

TEKNIK MENGGUNAKAN ELEMEN DESAIN PADA MATA KULIAH MENGGAMBAR BENTUK

Dwiki Setya Prayoga

Desain Komunikasi Visual/Institut Teknologi dan Bisnis Asia Malang

¹dwikiprayoga255@gmail.com

ABSTRAK

Fenomena yang terjadi pada mahasiswa dalam menciptakan gambar, tidak lepas dari stigma negatif yang muncul. Maka seharusnya stigma positif yang harus dibangun sebelum menciptakan sebuah gambar atau karya seni. Pada sebuah karya, teknik arsiran akan berpengaruh pada hasil sebuah gambar. Begitu juga dengan elemen desain dapat digunakan sebagai tujuan membantu dan mempermudah dalam menggambar. Teknik arsir terdiri dari enam yaitu, teknik arsir searah (*hatching*), teknik arsir silang (*cross hatching*), teknik arsir lingkaran (*circulism*), teknik arsir bebas (*random line*), teknik arsir kontur (*contour line*), dan teknik arsir titik (*stippling*). Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan ini yaitu metode kualitatif. Pengumpulan data menggunakan dokumentasi dan studi pustaka. Dalam penulisan ini ada beberapa elemen desain yang diaplikasikan pada mata kuliah menggambar bentuk yaitu garis, bidang dan bentuk, meski berbeda namun ketiga elemen ini mempunyai peran yang sama yakni sebagai bentuk dasar menggambar bentuk objek yang diinginkan. Elemen desain sebagai dasar konsep yang berpengaruh dalam menggambar bentuk. Karena menggambar bentuk bertujuan meniru objek yang ada disekitar misalnya manusia, hewan, transportasi dan sebagainya.

Kata Kunci: Teknik Menggambar, Elemen Desain, Menggambar Bentuk

ABSTRACT

The phenomenon that occurs in students in creating images cannot be separated from the negative stigma that appears. So there should be a positive stigma that must be built before creating an image or work of art. In a work, shading techniques will affect the result of an image. Likewise, design elements can be used as a means of helping and making it easier to draw. There are six shading techniques, namely, hatching, cross hatching, circulism, random line, contour line, and point shading (stippling). The research method used in this writing is a qualitative method. Collecting data using documentation and literature study. In this paper, there are several design elements that are applied in the course of drawing shapes, namely lines, fields and shapes, although they are different, these three elements have the same role, namely as a basic form of drawing the desired object shape. Design elements as the basis of concepts that are influential in drawing shapes. Because drawing shapes aims to imitate objects around, for example humans, animals, transportation and so on.

Keywords: Drawing Techniques, Design Elements, Drawing Shapes

PENDAHULUAN

Fenomena yang terjadi dalam prasejarah nenek moyang dahulu belum mengenal tulisan, huruf, berhitung dan sebagainya. Pada zaman dahulu masih melukis, memahat dan mengukir di dinding. Artinya manusia yang lahir pada abad sebelum dan sesudah 20 ini sudah diwarisi DNA menggambar dari nenek moyang. Pada zaman dahulu juga belum terdapat pensil, penggaris maupun penghapus, menggunakan alat sederhana yang mudah dibuat dan ditemui pada saat itu. Fakta yang menarik nenek moyang adalah berkomunikasi melalui gambar yang sudah dipahat maupun diukir pada bebatuan dan dinding-dinding goa.

Peristiwa berbeda dengan keadaan saat ini komunikasi dipermudah melalui *smartphone* dan berbagai macam aplikasi yang tersedia. Ini adalah bentuk revolusi industri yang serba cepat dan instan. Tentu dengan menggambar pada era modern ini sangatlah berbeda. Terlebih saat ini sudah mengenal alat bantu untuk menggambar misalnya pensil, penggaris dan penghapus. Dengan demikian manusia saat ini lebih canggih ditambah dengan kehadiran digital dan

teknologi sekarang ini. Sehingga manusia saat ini jauh dari peradaban sebelumnya (prasejarah).

Namun keadaan dan kenyataannya berbeda, artinya manusia saat ini dengan masifnya kehadiran teknologi semakin terbuai. Manusia pada saat ini cenderung tidak memanfaatkan dan memfungsikan teknologi dengan bijak. Terlebih mahasiswa pada saat ini melupakan persoalan dasar dalam menggambar. Misalnya persoalan menggambar garis lurus masih menggunakan alat bantu penggaris. Sudah jelas bahwa pada zaman prasejarah nenek moyang tidak menggunakan penggaris dan menggunakan alat bantu seadanya. Artinya kepercayaan diri mahasiswa (manusia) saat ini berkurang.

Dalam persoalan menggaris misalnya yang terpenting adalah berlatih secara rutin. Itulah sebabnya kemampuan dalam menggambar ada tingkatannya dikarenakan menggambar harus dilatih secara terus menerus. Seringkali mahasiswa tidak percaya dengan hasil gambarnya masing-masing, padahal gambar semua itu bagus. Stigma ini yang kemudian pada akhirnya membuat mahasiswa merasa tidak percaya diri dalam menggambar.

Untuk menciptakan sebuah gambar yang harus dilakukan adalah dengan menghapus seluruh stigma negatif yang ada di pikiran. Stigma negatif yang bersarang dalam pikiran digantikan dengan stigma positif. Bahwasannya setiap mahasiswa atau manusia bisa menggambar, menggambar bisa dipelajari, semua berhak dan bisa menggambar dan semua gambar itu bagus. Selain itu manfaat dari menggambar yaitu dapat membangun pikiran tentang keadaan sekitar, dapat berinovasi, serta membiasakan untuk menganalisa dan memecahkan sebuah masalah.

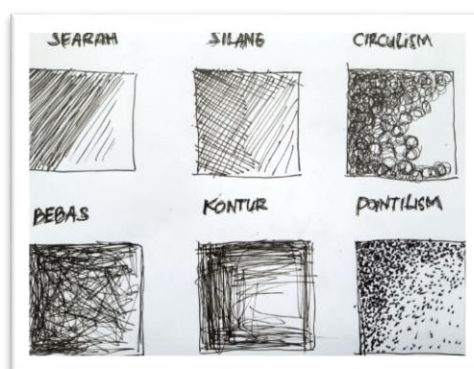
PEMBAHASAN

1. Teknik Menggambar

Dalam menggambar pada dasarnya adalah dengan cara menggoreskan sebuah garis (Hariadi, 2016). Setiap gambar atau karya seni menyimpas sebuah pesan. Sebuah garis dapat mewakili sebuah pesan, misalnya garis memiliki berbagai jenisnya seperti garis diagonal, garis vertikal, garis horizontal, garis zig zag dan sebagainya yang memiliki peranan yang berbeda. Sehingga pada setiap jenis garis mempunyai makna dan kesan yang berbeda pula (Apriyanto, 2015).

Sebuah gambar juga tidak hanya menentukan garis tetapi juga membentuk volume dengan arsiran, membuat tekstur dengan arsiran, memberikan efek gelap terang dengan arsiran, dan menentukan arah cahaya dengan arsiran (Hariadi, 2017). Maka untuk menciptakan sebuah karya seni tentunya yang wajib diketahui secara mendasar adalah teknik menggambar karenanya diperlukan sebuah proses agar dapat menghasilkan karya seni yang terbaik. Karena gambar merupakan bahasa yang universal. Oleh sebab itu sebuah gambar harus bersifat informatif dan inovatif dalam menyampaikan sebuah pesan. Teknik arsiran akan berpengaruh pada hasil sebuah gambar. Arsir adalah garis yang dibuat secara berulang-berulang dan dapat menghasilkan efek berupa bayangan atau dimensi (Marga, 2017). Ada berbagai macam jenis arsiran seperti arsiran searah (*hatching*), arsiran silang (*cross hatching*), arsiran lingkaran (*circulism*), arsiran bebas (*random line*), arsiran kontur (*contour line*), arsiran titik (*stippling*). Teknik arsiran searah (*hatching*) adalah teknik arsir yang digoreskan dengan arah yang sama. Semakin mengulang goresan hasilnya bagian tertentu akan semakin gelap. Karena semakin padat garis maka menambah massa garis tersebut (Widyokusumo, 2014). Teknik arsiran silang (*cross hatching*) adalah teknik arsir yang digoreskan dan ditumpuk secara bersilang. Biasanya berbeda arah dengan garis awal ke garis berikutnya adalah 45 derajat (Widyokusumo, 2014). Teknik arsiran lingkaran (*circulism*) adalah teknik arsir yang

digoreskan dengan cara membuat lingkaran kecil secara menyeluruh yang menutupi setiap bagiannya. Teknik arsiran bebas (*random line*) adalah teknik arsir yang digoreskan secara bebas. Goresan bebas terlihat secara acak dan lebih ekspresif. Teknik arsiran kontur (*contour line*) adalah teknik arsir yang digoreskan dengan cara mengikuti bentuk bidang aslinya. Sehingga arsiran ini akan terlihat memiliki volume (Widyokusumo, 2014). Teknik arsiran titik (*stippling*) adalah teknik arsir yang digoreskan berupa titik atau yang sering disebut pointilism. Semakin ditumpuk dan berdekatan akan semakin rapat titik-titik tersebut (Widyokusumo, 2014).



Gambar 1. Enam Teknik Arsir

2. Tiga Elemen Desain

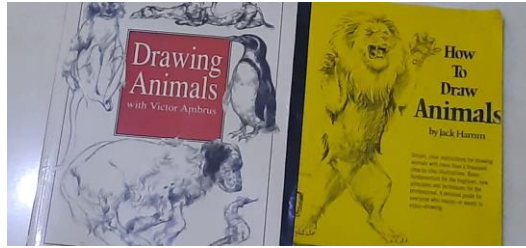
Untuk menciptakan sebuah gambar atau desain hal yang terpenting adalah menggunakan elemen desain. Ada tujuh elemen desain yaitu garis, bentuk, bidang, tekstur, tipografi, warna dan ruang. Dalam persoalan menggambar bentuk lebih mengutamakan tiga elemen desain yaitu garis, bidang dan bentuk. Karena dasarnya bentuk objek gambar yang ada disekitar dapat dibentuk oleh garis, bidang dan bentuk seperti geometris, kubus, balok bola dan sebagainya.

Elemen garis dapat menghubungkan antara satu titik dengan titik yang lain. Ketika menggoreskan alat tulis diatas kertas, tentu akan meninggalkan jejak sehingga jejak itulah yang biasa disebut garis (Anggraini dkk, 2017). Garis bentuknya dapat berupa gambar garis lengkung. Karena garis merupakan unsur dasar untuk membangun sebuah bentuk. Garis juga dapat digunakan sebagai tujuan membantu dan mempermudah dalam menggambar.

Elemen bidang terdiri dari beberapa garis yang ujungnya saling terhubung. Pada sebuah bidang dua dimensi misalnya pada kotak, persegi, lingkaran atau non geometri (Marga, 2017).

Elemen bentuk biasa dikenal bangun dasar tiga dimensi seperti balok, piramida, tabung, bola dan kubus. Bentuk tersebut berasal dari sisi bidang yang saling bertemu. Contohnya kubus yang terbentuk dari empat bidang segi empat yang tiap sisinya terhubung satu dengan lainnya (Marga, 2017).

Metode peneltian yang digunakan dalam penulisan ini yaitu metode kualitatif. Penelitian kualitatif dilakukan dengan cara mengumpulkan data dan sumber referensi yang digunakan (Sugiyono, 2013). Pengumpulan data meliputi dokumentasi dan studi pustaka. Dokumentasi dapat berupa foto, buku dan gambar. Sedangkan studi pustaka dapat berupa buku terdahulu digunakan untuk memperkuat materi dalam penulisan ini yakni teknik dalam menggambar bentuk. Berikut ini adalah bukti referensi studi pustaka yang digunakan dalam penulisan ini.

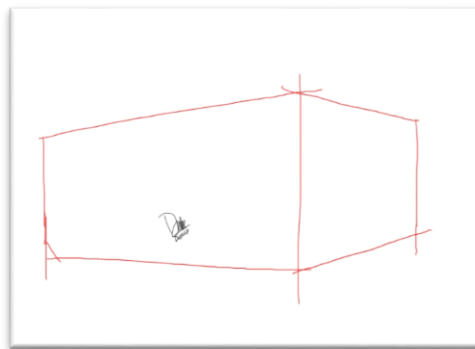


Gambar 2. Buku Victor Ambrus (2001) dan Buku Jack Hamm (1983)

3. Menggambar Bentuk Menggunakan Elemen Desain

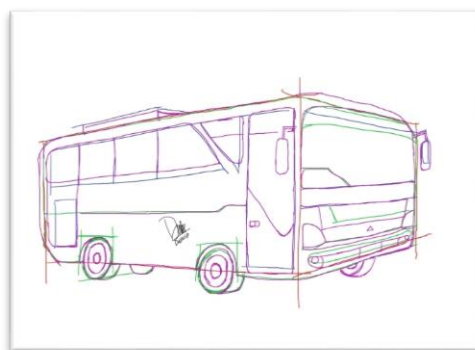
Elemen desain adalah dasar konsep yang berpengaruh dalam menggambar bentuk. Karena menggambar bentuk bertujuan meniru objek yang ada disekitar misalnya manusia, hewan, transportasi dan sebagainya.

Menggambar transportasi untuk menentukan posisi bus terlebih dahulu tentukan bagian depan dan belakang bus. Bentuk dasar dari bus adalah balok karena bentuknya tinggi dan memanjang. Posisi balok atau sudut pandang balok akan berpengaruh secara tampak perspektif.



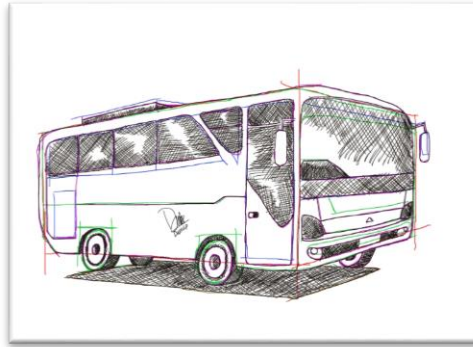
Gambar 3. Tahap 1 Menggambar Bus

Pada tahap pertama menggambar bus pengemudi diposisikan sebelah kanan, itu artinya tampilan balok sebelah kiri adalah penumpang atau bagian belakang bus. Elemen desain yang digunakan adalah bentuk balok yang tampak perspektif.



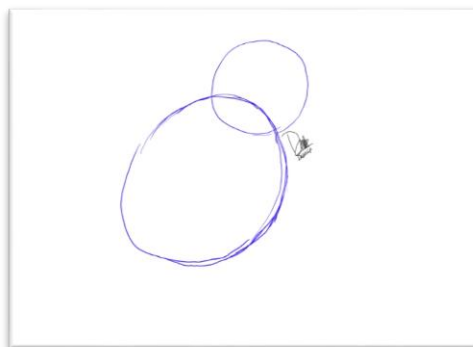
Gambar 4. Tahap 2 Menggambar Bus

Pada tahap kedua menggambar dilanjutkan dengan menyusun serta memposisikan pintu dan kaca bus. Elemen desain yang digunakan adalah garis dan bidang geometri dan non geometri yang membentuk bagian roda, bagian pintu juga kaca bagian bus.



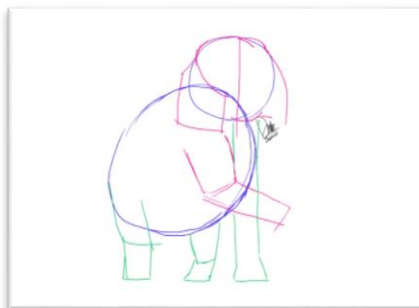
Gambar 5. Tahap 3 Menggambar Bus

Pada tahap ketiga menggambar gelap terang pada bagian bus menggunakan teknik arsir. Teknik arsir yang digunakan adalah arsiran silang (*cross hatching*). Menggambar bentuk bus semua dilakukan secara digital. Menggambar hewan gajah untuk tentukan bagian kepala dan badan terlebih dahulu. Bentuk dasar dari gajah adalah lingkaran karena gajah digambarkan bertubuh besar dan lebar. Posisi bidang lingkaran tersusun atas 2 bagian kepala (atas) badan (bawah).



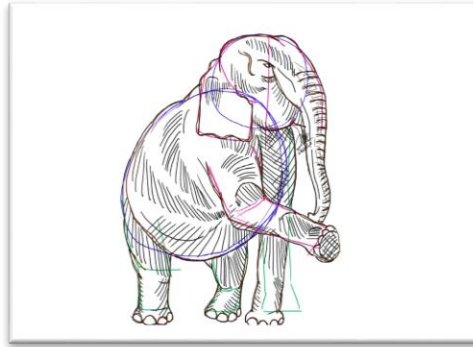
Gambar 6. Tahap 1 Menggambar Gajah

Pada tahap pertama menggambar gajah, disusun oleh dua lingkaran. Elemen desain yang digunakan di tahap pertama adalah bidang lingkaran. Lingkaran atas yang mewakili kepala dan lingkaran bawah yang mewakili badan gajah.



Gambar 7. Tahap 2 Menggambar Gajah

Pada tahap kedua menggambar dilanjutkan dengan menyusun serta memposisikan gerak keempat kaki gajah, menentukan telinga dan belalai. Elemen desain yang digunakan adalah garis dan bidang geometri yang membentuk keempat kaki, telinga dan belalai.



Gambar 8. Tahap 3 Menggambar Gajah

Pada tahap ketiga menggambar gelap terang pada bagian gajah menggunakan teknik arsir. Teknik arsir yang digunakan adalah arsiran searah (*hatching*). Menggambar bentuk gajah semua dilakukan secara digital.

KESIMPULAN

Menggambar bentuk dapat dilakukan dengan bentuk dasar dari elemen desain seperti garis, bidang dan bentuk. Elemen desain juga sebagai alat bantu dalam setiap menggambar bentuk objek yang diinginkan. Tidak hanya berlaku menggambar bentuk secara manual tetapi juga berlaku menggambar bentuk secara digital misalnya pada software autodesk 3d modelling. Untuk membuat karakter desain 3d modeling tidak melupakan bentuk dasar yang digunakan yaitu kubus, balok, bola, piramid, tabung dan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambrus, Victor. (2001). *Drawing Animals*. London: Grange Books.
- Anggraini, S., Lia., Nathalia, Kirana. (2018). *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Penerbit Nuansa.
- Apriyatno, Veri. (2005). *Cara Mudah Menggambar Dengan Pensil*. Tangerang: Kawan Pustaka.
- Hamm, Jack. (1983). *How To Draw Animals*. Canada: General Publishing Co. Limited.
- Hariadi, C. (2017). *Cara Asik Menggambar Komik*. Sidoarjo: Media Cerdas.
- Hariadi, C. (2016). *Jagoan No. 1 Menggambar Wajah dan Ekspresi Dengan Pensil*. Sidoarjo: Media Cerdas.
- Marga, Edy, Tri. (2017). *Mastering Pencil 3 Tahap Praktis dan Mahir Menggambar Dari Nol*. Sidoarjo: Genta Group Production.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Widyokusumo, Lintang. (2014). *Teknik Arsir dan Proses Menggambar Dengan Media Pena*. Jurnal Humaniora Vol. 5 No. 2.