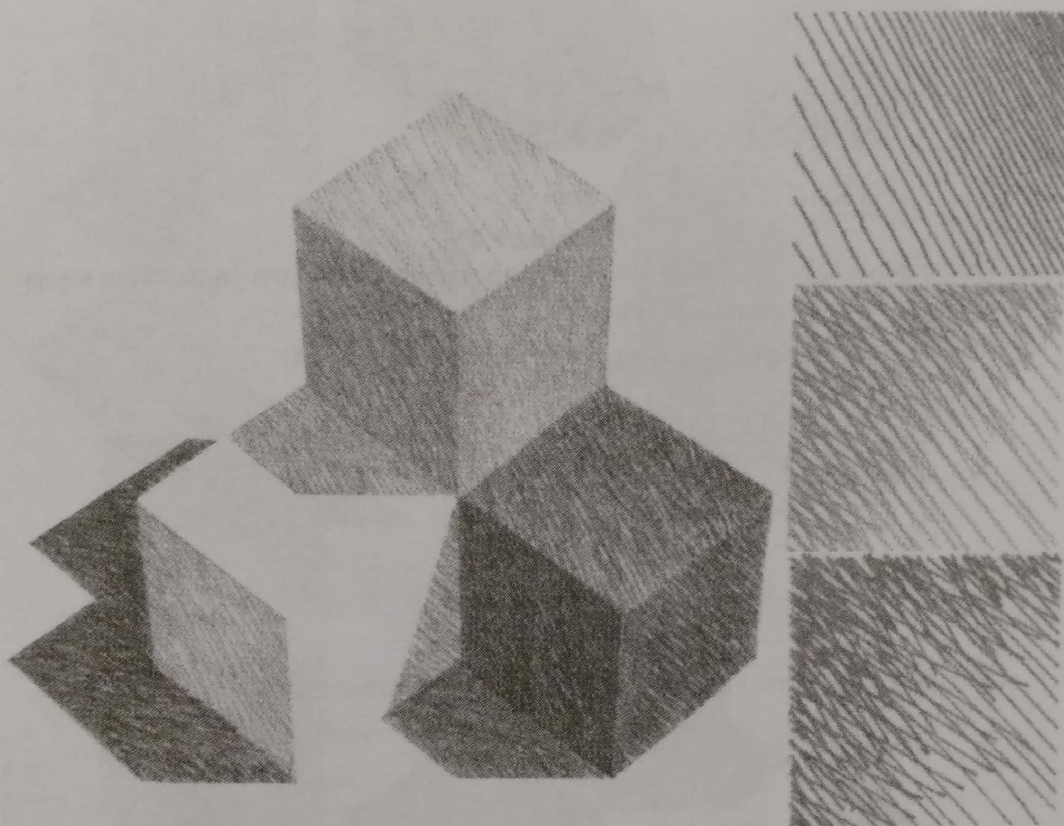
1.3.8 Teknik Arsir Gelap dan Terang

Teknik arsir gelap terang adalah cara menggambar dengan media alat gambar (seperti pensil, pena, dan sebagainya) dengan melakukan sapuan ujung alat gambar tersebut secara berulang-ulang sehingga tercipta nuansa gelap terang sampai tercapai efek visual yang diinginkan (bisa efek tiga dimensi, timbul, tenggelam, datar, cekungan, cembungan, bayangan, naungan/remangan, dan sebagainya).

Pada umumnya, dikenal empat pendekatan teknik arsir gelap terang, yaitu:

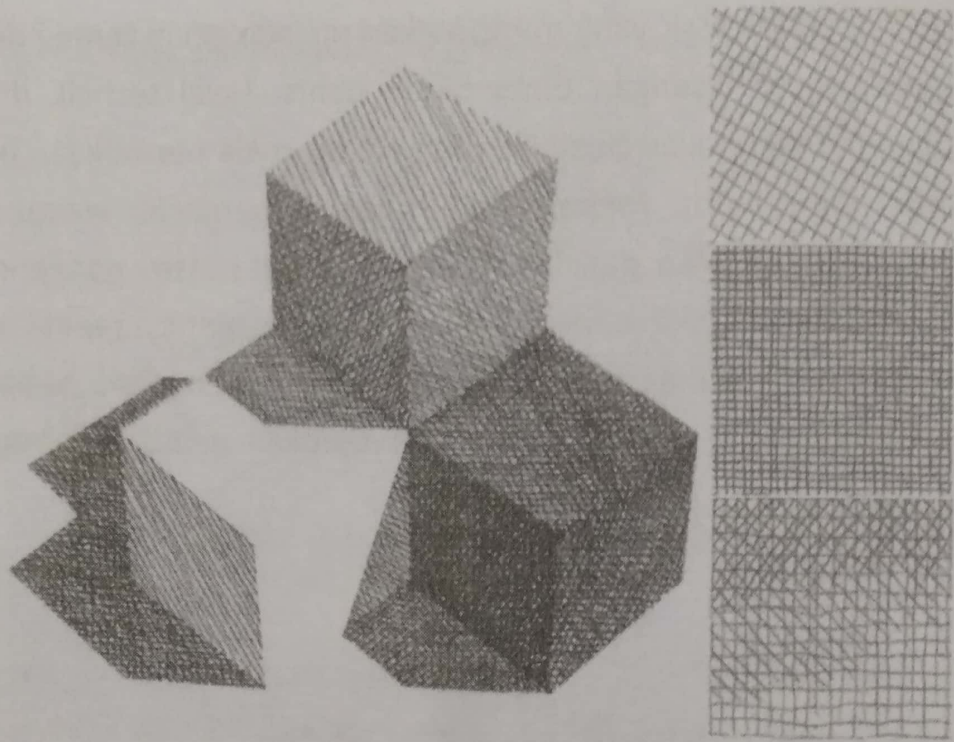
1. *Hatching*, rangkaian sapuan garis yang kurang lebih paralel atau sejajar untuk menciptakan nuansa gelap dan terang. Sapuan garis ini bisa panjang maupun pendek. Nuansa gelap terang bisa dicapai dengan mengatur jarak dan kepadatan garisnya.
2. *Crosshatching*, menggunakan dua atau lebih rangkaian sapuan garis paralel yang saling tegak lurus atau multiarah untuk menciptakan nuansa gelap dan terang. Sapuan garis ini bisa panjang maupun pendek. Nuansa gelap terang bisa dicapai dengan mengatur jarak dan kepadatan garisnya. Dalam praktiknya, sering kali dikombinasikan antara *hatching* dan *crosshatching* menjadi sebuah teknik tunggal. Pengombinasian teknik ini menghasilkan arsiran yang lebih luwes, memudahkan menjabarkan orientasi dan lengkungan permukaan.
3. *Scribbling*, teknik arsir yang menciptakan nuansa gelap terang dengan menerapkan jaringan garis yang acak dan multiarah. Sapuan garis ini bisa panjang maupun pendek. Sapuan-sapuannya bisa putus-putus atau berkelanjutan, relatif lurus atau melengkung, bergerigi atau bergelombang halus, dan sebagainya. Dengan saling silang dari sapuan-sapuan tadi, dapat diciptakan struktur arsiran yang lebih kohesif dan luwes.

4. *Stippling*, teknik arsir yang menciptakan nuansa gelap terang dengan menerapkan perulangan bintik-bintik halus. Hasil terbaik didapat dengan menggunakan pena berujung halus pada permukaan bidang gambar yang halus. Menerapkan *stippling* memakan waktu lama, menuntut kesabaran dan kehati-hatian tinggi dalam pengendalian ukuran dan jarak bintik-bintiknya. Bintik-bintik rapat untuk mewujudkan gambar tepi-tepi yang tajam, mencolok. Sebaiknya bintik-bintik lebih longgar untuk mewujudkan gambar permukaan yang lebih lembut dan melengkung.



Gambar 1.3

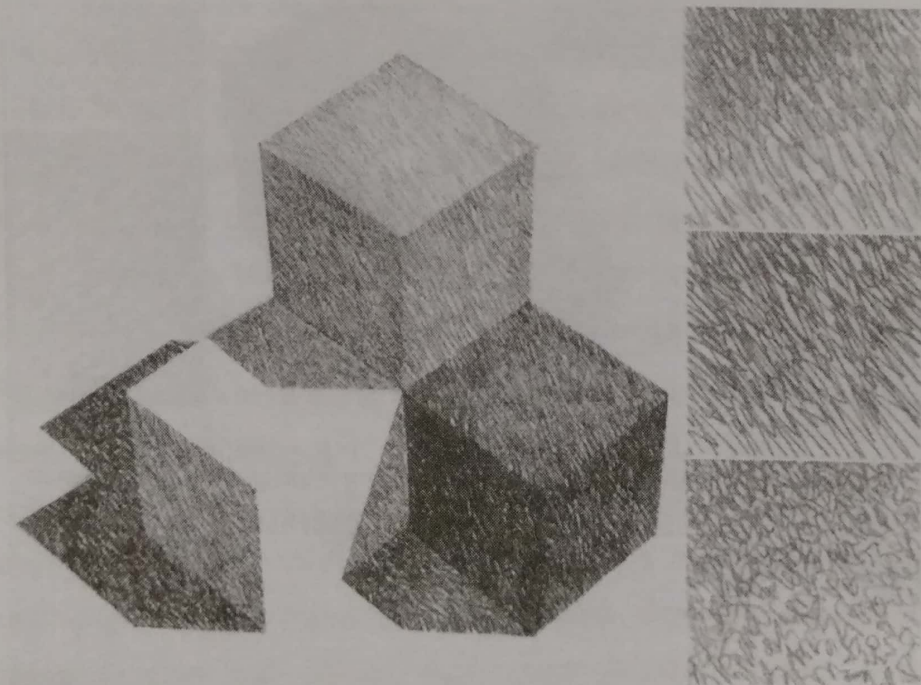
Hatching, rangkaian sapuan garis yang kurang lebih paralel atau sejajar
(Sumber: Ching, Francis D.K. (2010) hal. 43)



Gambar 1.4

Crosshatching, menggunakan dua atau lebih rangkaian sapuan garis paralel atau sejajar yang saling tegak lurus atau multiarah

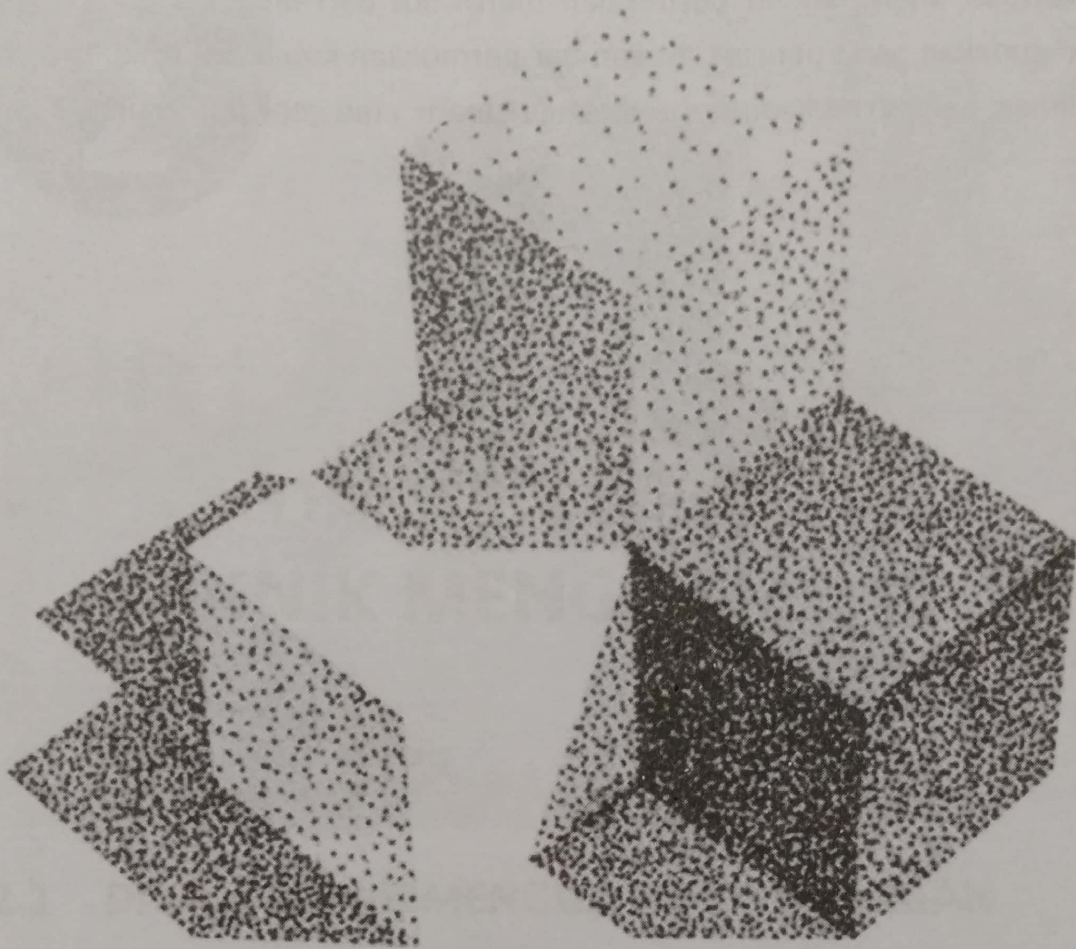
(Sumber: Ching, Francis D.K. (2010) hal. 44)



Gambar 1.5

Scribbling, rangkaian sapuan garis yang acak dan multiarah

(Sumber: Ching, Francis D.K. (2010) hal. 45)



Gambar 1.6

Stippling, rangkaian nuansa gelap terang menggunakan bintik-bintik yang halus
(Sumber: Ching, Francis D.K. (2010) hal. 46)

Hal yang perlu diperhatikan saat menerapkan teknik arsir gelap terang ini adalah nilai dari gelap terang itu sendiri, yang bisa menjabarkan sifat-sifat permukaan seperti rata, melengkung, halus, maupun kasar. Perubahan secara bertahap dari gelap ke terang atau sebaliknya, biasa disebut dengan istilah gradasi. Gradasi gelap terang ini sangat penting dalam penciptaan gambar yang permukaannya melengkung, seperti permukaan silinder, kerucut, bola, dan permukaan-permukaan organik lainnya. Sebaliknya gradasi gelap terang kurang digunakan, dan digantikan dengan perubahan

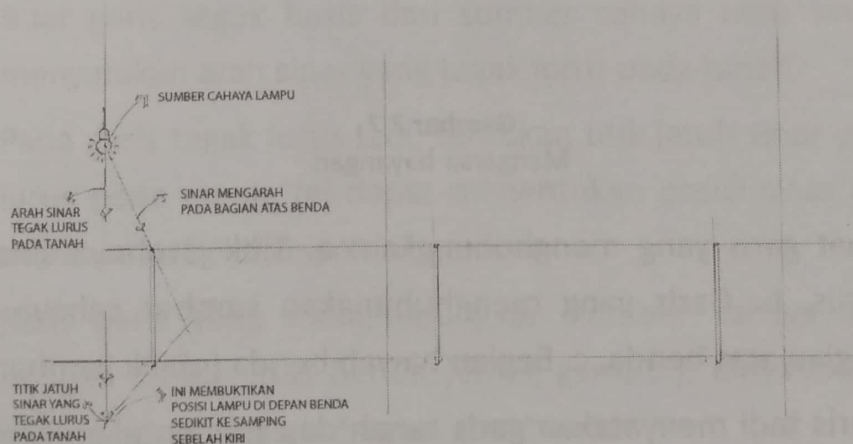
arsiran gelap terang yang tiba-tiba, menciptakan tepi-tepi yang tajam, kontras, memperkuat pertemuan menyudut dari bidang-bidang, biasa digunakan pada penciptaan gambar permukaan kubus, piramid, prisma, limas, dan permukaan-permukaan prismatic atau geometrik lainnya.

BAB

2

DASAR-DASAR TEKNIK MENGGAMBAR

2.1 DASAR-DASAR MENGGAMBAR BAYANGAN



Gambar 2.1

Contoh sederhana menggambar bayangan benda jika sumber cahaya berasal dari arah *depan serong kiri*



DAFTAR PUSTAKA

Ching, Francis D.K. 2010. *Design Drawing*. Second Edition. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

Dodson, Bert. 1985. *Keys to Drawing*. Ohio: North Light Books.

Edwards, Betty. 2012. *Drawing on the Right Side of The Brain*. 4th Edition. America: Penguin Putnam Inc.

Nice, Claudia. 2010. *How to See, How to Draw*. Ohio: North Light Books.

Pandanwangi, Ariesa. "LAPORAN PERKULIAHAN DRAWING 1". MY COLORFULL LIFE @MIUI. <http://esa.lecturer.maranatha.edu/?p=376>.

Ragans, Miller. 1992. *Understanding Art*. USA: Mc Graw-Hill Publishing.

Vebell, Victoria. 2005. *Exploring the Basics of Drawing*. New York: Delmar.

TEKNIK DASAR MENGGAMBAR BENTUK

CARA MUDAH BELAJAR MENGGAMBAR

Dalam rangka untuk memberikan pembelajaran cara-cara menggambar pada tingkat dasar, baik untuk level umum, sekolah menengah atas, atau kalangan perguruan tinggi seni rupa maka diperlukan sebuah buku yang dapat menjabarkan cara menggambar secara runut, mudah dipahami, dan dapat diikuti oleh peserta didik. Untuk itu, penjabaran materi cara menggambar dibuat secara bertahap, langkah demi langkah agar mudah diikuti dan diterapkan pada karya gambar peserta didik. Selain itu juga, objek gambar yang diterapkan dipilih sedemikian rupa, berurutan dari objek yang termudah hingga tersulit. Penekanan cara menggambar pun juga dititikberatkan pada struktur dan proporsi objek yang benar, dan dilanjutkan dengan penerapan arsiran yang sesuai dengan karakter objek gambar. Diselingi sedikit cara-cara mudah membuat bayangan benda pada bidang gambar.



Miky Endro
[Penulis]

Miky Endro adalah seorang dosen seni rupa dan desain, pematung, dan *artworks designer & maker*. Penulis pernah mengenyam pendidikan di SMP Negeri 3 Malang, SMA Negeri 3 Malang, tahun 1993 masuk Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB, dan tahun 2003 meraih gelar Magister Arsitektur dari ITB. Saat ini penulis bekerja sebagai dosen di Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Kristen Maranatha.

Penulis aktif melakukan pameran mulai tahun 1995, baik di dalam maupun luar negeri. Selain itu, penulis juga aktif melakukan *workshop* tentang seni patung, seni tiga dimensi, desain, dan sebagainya. Penulis pernah menerima beberapa penghargaan, seperti Nominasi 1, Kompetisi Patung Nasional, Kategori Street Art Furniture, Tema Eco-culture, Anugerah Adipura Citraraya IV 2014, Jakarta; Nominasi 8, Kompetisi Logo & Maskot Nasional, Sayembara Desain Logo dan Maskot PON XIX/2016 di Jawa Barat, Bandung; Juara 5, Kompetisi Patung Nasional, Sayembara Patung Ancol di Ecopark, Ancol Hardscape Invitation Competition, Jakarta; Juara 1, Kompetisi Patung Nasional, Sayembara Patung Perpustakaan Nasional Indonesia (Perpusnas), Jakarta; Penghargaan Beasiswa dari Yayasan Seni Rupa Indonesia (YSRI) untuk Program Regenerasi Seniman dan Pengembangan, Jakarta.

Penerbit ANDI

Jl. Beo 38-40 Yogyakarta
Telp. (0274) 561881 Fax. (0274) 588282
e-mail : penerbitan@andipublisher.com
andi_publishing@gmail.com
website: www.andipublisher.com

ART, ARCHITECTURE & PHOTOGRAPHY
ISBN: 978-979-29-6978-8



9 789792 969788 1 2 3 0 1

Dapatkan Info Buku Baru, Kirim e-mail: info@andipublisher.com