

**UPAYA MENINGKATAN KETERAMPILAN MENGGAMBAR
ORNAMEN DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK
PENGGUNAAN “GARIS BANTU” PADA KEGIATAN
PEMBELAJARAN MENGGAMBAR ORNAMEN DI KELAS X
PROGRAM KEAHLIAN KRIA TEKSTIL SEMESTER 1 DI SMK
NEGERI 2 TENGGARONG**

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Pada siklus 1 siswa belum diperkenalkan penggunaan garis bantu tetapi memperoleh penjelasan dan selanjutnya siswa diberi tugas mencontoh, pada tahap ini siswa yang berhasil mendapatkan nilai di atas 7,0 mencapai 30% dan pada siklus 2 mulai diperkenalkan dengan teknik penggunaan garis bantu, pada tahap ini siswa yang berhasil mendapatkan nilai 7,0 keatas menjadi 50%, dan pada siklus 3 siswa yang dapat mencapai nilai di atas 7,0 mencapai 70%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan teknik penggunaan garis bantu maka menggambar ornament dapat mempermudah siswa dalam pemahaman bentuk dan siswa mengetahui dari arah mana seharusnya memulai menggambar, sehingga dapat lebih mudah menggambar, dan pada akhirnya dapat meningkatkan ketrampilan secara significant dalam menggambar ornament.

Kata kunci: Meningkatkan ketrampilan menggambar ornament dengan menggunakan teknik penggunaan garis bantu
Sudarminta adalah Guru SMK Negeri 2 Tenggarong

Latar Belakang

Menggambar ornament merupakan bagian dari standar kompetensi yang mencakup tentang kompetensi dasar pemahaman tentang pengertian ornament, menggambar ornament primitif, menggambar ornament tradisional dan klasik, serta menggambar ornament modern, kompetensi tersebut dituntut penguasaan kognitif, psikomotorik yaitu ketrampilan menggambar, affektif yaitu sikap kemauan untuk apresiatif, melestarikan dan kreativitas. Menggambar ornamen mengandung kearifan lokal dan merupakan salah satu upaya membangun jati diri Bangsa (character building). Di setiap Negara mempunyai corak ornament yang berbeda-beda, teruma di Indonesia kaya akan ornament daerah, pada setiap daerah mempunyai corak yang berbeda-beda yang perlu dilestarikan dan dikembangkan.

Kompetensi menggambar ornament adalah salah satu standar kompetensi yang merupakan bagian dari dasar kompetensi kejuruan yang harus diajarkan kepada siswa pada setiap program keahlian kria khususnya pada program keahlian kria tekstil. Adapun untuk KKM yang harus diperoleh setiap siswa adalah 7,0. Ketrampilan menggambar dipengaruhi dua faktor penting yaitu ;

1. Faktor bakat
2. faktor latihan

Kedua faktor tersebut diatas yang merupakan kendala sebagian besar siswa yang masuk pada program keahlian kria dan seni rupa, sedangkan pada saat penerimaan calon siswa baru berdasarkan hasil tes bakat khususnya kompetensi menggambar sebenarnya banyak calon siswa yang hasil tes bakat menggambar tidak dapat mencapai standar. Dikarenakan berdasarkan kuota setiap kelas masih sangat memungkinkan maka walaupun nilai menggambar nya kurang maka calon siswa masih dapat diterima pada program keahlian kria dan seni rupa. Hasil tes bakat menggambar, nilai yang diperoleh calon siswa masih kurang memenuhi syarat, hal ini dikarenakan kebanyakan pada saat menjadi siswa di SMP Sebagian besar siswa tidak memperoleh pelajaran menggambar sehingga walaupun calon siswa mempunyai bakat tetapi karena tidak pernah latihan hasilnya pun tidak bisa bagus apalagi bagi siswa yang memang tidak berbakat.

Penelitian Tindakan Kelas ini berupaya agar siswa yang berbakat tetapi masih sangat kurang latihan dan siswa yang kurang/tidak berbakat yang juga pada saat SMP sangat kurang latihan dengan teknik pengenalan pola dasar menggambar ornament diharapkan para siswa dapat terbantu sehingga dapat mempermudah mengerjakan dan selanjutnya dapat terampil menggambar serta dapat mencapai KKM. Teknik pengenalan pola dasar diperoleh dari pengalaman mengajar, dan dari referensi dari buku-buku serta terinspirasi dari pemahaman yang kompleks/rumit lebih sulit dirasakan atau dipahami dibandingkan memahami sesuatu yang sederhana pasti akan lebih mudah, sebagai contoh memahami bentuk lingkaran akan lebih mudah apabila dibandingkan memahami kepala burung.

Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Sesuatu bentuk yang dipandang rumit perlu upaya bagaimana dapat dipandang simple agar siswa lebih mudah memahami.
2. Bagaimana upaya/teknik penyederhanaan bentuk dari yang kompleks menjadi bentuk yang sederhana.
3. Bagaimana upaya meningkatkan kemampuan menggambar ornament dengan lebih mudah.
4. Bagaimana upaya membantu siswa yang kurang berbakat dapat merasakan lebih mudah dapat menggambar ornament, dan bagaimana bagi yang siswa yang berbakat dapat lebih meningkat lagi penguasaan kompetensi menggambar ornament.

Pemecahan masalah

Dengan adanya masalah-masalah yang ada dalam menggambar ornament khususnya para siswa di SMK Negeri 2 Tenggarong, sebagai alternatifnya dalam pemecahan masalahnya adalah dengan cara penyederhanaan bentuk dari realitas yang dipandang begitu kompleks atau rumit dianalisis untuk mendapatkan satu bentuk dan garis-garis sederhana yang selanjutnya dijadikan pedoman dasar untuk menggambar ornament yang sebenarnya.

Kajian teori

1. Menggambar

Menggambar (Inggris: drawing) adalah kegiatan membentuk imaji, dengan menggunakan banyak pilihan teknik dan alat. Bisa pula berarti membuat tanda-tanda tertentu di atas permukaan dengan mengolah goresan dari alat gambar. Pelakunya populer dengan sebutan Penggambar/juru gambar (ingg.: draftsman) yang merupakan salah satu bagian pekerjaan dari perupa.

Menggambar sedikit dibedakan dengan kegiatan melukis. Melukis bisa disebut sebagai tahap penyelesaian sebuah gambar dengan pigmen yang diberi medium cair dan diaplikasi dengan kuas. Sementara menggambar lebih menitikberatkan penggunaan garis dan komposisi. Jason Bowyer, *Starting Drawing*, Repinted 1992. Drawing is the simplest and oldest art form. Drawn images are created by adults and children of all ages, in order to express feeling, communicate ideas to others, or simply for pleasure and the exhilaration of the act. Drawing is practised using different methods and materials, and in various form in every culture and society throughout the world.

Dengan memperhatikan uraian pengertian menggambar seperti tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa menggambar adalah suatu kegiatan seseorang yang ingin mengungkapkan sesuatu untuk dikomunikasikan, melalui tanda-tanda/goresan-goresan tertentu dengan menggunakan teknik, alat, material gambar dan dengan memperhatikan aspek komposisi.

3. Pengertian Ornamen, Motif dan Pola

Ornamen

Ornamen merupakan komponen produk seni yang ditambahkan atau sengaja di buat untuk tujuan sebagai hiasan. Di samping tugasnya sebagai penghias secara implisit menyangkut segi-segi keindahan, misalnya untuk menambah keindahan suatu barang sehingga lebih bagus dan menarik, di samping itu dalam ornamen sering ditemukan pula nilai-nilai simbolik atau maksud-maksud tertentu yang ada hubungannya dengan pandangan hidup (falsafah hidup) dari manusia atau masyarakat pembuatnya, sehingga benda-benda yang diterapinya memiliki arti dan makna yang mendalam, dengan disertai harapan-harapan yang tertentu pula.

Pada perkembangan-perkembangan lebih lanjut, pemanfaatan ornamen di samping memiliki maksud-maksud tertentu dan pada waktu yang lebih kekinian (saat sekarang) banyak penekannya hanya sekedar sebagai penghias saja, dengan demikian ornamen betul-betul merupakan komponen produk seni yang di tambahkan atau sengaja di buat untuk tujuan sebagai hiasan semata.

Dengan demikian jelas bahwa tugas dan fungsi ornament adalah sebagai penghias suatu objek, dan apabila ornamen tersebut di letakkan atau diterapkan pada benda lain akan memiliki nilai tambah pada benda tersebut. Apakah akan menambah indah, antik, angker, cantik, dan atau predikat yang lain lagi. Tentunya

dalam cakupan yang sesuai dengan bagaimana dan di mana suatu ornamen harus di gunakan. Ternyata pengertiannya tidak semudah itu, sebab dalam ornamen menyangkut masalah-masalah lain yang lebih kompleks dan luas. Karena dalam hubungannya perlu diuraikan tentang motif, atau tema maupun pola-pola yang di kenakan pada benda-benda seni, bangunan, dan pada permukaan apa saja tanpa memandang kepentingannya bagi struktur dan fungsinya.

Ornamen dapat menjadi elemen atau unsur dekorasi, tetapi tidak untuk sebaliknya (dekorasi sebagai unsur ornamen). Oleh sebab itu pengertian ornament tidak bergantung dari sudut mana kita melihatnya, dan setiap orang bebas menarik kesimpulan menurut sudut pandangnya.

Motif dan Pola

Kalau membahas tentang ornamen kita tidak terlepas dari pola dan motif karena pola dan motif merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari ornamen. Pola dalam bahasa Inggris di sebut "*pattern*", H.W. Fowler dan F.G Fowler pola disebut "*decorative design as executed on carpet, wall paper, cloths etc*", sedangkan Herbert Read menjelaskan pola sebagai penyebaran garis dan warna dalam suatu bentuk ulangan tertentu. Mungkin masih sulit gambaran kita tentang pola apabila belum mengerti motif.

Dalam ensiklopedia Indonesia, di jelaskan bahwa motiflah yang menjadi pangkal tema dari suatu buah kesenian. Sejalan dari pendapat di atas kalau di gambarkan, apabila ada garis lengkung (hanya sebagai contoh) maka garis tersebut disebut sebagai motif, yaitu motif garis lengkung, kalau garis lengkung tadi diulang secara simetris, maka akan diperoleh gambar lain yaitu gambar ke dua, merupakan sebuah pola yang di dapat dengan menggunakan motif garis lengkung tadi, selanjutnya apabila gambar ke dua tadi motif dan di ulang-ulang menjadi gambar ke tiga, maka gambar tersebut dapat di sebut sebagai pola atas motif yang ke dua tadi, demikian seterusnya. Jadi dari satu jenis motif betapapun sederhananya, sebagaimana garis lengkung yang dijadikan contoh tadi, setelah mengalami pengulangan dapatlah diperoleh sebuah pola, bahkan tidak hanya sebuah saja, tetapi akan bergantung pada kemungkinan kreativitas seseorang dalam merangkainya.

Selanjutnya apabila pola yang telah diperolehnya tadi diterapkan atau dijadikan hiasan pada suatu benda, misalnya dengan jalan di ukir (contoh: pada sebuah kursi), maka kedudukan pola tadi ialah sebagai ornament dari kursi tersebut. Sampai di sini jelaslah bahwa motiflah yang menjadi pangkal atau pokok dari suatu pola, di mana setelah motif itu mengalami proses penyusunan dan dibuat secara berulang-ulang akan diperoleh sebuah pola. Kemudian setelah pola tadi diterapkan pada benda lain maka jadilah suatu ornamen.

4. Garis

Garis adalah unsure seni rupa yang paling sederhana tetapi berperan penting dalam penampilan estetik.

Garis selalu dapat diamati secara visual pada setiap benda alam dan pada hasil karya seni rupa. Dalam hal ini garis dibedakan antara garis alamiah dan garis yang diciptakan (baik sengaja maupun tidak sengaja).

5. Pembelajaran

Robert M Gagne *The Conditions of learning*, 1970. Pembelajaran adalah perubahan atau kemampuan seseorang yang dapat dikekalkan tetapi tidak disebabkan oleh pertumbuhan. Perubahan yang dipanggil pembelajaran diperlihatkan melalui perubahan tingkah laku; dengan membandingkan tingkah laku seseorang individu sebelum didedahkan kepada situasi pembelajaran dengan tingkah lakunya selepas didedahkan dengan situasi pembelajaran.

Morgan dan King, *Introduction to Psychology*, 1975. Pembelajaran ditakrifkan sebagai sebarang perubahan tingkah laku yang agak kekal akibat pengalaman yang diperolehi oleh seseorang atau akibat latihan yang dijalannya.

E.R. Hilgard, R.C. Atkinson dan R.L. Atkinson, *Introduction to Psychology*, 1975. Pembelajaran adalah perubahan tingkah laku yang kekal hasil dari pengalaman. Perubahan ini mungkin tidak jelas sehingga timbul suatu situasi yang menonjolkan tingkah laku baru ini; pembelajaran biasanya tidak diperlihatkan dengan serta-merta melalui pencapaian.

Henry Clay Lindgren dan Donn Byrne *Psychology: An Introduction to a Behavioral Science*, 1976. Perkataan pembelajaran melambangkan konsep atau idea bagi seseorang, yang menerangkan perubahan tingkah laku yang diperlihatkan oleh seseorang.

Morris L. Bigge *Learning Theories for Teachers*, 1982. Pembelajaran merujuk kepada beberapa perubahan sistematik dalam tingkah laku atau penyusunan tingkah laku yang berlaku hasil dari pengalaman dalam situasi yang tertentu.

Kelvin Seifert, *Educational Psychology*, 1983. Pembelajaran merangkumi perubahantingkah laku yang agak kekal disebabkan oleh pengalaman tertentu atau ulangan pengalaman.

Anita E. Woolfolk, *Educational Psychology*, 1995. Pembelajaran adalah proses di mana pengalaman menyebabkan perubahan dalam pengetahuan dan tingkah laku yang kekal .

Dari beberapa definisi yang disampaikan para ahli psisikologi dan pendidikan dapat ditarik kesimpulan masing-masing ahli ada perbedaan pandangan, namun demikian pada dasarnya dari apa yang disampaikan terdapat kesamaan pemahaman bahwa dalam pembelajaran terdapat adanya perubahan tingkah laku seseorang.

Metode yang digunakan

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Menurut Sukidin (2007, 11) Penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelaahan penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu untuk meningkatkan atau memperbaiki kualitas dalam pembelajaran. Untuk mencapai dan mengetahui keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas penulis melakukan pengumpulan data dengan teknik :

1. Tes praktik: yaitu dipergunakan untuk mendapatkan data atau mengetahui kemampuan siswa dalam hal menggambar ornament.
2. Observasi partisipatif: yaitu peneliti melakukan penjelasan, bimbingan, pengamatan dan penilaian proses dan hasil kerja dalam proses pembelajaran menggambar ornamen dengan menggunakan pola dasar dan tanpa menggunakan pola dasar.
3. Wawancara/Tanya jawab: yaitu untuk mendapatkan data/informasi tentang hambatan/kesulitan pada siswa dalam menggambar ornamen serta pengaruh yang dirasakan setelah para siswa diperkenalkan pola dasar untuk diaplikasikan dalam menggambar ornament untuk dapat dijadikan sebagai refleksi.

Objek dan subjek penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SMK Negeri 2 Tenggarong, Kelas X, semester I program keahlian Desain dan produksi kria tekstil yang terdiri dari 20 orang siswa (1 kelas) keseluruhan berjenis kelamin perempuan, pada awalnya dalam kemampuan menggambar terdapat permasalahan yang sama dengan kelas-kelas yang lain dalam kemampuan menggambar khususnya pada menggambar ornament sekitar 75 % masih dibawah KKM.

Waktu penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilakukan sesuai dengan jadwal pendidikan dan latihan pada program keahlian disain dan produksi kria tekstil kelas X pada awal tahun pelajaran 2010/2011, yaitu sebagai berikut :

Siklus I : dilaksanakan pada bulan Juli 2010 pada minggu ke empat, satu minggu terdapat 2 kali pertemuan, setiap pertemuan selama 6 jam.

Siklus II : Dilaksanakan pada minggu pertama bulan Agustus 2010, satu minggu terdapat 2 kali pertemuan, setiap pertemuan selama 6 jam.

Siklus III : Dilaksanakan pada minggu ke dua bulan Agustus 2010, satu minggu terdapat 2 kali pertemuan, setiap pertemuan selama 6 jam.

Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Siklus I

Pada siklus I siswa disengaja belum diperkenalkan dengan garis bantu, hal ini untuk mengetahui sejauh mana perbedaan perkembangan kemampuan menggambar sebelum dan sesudah diperkenalkan dengan menggunakan garis bantu. Berdasarkan hasil penilaian hasil praktik siswa pada siklus I dengan menggunakan format penilaian seperti berikut :

Format skor penilaian teori :

Nomor Soal	Skor Maksimum	Keterangan
1.	5	
2.	10	
3.	5	
4.	10	
Jumlah	30	

Format skor penilaian praktik :

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Maksimum	Keterangan
1.	PERSIAPAN : Kelengkapan : a. Bahan b. Alat	5 5	
2.	PROSES KERJA : a. Langkah kerja b. Sikap kerja c. Penggunaan bahan/alat d. Kecepatan kerja	5 5 5 5	
3.	HASIL KERJA : a. Kesesuaian bentuk b. Kerapian c. Estetika d. Finishing	10 10 10 10	
Jumlah		70	

Nilai yang diperoleh siswa pada siklus I adalah :

No.	Skor/Nilai	Frekuensi	Jumlah (%)	Keterangan
1.	90 - 100 (amat baik)	-	-	-
2.	80 - 89 (baik)	2	10	-
3.	70 - 79 (cukup)	4	20	-
4.	- 68 (kurang)	15	70	Kurang dari KKM

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I diperoleh data :

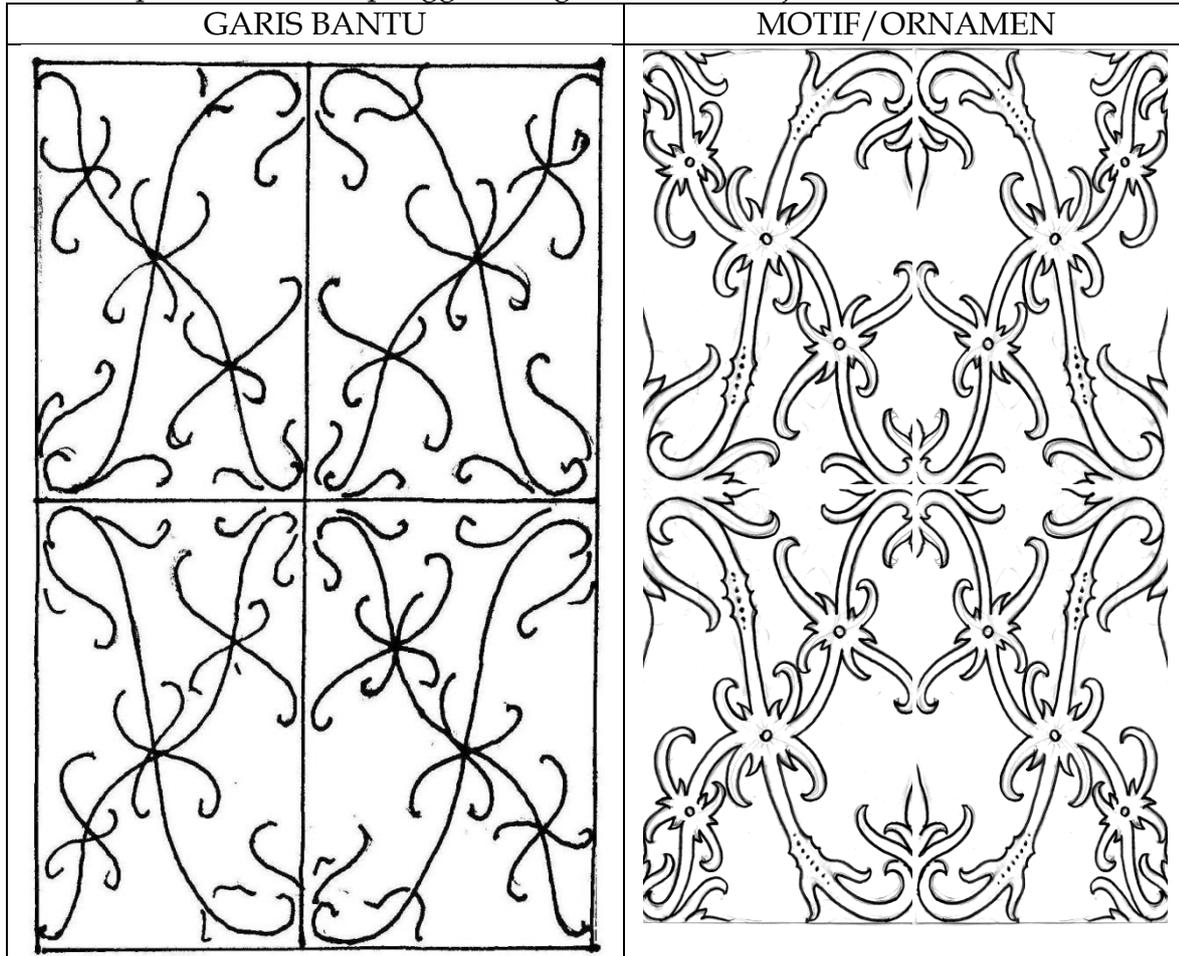
1. Siswa masih merasa bingung dan kesulitan dalam menggambar ornament.
2. Gambar ornament yang akan ditiru dirasa rumit.
3. Siswa sering menghapus dalam proses menggambar ornament.
4. Hasil goresan siswa terasa masih kelihatan ragu - ragu.
5. Goresan masih belum luwes dan masih kelihatan patah-patah

Atas dasar hasil penilaian dan refleksi tersebut peneliti gunakan sebagai langkah langkah tindak lanjut pada siklus II,

Siklus II

Pada pelaksanaan siklus II dalam proses pembelajaran menggambar ornament siswa mulai diperkenalkan penggunaan garis bantu. Setelah diperkenalkan penggunaan garis bantu dan praktik menggambar, berdasarkan hasil evaluasi menggunakan format penilaian praktik, pada siklus II ini tidak menggunakan format penilaian teori lagi.

Contoh pembuatan dan penggunaan garis bantu menjadi ornament :



format skor penilaian praktik :

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Maksimum	Keterangan
1.	PERSIAPAN : Kelengkapah : a. Bahan b. Alat	5 5	
2.	PROSES KERJA : a. Langkah kerja b. Sikap kerja c. Penggunaan bahan/alat d. Kecepatan kerja/kelancaran	10 10 10 10	

3.	HASIL KERJA :		
	a. Kesesuaian bentuk	10	
	b. Kerapian dan kebersihan	10	
	c. Estetika	20	
	d. Finishing	10	
Jumlah		100	

Nilai yang diperoleh siswa pada siklus I adalah :

No.	Skor/Nilai	Frekuensi	Jumlah (%)	Keterangan
1.	90 - 100 (amat baik)	-	-	-
2.	80 - 89 (baik)	3	15	Naik 5 %
3.	70 - 79 (cukup)	7	35	Naik 15 %
4.	- 68 (kurang)	10	50	Berkurang 20 % (kurang dari KKM)

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus II diperoleh data :

1. Kebanyakan siswa mulai merasa tidak kesulitan dalam membaca gambar contoh gambar ornament.
2. Secara teknis kebanyakan penguasaan menggambar masih belum menguasai, perlu banyak latihan.
3. Siswa yang sering menghapus dalam proses menggambar ornament sudah banyak berkurang,
4. Hasil goresan siswa lebih lancar dibanding siklus I.
5. Siswa yang pada siklus I goresannya belum luwes dan masih kelihatan patah-patah sudah ada peningkatan lebih baik.

Atas dasar hasil penilaian dan refleksi tersebut peneliti gunakan sebagai langkah langkah tindak lanjut pada siklus III,

Siklus III

Perlakuan pada siklus III kurang lebih sama dengan perlakuan pada siklus II, pada pembelajaran yang dilakukan terdapat perbedaan gambar ornament yang dicontoh dan beberapa tambahan penjelasan. Dengan menggunakan format penilaian yang sama pada siklus III diperoleh data sebagai berikut:

No.	Skor/Nilai	Frekuensi	Jumlah (%)	Keterangan
1.	90 - 100 (amat baik)	-	-	-
2.	80 - 89 (baik)	4	20	Naik 5 %
3.	70 - 79 (cukup)	10	50	Naik 15 %
4.	- 68 (kurang)	6	30	Berkurang 20 % (kurang dari KKM)

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus III diperoleh data:

1. Seluruh siswa siswa merasa tidak kesulitan dalam membaca gambar contoh gambar ornament.

2. Secara teknis terdapat peningkatan dibandingkan pada siklus II penguasaan, sering latihan sangat diperlukan.
3. Siswa yang sering menghapus dalam proses menggambar ornament hanya tinggal 20%,
4. Hasil goresan siswa lebih lancer lancer lagi disbanding siklus II.
5. Siswa yang pada siklus II goresannya belum luwes dan masih kelihatan patah-patah semakin ada peningkatan lebih baik.
6. Pada siklus III siswa yang masih perlu bimbingan khusus tinggal 20% walaupun belum ada siswa yang mendapatkan nilai amat baik, sejumlah 70% sudah bisa mendapatkan nilai sesuai dengan KKM dan sejumlah 5% mencapai diatas KKM, tinggal usaha peningkatan kompetensi agar senantiasa ada peningkatan lebih baik,

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas tentang upaya peningkatan ketrampilan menggambar ornament dengan teknik penggunaan garis bantu, memperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Penggunaan garis bantu dapat Membantu siswa untuk mempermudah memahami suatu bentuk.
2. Dapat membantu mengatasi kesulitan belajar siswa khususnya dalam menggambar ornament.
3. Dengan garis bantu dapat meningkatkan kompetensi siswa mencapai KKM yang telah ditentukan.
4. Salah satu solusi mengembangkan potensi siswa dalam menggambar ornament secara optimal.
5. Siswa lebih cepat memahami sehingga proses belajar lebih efektif.
6. Siswa dapat lebih terampil dalam menggambar ornament.

Saran

Mengacu pada pengalaman penelitian yang telah dilakukan maka penulis menyarankan :

1. Kepada reka-rekan guru agar senantiasa berusaha bagaimana agar siswa dapat mengembangkan kompetensinya dengan baik.
2. Kerelaan dan keikhlasan dalam "membantu siswa" dalam usaha peningkatan kompetensi, dan bersedia bekerja sama antar guru adalah sikap mulia, dan Tuhan Yang Maha Kuasa akan memberikan balasan kebaikan tentang apa yang telah dilakukan.
3. Seorang guru berusaha mencoba menulis adalah sesuatu hal yang harus dilakukan, karena tanpa ada usaha untuk mencoba maka tidak akan pernah ada hasil yang diperoleh.

DAFTARPUSTAKA

Anak Agung Suryahadi, (1994), *Pengembangan Kreativitas, Melalui Seni Rupa*, PPPPTK.

Ab. Fatah Hasan (1994). *Penggunaan Media yang Optimum dalam Pembelajaran*. Skudai: Penerbit UTM.

D. Dalijo Mulyadi, 1983, *Pengenalan Ragam Hias, Proyek Pendidikan Menengah Kejuruan*.

Gagne, R. M. (1985). *The Conditions of Learning and Theory of Instruction*. 4th Edition, New York : Holt, Rinehart & Winston.

Jason Boyer, (1992), *Starting Drawing, Produced By the Promotional Reprint Company Limited*.