

MODUL PENGEMBANGAN KEPROFESIAN BERKELANJUTAN



Kelompok
Kompetensi



Edisi
Revisi
2018

**SENI BUDAYA SENI RUPA
SMA**

TERINTEGRASI
PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

PEDAGOGI
LITERASI TEKNOLOGI INFORMASI
DAN KOMUNIKASI

PROFESIONAL
MENGAMBAR ILLUSTRASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
2018

PEDAGOGI : LITERASI TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

1. Penulis : Dr. Kuntari Erimurti, M.M
2. Editor Substansi :
3. Editor Bahasa : Eko Suprati, S.Sn., M.A
4. *Reviewer* : Dra. Ceravina Susanti, S.ST., M.Eng.
Dra. Sumiyarsih, M.Pd.
5. Perevisi : Dr. Kuntari Erimurti, M.M

PROFESIONAL : MENGGAMBAR ILUSTRASI

1. Penulis : Dr. Hajar Pamadhi, M.A. (Horns)
2. Editor Substansi : Dr. AAK. Suryahadi, M.Ed.CA
3. Editor Bahasa : Isnain Evilina Dewi, S.Pd., M.A
4. *Reviewer* : Drs. Ali Sulchan, M.Sn.
Dr. Basuki Sumartono, M.Sn
5. Perevisi : Dr. Basuki Sumartono, M.Sn

Desain Grafis dan Ilustrasi:
Tim Disain Grafis

Copyright © 2018

Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar
Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengcopy sebagian atau keseluruhan isi buku ini untuk kepentingan komersial tanpa izin tertulis dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan



SAMBUTAN

Peran guru profesional dalam proses pembelajaran sangat penting sebagai kunci keberhasilan belajar siswa. Guru profesional adalah guru yang kompeten membangun proses pembelajaran yang baik sehingga dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan berkarakter prima. Hal tersebut menjadikan guru sebagai komponen yang menjadi fokus perhatian pemerintah pusat maupun pemerintah daerah dalam peningkatan mutu pendidikan terutama menyangkut kompetensi guru.

Pengembangan profesionalitas guru melalui Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan merupakan upaya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan dalam upaya peningkatan kompetensi guru. Sejalan dengan hal tersebut, pemetaan kompetensi guru telah dilakukan melalui Uji Kompetensi Guru (UKG) untuk kompetensi pedagogik dan profesional pada akhir tahun 2015. Peta profil hasil UKG menunjukkan kekuatan dan kelemahan kompetensi guru dalam penguasaan pengetahuan pedagogik dan profesional. Peta kompetensi guru tersebut dikelompokkan menjadi 10 (sepuluh) kelompok kompetensi. Tindak lanjut pelaksanaan UKG diwujudkan dalam bentuk pelatihan guru paska UKG sejak tahun 2016 dan akan dilanjutkan pada tahun 2018 ini dengan Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kompetensi guru sebagai agen perubahan dan sumber belajar utama bagi peserta didik. Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru dilaksanakan melalui Moda Tatap Muka.

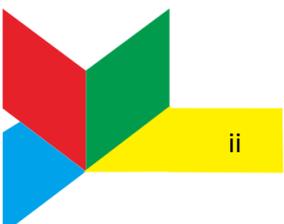


Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) dan, Lembaga Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Kelautan Perikanan Teknologi Informasi dan Komunikasi (LP3TK KPTK) merupakan Unit Pelaksana Teknis di lingkungan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan yang bertanggung jawab dalam mengembangkan perangkat dan melaksanakan peningkatan kompetensi guru sesuai bidangnya. Adapun perangkat pembelajaran yang dikembangkan tersebut adalah modul Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan melalui Pendidikan dan Pelatihan Guru moda tatap muka untuk semua mata pelajaran dan kelompok kompetensi. Dengan modul ini diharapkan program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan memberikan sumbangan yang sangat besar dalam peningkatan kualitas kompetensi guru.

Mari kita sukseskan Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan melalui Pendidikan dan Pelatihan Guru ini untuk mewujudkan Guru Mulia karena Karya.

Jakarta, Juli 2018
Direktur Jenderal Guru
dan Tenaga Kependidikan,

Dr. Supriano, M.Ed.
NIP. 196208161991031001





KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT atas selesainya Modul Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) bagi Guru jenjang Sekolah Menengah Atas mata pelajaran Seni Budaya. Modul ini merupakan dokumen wajib untuk pelaksanaan Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan. Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru merupakan tindak lanjut dari hasil Uji Kompetensi Guru (UKG) 2015 dan bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam melaksanakan tugasnya sesuai dengan mata pelajaran yang diampu.

Sebagai salah satu upaya untuk mendukung keberhasilan program diklat, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan (Ditjen GTK) pada tahun 2018 melaksanakan review, revisi, dan pengembangan modul pasca-UKG 2015. Modul hasil review dan revisi ini berisi materi pedagogi dan profesional yang telah terintegrasi dengan muatan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dan Penilaian Berbasis Kelas yang akan dipelajari oleh peserta Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan.

Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru jenjang Sekolah Menengah Atas ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi bagi peserta diklat PKB untuk dapat meningkatkan kompetensi pedagogi dan profesional terkait dengan tugas pokok dan fungsinya sebagai guru mata pelajaran Seni Budaya. Peserta diklat diharapkan dapat selalu menambah pengetahuan dan keterampilannya dari berbagai sumber atau referensi lainnya.

Kami menyadari bahwa modul ini masih memiliki kekurangan. Masukan, saran, dan kritik yang konstruktif dari pembaca sangat diharapkan untuk penyempurnaan modul ini di masa mendatang. Terima kasih yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu terwujudnya modul ini. Semoga Program Pengembangan Keprofesian



Berkelanjutan ini dapat meningkatkan kompetensi guru demi kemajuan dan peningkatan prestasi pendidikan anak didik kita.

Yogyakarta, Juli 2018

Kepala PPPPTK Seni dan Budaya,



Drs. M. Muhadjir, M.A.

NIP 195905241987031001



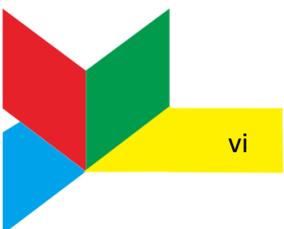
DAFTAR ISI

SAMBUTAN.....	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan.....	4
C. Peta Kompetensi	4
D. Ruang Lingkup.....	5
E. Cara Penggunaan Modul	6
KEGIATAN PEMBELAJARAN 1	13
LITERASI TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI.....	13
A. Tujuan.....	13
B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi	13
C. Uraian Materi	13
D. Aktivitas Pembelajaran	27
E. Latihan / Kasus / Tugas	35
F. Rangkuman	35
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	35
H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus.....	36
KEGIATAN PEMBELAJARAN 2	37
TEKNIK MENGGAMBAR.....	37
A. Tujuan.....	37
B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi	37
C. Uraian Materi	38
D. Aktivitas Pembelajaran	97
E. Latihan / Kasus / Tugas	100





F. Rangkuman	100
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	100
H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus.....	103
KEGIATAN PEMBELAJARAN 3	105
GAMBAR PEMANDANGAN DAN SUASANA	105
A. Tujuan.....	105
B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi	105
C. Uraian Materi	105
D. Aktivitas Pembelajaran.....	111
E. Latihan / Kasus / Tugas	114
F. Rangkuman	114
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	115
H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus.....	117
KEGIATAN PEMBELAJARAN 4	119
GAMBAR ILUSTRASI.....	119
A. Tujuan.....	119
B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi	119
C. Uraian Materi	120
D. Aktivitas Pembelajaran.....	163
E. Latihan / Kasus / Tugas	166
F. Rangkuman	166
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	167
H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus.....	170
PENUTUP	171
EVALUASI	173
GLOSARIUM.....	179
DAFTAR PUSTAKA.....	181





DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Alur Model Pembelajaran Tatap Muka	6
Gambar 2 Alur Pembelajaran Tatap Muka Penuh.....	7
Gambar 3 Alur Pembelajaran Tatap Muka model In-On-In	9
Gambar 4 Keterampilan baru untuk Abad 21	15
Gambar 5 Pekerjaan abad 21	16
Gambar 6 Pelangi Keterampilan-Pengetahuan Abad 21	17
Gambar 7 Pelangi Keterampilan-Pengetahuan Abad 21 diadaptasi oleh P21	17
Gambar 8 Halaman Dapan Edmodo	28
Gambar 9 Halaman Pendaftaran Edmodo	29
Gambar 10 Halaman Pengisian Nama dan Alamat Sekolah/Instansi	29
Gambar 11 Halaman Pengisian Profil	30
Gambar 12 Halaman Penyiapan Kelas	30
Gambar 13 Halaman Depan Website PJJ	31
Gambar 14 Halaman Depan Website PJJ dengan Materi	32
Gambar 15 Materi Teks, Bahan Tayang dan Video	33
Gambar 16 Skema menjelaskan tanpa gambar	44
Gambar 17 Rangkaian gambar karya bangsa era Pra-Aksara (masa primitif) di gua Great hall of policromes of Altamira dan Lascaux	45
Gambar 18 Gambar Susunan Elemen Garis Untuk Motif Tekstil Atau Anyaman Tikar pada Dinding Gua di daerah Timor.	47
Gambar 19 Gambar pada Dinding Gua Di Lasaux, Perancis Berupa Figur Bison Dengan Sebagian Diberi Warna.	49
Gambar 20 African Fang Mask Similar In Style To Those Picasso Saw In Paris Just Prior To Painting <i>Les Demoiselles d'Avignon</i>	52
Gambar 21 Gambar dihasilkan dengan teknik gores dengan pensil hitam.....	58
Gambar 22 Gambar dihasilkan dengan teknik gores pensil berwarna.....	59
Gambar 23 Jenis Karya Dengan Arsir Lurus Tegak	59
Gambar 24. Jenis Karya Dengan Arsir Lurus Tegak Patah-Patah	59
Gambar 25. Jenis Karya Dengan Arsir Lurus Mendatar Patah-Patah	60





Gambar 26. Jenis Karya Dengan Arsir Bulatan.....	61
Gambar 27. Jenis Karya Dengan Arsir Lurus Tegak Patah-Patah.....	61
Gambar 28. Jenis Karya Dengan Arsir Bebas.....	61
Gambar 29. Jenis Karya Dengan Pointilis.....	61
Gambar 30. Contoh Arsir Informal	62
Gambar 31. Contoh Arsir Nonformal http://teorisenigambar.blogspot.co.id/	62
Gambar 32. Gambar dihasilkan teknik dusel dari alat arang dapur	63
Gambar 33 Teknik Dusel Berbahan Crayon Dari Minyak	64
Gambar 34 Teknik dusel dengan crayon dari kapur.....	64
Gambar 35 Gambar bentuk dengan teknik pointilis.....	65
Gambar 36 Jenis arsir yang dihasilkan oleh jenis pensil	66
Gambar 37 Jenis Arang dan Arang Pensil (Contee).	69
Gambar 38 Cat Air Batangan.....	71
Gambar 39. Cat Air Berbentuk Tube.....	72
Gambar 40 Cat Poster (Plakat).....	73
Gambar 41 Jenis kuas berdasarkan bentuk.....	78
Gambar 42 Jenis Kuas berkepala Bulat.....	78
Gambar 43 Jenis kuas pipih.....	78
Gambar 44 Jenis Kuas Pipih Bulat di atas	79
Gambar 45 Jenis Kuas Lengkung.....	79
Gambar 46 Jenis kuas kipas.....	80
Gambar 47 Jenis Kuas Angle (ujung meruncing).	80
Gambar 48 Berbagai Jenis Mop	81
Gambar 49 Berbagai Jenis <i>Rigger</i>	81
Gambar 50 Kuas Karet/busa.....	81
Gambar 52 Kuas Bertubuh Mika/Plastik Keras	82
Gambar 54 Gambar Telanjang (<i>Nude Study</i>) oleh Annibale Carracci	86
Gambar 54 Bentuk Artifisial	89
Gambar 55 Bentuk Artifisial	90
Gambar 56 Bentuk Artifisial	90
Gambar 57 Bentuk Natural	90
Gambar 58 Studi Anatomi Manusia, karya Leonardo da Vinci	94

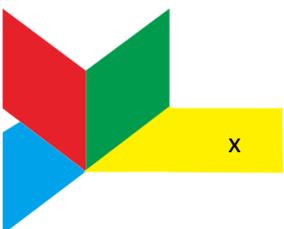


Gambar 59 <i>Sitting woman</i> , drawing in black crayon, school of Rembrandt (abad 17) 96	
Gambar 60 Contoh Menggambar Imajinatif	109
Gambar 61 Contoh Fantastic Art karya Boris Vallejo	109
Gambar 62 Perkembangan Imajinasi Wajah oleh Julie Delion.	111
Gambar 63 Young Hare karya: Albrecht Dürer, 1502.....	124
Gambar 64 Lion Resting karya Rembrandt 1652	125
Gambar 65 <i>Gargantua</i> , karya Honoré Daumier	126
Gambar 66 Relief Datar Berwarna pada dinding Piramida Mesir Kuno.	127
Gambar 67 <i>Gargantua</i> , karya Honoré Daumier	130
Gambar 68 Karikatur Benjamin Disraeli karya Carlo Pellegrini majalah <i>Vanity Fair</i> - London	131
Gambar 69 Karikatur Abstrak Alfred Stieglitz Karya Marius De Zayas	131
Gambar 70 Karikatur Lyndon Johnson karya David Levine.....	133
Gambar 71 Teknik Kering B-W Monokromatis Dengan Modifikasi Foto.	134
Gambar 72 Kartun Fresco Karya Raphael (1510).....	137
Gambar 73 Contoh <i>lowbrow art</i> yang diterapkan sebagai <i>wallpaper</i>	142
Gambar 74 Gaya Surealisme.....	143
Gambar 75 Gaya Dadaisme	143
Gambar 76 Gaya Fantastic Art	143
Gambar 77 Jenis Karya <i>Doodle</i>	144
Gambar 78 Contoh <i>Doodle</i>	144
Gambar 79 Penerapan <i>Doodle</i> Di Sepatu (Karya Peserta Didik)	145
Gambar 80 <i>Doodle</i> karya Luise vo Mecklenburg Strelitz, Queen of Prussia, c. 1795	147
Gambar 81 <i>Doodle</i> karya Faith Georgia	147
Gambar 82 Jenis <i>Vignet</i> Penghias Buku.....	152
Gambar 83 <i>Vignet</i> Berupa Sketsa Untuk Menghias Buku.	152
Gambar 84 <i>Meme Art</i> Wajah	154
Gambar 85 <i>Meme Art</i> Wajah.	154
Gambar 86 <i>Meme Art</i> Bentuk Tiga Dimensi.....	155



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Daftar Lembar Kerja Modul	12
Tabel 2 Keterampilan Hidup dan Berkarir	18
Tabel 3 Keterampilan Belajar dan Berinovasi	19
Tabel 4 Keterampilan Teknologi dan Media Informasi.....	20





PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu tujuan Pendidikan Seni Budaya adalah memfasilitasi peserta didik mampu mengutarakan pendapat, gagasan, ide, (berekspresi) melalui bentuk karya seni rupa. Dalam modul terdahulu telah diutarakan tentang jenis karya seni rupa, berupa karya seni rupa dua dimensi dan seni rupa tiga dimensi. Salah satu jenis karya seni rupa dua dimensi adalah gambar. Gambar adalah bidang yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Karya ini dapat berupa karya seni lukis, seni grafis yang semuanya dibuat dengan menorehkan atau mencoretkan pada bidang tersebut baik secara langsung maupun tidak langsung.

Pembuatan secara langsung yang dimaksudkan adalah membuat gambar atau bentuk dua dimensi dengan menggunakan alat pencil, tinta, kuas atau goresan langsung agar memberi kesan gambar. Pembuatan gambar atau kesan bentuk dapat dilakukan secara tidak langsung menggores atau membuat bentuk dua dimensi di atas kertas, melainkan dengan membuat klise terlebih dahulu. Klise adalah sejenis bahan yang berfungsi mengantarkan gambar kepada kertas. Selanjutnya pembicaraan mengenai gambar grafis yang dipindahkan dengan klise akan dipelajari tersendiri, dan sering disebut dengan seni grafis.

Konteks dengan istilah menggambar, beberapa ahli membedakan gambar dengan melukis. Istilah gambar dalam bahasa Inggris *drawing*. Kata ini mengandung makna membuat kesan atau goresan dengan menorehkan, menggoreskan sehingga menimbulkan kesan garis. Dengan demikian *drawing* memberi makna goresan atau *scetch*, *scetch* yang berkesan garis. Hal ini berbeda dengan melukis; melukis adalah proses menggambar *figure* atau pemandangan dengan melalui penginterpretasian bentuk dan dengan



melalui membayangkan (imajinasi); menjadikan keberadaan bentuk. Kata membayangkan sebuah bentuk yang dimaksudkan adalah mengingat dan menyimpan sesuatu yang telah dilihat secara langsung dalam ingatan. Kemudian bercampur dengan pengetahuan atau ingatan yang tersimpan beberapa waktu yang lalu dicurahkan dalam bentuk gambar. Melukis mengutamakan ungkapan ingatan dalam bentuk warna. Dalam bahasa Inggris melukis adalah to paint yang kemudian disebut painting. To paint berarti mengecat; mengecat adalah memberi warna sesuai dengan isi hatinya menggunakan peralatan kuas. Melukis secara garis besar dapat disebut membuat gambar dengan warna dan melalui sapuan kuas memberi bentuk khas dari warna yang akhirnya membuat terwujud bentuk yang diharapkan.

Melukis dan menggambar mengalami perkembangan ide, dari menggambar yang sifatnya memindahkan objek yang dilihat kemudian dijadikan gambar dengan judul yang sama dan tidak diperkenankan menambah dan menginterpretasi lain disebut dengan menggambar. Syarat menggambar dilakukan dengan sentuhan tangan langsung. Sebab pada saat ini memindahkan objek ke dalam bidang dua dimensi dapat menggunakan alat kamera maupun peralatan digital. Hasil pemindahan dengan alat kamera ini disebut dengan gambar foto. Dengan demikian terdapat karya seni rupa dua dimensi yang tidak dapat dimasukkan ke dalam jenis 'menggambar', yaitu gambar yang dihasilkan secara tidak langsung: (1) melalui pemindahan dengan klise disebut dengan seni grafis, (2) gambar foto adalah pemindahan gambar objek melalui alat kamera fotografi.

Pembelajaran modul Menggambar Ilustrasi berupa menggambar langsung, yaitu memindahkan langsung objek menjadi gambar melalui goresan dengan benda tajam secara langsung menggunakan semacam alat: pensil, pastel, maupun kuas yang berkesan garis sehingga menghasilkan gambar. Kata lain menggambar langsung ini disebut 'menggambar tangan', namun dalam kenyataan, menggambar tangan dapat menggunakan alat bantu berupa garis, jangka dan mistar lainnya, tidak dapat dimasukkan dengan menggambar tangan secara ekspresi. Gambar tersebut masih terikat oleh

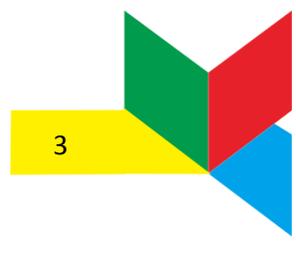


peralatan seperti mistar, jangka, penggaris atau sejenis. Kegiatan menggambar dengan teknik seperti ini disebut dengan Menggambar Mistar. Pekerjaan menggambar mistar ini juga bisa untuk membuat gambar ornamen, terutama untuk gambar yang dibutuhkan reproduksi. Reproduksi adalah pengulangan bentuk gambar sehingga berlipat bentuknya sama.

Menggambar tangan atau hand drawing (bahasa Inggris) menunjukkan kegiatan menggambar secara langsung, yaitu menggambar memanfaatkan peralatan secara manual seperti: pensil, krayon, arang, tinta, cat air, cat plakat, cat akrilik maupun cat minyak. Kegiatan tersebut merupakan kegiatan mengungkapkan rasa, pikiran baik dengan objek langsung (melihat, mengawasi, memperhatikan) maupun menyimpan terlebih dahulu dalam ingatan kemudian menuangkan ke dalam menggambar disalurkan melalui gerakan tangan. Jika istilah 'menggambar tangan' dilihat dari teknologi seperti peralatan komputer yang dimanfaatkan untuk menggambar maka muncul istilah menggambar digital (*digital drawing*).

Dari uraian ini terdapat istilah 'menggambar manual dan 'menggambar digital'. Ke duanya ini merupakan istilah yang diberikan teknik menggambar untuk memindahkan objek berdasarkan pandangan mata ke dalam gambar dua dimensi (dwimatra). Menggambar manual yang dimasukkan tersebut ditunjukkan untuk pekerjaan menggambar secara manual tanpa memanfaatkan teknologi digital atau mesin.

Beberapa sarjana menyebutkan gambar tangan (gambar manual) yang menyalurkan ungkapan perasaan pada waktu menggoreskan pensil tersebut dikatakan sebagai Menggambar Ilustrasi. Dengan kata lain, Menggambar Ilustrasi adalah kegiatan membuat gambar di atas bidang datar (dua dimensi) dengan kesan garis benda runcing maupun warna melalui ungkapan ekspresi yang disalurkan melalui tangan atau manual secara langsung.





B. Tujuan

Setelah mempelajari dengan seksama modul kelompok kompetensi E ini baik melalui uraian bersifat pengetahuan maupun keterampilan, Saudara diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pedagogik dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran dan kemampuan profesional dalam bidang gambar ilustrasi dengan memperhatikan aspek kerjasama, disiplin, perbedaan pendapat, dan pengelolaan kebersihan ruang secara kolaboratif.

C. Peta Kompetensi





D. Ruang Lingkup

Ruang lingkup materi pada modul ini adalah:

1. Kegiatan pembelajaran ke 1

Menyajikan materi Pedagogi yang menjabarkan tentang pengaruh teknologi informasi dalam pembelajaran yang meliputi pemahaman Keterampilan Teknologi dan Media Informasi Sumber Informasi juga mengenal Akses Informasi Digital.

2. Kegiatan pembelajaran ke 2

Menyajikan pengetahuan tentang cara memvisualisasikan gambar estetik yang meliputi pengenalan sejarah gambar estetik, menerapkan teknik menggambar, membuat gambar alam benda, membuat gambar binatang, dan membuat gambar manusia.

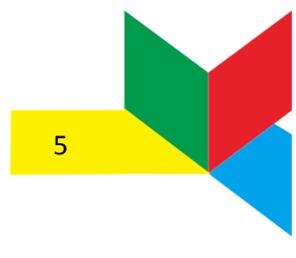
3. Kegiatan pembelajaran ke 3

Menyajikan cara menggambar pemandangan dan suasana yang berisi membuat gambar pemandangan dan suasana membuat serta gambar imajinasi

4. Kegiatan pembelajaran ke 4

Menyajikan cara menggambar ilustrasi yang berisi sejarah dan fungsi ilustrasi, jenis – jenis ilustrasi dan pendukung gambar ilustrasi.

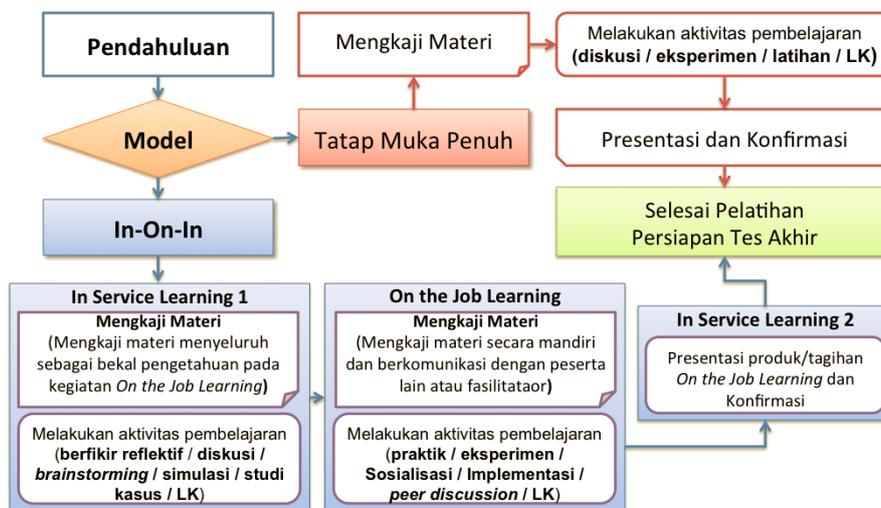
Gambar ilustrasi termasuk jenis gambar tangan yang berfungsi untuk mengungkapkan cerita atau ide sebuah cerita dengan tujuan menjelaskan, sehingga cerita tersebut lebih mudah dipahami. Kata ilustrasi berasal dari bahasa asing *illustrare* berarti menjelaskan. Kata lain yang seiring dengan pengertian tersebut adalah musik ilustrasi yaitu sebuah musik yang berfungsi menguatkan adegan sebuah karya film, tari atau pentas drama sehingga memberikan suasana khas yang diharapkan.





E. Cara Penggunaan Modul

Secara umum, cara penggunaan modul pada setiap Kegiatan Pembelajaran disesuaikan dengan skenario setiap penyajian mata diklat. Modul ini dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran guru, baik untuk moda tatap muka dengan model tatap muka penuh maupun model tatap muka In-On-In. Alur model pembelajaran secara umum dapat dilihat pada bagan dibawah.

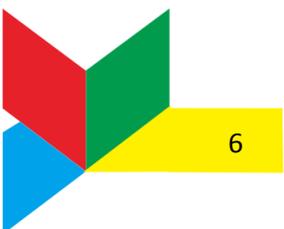


Gambar 1 Alur Model Pembelajaran Tatap Muka

1. Deskripsi Kegiatan Diklat Tatap Muka Penuh

Kegiatan pembelajaran diklat tatap muka penuh adalah kegiatan fasilitasi peningkatan kompetensi guru melalui model tatap muka penuh yang dilaksanakan oleh unit pelaksana teknis di lingkungan ditjen. GTK maupun lembaga diklat lainnya. Kegiatan tatap muka penuh ini dilaksanakan secara terstruktur pada suatu waktu yang dipandu oleh fasilitator.

Tatap muka penuh dilaksanakan menggunakan alur pembelajaran yang dapat dilihat pada alur di bawah.





Gambar 2 Alur Pembelajaran Tatap Muka Penuh

Kegiatan pembelajaran tatap muka pada model tatap muka penuh dapat dijelaskan sebagai berikut,

a. Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan fasilitator memberi kesempatan kepada peserta diklat untuk mempelajari :

- 1). latar belakang yang memuat gambaran materi
- 2). tujuan kegiatan pembelajaran setiap materi
- 3). kompetensi atau indikator yang akan dicapai melalui modul.
- 4). ruang lingkup materi kegiatan pembelajaran
- 5). langkah-langkah penggunaan modul

b. Mengkaji Materi

Pada kegiatan mengkaji materi modul kelompok kompetensi E ini yang berisi pengetahuan pedagogik dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran dan kemampuan profesional dalam bidang gambar ilustrasi, fasilitator memberi kesempatan kepada guru sebagai peserta untuk mempelajari materi yang



diuraikan secara singkat sesuai dengan indikator pencapaian hasil belajar. Guru sebagai peserta dapat mempelajari materi secara individual maupun berkelompok dan dapat mengkonfirmasi permasalahan kepada fasilitator.

c. Melakukan aktivitas pembelajaran

Pada kegiatan ini peserta melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rambu-rambu atau instruksi yang tertera pada modul dan dipandu oleh fasilitator. Kegiatan pembelajaran pada aktivitas pembelajaran ini akan menggunakan pendekatan yang akan secara langsung berinteraksi di kelas pelatihan bersama fasilitator dan peserta lainnya, baik itu dengan menggunakan diskusi tentang materi, melaksanakan praktik, dan latihan kasus.

Lembar kerja pada pembelajaran tatap muka penuh adalah bagaimana menerapkan pemahaman materi-materi yang berada pada kajian materi.

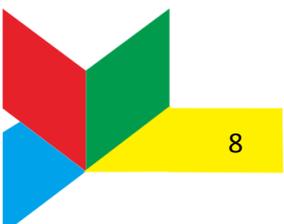
Pada aktivitas pembelajaran materi ini juga peserta secara aktif menggali informasi, mengumpulkan dan mengolah data sampai pada peserta dapat membuat kesimpulan kegiatan pembelajaran.

d. Presentasi dan Konfirmasi

Pada kegiatan ini peserta melakukan presentasi hasil kegiatan sedangkan fasilitator melakukan konfirmasi terhadap materi dan dibahas bersama. pada bagian ini juga peserta dan penyaji *me-review* materi berdasarkan seluruh kegiatan pembelajaran

e. Persiapan Tes Akhir

Pada bagian ini fasilitator didampingi oleh panitia menginformasikan tes akhir yang akan dilakukan oleh seluruh peserta yang dinyatakan layak mengikuti tes akhir.





2. Deskripsi Kegiatan Diklat Tatap Muka In-On-In

Kegiatan diklat tatap muka dengan model In-On-In adalah kegiatan fasilitasi peningkatan kompetensi guru yang menggunakan tiga kegiatan utama, yaitu *In Service Learning 1* (In-1), *on the job learning* (On), dan *In Service Learning 2* (In-2). Secara umum, kegiatan pembelajaran diklat tatap muka In-On-In tergambar pada alur berikut ini.



Gambar 3 Alur Pembelajaran Tatap Muka model In-On-In

Kegiatan pembelajaran tatap muka pada model In-On-In dapat dijelaskan sebagai berikut,

a. Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan disampaikan bertepatan pada saat pelaksanaan *In service learning 1* fasilitator memberi kesempatan kepada peserta diklat untuk mempelajari :

1. latar belakang yang memuat gambaran materi



- 
2. tujuan kegiatan pembelajaran setiap materi
 3. kompetensi atau indikator yang akan dicapai melalui modul.
 4. ruang lingkup materi kegiatan pembelajaran
 5. langkah-langkah penggunaan modul

b. *In Service Learning 1 (IN-1)*

1) Mengkaji Materi

Pada kegiatan mengkaji materi modul kelompok kompetensi E ini yang berisi tentang pengetahuan pedagogik dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran dan kemampuan profesional dalam bidang gambar ilustrasi, fasilitator memberi kesempatan kepada guru sebagai peserta untuk mempelajari materi yang diuraikan secara singkat sesuai dengan indikator pencapaian hasil belajar. Guru sebagai peserta dapat mempelajari materi secara individual maupun berkelompok dan dapat mengkonfirmasi permasalahan kepada fasilitator.

2) Melakukan aktivitas pembelajaran

Pada kegiatan ini peserta melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rambu-rambu atau instruksi yang tertera pada modul dan dipandu oleh fasilitator. Kegiatan pembelajaran pada aktivitas pembelajaran ini akan menggunakan pendekatan/metode yang secara langsung berinteraksi di kelas pelatihan, baik itu dengan menggunakan metode berfikir reflektif, diskusi, *brainstorming*, simulasi, maupun studi kasus yang kesemuanya dapat melalui Lembar Kerja yang telah disusun sesuai dengan kegiatan pada IN1.

Pada aktivitas pembelajaran materi ini peserta secara aktif menggali informasi, mengumpulkan dan mempersiapkan rencana pembelajaran pada *on the job learning*.



c. *On the Job Learning (ON)*

1) Mengkaji Materi

Pada kegiatan mengkaji materi modul kelompok kompetensi E yang berisi tentang pengetahuan pedagogik dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran dan kemampuan profesional dalam bidang gambar ilustrasi, guru sebagai peserta akan mempelajari materi yang telah diuraikan pada *in service learning 1 (IN1)*. Guru sebagai peserta dapat membuka dan mempelajari kembali materi sebagai bahan dalam mengerjakan tugas-tugas yang ditagihkan kepada peserta.

2) Melakukan aktivitas pembelajaran

Pada kegiatan ini peserta melakukan kegiatan pembelajaran di sekolah maupun di kelompok kerja berbasis pada rencana yang telah disusun pada IN1 dan sesuai dengan rambu-rambu atau instruksi yang tertera pada modul. Kegiatan pembelajaran pada aktivitas pembelajaran ini akan menggunakan pendekatan/metode praktik, eksperimen, sosialisasi, implementasi, *peer discussion* yang secara langsung dilakukan di sekolah maupun kelompok kerja melalui tagihan berupa Lembar Kerja yang telah disusun sesuai dengan kegiatan pada ON.

Pada aktivitas pembelajaran materi pada ON, peserta secara aktif menggali informasi, mengumpulkan dan mengolah data dengan melakukan pekerjaan dan menyelesaikan tagihan pada *on the job learning*.

3) *In Service Learning 2 (IN-2)*

Pada kegiatan ini peserta melakukan presentasi produk-produk tagihan ON yang akan dikonfirmasi oleh fasilitator dan dibahas bersama. pada bagian ini juga peserta dan penyaji me-review materi berdasarkan seluruh kegiatan pembelajaran





d. Persiapan Tes Akhir

Pada bagian ini fasilitator didampingi oleh panitia menginformasikan tes akhir yang akan dilakukan oleh seluruh peserta yang dinyatakan layak mengikuti tes akhir.

3. Lembar Kerja

Modul pembinaan karir guru kelompok kompetensi E yang berisi pengetahuan pedagogik dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran dan kemampuan profesional dalam bidang gambar ilustrasi, yang terdiri dari beberapa kegiatan pembelajaran dan didalamnya terdapat aktivitas-aktivitas pembelajaran sebagai pendalaman dan penguatan pemahaman materi yang dipelajari.

Modul ini mempersiapkan lembar kerja yang nantinya akan dikerjakan oleh peserta, lembar kerja tersebut dapat terlihat pada table berikut.

Tabel 1 Daftar Lembar Kerja Modul

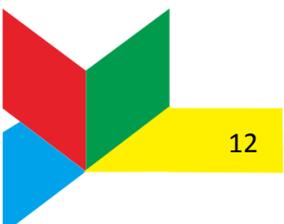
No	Kode LK	Nama Lembar Kerja	Keterangan
1	LK.1.1.	Melakukan Pengamatan	TM, IN1
2	LK.1.2.	Melakukan Pencarian Informasi	TM, ON1
3	LK.1.3.	Berdiskusi	TM, ON1
4	LK.1.4.	Melakukan Presentasi	TM, ON1
5	LK.2.1.	Prosedur menggambar binatang	TM, ON1
6	LK.3.1.	Prosedur menggambar pemandangan dan suasana	TM, ON1
7	LK.4.1.	Prosedur menggambar ilustrasi	TM, ON1

Keterangan.

TM : Digunakan pada Tatap Muka Penuh

IN1 : Digunakan pada In service learning 1

ON : Digunakan pada on the job learning





KEGIATAN PEMBELAJARAN 1 LITERASI TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

A. Tujuan

Setelah mempelajari dengan seksama materi kegiatan pembelajaran 1 baik melalui uraian yang bersifat pengetahuan maupun keterampilan, Anda diharapkan dapat meningkatkan kemampuan memanfaatkan literasi teknologi dan informasi dalam proses pembelajaran dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, ketelitian, kecermatan, dan tanggung jawab.

B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran 1 ini, Anda diharapkan mampu memanfaatkan literasi teknologi dan informasi dalam proses pembelajaran yang ditandai dengan kecakapan dalam:

1. Menerapkan konsep pendidikan abad 21 untuk mengembangkan keterampilan hidup dan berkarir, keterampilan belajar dan berinovasi, serta keterampilan teknologi dan media informasi.
2. Mengaplikasikan konsep dasar teknologi informasi dan komunikasi untuk membangun pengetahuan secara mandiri dan aktif.
3. Menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran.

C. Uraian Materi

Di dalam Kegiatan Pembelajaran 1 ini, Anda akan diajak untuk memahami dan mempelajari (1) konsep pendidikan abad 21 yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan hidup dan berkarir, keterampilan belajar dan berinovasi, serta keterampilan teknologi dan media informasi, (2) konsep



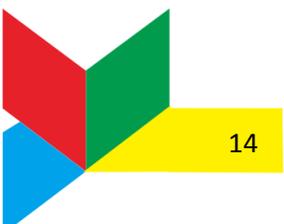
dasar teknologi informasi dan komunikasi untuk membangun pengetahuan secara mandiri dan aktif, dan (3) penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran.

1. Konsep Pendidikan Abad 21

Untuk dapat memahami dan menciptakan media informasi yang digunakan untuk berkomunikasi interaktif dalam pembelajaran secara efektif, maka Anda harus mempelajari pendidikan abad 21, yang mempersyaratkan tiga keterampilan pokok yaitu (1) *Life and Career Skills*, (2) *Learning and Innovation Skills*, dan (3) *Information Media and Technology Skills*. Di samping itu, Anda juga akan dibekali dengan pengetahuan dan praktek membuat *website* interaktif dengan menggunakan aplikasi *edmodo*. Berikut ini adalah uraian materi yang dipelajari.

Di abad ke 21 ini, pendidikan menjadi semakin penting untuk menjamin peserta didik memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan teknologi dan media informasi, serta dapat bekerja, dan bertahan dengan menggunakan kecakapan hidup (*life skills*). Selanjutnya, konsep tersebut diadaptasi untuk mengembangkan pendidikan menuju Indonesia Kreatif tahun 2045. Indonesia Kreatif ini didukung oleh hasil penelitian yang menunjukkan adanya pergeseran pekerjaan di masa datang. Piramid pekerjaan di masa datang menunjukkan bahwa jenis pekerjaan tertinggi adalah pekerjaan kreatif (*creative work*). Sedangkan pekerjaan rutin akan diambil alih oleh teknologi robot dan otomasi. Pekerjaan kreatif membutuhkan intelegensia dan daya kreativitas manusia untuk menghasilkan produk-produk kreatif dan inovatif. Para manajer perusahaan sering bertanya “apakah tamatan sekolah siap bekerja?” Apa jawabannya? *Not really!* (Trilling dan Fadel, 2009: 7). Studi yang dilakukan Trilling dan Fadel (2009) juga menunjukkan bahwa tamatan sekolah menengah, diploma dan perguruan tinggi masih kurang kompeten dalam hal:

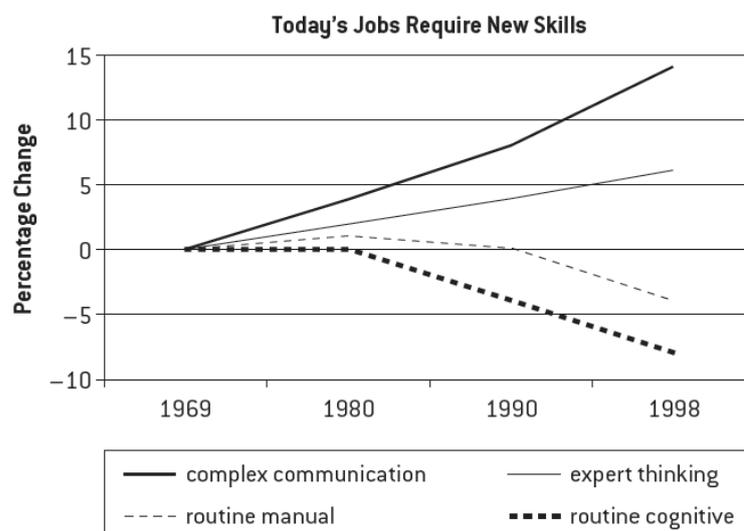
- a. Komunikasi oral maupun tertulis
- b. Berpikir kritis dan mengatasi masalah





- c. Etika bekerja dan profesionalisme
- d. Bekerja secara tim dan berkolaborasi
- e. Bekerja di dalam kelompok yang berbeda
- f. Menggunakan teknologi
- g. Manajemen proyek dan kepemimpinan

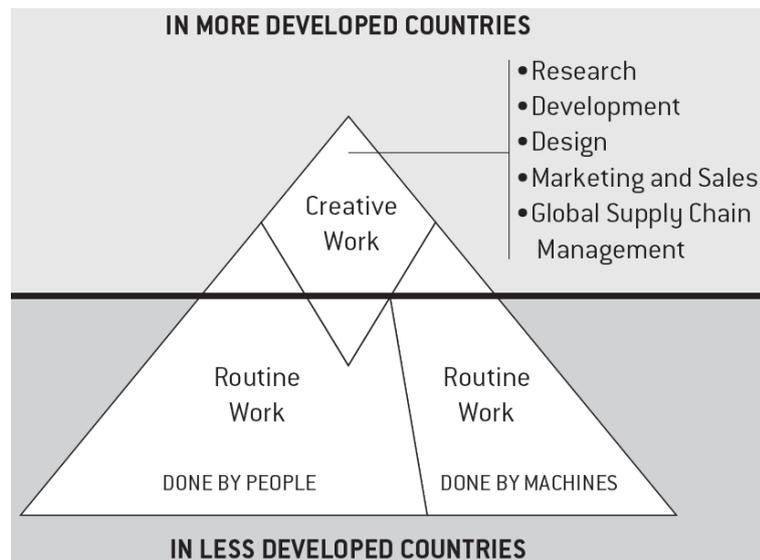
Pekerjaan di era pengetahuan (*knowledge age*) ini membutuhkan keterampilan kombinasi baru yaitu pemikiran tingkat tinggi dan komunikasi yang kompleks (Trilling dan Fadel, 2009). Keterampilan baru untuk mengisi pekerjaan abad 21 dapat digambarkan pada Gambar 4 di bawah ini. Gambar 5 menunjukkan jenis pekerjaan abad 21.



Gambar 4 Keterampilan baru untuk Abad 21

(Sumber Trilling dan Fadel , 2009, Halaman 8)





Gambar 5 Pekerjaan abad 21

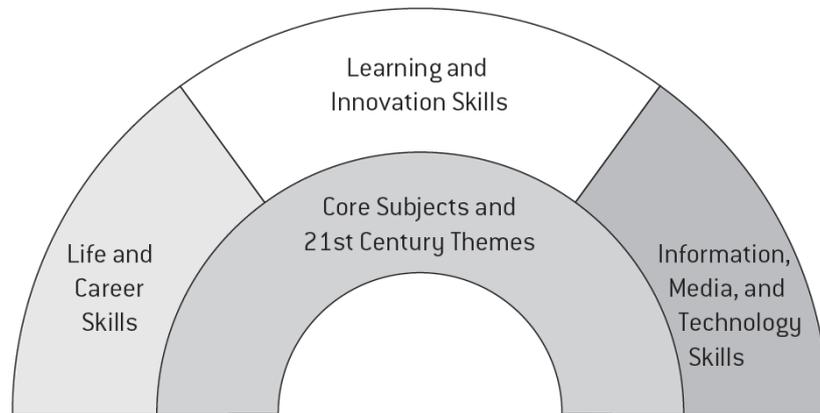
(Sumber Trilling dan Fadel ,2009, halaman: 10)

Untuk mencapai keterampilan yang dipersyaratkan oleh dunia kerja, pendidikan abad 21 menyediakan kerangka kerja sederhana berbasis *writing* (menulis), *reading* (membaca) dan *arithmetic* (berhitung). Kerangka kerja ini dikembangkan menjadi pembelajaran abad 21.

Pembelajaran abad 21 dirancang berdasar konsep keterampilan abad 21 (*21st Century Skills*) yang ditulis oleh Trilling dan Fadel (2009). Keterampilan abad 21 adalah (1) *life and career skills*, (2) *learning and innovation skills*, dan (3) *Information media and technology skills*. Ketiga keterampilan tersebut dirangkum dalam sebuah skema yang disebut dengan pelangi keterampilan-pengetahuan abad 21/*21st century knowledge-skills rainbow* (Trilling dan Fadel, 2009). Skema tersebut diadaptasi oleh organisasi nirlaba p21 yang mengembangkan kerangka kerja (*framework*) pendidikan abad 21 ke seluruh dunia melalui situs www.p21.org yang berbasis di negara bagian Tuscon, Amerika. Adapun konsep keterampilan abad 21 dan *core subject 3R*, dideskripsikan berikut ini. Sebagai penjelasan Gambar 6 menunjukkan skema pelangi keterampilan-pengetahuan abad 21 dan Gambar 7 menunjukkan skema

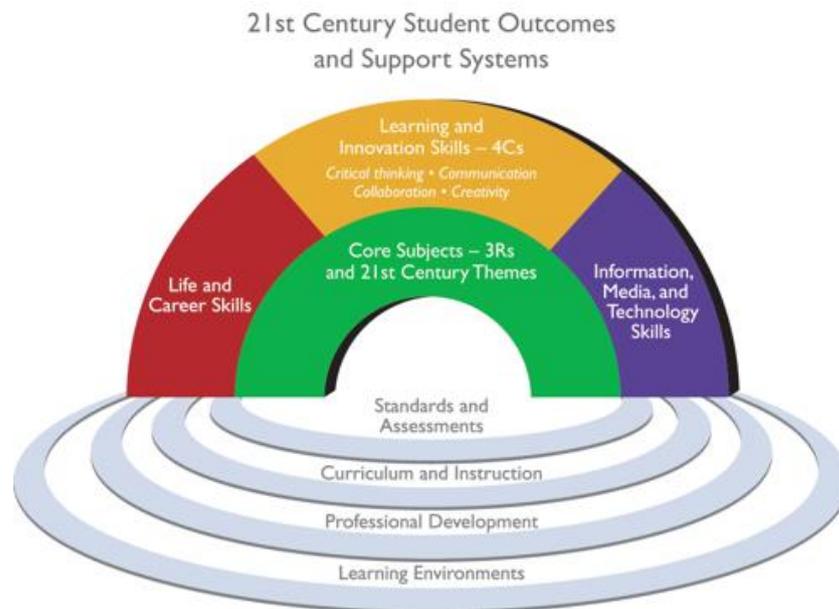


pelangi keterampilan-pengetahuan abad 21 yang dikembangkan oleh www.p21.org.



Gambar 6 Pelangi Keterampilan-Pengetahuan Abad 21

(Sumber Trilling dan Fadel , 2009)



Gambar 7 Pelangi Keterampilan-Pengetahuan Abad 21 diadaptasi oleh P21

(Sumber www.p21.org)

Pada skema yang dikembangkan oleh p21 diperjelas dengan tambahan *core subject 3R*. Dalam konteks pendidikan, 3R adalah singkatan dari *reading, writing* dan *(a)rithmetic*, diambil lafal “R” yang kuat dari setiap





kata. Dari subjek *reading* dan *writing*, muncul gagasan pendidikan modern yaitu literasi yang digunakan sebagai pembelajaran untuk memahami gagasan melalui media kata-kata. Dari subjek aritmatik muncul pendidikan modern yang berkaitan dengan angka yang artinya bisa memahami angka melalui matematika.

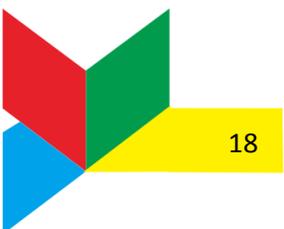
Dalam pendidikan, tidak ada istilah tunggal yang relevan dengan literasi (*literacy*) dan angka (*numeracy*) yang dapat mengekspresikan kemampuan membuat sesuatu (*writing*). 3R yang diadaptasi dari abad 18 dan 19 tersebut, ekuivalen dengan keterampilan fungsional literasi, numerasi dan ICT yang ditemukan pada sistem pendidikan modern saat ini. Selanjutnya, untuk memperjelas fungsi *core subject* 3R dalam konteks *21st century skills*, 3R dikorelasikan dengan keterampilan abad 21 menjadi *life and career skills*, *learning and innovation skills* dan *information media and technology skills*.

a. *Life and Career Skills*

Life and Career skills (keterampilan hidup dan berkarir) meliputi (a) fleksibilitas dan adaptabilitas/*flexibility and adaptability*, (b) inisiatif dan mengatur diri sendiri/*initiative and self-direction*, (c) interaksi sosial dan budaya/*social and cross-cultural interaction*, (d) produktivitas dan akuntabilitas/*productivity and accountability* dan (e) kepemimpinan dan tanggungjawab/*leadership and responsibility*.

Tabel 2 Keterampilan Hidup dan Berkarir

Keterampilan Abad 21	Deskripsi
Keterampilan hidup dan berkarir	1. Fleksibilitas dan adaptabilitas: Peserta didik mampu mengadaptasi perubahan dan fleksibel dalam belajar dan berkegiatan dalam kelompok
	2. Memiliki inisiatif dan dapat mengatur diri sendiri: Peserta didik mampu mengelola tujuan dan waktu, bekerja secara independen





Keterampilan Abad 21	Deskripsi
	dan menjadi peserta didik yang dapat mengatur diri sendiri.
	3. Interaksi sosial dan antar-budaya: Peserta didik mampu berinteraksi dan bekerja secara efektif dengan kelompok yang beragam.
	4. Produktivitas dan akuntabilitas: Peserta didik mampu mengelola proyek dan menghasilkan produk.
	5. Kepemimpinan dan tanggungjawab: Peserta didik mampu memimpin teman-temannya dan bertanggungjawab kepada masyarakat luas.

Sumber: Trilling dan Fadel (2009)

b. *Learning and Innovation Skills*

Learning and innovation skills (keterampilan belajar dan berinovasi) meliputi (a) berpikir kritis dan mengatasi masalah/*critical thinking and problem solving*, (b) komunikasi dan kolaborasi/*communication and collaboration*, (c) kreativitas dan inovasi/*creativity and innovation*. Tabel 2 menunjukkan keterampilan belajar dan berinovasi.

Tabel 3 Keterampilan Belajar dan Berinovasi

Keterampilan Abad 21	Deskripsi
Keterampilan Belajar dan Berinovasi	1. Berpikir kritis dan mengatasi masalah: peserta didik mampu menggunakan berbagai alasan (reason) seperti induktif atau deduktif untuk berbagai situasi; menggunakan cara berpikir sistem; membuat keputusan dan mengatasi masalah.
	2. Komunikasi dan kolaborasi: peserta didik mampu berkomunikasi dengan jelas dan melakukan kolaborasi dengan anggota kelompok lainnya.
	3. Kreativitas dan inovasi: peserta didik mampu berpikir kreatif, bekerja secara kreatif dan menciptakan inovasi baru.

Sumber: Trilling dan Fadel (2009)





c. *Information Media and Technology Skills*

Information media and technology skills (keterampilan teknologi dan media informasi) meliputi (1) literasi informasi/*information literacy*, (2) literasi media/*media literacy* dan (3) literasi ICT/*Information and Communication Technology literacy*.

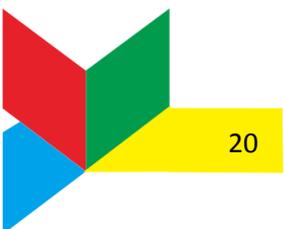
Tabel 4 Keterampilan Teknologi dan Media Informasi

Keterampilan Abad 21	Deskripsi
Keterampilan teknologi dan media informasi	1. Literasi informasi: peserta didik mampu mengakses informasi secara efektif (sumber informasi) dan efisien (waktunya); mengevaluasi informasi yang akan digunakan secara kritis dan kompeten; menggunakan dan mengelola informasi secara akurat dan efektif untuk mengatasi masalah.
	2. Literasi media: peserta didik mampu memilih dan mengembangkan media yang digunakan untuk berkomunikasi.
	3. Literasi ICT: peserta didik mampu menganalisis media informasi; dan menciptakan media yang sesuai untuk melakukan komunikasi.

Sumber: Trilling dan Fadel (2009)

2. Konsep Dasar Teknologi Informasi dan Komunikasi

Teknologi informasi dan komunikasi (*information and communication technology/ICT*) telah menjadi entitas dalam semua aspek kehidupan. Dua puluh terakhir, penggunaan ICT telah secara fundamental mengubah praktik dan prosedur hampir semua bentuk usaha dalam bisnis dan pemerintahan. Dalam pendidikan, ICT sudah mulai diaplikasikan, tetapi dampaknya belum segenar di bidang lain. Pendidikan merupakan kegiatan yang sangat berorientasi sosial. Pendidikan yang berkualitas secara tradisional dikaitkan dengan guru yang kuat, memiliki derajat pendidikan yang tinggi, dan kontak pribadi dengan peserta didik. Penggunaan ICT dalam pendidikan sangat sesuai dengan pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik. Peran ICT dalam pendidikan menjadi lebih penting dan kepentingan ini akan terus tumbuh dan berkembang di abad ke-21.





Pembelajaran konvensional menekankan konten. Selama bertahun-tahun Guru melakukan pembelajaran dengan ceramah dan presentasi, diselingi dengan tutorial dan kegiatan belajar yang dirancang untuk melakukan konsolidasi dan berlatih konten. Pembelajaran abad 21 mempromosikan kompetensi dan kinerja (Moursund, 2005). Kurikulum menekankan kemampuan dan kepedulian untuk memanfaatkan informasi dibanding memahami tentang informasi.

Kurikulum abad 21 menekankan pentingnya informasi bagi pembelajaran, karena konsep pembelajaran berpusat pada peserta didik dan membutuhkan:

- a. akses ke berbagai sumber informasi;
- b. akses ke berbagai bentuk dan jenis informasi;
- c. pembelajaran yang berpusat pada siswa berdasarkan akses informasi dan penyelidikan (*inquiry*);
- d. lingkungan belajar yang berbasis pada (1) penemuan (*discovery learning*) (2) masalah (*problem based learning*) dan (3) proyek (*project-based learning*);
- e. pembelajaran dan penilaian autentik; dan
- f. guru sebagai pelatih dan mentor bukan ahli konten.

ICT mampu memberikan dukungan yang kuat untuk semua kebutuhan tersebut. Sekarang juga tersedia banyak contoh tentang pembelajaran dan pengelolaan kelas untuk mencapai standar kompetensi lulusan yang berbasis kinerja dengan menggunakan ICT.

Dampak ICT ada dua yaitu bagaimana dan di mana peserta didik belajar. Bagaimana peserta didik belajar? Pertama, ICT memiliki kapasitas untuk mempromosikan dan mendorong transformasi pendidikan dari berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. ICT merupakan alat yang mampu digunakan untuk mendorong dan mendukung peserta didik untuk belajar mandiri. Saat ini, peserta didik menggunakan ICT untuk tujuan belajar, dan semakin banyak peserta didik menggunakan komputer sebagai sumber informasi dan alat kognitif (Oliver, 2002). Kedua, belajar





adalah proses aktif membangun pengetahuan daripada memperoleh pengetahuan dan instruksi dari guru. Proses tersebut merupakan proses konstruksi pengetahuan, bukan proses transmisi pengetahuan. Konstruksi pengetahuan sangat didukung oleh kebebasan akses kepada pengetahuan dan informasi. ICT sangat mendukung kegiatan tersebut.

Di mana peserta didik belajar? Pertama, lembaga pendidikan mulai menawarkan program pendidikan jarak jauh. Program ini memanfaatkan teknologi. Teknologi telah memperluas ruang lingkup kegiatan ini dan sementara peserta didik lebih senang mengakses materi pembelajaran dari manapun mereka berada. Kenyataannya *homeschooling* telah tumbuh dengan pesat di kota-kota yang padat dengan urbanisasi, di mana para orang tua menghendaki anak mereka terlindungi dengan belajar di rumah. Dengan ICT, peserta didik bisa melaksanakan pembelajaran di manapun mereka berada. Kedua, pembelajaran melalui ICT menjadi tak terbatas geografis dan waktu. Peserta didik yang sedang melakukan perjalanan ke suatu daerah dengan beda waktu, masih bisa melaksanakan pembelajaran. Fleksibilitas pembelajaran tidak mengenal tempat dan waktu merupakan salah satu keunggulan ICT di bidang pendidikan.

3. Penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran

Sekolah adalah tempat di mana "guru mengajar dan peserta didik belajar." Secara historis, mudah untuk memahami mengapa sekolah menjadi tempat di mana orang datang bersama-sama untuk belajar dan guru memfasilitasi pembelajaran. Orang yang ingin belajar cenderung untuk datang ke tempat-tempat di mana ada buku dan guru. Buku, telepon, dan TV yang tersedia di sebagian besar rumah tangga. Namun, orang kurang terbiasa dengan gagasan bahwa komputer dengan konektivitas internet juga telah menjadi barang rumah tangga biasa. Ketika akses komputer terus berkembang, secara bertahap peserta didik juga memiliki fasilitas tersebut di rumah. Jika setiap rumah tangga memiliki telepon (dengan kabel atau seluler), televisi berwarna, dan





teknologi modern lainnya, maka peserta didik akan lebih mudah mengakses informasi. ICT telah menjadi alat bantu untuk proses pembelajaran yang efektif (Churchill, 2007). Berikut ini paparannya.

a. Alat Bantu Pembelajaran

Komputer dapat menjadi alat bantu yang kuat untuk belajar. Tutorial juga menggunakan bantuan komputer, dan simulasi yang digunakan untuk melatih pilot pesawat dan pesawat ruang angkasa juga menggunakan komputer. Dalam semua situasi pembelajaran tersebut, ada interaktivitas antara sistem komputer dan orang yang sedang belajar.

b. Transfer Pembelajaran

Transfer of learning berkaitan dengan *Computer-Assisted Instruction* (CAI). Di pelatihan pilot misalnya, digunakan simulasi digital yang sangat realistis. Simulasi ini disebut dengan transfer pembelajaran tingkat tinggi ke dunia nyata, untuk situasi dan kondisi pilot. Mengoperasikan simulator penerbangan jauh lebih murah dan jauh lebih aman dibandingkan dengan menggunakan pesawat asli. Selain itu, simulasi komputer juga memungkinkan pilot mendapatkan pengalaman dalam menangani situasi darurat berbahaya yang sangat sering terjadi di dunia nyata. Simulasi CAI (*computer-assisted instruction*) mempertimbangkan semua hal yang relevan dengan kondisi dunia nyata, sehingga memiliki banyak keunggulan dibandingkan dengan pelatihan di lingkungan dunia nyata.

c. Pembelajaran Kognitif

Tubuh atau otak menerima masukan dari lima indera: pendengaran, rasa, sentuhan, visual, dan bau. Pembelajaran terjadi di dalam pikiran. Pembelajaran ini dipengaruhi oleh pikiran sadar, dan tidak sadar. Dengan demikian, pembelajaran dapat ditingkatkan kualitasnya dengan meningkatkan stimulus eksternal, yaitu stimulus yang disediakan dari luar pikiran. Mutu pembelajaran juga bisa



meningkat dengan melatih pikiran untuk belajar lebih baik, dari stimulus yang diterima dan dari pengalaman masa lalu yang tersimpan di dalam ingatan. Dengan alat bantu CAI, pembelajaran kognitif menjadi sangat mudah, karena bisa dilakukan secara virtual. Semua pengalaman masa lalu disimpan dalam format data virtual dan tersimpan di komputer. Sewaktu data akan digunakan, tinggal mengakses melalui komputer sesuai jumlah yang dibutuhkan.

d. Interaktivitas Tutorial

Pikiran dirancang untuk dapat belajar. Sebagai ilustrasi, perhatikan situasi yang dihadapi oleh seorang bayi. Pikiran bayi telah mengenali dan mengakui beberapa bentuk ketidaknyamanan (misalnya, sakit perut, atau terlalu dingin) dan menghasilkan tindakan yaitu menangis. Tangisan terdengar oleh orang tua. Orang tua menduga sumber ketidaknyamanan dan mengambil tindakan untuk memperbaiki situasi. Interaksi “bayi-orang tua” ini mengakibatkan adanya pembelajaran untuk bayi dan orang tua. Demikian juga ketika CAI digunakan sebagai alat bantu pembelajaran, terjadi interaksi antara komputer dan peserta didik, sehingga terjadi proses pembelajaran.

e. Pembelajaran Jarak Jauh

Ada dua kategori pembelajaran jarak jauh (PJJ), yaitu pembelajaran jarak jauh tradisional dan visioner.

1) PJJ Tradisional

Sebelum ada perkembangan komputer generasi pertama, PJJ dilakukan dengan Program Koresponden. Dalam program koresponden ini, interaktivitas antara peserta didik dan instruktur sangat lambat. Proses interaksi bisa selesai dalam beberapa minggu. Pada saat itu, PJJ dilakukan dengan radio secara satu arah dan dua arah. Selanjutnya dilakukan secara kombinasi dengan siaran televisi dan pos udara. Sebagian besar komponen PJJ ini diklasifikasikan sebagai pendidikan informal, namun ada juga materi yang diterima oleh ranah pendidikan formal.



Saat ini, PJJ telah dilakukan secara dua arah dengan memanfaatkan media televisi, email, dan website. Teknologinya pun digabungkan secara bertahap. Dengan demikian, secara bertahap pendidikan telah bergerak menuju situasi lingkungan PJJ. Interaksi pembelajaran jarak jauh secara dua arah dilengkapi dengan audio dan video, yang dibuat dan tersedia di website. Media ini dilengkapi pula dengan surat elektronik (email), ruang diskusi virtual (chat room), dan telepon berbasis web.

2) PJJ Visioner

Setiap peserta didik adalah unik dan memiliki kemampuan belajar yang unik. Cara belajar bisa dilakukan secara konstruktif, dimotivasi secara intrinsik, dimotivasi secara ekstrinsik, dan belajar secara situasional. Lingkungan belajar berbasis sekolah harus dapat mengakomodasi berbagai kebutuhan, kemampuan, dan minat siswa. PJJ melalui ICT menambahkan komponen baru ke lingkungan belajar eksternal berikut ini:

- a) Buku interaktif dengan permainan.
- b) Buku elektronik.
- c) Alat bantu dengan fitur yang dibangun ke dalam aplikasi perangkat lunak seperti permainan interaktif.
- d) Alat bantu untuk memecahkan masalah dan menyelesaikan tugas-tugas yang dibangun ke dalam perangkat lunak. Misalnya, alat pemeriksa ejaan, pengecekan tata bahasa, kamus, dan *thesaurus* yang tersedia dalam fitur pengolah kata sebagai alat bantu untuk belajar.
- e) Alat bantu untuk komunikasi seperti telepon seluler dan surat elektronik.
- f) *Website* yang dianggap sebagai perpustakaan global.
- g) Berbagai alat bantu belajar dengan teknologi komputer (*computer-assisted learning*), dari yang bersifat sederhana, sampai simulator canggih, sangat mungkin terjadi dalam lingkungan *virtual reality*.



Dengan pandangan PJJ visioner ini, ICT menjadi komponen penting dari lingkungan belajar.

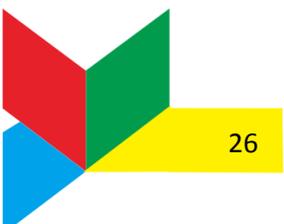
f. *Bandwith*

Jaringan yang menghubungkan komputer pelajar ke komputer lain, dan kecepatan (*bandwidth*) konektivitas merupakan komponen penting dalam PJJ. Pembelajaran dengan teks interaktif membutuhkan *bandwidth* rendah. Tetapi untuk mengoperasikan dan bekerja dengan video yang berkualitas bagus (*high definition/HD*), dibutuhkan *bandwidth* yang cukup tinggi.

Istilah *bandwidth* paling sering digunakan dalam diskusi jumlah bit per detik atau *byte* per detik yang dapat dilakukan untuk beberapa saluran telekomunikasi. Sebagai contoh, sebuah modem di komputer dinilai sebagai modem 56K, artinya modem dapat mengirim dan menerima 56 Kilo bit per detik, dengan asumsi bahwa konektivitas nirkabel atau kabel bisa menyalurkan kecepatan tersebut. Satu *byte* sama dengan delapan bit, dan dapat digunakan untuk kode 256 karakter (2 sampai 8 karakter adalah 256), seperti yang ditemukan pada keyboard komputer. Ketika dalam komputer digunakan simbol K, berarti "2 sampai ke 10" atau 1.024.

Satu *megabyte* sama dengan 2 sampai *byte* yang ke 20, yaitu 1.048.576 *byte*. Sebagai ilustrasi, panjang media Novel yang tidak termasuk gambar disebut dengan panjang *megabyte*. Ukuran *bandwith* menggunakan *kilobyte* (KB) sebagai ribu *byte*, dan *megabyte* (MB) sebagai juta *byte*. Misalkan digunakan modem 56K dan ingin mengunduh media Novel yang tidak mengandung gambar, maka proses mengunduh akan membutuhkan sekitar dua setengah menit.

Ketika melihat sebuah foto berkualitas tinggi. Tampilan layar komputer diatur pada resolusi 1024 x 768 piksel, dengan ribuan





warna. Berarti satu gambar pada layar penuh adalah $1.024 \times 768 \times 2 \times 8 = 1.114.112$ bit informasi. ("2" dan "8" berasal dari dua *byte* yang dibutuhkan untuk kode ribuan warna dalam satu piksel). Dengan demikian dibutuhkan sekitar 20 detik untuk mengunduh satu gambar tersebut ke layar komputer dengan menggunakan modem 56K.

Sebagai ilustrasi, berapa waktu dibutuhkan untuk melihat video dengan 30 frame per detik, dan kualitas frame sama dengan kualitas gambar individu dibahas pada paragraf sebelumnya. Untuk mengunduh video, akan membutuhkan waktu sekitar 10 menit. Dengan menggunakan modem 56K. Dengan demikian, jika menghendaki kecepatan unduh atau unggah yang lebih tinggi, maka dibutuhkan bandwidth yang lebih tinggi pula.

D. Aktivitas Pembelajaran

Di bawah ini adalah serangkaian kegiatan belajar yang dapat Anda lakukan untuk memantapkan pengetahuan, keterampilan, serta aspek pendidikan karakter yang terkait dengan uraian materi pada kegiatan pembelajaran ini.

1. Pada tahap pertama, Anda dapat membaca uraian materi dengan teknik *skimming* atau membaca teks secara cepat dan menyeluruh untuk memperoleh gambaran umum materi.
2. Berikutnya Anda dianjurkan untuk membaca kembali materi secara berurutan. Hal ini perlu dilakukan untuk menghindari keterlewatan materi dalam bahasan kegiatan pembelajaran ini.
3. Fokuslah pada materi ataupun submateri yang ingin dipelajari. Baca baik-baik informasinya dan cobalah untuk dipahami secara mandiri sesuai dengan bahasan materinya.
4. Setelah semua materi Anda pahami, lakukan aktivitas pembelajaran berikut ini.

Lembar Kerja 1.1

Melakukan Pengamatan





Langkah Kerja:

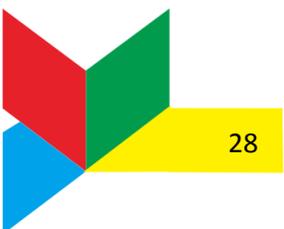
- a. Bukalah website www.edmodo.com. Edmodo adalah sebuah situs pembelajaran yang didirikan di Chicago, Illinois. Didirikan oleh dua karyawan sekolah yang berniat menjembatani kesenjangan antara bagaimana siswa menjalani kehidupan mereka dan bagaimana mereka belajar di sekolah, Edmodo diciptakan untuk membawa pendidikan ke dalam lingkungan abad ke-21. Saat ini, Edmodo berbasis di San Mateo, California, dengan pembelajaran sosial nomor satu di dunia, yang didedikasikan untuk menghubungkan semua peserta didik dengan orang-orang dan sumber daya yang mereka butuhkan untuk mencapai potensi mereka.

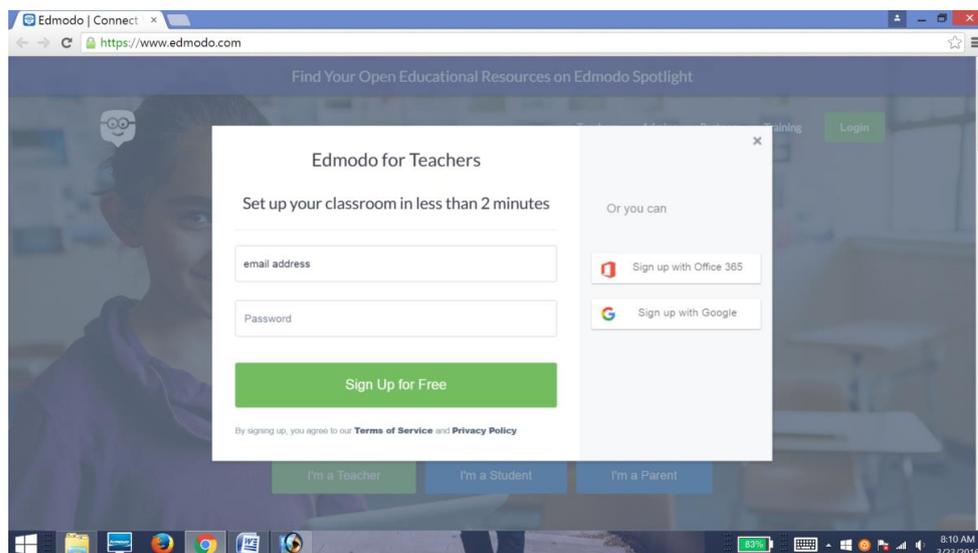


Gambar 8 Halaman Dapan Edmodo

(sumber www.edmodo.com)

- b. Buatlah akun di edmodo, dengan mengklik klasifikasi Anda: *I'm Teacher*, selanjutnya klik *Sign Up for Free*. Anda juga bisa masuk dengan menggunakan akun Office 365 atau Google. Isilah alamat *email* dan *password* Anda.

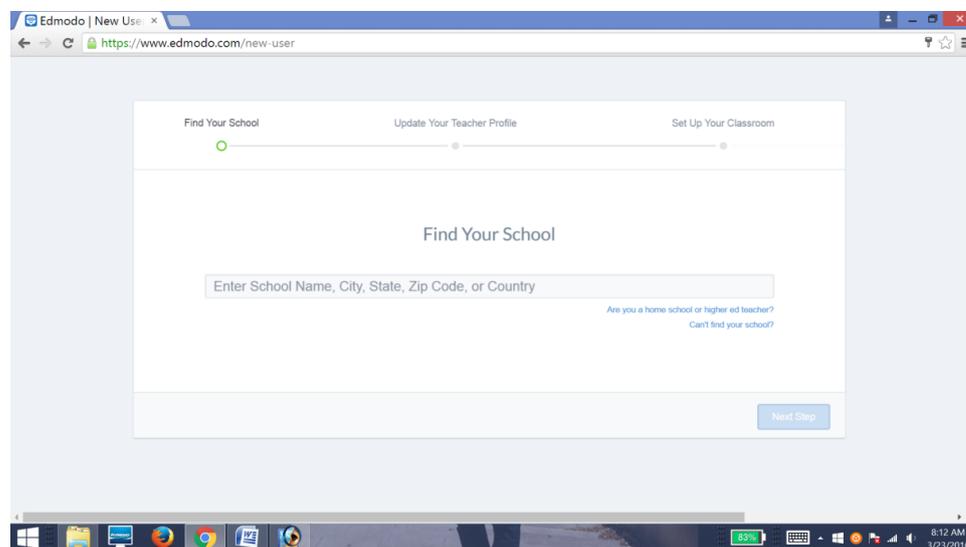




Gambar 9 Halaman Pendaftaran Edmodo

(Sumber edmodo.com)

- c. Isilah nama dan alamat sekolah/instansi. Ketik nama sekolah atau instansi di mana Anda bekerja. Jika nama sekolah atau instansi tidak ditemukan, Anda harus memasukkan data pada halaman berikutnya.

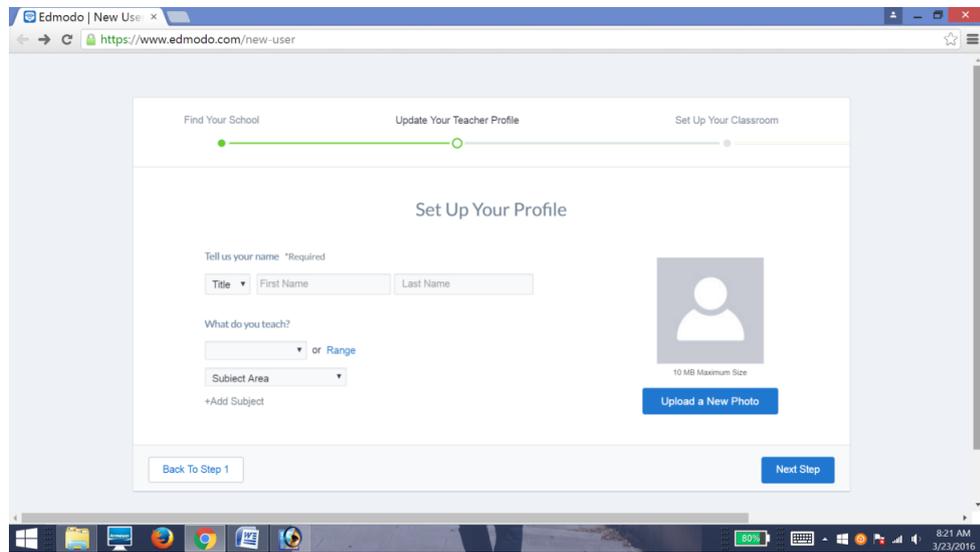


Gambar 10 Halaman Pengisian Nama dan Alamat Sekolah/Instansi

(Sumber edmodo.com)

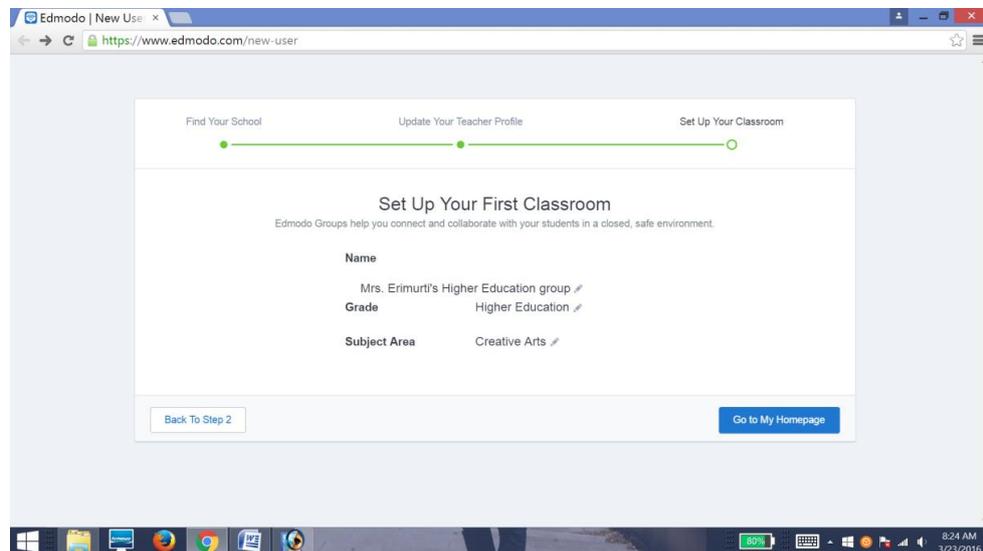


d. Isi profil Anda pada kolom yang telah disediakan.



Gambar 11 Halaman Pengisian Profil
(Sumber edmodo.com)

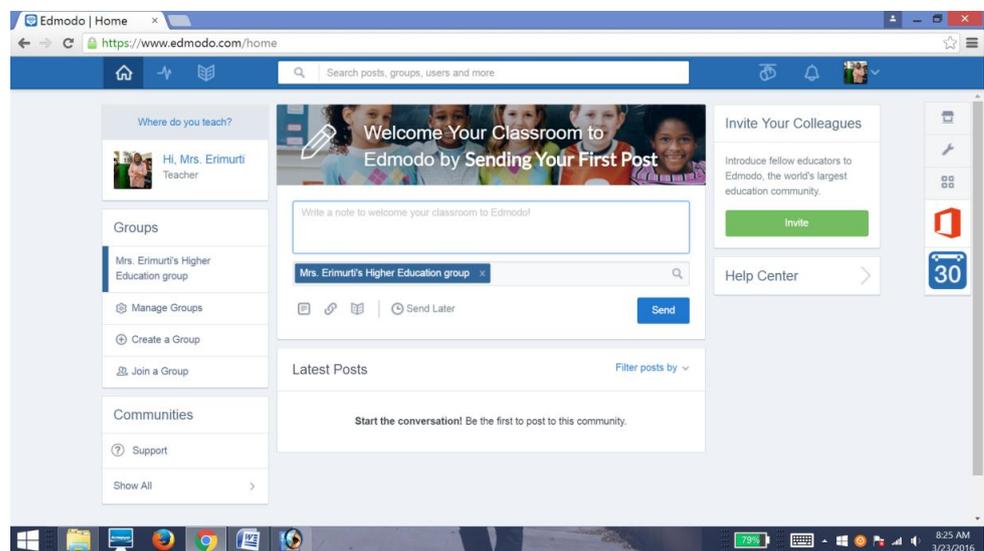
e. Siapkan kelas. Dan klik *Go to My Homepage*.



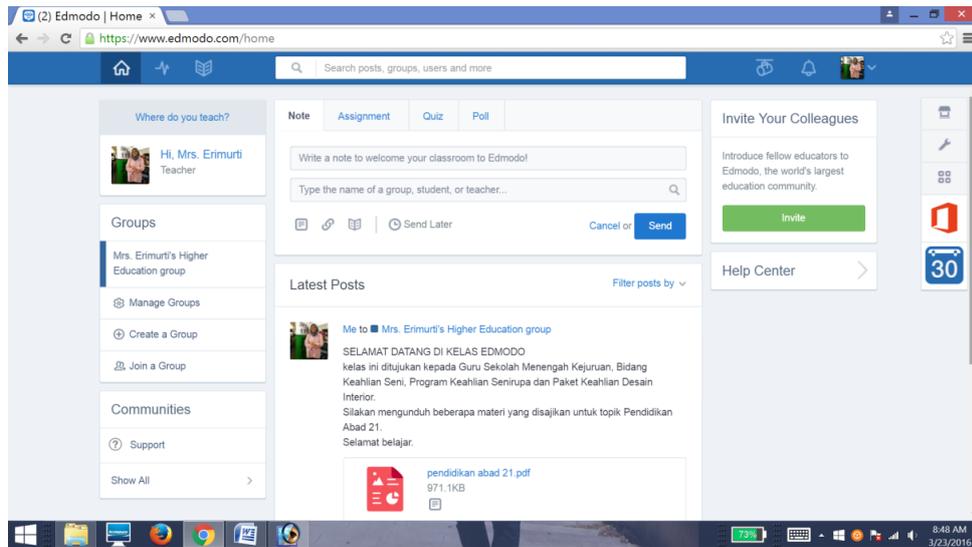
Gambar 12 Halaman Penyiapan Kelas
(Sumber edmodo.com)

- f. Selanjutnya, pilih materi sesuai mata pelajaran yang diampu, dalam format PDF, bahan tayang dalam format presentasi, dan video atau link video ke www.youtube.com.

Pada tahap ini, Anda sudah memiliki kelas yang siap diisi dengan materi pembelajaran dan grup peserta didik yang mengikuti pembelajaran Anda. Materi diunggah dalam bentuk file lampiran (*attachment*), laman dari sumber lain, atau perpustakaan (*library*). Setelah selesai mengunggah semua materi, klik **SEND**.



Gambar 13 Halaman Depan Website PJJ
(Sumber edmodo.com)



Gambar 24 Halaman Depan Website PJJ dengan Materi

(Sumber edmodo.com)

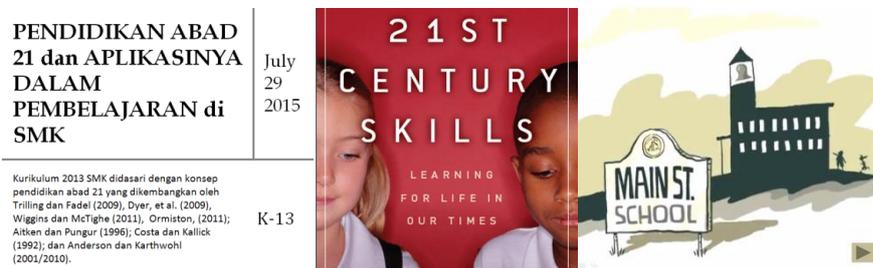
- g. Selanjutnya, peserta didik yang terdaftar dalam grup bisa mengakses materi ajar yang diunggah, melalui nomor PIN yang dikirim lewat email Anda. Peserta didik siap melaksanakan pembelajaran jarak jauh, dengan bimbingan Anda.
- h. Tuliskanlah data-data seperti yang telah Anda kerjakan di atas pada tabel berikut ini.

Nama situs	www.edmodo.com
Nama sekolah/instansi	
Alamat sekolah/instansi	
Profil	Title: First Name: Last Name: What do you teach: Subject area:
Materi yang diunggah	Judul: Format: PDF/Presentasi/Video



Lembar Kerja 1.2
Melakukan Pencarian Informasi

Kumpulkan materi yang akan diunggah di kelas edmodo Anda, sesuai dengan mata pelajaran yang Anda ampu. Materi pembelajaran bisa berupa teks, gambar dan/atau video. Sebagai ilustrasi, materi teks, bahan tayang dan video untuk pembelajaran tentang topik “Pendidikan Abad 21”.



Gambar 35 Materi Teks, Bahan Tayang dan Video

(Sumber Pendidikan Abad 21, Kuntari Erimurti, 2013; Trilling dan fadel, 2009 dan p21.org)

Tuliskanlah rencana materi yang akan Anda unggah ke dalam tabel berikut ini.

No	Judul Materi	Format	Uraian Singkat Materi	Sumber
1.				
2.				
Dst.				

Lembar Kerja 1.3
Berdiskusi

Diskusikan dengan kelompok topik berikut ini.

- a. Penyusunan materi ajar dalam format yang mudah dibaca oleh peserta didik.





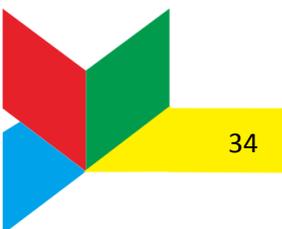
- b. Penyusunan bahan tayang dengan perangkat lunak yang dikuasai misalnya Microsoft Powerpoint atau Prezi.
- c. Sinkronisasi materi teks, tayang dan video yang diunggah ke website pembelajaran Edmodo Anda.
- d. Tuliskanlah atau tempelkan *screenshot* hasil diskusi Anda dalam tabel berikut ini.

No	Topik	Rangkuman/ <i>Screenshot</i> hasil diskusi
1.	Penyusunan materi ajar	
2.	Penyusunan bahan tayang	
3.	Sinkronisasi materi	

Lembar Kerja 1.4
Melakukan Presentasi

Presentasikan tiga jenis materi tersebut di depan kelas, dan mintalah masukan dari peserta dan fasilitator. Selanjutnya tuliskanlah komentar Anda terkait rangkaian kegiatan pembelajaran ini.

No.	Tahap	Komentar
1.	Pengamatan dengan membuat akun dan kelas melalui www.edmodo.com	
2.	Pencarian informasi dengan menyiapkan materi ajar	
3.	Diskusi	
4.	Presentasi	





E. Latihan / Kasus / Tugas

Buatlah akun dalam media pembelajaran terbuka di www.edmodo.com.

1. Susunlah materi ajar sesuai dengan mata pelajaran yang Anda ajarkan di sekolah, berupa teks dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak Microsoft Word, dan ubahlah dalam format PDF (*Portable Document Format*).
2. Buatlah tayangan tentang materi yang telah Anda siapkan, dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak Microsoft Powerpoint atau Prezi, atau perangkat lunak presentasi lainnya yang Anda kuasai.
3. Carilah video yang relevan dengan materi yang Anda siapkan. Anda bisa mencari melalui www.youtube.com. Buatlah link-nya.

F. Rangkuman

Pembelajaran abad 21 mempromosikan kompetensi dan kinerja. Kurikulum menekankan kemampuan dan kepedulian untuk memanfaatkan informasi dibanding memahami tentang informasi. Pemanfaatan informasi bisa dilakukan dengan teknologi internet. Teknologi informasi dan komunikasi diterapkan dalam pembelajaran sebagai (1) alat bantu pembelajaran, (2) transfer pembelajaran, (3) pembelajaran kognitif, (4) interaktivitas tutorial, dan pembelajaran jarak jauh (PJJ). PJJ bisa dilakukan dengan memanfaatkan media sosial pembelajaran www.edmodo.com.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

1. Apakah setelah mempelajari kegiatan pembelajaran ini Anda mendapatkan pengetahuan dan keterampilan memadai tentang manfaat teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran)?
2. Apakah materi kegiatan pembelajaran ini telah tersusun secara sistematis sehingga memudahkan proses pembelajaran?
3. Apakah Anda merasakan manfaat penguatan pendidikan karakter





terutama dalam hal komunikasi efektif selama aktivitas pembelajaran?
4. Hal apa saja yang menurut Anda kurang dalam penyajian materi kegiatan pembelajaran ini sehingga memerlukan perbaikan?
5. Apakah rencana tindak lanjut Anda dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar di sekolah setelah menuntaskan kegiatan pembelajaran ini?

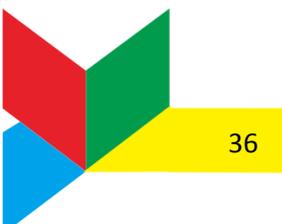
H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus

Tugas: Membuat media pembelajaran jarak jauh dengan fasilitas www.edmodo.com

SKOR INDIKATOR JAWABAN

- 4 Jika PJJ di buat dengan akun edmodo, dan sudah mengunggah materi sesuai mata pelajaran yang diampu dengan (1) mengisi kata pengantar, (2) materi format PDF, (3) bahan tayang, dan (4) link video.
- 3 Jika PJJ di buat dengan akun edmodo, dan sudah mengunggah materi sesuai mata pelajaran yang diampu dengan (1) mengisi kata pengantar, (2) materi format PDF, dan (3) bahan tayang.
- 2 Jika PJJ di buat dengan akun edmodo, dan sudah mengunggah materi sesuai mata pelajaran yang diampu dengan mengisi kata pengantar, dan materi format PDF.
- 1 Jika PJJ di buat dengan akun edmodo, dan sudah mengisi kata pengantar.

Total skor = 4





KEGIATAN PEMBELAJARAN 2 TEKNIK MENGGAMBAR

A. Tujuan

Setelah mempelajari uraian materi pada kegiatan pembelajaran 2 baik yang bersifat pengetahuan maupun keterampilan, Saudara diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menerapkan teknik gambar dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.

B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran 2 ini, Saudara diharapkan mampu memvisualisasikan gambar estetik yang ditandai dengan kecakapan dalam:

1. memahami sejarah gambar estetik dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.
2. menerapkan teknik menggambar . dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.
3. membuat gambar alam benda dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.
4. membuat gambar binatang dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.
5. membuat gambar manusia dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.



C. Uraian Materi

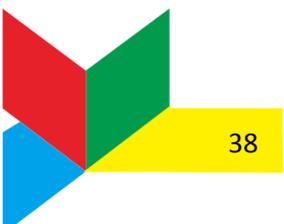
1. Mengetahui Sejarah Gambar

a. Istilah Gambar dan Menggambar dalam Karya Seni Rupa

Sebelum lebih banyak mengutarakan sejarah perkembangan menggambar (gambar), terlebih dahulu memahami arti menggambar secara mendalam melalui kajian pustaka. Dalam pengajaran menggambar di kelas, sering terjadi kerancuan memberi istilah gambar oleh masyarakat awam. Dilihat dari wujud penampilan gambar adalah hasil kreasi manusia yang berupa karya seni rupa dua dimensi. Cara menyatakan pendapat dalam menggambar adalah mengekspresikan objek visual maupun bayangan atau kenangan sehingga mempunyai pengetahuan tentang bentuk visual. Namun demikian, tidak setiap bentuk visual yang dihasilkan dapat disebut dengan gambar.

Pengertian ini berangkat dari 'niat dan proses awal' yang didasari yaitu seni lukis atau gambar. Kedua istilah ini dilihat dari sudut hasil karya sama, karena suatu saat dapat dikatakan atau mirip. Gambar dan karya lukis merupakan karya seni rupa dua dimensi dengan menghasilkan gambar visual. Maka, bagi masyarakat awam kedua istilah ini sering rancu. Gambar berupa karya seni dua dimensi dengan latar belakang proses penciptaan menemukan bentuk melalui pengamatan terhadap objek.

Tuntutan 'menggambar' adalah menciptakan kesamaan bentuk dan wujud dengan proses presentasi atau menghadirkan kembali bentuk yang dilihat dan diamati. Melukis adalah membayangkan bentuk; proses melukis adalah membayangkan bentuk itu hadir dengan melakukan imajinasi serta proses interpretasi dan melalui representasi hadirlah gambar yang disebut dengan seni lukis.





Istilah-istilah harian terus berkembang dan sering menjebak pengertian gambar menjadi melebar:

- 1). Gambar Foto: istilah DM (diterangkan – menerangkan) ini untuk menunjukkan sebuah gambar yang dihasilkan melalui alat fotografi; alat ini berfungsi memindahkan objek nyata terlihat mata ke dalam bentuk gambar. Sifat gambar ini realistik dan mampu mendekati bentuk sesungguhnya.
- 2). Gambar lukisan: istilah ini tidak sesuai dengan prinsip berkarya seni, karena hanya untuk menunjukkan sebuah gambar yang dari sebuah lukisan. Dikarenakan berbentuk dua dimensi, maka lukisan tersebut disinkronkan dengan kata gambar.
- 3). Gambar wajah: istilah ini berasal dari hukum diterangkan-menerangkan (DM) yang dimaksudkan adalah sebuah gambar tentang wajah. Dalam konteks karya seni rupa istilah ini hadir dari rumpun ‘menggambar model’ (*figure drawing*).
- 4). Gambar Mistar: istilah ini berasal dari pengertian kegiatan menggambar dengan memanfaatkan alat mistar, seperti: penggaris, stip (karet penghapus), maupun jangka dan sejenisnya. Peralatan ini memudahkan seseorang membuat garis lurus, lengkung dengan ketepatan tinggi. Menggambar mistar berfungsi membantu arsitek atau perancang bangunan maupun furnitur membuat gambar. Namun, beberapa orang juga memanfaatkan mistar untuk menggambar ornamen. Melalui alat ini, seseorang mudah mereproduksi gambar secara matematis.
- 5). Gambar Maya: merupakan istilah gambar yang dihasilkan dari sinar atau layar kaca, seperti: film, video, dan sejenisnya. Sifat gambar ini bisa permanen bisa nonpermanen, bergantung usaha memanfaatkannya. Dalam wikipedia dijelaskan: “A *non-ephemeral* photograph, film or visual computer program, such as a video game or computer animation” (https://en.wikipedia.org/wiki/Work_of_art diunduh 30 Desember 2015)



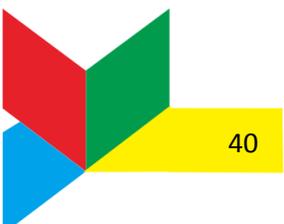


- 6). Gambar perspektif: istilah ilmu perspektif dan goneometri dengan menentukan ke-ruang-an sebuah bentuk. Gambar ini dimulai dari memahami dua titik lenyap sebagai batas cakrawala pandang manusia terhadap space dan kemudian dimanfaatkan sebagai hukum perspektif.
- 7). Gambar ornamen: istilah untuk menggantikan menggambar hias, sebuah gambar yang merupakan rancangan maupun karya jadi sebuah hiasan atau ornamen. Istilah ini juga dikatakan sebagai *the ornamental design*, tatkala gambar tersebut merupakan rancangan sebuah hiasan; selanjutnya akan diterapkan pada benda produk yang akan dihias: baju atau tekstil, meja, kursi, almari, kulit buku dan lainnya yang berfungsi memperindah produk tersebut. Dalam kaitannya dengan ilmu seni rupa, gambar ornamen juga digolongkan ke dalam seni minor, yaitu karya seni untuk memperindah karya seni rupa yang lain.

Pengertian menggambar selalu berkembang sehingga banyak istilah yang menjebak arti menggambar. Istilah ini perlu diluruskan sehingga orang mampu memahami fungsi, peran dan jenis gambar. Di atas secara implisit telah dijelaskan kerangka pembagian karya seni rupa dua dimensi dengan pemahaman yang khas yang menunjukkan kedudukan menggambar dan melukis. Contoh istilah gambar di atas sering tidak konsisten dengan hukum bahasa (D-M, diterangkan, menerangkan). Sehingga terjadi salah paham dalam memberi arti.

1) Gambar dalam Kehidupan Sehari-hari

Kehadiran gambar dalam kehidupan sehari-hari dapat dikatakan penting, karena gambar dapat menunjukkan ide, bentuk maupun gagasan yang akan dikemukakan. Setidaknya, fungsi gambar dapat memberi gambaran (pandangan secara global, garis besar) isi yang akan disampaikan. Gambar yang dikerjakan oleh seorang seniman bisa berangkat dari kondisi nyata, atau ilustrasi pikiran serta angan-angan yang akan disampaikan. Setiap hari





seorang selalu menggambarkan keadaan atau keadaan, dapat berupa kata, kata maupun kalimat yang dapat mengungkapkan isi pikiran dan perasaan. Gambar tersebut tampak nyata artinya terdapat kemiripan dengan yang dibayangkan. Gambar-gambar ini nantinya berkembang sesuai dengan kebutuhan komunikasi. Akhirnya peran utama sebuah gambar pada saat itu untuk komunikasi. Komunikasi yang dibangun dengan gambar dapat dikatakan sebagai komunikasi pasif, yaitu komunikasi searah. Namun tujuan utamanya adalah terjadinya komunikasi dua arah; seniman mengutarakan pendapat kemudian dilihat dan dibaca sebagai pesan. Kemudian pesan dipahami akhirnya terjadi komunikasi dua arah namun tidak dirasakan. Penikmat atau yang melihat gambar akan bertanya dan kemudian menjalankan pesan yang ada dalam gambar.

Gambar tersebut memuat pesan singkat maupun pesan luas yang diterjemahkan ke dalam lambang-lambang dengan makna khasnya. Pesan tentang suasana atau kondisi pada saat berlangsung komunikasi. Kemungkinan juga bisa berupa pesan rahasia dengan mengubahnya ke dalam bentuk-bentuk khusus yang disebut dengan lambang atau simbol yang khas. Melalui simbol, seseorang dapat menyampaikan pesan rahasia; pesan sejenis ini disebut pesan tertutup atau pesan khusus.

Dalam gambar tangan yang akan dibahas dalam modul ini, simbol-simbol yang diungkapkan seniman melalui gambar tangan diharapkan tidak terlalu jauh dengan objek realitasnya, sehingga apa yang diterjemahkan dalam gambar sesuai dengan pikiran penikmat. Jika simbol-simbol tersebut pengubahannya sangat individual dan harus diterjemahkan oleh sang pembuatnya maka sering dikatakan dengan istilah seni lukis. Kata ini berarti membayangkan, jadi seni lukis melalui proses perubahan bentuk objek ke dalam simbol-simbol visual yang nantinya menjadi ekspresi diri dan bersifat privat.





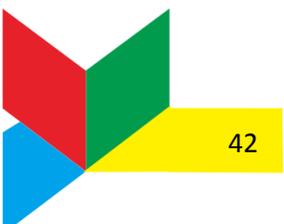
2) Perkembangan Gambar

Seperti karya seni rupa tiga dimensi, menggambar juga mempunyai sejarah panjang. Makna gambar (karya gambar) tidak sekaligus menjadi alat komunikasi. Pada masa prasejarah, gambar pada awalnya untuk mengungkapkan cerita sekaligus sebagai catatan harian. Gambar sebagai alat untuk menuangkan catatan harian dan dilakukan dengan tidak sengaja. Gambar dalam gua sering dikatakan orang seni lukis gua; namun banyak juga yang menolak, gambar dalam dinding gua sebenarnya hanya sebuah ungkapan kegembiraan, karena telah mampu memperoleh binatang buruannya.

Menggambar sesekali dapat dikatakan melukis ketika seseorang melakukan ekspresi dengan objek yang sama. Namun ketika ditanya, seniman akan menjawab: 'saya hanya akan menggambar saja'. Kegiatan ini menjadikan penikmat sebagai pembelajar modul menjadi bingung. Istilah ini dapat disederhanakan agar mendapatkan kejelasan. Objek yang sama akan diungkapkan kembali melalui imajinasi seniman dikatakan melukis, sedangkan objek yang dibuat oleh seniman untuk menjelaskan objek yang diungkapkan adalah menggambar. Peristiwa menggambar lebih dekat dengan tujuan 'menjelaskan objek'. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan arti melukis:

- melukis untuk orang lain: ia sedang ~ adiknya pemandangan sebuah danau;
- melukis menceritakan atau membayangkan, menggambarkan sesuatu: kenangan itu demikian indah sehingga sulit bagiku untuk ~ nya dengan kata-kata; karangan itu ~ kehidupan desa yang aman dan damai (<http://kamusbahasaindonesia.org/melukiskan>)

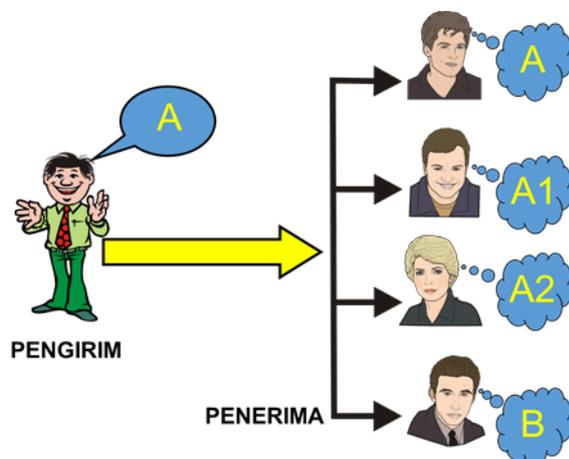
Jika persoalan istilah menggambar dan melukis dilihat dari peran, kedua-duanya baik melukis maupun menggambar berfungsi





menjelaskan objek, yaitu dengan menghasilkan gambar yang merupakan ungkapan perasaan. Kata 'melukis' dengan kata dasarnya adalah lukis atau bayangan; kata ini mengandung maksud gambar sebagai bayangan visual (*pictorial thinking*) manusia dan berwujud gambaran atau bayangan manusia tentang objek yang diamati baik objek yang langsung dapat dilihat, namun dapat juga objek yang berupa persepsi. Gambaran seperti ini nantinya berkembang pesat di Cina. Menggambar adalah proses membuat gambar, yaitu menempatkan arti gambar sebagai penerang suatu informasi yang tidak jelas, maupun gambar berperan sebagai media untuk mengungkapkan perasaan. Pada daerah – daerah tertentu, lukisan sering disebut gambar; 'ada ekspresi namun juga ada penjas permasalahan'. Dari uraian ini sebuah karya gambar berbeda dengan lukisan. Perbedaan tersebut nantinya bisa menjadi bumerang bagi yang mempelajari kesenian di jaman masa Kuno.

Berangkat dari perbedaan bentuk yang ada dalam wujud gambar, ternyata variatif, kehadirannya tidak semata-mata ada, melainkan melalui proses dan tujuan menghadirkan bentuk gambar tersebut. Gambar hadir dengan sengaja maupun tidak sengaja; sengaja karena saat orang ingin berkomunikasi dengan orang lain gambar difungsikan untuk menjelaskan. Komunikasi itu bisa dibangun melalui figur atau bentuk yang dinyatakan secara vulgar (sesuai dengan kenyataan seperti yang diinginkan) atau melalui simbol-simbol tertentu yang kenyataannya bertujuan untuk menjelaskan bentuk dan maksud. Gambar ini juga dapat dijadikan alat berkomunikasi dengan yang lain. Konsep gambar sebagai media penyaluran informasi semestinya terdapat kesamaan ide, antara atau bahkan sama pemikirannya antara informasi yang akan disampaikan dengan informasi yang diterima penikmat. Gambar di bawah ini mohon diidentifikasi ide yang ada dalam gambar mana yang diterima?



Gambar 16 Skema menjelaskan tanpa gambar

Bagaimana pengirim ide dapat diterima oleh penerima ide yang lain? Dalam gambar di atas tampak pengirim yang telah mengirimkan gambar ternyata diterima dalam berbagai perangai. Informasi yang telah dikirim oleh pengirim adalah A, ternyata mendapat tanggapan berbeda: A, A1, A2 bahkan karena tidak memahami secara komprehensi hanya diterima dengan B. Maka banyak terjadi *miscommunication*. Jika dilihat secara seksama, jawaban no urut 1 adalah orang yang mampu membaca ide dan informasi yang diberikan oleh pengirim. Selanjutnya, proses ini sangat bermanfaat sebagai refleksi pembuat gambar, agar karya gambar yang dibuat tetap memberi arti yang sama dengan yang disampaikan oleh pengirim.

Dalam perbincangan terdahulu, mengenai gambar ternyata setiap waktu (periode) disediakan dan secara tertentu mempunyai tujuan yang berbeda. Gambar ini menunjukkan artinya keinginan untuk mewujudkan gambar dan kehendak yang sama. Secara garis besar mirip dengan perkembangan orang memahami seni; sejak prasejarah, Plato, masa seni Klasik sampai dengan masa Modern gambar mempunyai fungsi berbeda.



Di bawah ini terdapat pengertian sejarah perkembangan bentuk gambar hasil dari pikiran dan gagasan pengirim.

Secara ringkas dapat diuraikan sebagai berikut:

a) Gambar Masif – Naif



Gambar 17 Rangkaian gambar karya bangsa era Pra-Aksara (masa primitif) di gua Great hall of policromes of Altamira dan Lascaux
Sumber: by M. Sanz de Sautuola in 1880

Empat buah gambar masif di atas adalah beberapa di antara hasil karya gambar pada dinding gua yang berada di luar negeri, seperti Altamira di Perancis, maupun dari *Lascaux*. Gambar tersebut menunjukkan cara orang pra-aksara (pra-sejarah) ingin menjelaskan ungkapan cerita atau kondisi saat itu melalui gambar; gambar difungsikan sebagai alat komunikasi dan media pesan kepada generasi dan orang lain. Sementara dugaan, mereka membuat gambar sebagai catatan harian tentang kehidupan sehari-hari: ketika berburu, berkomunikasi dan memberi pesan kepada orang lain termasuk generasi berikutnya. Masyarakat pada saat itu belum mempunyai kesadaran tentang bentuk realistik, namun sebagai lambang atau simbol bentuk yang diinginkan.

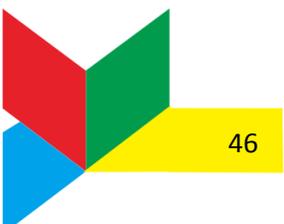




Simbol-simbol yang diungkapkan mewakili bentuk yang ada pada objek sesungguhnya berupa 'bison'. Karya tersebut juga dapat dianggap sebagai ungkapan atau ekspresi bebas seperti lukisan. Fungsi gambar untuk menceritakan atau bercerita tentang situasi pada saat itu. Oleh karenanya, beberapa ahli mengklaim gambar tersebut merupakan lukisan atau gambar ilustrasi. Dugaan mereka tidak salah, tinggal dari mana arah pandang melihatnya.

Dikatakan sebagai lukisan karena ingin mengungkap situasi kegembiraan dan kesenangannya pada saat itu karena telah mampu memperoleh binatang buruan (bison) yang diinginkan. Namun juga dapat dikatakan sebagai alat atau medium melakukan upacara sebelum perburuan. Beberapa ahli menjelaskan gambar tersebut terkait dengan upacara perburuan yang dilakukan oleh pemburu binatang pada masa kejayaan *simple hunting and food gathering societies*. Kehidupan masyarakat tingkat berburu rendah tersebut masih mempunyai kepercayaan bahwa kekuatan alam dapat dieksploitasi melalui ritual dan persembahan-persembahan. Masyarakat melakukan ritual (upacara) dengan media gambar untuk menjelaskan prioritasnya serta menunjukkan mantra agar kinerja perburuan dapat sukses.

Gambar di bawah adalah temuan dari arkeolog bangsa Indonesia di nusantara, yaitu di gua Leang-Lea, Sulawesi dan gambar yang satu di daerah Timor-Flores oleh arkeolog E Wahyu Saptomo, tahun 2009, pada penelitian tahun berikutnya (20 September-3 Oktober 2010) beberapa guratan yang membentuk pola gambar itu sudah terkikis, bahkan sudah muncul torehan baru oleh tangan-tangan jahil manusia masa kini. Dua buah gambar tersebut relatif naif dan mempunyai corak yang khas, yaitu goresan tangan dan kuas





lebih ditonjolkan. Para ahli mengklaim sebagai lukisan, namun juga sebagai gambar hias (ornamen).

Baru setahun setelah lukisan prasejarah di Gua Harimau itu diketahui keberadaannya. Bentuk guratan yang terpusat di pojok timur laut gua itu memang masih sangat sederhana. Hanya berupa garis-garis datar sejajar, vertikal, atau gabungan keduanya sehingga saling bersilang, dan ada pula berupa lingkaran konsentris bersusun tiga. Beberapa di antaranya berbentuk seperti jala ataupun menyerupai anyaman tikar.

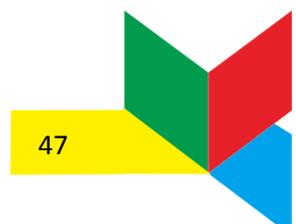
"Pola berulang itulah yang diwujudkan pada gambar cadas, yang kemudian pola informasi yang diguratkan pembuatnya itu akhirnya dipahami manusia prasejarah lainnya pada masa itu,"

(Pindi. <http://countinews.blogspot.co.id/2010/10/lukisan-prasejarah-inilah - cerita-dari.html> lukisan prasejarah).



Gambar 18 Gambar Susunan Elemen Garis Untuk Motif Tekstil Atau Anyaman Tikar pada Dinding Gua di daerah Timor.

Sumber: <http://countinews.blogspot.co.id/2010/10/lukisan-prasejarah-inilah - cerita-dari.html>

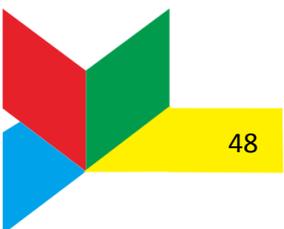




Jika dilihat dari struktur (desain) gambar terdapat susunan garis yang mirip dengan motif dasar 'untu walang' (membentuk huruf W yang ditata ke arah bawah). Motif ini ditata silang, satu kelompok untuk walang yang ditempatkan pada bidang horizontal dan satu bidang vertikal. Kombinasi ini mirip disusun secara '*recalcitran*' atau *mursal*, yaitu susunan berlawanan yang melambangkan dunia terdapat dua pasang yang selalu menyatakan kebenaran dan kesalahan. Motif ini bersifat *cultural universal* motif yang ditemukan hampir pada kebudayaan-kebudayaan tradisional di dunia dan mempunyai makna yang sama. Kemungkinan susunan ornamen tersebut juga menggambarkan posisi untu walang dengan komposisi *mursal*. Di bawah ini terdapat gambar dinding yang menggambarkan kesulitan dalam bergaul dan perlu ditata ulang.

Motif berlawanan (*mursal*) ini juga terdapat di Cina; motif ini secara idealistik mirip dengan prinsip *yin-yang* (gelap – terang). *Yin-yang* merupakan pandangan hidup masyarakat Cina tradisional yang beranggapan bahwa di dunia ini terdapat prinsip gelap dan terang. Dualisme gelap-terang ini menggambarkan takdir manusia dan alam. Gelap digambarkan dengan hitam dan terang digambarkan dengan putih. Maka, orang hidup di dunia ini mempunyai dua sisi yaitu 'gelap-terang', 'sedih – gembira' dan 'salah – benar'. Kesempurnaan manusia adalah 'memahami kesalahan dan mengerti akan kebenaran' dan 'manusia melakukan perbuatan benar karena mengetahui kesalahan, manusia yang sengsara adalah manusia hanya mengetahui kebenaran dan tidak mengetahui kesalahan'.

Gambar di bawah ini berasal dari Perancis, menunjukkan goresan spontan bersifat ekspresif. Terdapat empat jenis binatang yang digambarkan: (1) kuda, (2) celeng atau babi



hutan, (3) unta, serta (4) bison. Gambar tersebut disertai dengan ulasan warna alami *burn siena*, *pink* sebagai *back ground* serta goresan figur binatang berwarna hitam. Sebuah komposisi ini menunjukkan posisi pembelajarn masih berdekatan. Komposisi ini terasa seperti lukisan ekspresionisme, karena dengan penumpukkan beberapa jenis binatang seolah berfungsi sebagai latar belakang. Spontanitas membuat garis tersebut memberi gambaran cara menggambar yang ekspresif. Pada beberapa sudut juga terdapat ulasan warna *ochre* dengan goresan berwarna putih sebagai kekuatan teknik tumpang tindih seperti teknik tutup celup.



Gambar 19 Gambar pada Dinding Gua Di Lasaux, Perancis Berupa Figur Bison Dengan Sebagian Diberi Warna.
Sumber: by M. Sanz de Sautuola in 1880.

Uraian di atas memberi arti bahwa penciptaan sebuah gambar pada masa awal orang berkarya seni berkait dengan beberapa hal, antara lain: (1) berlatar belakang upacara atau kebutuhan magis. (2) ekspresi visual yang berguna sebagai

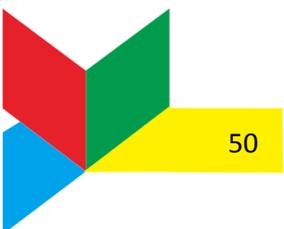


media menyampaikan pesan kepada generasi berikutnya atau kepada orang lain. (3) sebagai penanda wujud kebudayaan, yaitu terdapat kehidupan purba melakukan prosesi ritual sebagai salah satu wujud budaya 'berburu' dan sudah terdapat kepercayaan yang melandasi penciptaan.

Upacara dalam gua dan gambar dinding tersebut sebagai salah wujud teks upacara menunjukkan bahwa pada zaman itu telah ada kepercayaan kepada kekuatan alam atau 'gaib' yang memberi kemampuan berkehidupan. Kemungkinan gambar tersebut merupakan salah satu bentuk upacara kurban. Upacara ini sebagai bagian dari salah satu wujud pengabdian, maka dilakukan kurban 'menyembelih binatang'. Bercak merah dan sebagian bentuk bison yang digambarkan. Teks visual ini berbeda dengan teks lisan yang dapat dibaca dengan utuh tujuan penciptaan, teks visual butuh interpretasi secara hermeneutis.

Berangkat dari ide dan gagasan upacara pengorbanan tersebut gambar difungsikan sebagai media komunikasi dengan orang lain, yaitu memberitahukan bahwa pada saat itu komunitas gua sudah mampu memperoleh hasil buruan. Beberapa gambar dan peralatan ditorehkan dalam wujud gambar. Gambar ini sekaligus berfungsi sebagai ekspresi diri atau kelompok, pemberitahuan kegiatan yang dilakukan pada saat itu, dan kemungkinan sebuah teks pesan kepada generasi berikutnya agar menirukan perilaku nenek moyangnya. Visi inilah yang kemudian akan memberi gambaran keberhasilan suatu upacara perburuan.

Beberapa peralatan baik peralatan untuk upacara, maupun peralatan untuk kehidupan sehari-hari, bentuk gambar maupun warna dan bahan atau medium yang digunakan





setidaknya menunjukkan tingkat kebudayaan masyarakatnya. *Pertama*, kemampuan berburu bison, terjadi prosesi upacara, *kedua* penyertaan prinsip hidup adalah menyembah kekuatan yang mandasari kehidupannya. Secara sederhana wujud kebudayaan berbasis kepercayaan seperti dalam teori '*magic and reley*' sebagai dasar atau asa penciptaan karya tersebut. Dugaan ini memberi informasi tentang masyarakat tingkat berburu rendah tersebut sudah melakukan ritual atau kemampuan menyimbolkan perilaku kehidupan dalam bentuk gambar. Prinsip ini mendasari sebuah pengetahuan tentang cara menggambar, teknik serta peralatan yang digunakan.

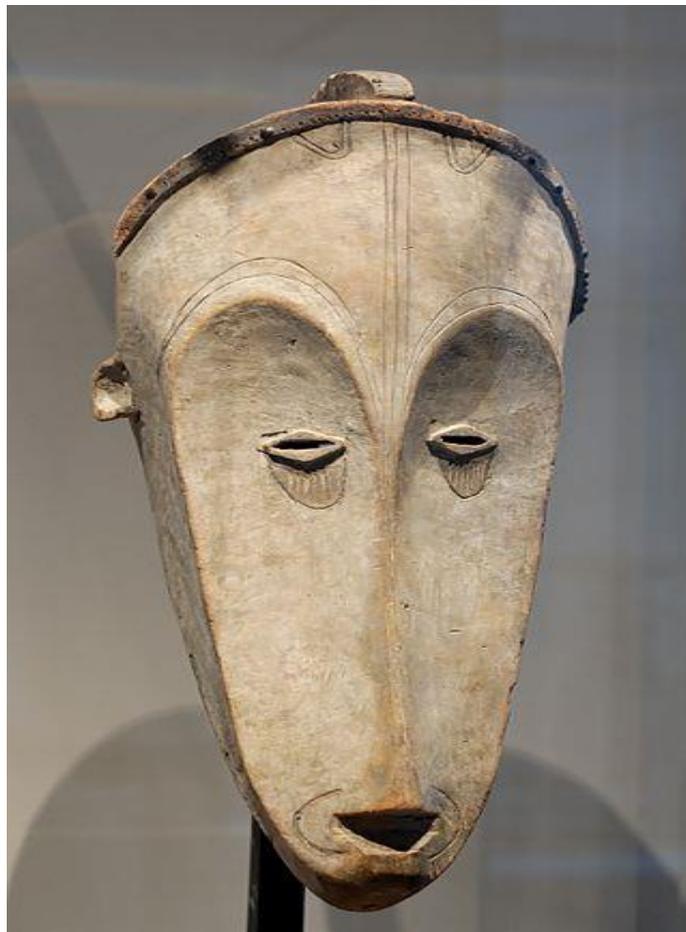
b) Gambar Mimesis

Perkembangan berikutnya, memfokuskan bentuk gambar; ternyata mengalami perkembangan cara mengungkapkan (visualisasi) bentuk. Kata mimesis atau imitasi (*imitation*); istilah ini untuk menunjukkan bahwa menggambar adalah mengimitasi (membuat tiruan) terutama dari alam. Meniru alam berarti mempelajari alam beserta isi dan kejadiannya. Ide mimesis adalah mengetahui apa yang terjadi di alam secara nyata dan di lihat oleh mata manusia secara objektif. Dikatakan objektif karena manusia mempunyai pandangan yang sama terhadap objek yang diamati. Kata objektif dimaksudkan setiap orang memandang sebuah objek dengan memberikan putusan sama: sama bentuk, sama ide dan sama isinya. Istilah objektif digunakan untuk menyatakan kesamaan hasil dalam melihat dan mengutarakan bentuknya.

Selanjutnya, ide mimesis ini hadir setelah manusia pra sejarah telah maju setapak mempunyai alat komunikasi yang objektif, yaitu huruf dan aturan mainnya menggunakan huruf menjadi sebuah kalimat. Ketika huruf dan peralatan tulis lainnya sudah semakin maju hadir bentuk gambar



biomorfisme. Bentuk ini merupakan visualisasi ide tentang 'idealisme' manusia dan dewa. Mulailah terdapat peniruan bentuk yang berasal dari imajinasi seseorang terhadap arwah nenek moyang. Idealisme manusia berupa gambar nenek moyang dengan mengenakan asesoris, serta perwujudan dewa sebagai sosok yang memberi kekuatan hidup. Bangsa Timur menganggap gambar tersebut sebagai media konsentrasi penyembahan.



Gambar 20 African Fang Mask Similar In Style To Those Picasso Saw In Paris Just Prior To Painting *Les Femmes d'Alger*
Sumber: <https://en.wikipedia.org/wiki/Primitivism>



Gambar 20 ini merupakan gambar wajah dengan meniru secara mimesis. Namun, mimesis berangkat dari sebuah bayangan bentuk wajah dari nenek moyang bangsa Afrika Kuno untuk keperluan upacara. Patung ini jika dilihat dari struktur bentuk dan diterjemahkan dalam bentuk gambar makam mempunyai kesamaan dengan gaya gambar dinding gua. Dengan demikian pada saat itu dinyatakan bahwa proses mimesis merupakan proses menghadirkan bayangan wajah nenek moyang; bentuk ini ditandai dengan asesoris dan properti yang sering digunakan oleh nenek moyang pada waktu hidup. Beberapa cirikhas wajah primitif menampak dengan tanda khas hidung memanjang dan mulut kecil. Patung topeng ini mirip dengan objek lukisan Picasso. Mimesis sendiri sudah lama hadir namun secara tegas baru hadir dinyatakan oleh filsuf Plato:

“Pandangan Plato mengenai mimesis sangat dipengaruhi oleh pandangannya mengenai konsep ide-ide yang kemudian mempengaruhi bagaimana pandangannya mengenai seni. Plato menganggap ide yang dimiliki manusia terhadap suatu hal merupakan sesuatu yang sempurna dan tidak dapat berubah. Ide merupakan dunia ideal yang terdapat pada manusia. Ide oleh manusia hanya dapat diketahui melalui rasio, tidak mungkin untuk dilihat atau disentuh dengan panca indra. Ide bagi Plato adalah hal yang tetap atau tidak dapat berubah, misalnya ide mengenai bentuk segitiga, ia hanya satu tetapi dapat ditransformasikan dalam bentuk segitiga yang terbuat dari kayu dengan jumlah lebih dari satu ide mengenai segitiga tersebut tidak dapat berubah tetapi segitiga yang terbuat dari kayu bisa berubah (Bertens 1979:13).

Kaitan dengan menggambar dengan teknik mimesis dapat dijelaskan sebagai berikut: seorang seniman dalam proses





objektifikasi melihat sebuah objek berupa 'kuda'. Ciri khas kuda tersebut berbeda dengan kuda biasa, dengan warna kulit kuda berbentuk garis yang tidak teratur. Posisi garis tidak teratur ini menjadi daya tarik, sehingga hafal dan mengasosiasikan dengan zebra mirip dengan kuda tersebut. Seniman mampu mengingat sepanjang masa karena ketertarikannya dan pada suatu saat akan dimunculkan kembali. Ingatan ini memberi gambar jelas bentuk-bentuk yang pernah menjadipikiran dan ingatan masa lalu. Proses ini disebut dengan peniruan. Menurut Plato peniruan ini merupakan representasi bentuk yang pernah dilihat dan diamati secara detail sehingga ingatan selalu muncul. Peniruan ini disebut proses mimesis. Dalam pendidikan seni teknik mimesis ini sangat penting untuk dikembangkan dalam pembelajaran menggambar bentuk, agar melatih pengetahuan ingatan seorang peserta didik.

Perkembangan mimesis dapat dijelaskan dalam proses menggambar sebagai berikut:

- (1) Melalui mata manusia melihat dengan jelas objek yang diamati, mata merupakan instrumen yang dijadikan agunan menyamakan pandangan. Mata mampu memberi dan menunjukkan identifikasi sebuah objek.
- (2) Melalui mata seseorang akan mengingat dan menanamkan ke dalam memori manusia. Manusia kemudian mengingatkan untuk menyebutkan kembali.
- (3) Ketika manusia mengingat dan memasukkan dalam memori terjadi proses menginterpretasi, yaitu memahami bentuk dengan pengetahuan yang sudah dimiliki. Proses ini menghasilkan perbedaan dari beberapa orang yang disebabkan oleh mata manusia dan pengetahuan manusia yang berbeda-beda untuk menginterpretasi.
- (4) Proses interpretasi ini kemudian berkembang menjadi visualisasi. Namun, pada waktu menginterpretasi terjadi





gambar bayangan atau sering disebut dengan '*pictures thinking*'.

- (5) Proses visualisasi ini kemudian mengembang menjadi gambar dengan kesamaan bentuk yang diukur dari kesamaan objek, atau gambar yang mempunyai kesamaan ciri dengan objek yang digambar. Proses ini berkembang dengan cirikhasnya dan terjadi ekspresi spontan.

c) Gambar Ilusi (Representasi)

Sebelum membahas tentang gambar ekspresi, lebih dahulu dijelaskan bahwa dalam proses menggambar, seorang seniman selalu mengungkapkan berdasarkan tafsir (interpretasi) pribadi. Tafsir pribadi ini yang nantinya berfungsi sebagai bahan yang diingat oleh seniman untuk divisualisasikan pada kertas atau taferil yang lain. Proses penuangan ini disebut dengan ekspresi. Ekspresi adalah ungkapan bentuk, baik secara langsung dari proses melihat kemudian diungkapkan kembali, maupun melalui pengendapan waktu. Dorongan emosi dari pengendapan pengetahuan tersebut menjadi bentuk visual disebut juga proses berekspresi.

Kata ekspresi yang dipasangkan dengan kata Menggambar berasal dari bahasa asing *expression* (bahasa Inggris). Kata tersebut mempunyai makna sebagai kata benda dan kata kerja:

- “pengungkapan atau proses menyatakan (yaitu memperlihatkan atau menyatakan maksud, gagasan, perasaan, dan sebagainya): sajak itu merupakan -- dari perasaan hatinya;
- pandangan air muka yang memperlihatkan perasaan seseorang: -- rasa tidak puas tergambar di wajahnya”





Jika dikaitkan dengan kata sifat, maka istilah ekspresif adalah: “tepat (mampu) memberikan (mengungkapkan) gambaran, maksud, gagasan, perasaan. Kemudian kata ekspresionistik tersebut bersifat ungkapan, pernyataan atau ekspresi, serta perasaan. Oleh karenanya dalam aliran atau gaya seni lukis ekspresionisme dapat diartikan:

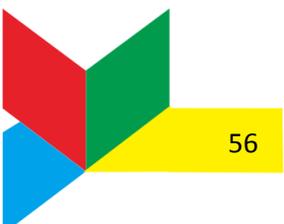
- “aliran seni yang melukiskan perasaan dan pengindraan batin yang timbul dari pengalaman di luar yang diterima tidak saja oleh pancaindra, melainkan juga oleh jiwa seseorang;
- aliran kesusastraan yang lebih mementingkan soal kejiwaan dari pada menggambarkan kejadian yang nyata”.

<http://kamusbahasaindonesia.org/ekspresi/mirip> Kamus Bahasa Indonesia.org

Dalam hal seperti ini gambar yang dihasilkan dengan ungkapan bebas adalah melukis. Melukis adalah mengutarakan pendapat tentang diri maupun orang lain yang berupa coretan, goresan, sapuan kuat baik bertekstur maupun tidak dapat dilakukan secara spontan atau melalui kesan terlebih dahulu. Dengan demikian kesalahan ini akan dilihat dari segi proses melakukan objektivikasi sampai terwujudnya sebuah gambar.

2. Teknik Menggambar

Sebagai cirikhas pembelajaran praktek berkarya seni terdapat tiga cara: (1) melalui pendekatan definitif, peserta didik diberi pengertian tentang materi yang akan diajarkan. Materi tersebut berupa bahan, alat dan cara menggunakan alat menggambar. Prosedur menggambar dengan mempraktekkan tata dan cara menggambar tersebut dinamakan teknik menggambar. Sebagai contoh teknik menggoreskan pensil atau





temnik mewarnai dengan pastel – crayon. Dalam hal ini dipisahkan antara teori dengan praktek berkarya, memahami tatacara tersebut adalah teori teknik berkarya. Sedangkan setelah memahami kemudian praktek berkarya tata cara tadi dilaksanakan sesuai dengan aturannya (konvensi). (2) melalui pendekatan partisipatif, yaitu peserta didik tidak membaca atau mendapatkan informasi secara langsung melainkan terus melakukan kegiatan berkarya gambar. Pada waktu berkarya seorang pendidik mengajar peserta didik satu persatu mendengarkan keterangan guru pada waktu mendemonstrasikan menggambar. Dengan membandingkan alat serta bahan atau medium pendidik menjelaskan satu-persatu langkah dan gaya teknik, tatacara menggambar. Pendekatan partisipatif menyatukan teori dengan praktek berkarya atau teori berkarya menyatu ketika menjelaskan langkah berkarya. (3) melalui pendekatan eksploratif; peserta didik diminta mengamati dan sekaligus mencoba sendiri, jika terdapat kesulitan ditulis dan didiskusikan antar teman. Jika dalam diskusi mengalami kebuntuan maka pendidik memberikan arahan pemecahan.

Uraian di atas menunjukkan berkarya menggambar mempunyai makna pembelajaran partisipatif. Dengan menguasai teknik berkarya berarti memberikan informasi atau penjelasan melalui praktek berkarya seni. pembelajaran berkarya yang didesain menyatu dengan teknik dan kegiatan praktis disebut dengan model pembelajaran terintegrasi. Pembelajaran terintegrasi akan mudah oleh peserta didik yang bervisi fragmatis, karena teori penciptaan beserta tekniknya dipelajari secara langsung dan bersamaan, mudah dihafalkan dan mudah dipraktikkan. Metoda seperti ini lebih cocok untuk pembelajaran seni rupa (khususnya) dan seni pada umumnya.

Tata cara menggambar tersebut dilakukan oleh peserta didik dengan mempraktekkan secara langsung, dan pendidik akan memantau secara langsung posisi tangan memegang peralatan serta langkah menggunakan peralatan. Secara garis besar teknik menggambar yang utama adalah (1) teknik kering dan (2) teknik basah.



a. Teknik Kering

1). Pengertian

Teknik kering yang dimaksudkan adalah teknik menggambar dengan bahan kertas atau kain yang mampu menerima alat: runcing keras, lunak baik berbahan arang, kapur maupun lilin. Alat yang mengeluarkan warna baik hitam maupun sejenisnya serta berwarna. Medium atau bahan tersebut seperti pensil berwarna, kapur berwarna, pena dan lainnya. Kesan gores pada medium sangat kuat, seperti contoh di bawah ini disebut dengan arsir.



Gambar 21 Gambar dihasilkan dengan teknik gores dengan pensil hitam



Gambar 22 Gambar dihasilkan dengan teknik gores pensil berwarna

:

Jika dirinci terdapat beberapa model teknik arsir. Teknik arsir adalah langkah mencapai keplastisan (bentuk) dengan cara menggores atau memberi garis pada ujud atau objek agar menghasilkan kesan tiga dimensi (ke ruang an).

Secara garis besar teknik arsir menggambar terdapat beberapa cara, di antaranya:

Gambar 23 Jenis Karya Dengan Arsir Lurus Tegak
Sumber:
bangrahman.blogspot.com



Gambar 24. Jenis Karya Dengan Arsir Lurus Tegak Patah-Patah
Sumber:
bangrahman.blogspot.com





Gambar 25. Jenis Karya
Dengan Arsir Lurus Mendatar
Patah-Patah
Sumber:
bangrahaman.blogspot.com



Gambar 23 dan 24 memanfaatkan teknik arsir tegak dan lurus (vertikal); teknik ini diharapkan mencapai titik kulminasinya pada kerapatan garis. Lihat gambar 24, adalah teknik arsir yang dipadatkan goresan sehingga dapat membentuk dengan halus. Sedangkan pada gambar 25, adalah arsir garis lurus mendatar dengan harapan mempunyai kesamaan ide untuk membentuk keplastisan objek (alam benda).

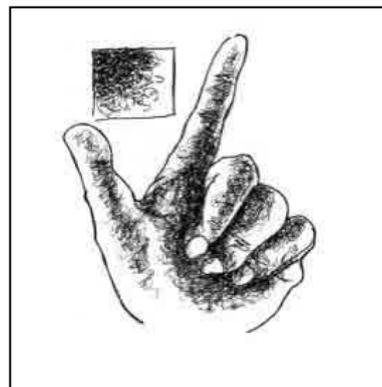
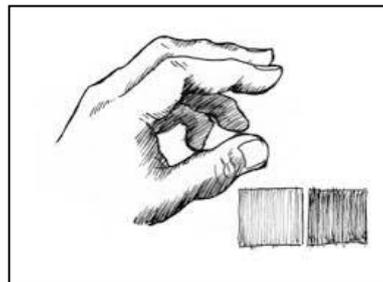
Demikian pula gambar 27, adalah arsir garis lurus untuk menggambarkan kesan plastis dan hidup untuk gambar model (tangan). Arsir mendatar lebih terkesan statis dan solid.

Gambar 26, arsir yang digunakan adalah bulatan, kesan yang diharapkan juga ingin membentuk keplastisan benda (objek). Mirip dengan goresan bulatan ini adalah titik-titik atau pointilis. Di Eropa pada masa kejayaan seni Modernisme Monet memanfaatkan teknik ini untuk melukis, demikian pula arsir mendatar dan mengikuti irama objek juga dimanfaatkan oleh Vincent van Gogh.

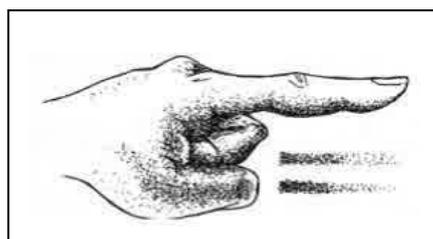


Gambar 26. Jenis Karya Dengan Arsir Bulatan
Sumber: bangrahan.blogspot.com

Gambar 27. Jenis Karya Dengan Arsir Lurus Tegak Patah-Patah
Sumber: bangrahan.blogspot.com



Gambar 28. Jenis Karya Dengan Arsir Bebas
Sumber: bangrahan.blogspot.com

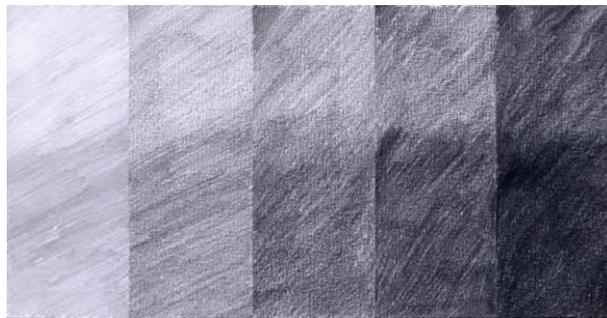


Gambar 29. Jenis Karya Dengan Pointilis
Sumber: bangrahan.blogspot.com

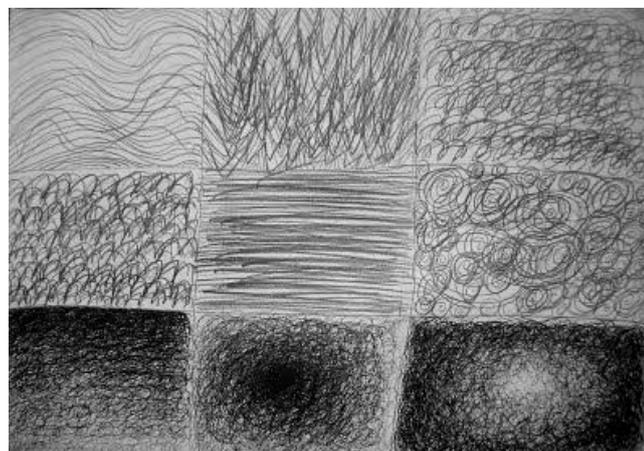




Di bawah ini terdapat beberapa jenis arsir yang dimanfaatkan untuk membuat keplastisan objek. Gambar 30 lebih ditonjolkan dengan arsir garis lurus dengan beberapa motif. Sedangkan, gambar 31, merupakan arsir kreasi dengan memanfaatkan kebebasan menggunakan arsir: silang, membulat, melengkung maupun bulatan oval, sehingga secara luwes dapat dimanfaatkannya.



Gambar 30. Contoh Arsir Informal
<https://www.google.co.id/search?q=jenis+arsir+gambar&newwindow=1&tbm=isch&imgil=n5gRbZps8xHmiM>



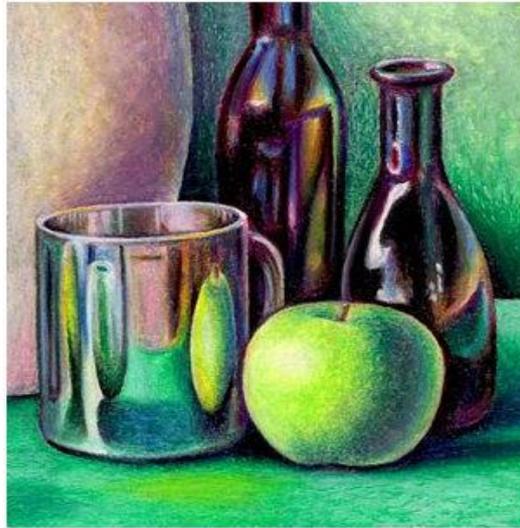
Gambar 31. Contoh Arsir Nonformal
<http://teorisenigambar.blogspot.co.id/>

Dalam menggambar teknik kering *dusei*, tidak mengesankan goresan, karena dilakukan dengan menggosok sehingga goresan tersebut hilang. Teknik ini dimulai dengan membuat skets atau gambar dasar, untuk menentukan bentuk selanjutnya

dengan memberi warna secara gradasi untuk memperoleh kesan perspektif. Teknik menggambar dengan dusel biasanya untuk memperoleh ketepatan bentuk dilihat dari segi perspektif dan lebih realistik. Warna bisa dipilih baik bahan dan bahan warna hitam putih maupun dengan warna penuh.



Gambar 32. Gambar dihasilkan teknik dusel dari alat arang dapur
Sumber: monikoko.deviantart.com



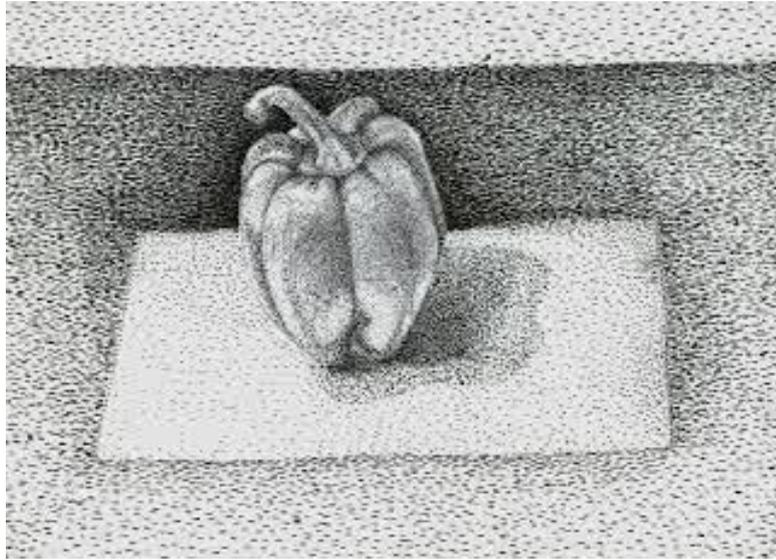
Gambar 33 Teknik Dusel Berbahan Crayon Dari Minyak

Sumber: http://www.artfactory.com/still-life/still_life_oil_pastel.html



Gambar 34 Teknik dusel dengan crayon dari kapur

Sumber: art.ekstrax.com



Gambar 35 Gambar bentuk dengan teknik pointilis
Sumber: monikoko.deviantart.com

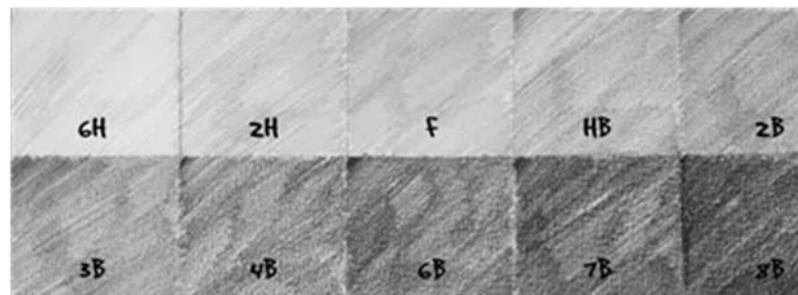
Teknik kering ini bisa dimanfaatkan untuk beberapa jenis gambar tangan, di antaranya: menggambar realistik alam benda, menggambar model yang pada intinya untuk mewujudkan bentuk tiga dimensi. Medium arang yang biasanya tidak dimanfaatkan, dengan teknik kering dapat digunakan dengan pencapaian dusel. Gambar yang dihasilkan pun juga mempunyai gaya khas tergantung dari minat senimannya. Gambar bentuk ini selanjutnya akan dibicarakan secara terpisah dengan beberapa contoh. Beberapa contoh arsir dengan pensil B6 dan hasilkan goresan lembut, untuk mencapai ketelitian (detail) gambar.

- 2). Peralatan dan Bahan Pewarna Menggambar Teknik Kering
Jenis peralatan untuk menggambar teknik kering antara lain:
 - a). Pensil

Bahan ini berasal dari arang, melalui proses pemadatan dan penyesuaian kebutuhan bahan arang menjadi batangan



Lunak	Sedang	Keras	keterangan
2 B	B	4 H	H = hard HB = halfblack B = black F = firm
3 B	HB	5 H	
4 B	F	6 H	
5 B	H	7 H	
6 B	2 H	8 H	
7 B	3 H	9 H	
Jenis	Kegunaan		
H	Membuat perencanaan dan sketsa		
B			
2 B			
3 B	untuk membuat out line dan arsiran		
4 B			
5 B			
6 B	untuk keperluan tertentu, seperti menggambar karakter : kaca, air dan lain sebagainya		
7 B			
8 B			



Gambar 36 Jenis arsir yang dihasilkan oleh jenis pensil
 Sumber: art.ekstrax.com

Selain pensil hitam terdapat pula jenis pensil berwarna; jenis pensil berwarna ini pun juga mendapatkan proses pemadatan yang berasal dari bahan kapur atau bubuk *zink with* serta kapur dengan zat pewarna.



Bahan ini memberi peluang menghapus pada bagian yang tidak diperlukan. Manfaat bahan ini adalah:

- (1) merupakan alat untuk menghasilkan teknik *negative space*. Teknik ini memanfaatkan warna dasar hitam dengan pewarnaan pensil ini akan menghasilkan karya yang diinginkan.
- (2) Dasar penggunaan bahan ini untuk menggambar dengan teknik kering, namun juga dapat menjadi teknik basah. Bahan pewarna dari kapur yang mudah dilarutkan dengan air pada waktu berkarya.

Pensil yang agak berbahan minyak atau lilin hanya dapat dipergunakan untuk menggores, bahkan untuk dusel kadang tidak menguntungkan.

b). Pena

Pena sebenarnya adalah alat untuk menyampaikan warna, pena ini biasanya mempunyai beberapa ukuran. Pada prinsipnya ada tiga jenis berdasarkan kepala pena: (1) kepala pena ukuran terkecil menghasilkan garis halus dari kode 0,10 dst. Kemudian (2) pena berkepala sedang biasanya untuk membuat kontur yang bisa berukuran tebal dan tipis, dan (3) pena berukuran kepala besar. Untuk membuat arsir suatu karya biasanya memanfaatkan pena kecil atau tipis. Pada perkembangannya pena ini sudah digantikan dengan Rapido, jenis pena yang sudah terisi dengan tinta khusus. Dikarenakan rapido ini berharga tinggi dan tidak praktis karena setiap saat selesai berkarya harus menguras tinta yang ada didalamnya, maka hadirlah *boxi*. Alat ini semacam rapido (paketan) batangan berisi tinta dengan sekali habis dibuang. Ukurannya mata kepala pena *boxi* juga menyamai produk rapido, serta penggunaannya pun lebih praktis dapat dibawa kemana saja sesuai dengan kebutuhan habis pakai dibuang. Seniman tertentu telah dapat memanfaatkan *boxi*



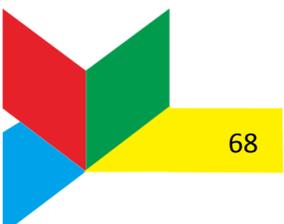


untuk menggambar komik; dan boxi di isi dengan tinta permanen.

c). *Crayon* dan pastel

Istilah yang sering dipergunakan adalah pastel, namun sebenarnya adalah *crayon*. Produk ini terdapat 3 jenis, yaitu:

- (1) Crayon berbahan Kapur, bersifat mudah membekas dan menempel pada bidang lain, oleh karenanya setelah gambar selesai ditutup dengan bahan *fixative* berupa bahan bening dan cair berfungsi menutup hasil goresan crayon kapur. Namun beberapa seniman tidak menghendaki penutupan, karena jika penutupan tidak sempurna akan membuat kesan mengkilap dan terkesan kurang artistik. Bekas sapuan tangan juga terkadang kesan garis diinginkan seniman untuk memperoleh kesan kusam dan mampu memberikan efek cerak alami.
- (2) Crayon lilin, crayon ini terbuat dari bahan lilin yang sulit menghasilkan warna cerah. Sifat lilin atau sering disebut *wax – wax crayon* memberi kekuatan pada warna yang melekat kuat dan tahan usapan. Bekas usapan yang dikarena tangan atau bahan lain akan menahan warna yang ada.
- (3) Crayon minyak atau sering disebut dengan *oil crayon* ini sering dimanfaatkan oleh para seniman dunia. Beberapa merk terkenal seperti Rembrandt memberi tanggungan bahwa karya gambar sulit menempel pada bahan lain dan pencapaian warna pun bisa cemerlang. Beberapa seniman yang memanfaatkan bahan ini akan menghasilkan cerah dan disempurnakan dengan pemberian *fixative*.





d). Arang Dapur

Sebenarnya bahan arang (*charcoal*) ini merupakan bahan tradisi yang dipergunakan sudah sejak jaman dahulu kala. Bahan arang yang dipergunakan biasanya sengaja dibuat menjadi alat menggambar. Agar memperoleh barang arang yang mempunyai efek hitam, maka dipilih kayu yang khas. Kayu yang keras seperti jati dan lainnya akan menghasilkan arang keras sehingga tidak dipilih untuk jenis pensil B (*bross*) atau lunak.

e). Arang Batangan atau Contee (arang artifisial)

Arang batangan jarang sekali dimanfaatkan untuk berkarya seni bagi peserta didik, karena dianggap kurang praktis. Namun, beberapa seniman dunia mengemas arang tersebut menjadi pensil dengan sebutan pensil **contee**. Fungsi dan peran pensil ini sama dengan crayon kapur yang lebih luwes dan lebih murah. Bahan ini asalnya dari jelaga dan sebagian dari *charcoal* atau arang. Tradisi bangsa Cina menggambar dengan tinta batangan yang terbuat dari bahan jelaga (*langes*: bhs Jawa). Jelaga yang menempel pada langit dan hasil tersebut kemudian dipadatkan. Cara menggunakannya adalah dengan mencairkan dengan atau air secukupnya; sebagian seniman mengadakan eksperimentasi dengan langsung digunakan untuk menggambar.



Gambar 37 Jenis Arang dan Arang Pensil (Contee).
Sumber: <http://alatlukis.com/charcoal-arang/266-charcoal-maries-5-pcs.html>





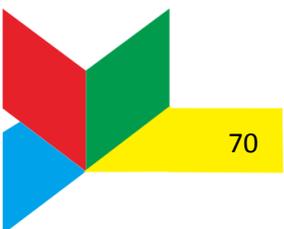
b. Teknik Basah

1). Aquarel (*Aquarell*)

Teknik aquarel sering disebut teknik cat air atau teknik transparan. Teknik cat air karena memanfaatkan cat air untuk mewarnai gambar atau menggambar. Namun, teknik cat air ini mempunyai kekhususan, yaitu cara mencampur bahan pewarna atau cat secara khusus. Gambar yang dihasilkan dengan teknik cat air transparan, sehingga ketika seniman akan membuat warna harus melakukan berulang kali. Langkah ini sering tidak dilakukan oleh peserta didik, karena harus membutuhkan waktu yang lama dibandingkan dengan teknik kering.

Teknik aquarel seperti membuat layar (*layer*) tersamar; layar pertama untuk membuat kesan tipis seperti: menggambar awan, menggambar objek berbahan kaca, menggambar air serta objek berjarak (perspektif). Selanjutnya, seniman akan menumpang warna tersebut dengan warna lain sebagai layar baru. Teknik layar dapat dikatakan teknik penumpangan warna harus memperhatikan tingkat kekeringan kertas. Oleh karenanya, pengusapan kuas di atas kertas harus hati-hati, kertas sudah mulai rapuh.

Secara keseluruhan dapat diringkas bahwa layar yang berada di belakang dengan pewarnaan tipis dan semakin ke depan (layar berikutnya) dapat memanfaatkan pewarnaan tebal untuk memperoleh kesan berat. Antara satu layer belakang menuju ke depan membutuhkan waktu karena menunggu kering sapuan warna dan menumpang lagi. Prosedur ini dilakukan dengan hati-hati karena jika penumpukan warna tergesa-gesa sehingga bukan lagi sebagai teknik aquarel.





Cara mencampur warna pada teknik basah cat air maupun akuarel sebagai berikut:

- a) Mengutamakan air terlebih dahulu;
- b) Air dituangkan ke dalam tempat yang datar namun mampu menampung air sebanyak warna gambar yang akan diselesaikan.
- c) Cat dimasukkan untuk dicampur setelah penentuan air, hal ini untuk mengatur kekentalan atau kepekatan yang akan diperoleh. Kemudian, cat yang sudah bersatu perlu disesuaikan tingkat ketebalan warna yang akan diperoleh. Langkah selanjutnya adalah memperhatikan objek lukisan dengan mengionstruksi warna yang sebenarnya akan diperoleh. Demikian langkah pertama selesai (dengan menunggu tingkat kekeringan), dilakukan persiapan penyediaan materi yang akan diberi warna.



Gambar 38 Cat Air Batangan
Sumber: <http://alatlukis.com/cat-air/239-lyra-watercolours-cake-12-warna.html>





Gambar 39. Cat Air Berbentuk Tube
Sumber: <http://alatlukis.com/cat-air/239-lyra-watercolours-cake-12-arna.html>

2). Poster/plakat atau *Opaque technique*

Istilah ini sebenarnya kurang tepat, karena istilah plakat atau poster adalah karya seni rupa dua dimensi yang bertujuan untuk mempromosikan suatu produk atau barang jasa. Istilah ini muncul karena seniman membuat gambar memanfaatkan cat poster atau cat *opaque* yang sifatnya pekat atau padat dibandingkan dengan cat air. Biasanya jenis cat ini digunakan oleh disainer untuk menggambar bentuk seperti cat minyak. Cat ini mudah kering dibandingkan dengan cat air yang memanfaatkan kelembaban kertas. Langkah menggambar dapat dilakukan sesuai dengan keinginan karena bahan cat poster ini lebih bersifat luwes: (a) dapat memulai dengan warna apa saja asal pencampuran cat dan air seperti diinginkan. Jika terjadi kesalahan harus menumpang dengan cat poster yang lain. (b) cat poster bersifat pekat maka dapat menumpang dengan warna yang lain, sifat cat pekat juga menguntungkan penggantian warna selama belum terjadi kejenuhan. (c) cat plakat juga mudah digunakan menggambar langsung atau *on the spot* di luar kelas atau studio (*out door*) karena bersifat cepat kering.



Gambar 40 Cat Poster (Plakat)
Sumber: <http://alatlukis.com/cat-poster/2610-pr1212ct.html>

3). Spidol

Dalam perkembangan mutakhir tentang peralatan menggambar terdapat spidol. Semestinya spidol berfungsi berbeda dengan cat. Spidol yang berwarna bertujuan untuk menulis dengan warna dan dapat segera kering. Spidol saat ini juga mempunyai bermacam-macam jenis; misalnya spidol minyak, spidol air, spidol tinner, spidol spiritus maupun yang lain. Masing-masing mempunyai karakteristik kemanfaatan, ketika akan dimanfaatkan untuk menggambar dapat dipilih jenisnya. Di samping bahan pengencer, spidol juga mempunyai kepala spidol dengan berbagai ukuran. Spidol dapat dimanfaatkan untuk membuat garis jika kepala spidol kecil sampai dengan *medium* dan *fine*. Sedangkan untuk fungsi pewarnaan dapat menggunakan kepala spidol berbentuk lebar seperti kuas.

Permainan warna spidol mempunyai karakteristik khas, misalnya spidol tinner akan menghasilkan warna beda ketika ditumpang dengan warna lain. Warna ini merupakan warna balikan dari seperti 'men *develop*' warna sinar untuk fotografi. Misalnya kuning dengan biru menjadi hijau dan seterusnya. Secara lengkap dapat dilihat dari merk yang mengeluarkan.



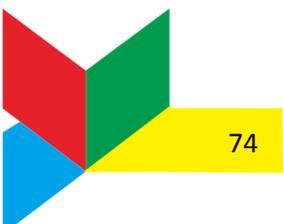
4). Akrilik (Acrylic)

Penemuan zat warna kimia semakin maju dengan akrilik; zat ini ini mempunyai cirikhas sebagai berikut: (1) warna bisa dilakukan dengan teknik pekat, (2) warna bersifat plakat artinya dapat dilakukan dengan penguasan secara tebal. (3) bahan warna dapat dicampur dengan warna lain dan menghasilkan warna baru dengan karakteristik pekat juga. (4) jika menggambar terjadi kesalahan maka dapat ditutup dengan warna yang baru sesuai dengan yang diinginkan. (5) pencampuran bahan warna dilakukan dengan pengenceran air secukupnya, dalam hal ini warna dituangkan terlebih dahulu kemudian pengenceran (jika perlu) dilakukan dengan air. Hal ini yang merupakan perbedaan utama dengan warna cat air akuarel.

Cat akrilik ini jika dilakukan dengan cara pengenceran dengan pekat atau tebal akan menghasilkan karya mirip dengan cat paoter namun dapat melakukan percampuran langsung di atas media kanvas, sehingga mirip dengan melukis di atas kanvas. Beberapa seniman mulai tertarik menggambar di atas papan, kertas maupun kanvas menggunakan bahan warna akrilik. Kelebihannya dapat dimanfaatkan secara pekat mirip cat minyak maupun secara tembus pandang atau transparan.

c. Teknik Inkonvensional atau Campuran

Kepuasan seorang seniman adalah berkarya secara kreatif; maka usaha membuat sesuatu yang baru atau lain dari pada yang lain ini menyebabkan seniman menciptakan dengan kebebasan ekspresi. Kebebasan berekspresi menuntut bebas memanfaatkan medium yang ada, termasuk menggambar dengan berbagai teknik, jenis bahan campuran atau teknik kolaboratif. Seniman berani melakukan percobaan atau penelitian laboratorium tentang warna dan teknik guna memperoleh kepuasan berekspresi. Salah satu contoh adalah teknik kolaboratif misalnya: teknik cat air diteruskan dengan teknik cat plakat. Teknik ini didahului dengan langkah





berkarya cat air, namun ketika karya dalam kondisi basah (belum jadi) kemudian diteruskan cat plakat.

Karya menggambar menggunakan cat air dengan teknik campuran (*mixed technique*) ini dapat mencaai kesamaan bentuk atau sesuai dengan obyek yang diamati? Persoalan yang harus dipahami seorang seniman ketika menggambar bentuk adalah kesamaan bentuk. Sama artinya mampu memberikan ide dan bentuk yang sama dengan objek secara objektif (kesamaan bentuk, letak dan pewarnaan).

Perkembangan teknik campuran ini tujuannya adalah mencari kemudahan, bukan untuk menemukan ketepatan; seniman memanfaatkan beberapa media agar menemukan sesuatu yang baru (identik dengan kreatif) dan mempresentasikan bentuk yang sesuai dengan objek yang diharapkan.

Jika pembelajar telah membaca maka setidaknya telah menguasai dasar-dasar menggambar bentuk atau menggambar tangan secara teoritis. Kinerja menggambar bukan karena teori yang telah dikuasai, melainkan kemampuan menggambar yang harus dikuasai agar dapat mengajarkan kepada peserta didik dengan metode pendekatan partisipatif.

Saatnya pembelajar sesering mungkin melakukan percobaan menggambar dengan berbagai teknik dan peralatan. Untuk menyempurnakan teknik ini, pembelajar harus mempelajari berbagai macam kuas dan sifatnya terutama efek kuas.

Kuas dan Efek Sapuannya

Ternyata menggambar memerlukan ketelitian, di antaranya: (a) pemilihan kertas, (b) pemilihan cat dan karakternya, (c) langkah-langkah yang rapi dan jeli. (d) memilih kuas dan mengetahui





karakter kuas, tebal dan tipisnya kuas serta daya resap kuas sangat mempengaruhi hasil gambar. Kuas juga mempunyai ukuran berdasarkan panjang pendeknya bulu kuas. Demikian pula bentuk bulat, pipih seperti kipas atau kuas tipis dan kecil.

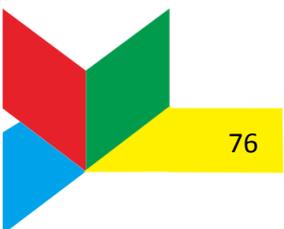
Untuk menjawab pertanyaan ini pembelajar sebaiknya mencoba dan mendiskusikan antar pembelajar modul Menggambar **Eksresi Ilustrasi**, agar temuan pengetahuan dilalui dengan praktek (pendekatan partisipasi).

Silakan mencobanya terlebih dahulu.

Terdapat berbagai macam kuas untuk melukis dan menggambar; kuas tersebut mempunyai sifat dan hasil yang berbeda ketika digunakan untuk mewarnai, kuas lukis berefek kuat seratnya ada pula yang berefek ringan atau halus. Hal ini tergantung dari bahan yang digunakan. Dalam hal ini, kuas yang dikatakan baik dapat dilihat dari ketepatan menghasilkan efek kuas dan juga keawetannya. Jadi kuas sangat penting untuk diketahui oleh para seniman ketika akan berkarya. Kuas tersebut dipilih berdasarkan tujuan efek yang akan dicapai. Secara konvensional kuas menggambar sama dengan kuas seni lukis, perbedaannya adalah kuas untuk menggambar di atas kertas dengan bahan pewarna serta jenis cat yang digunakan. Demikian pula kuas untuk mengawali dengan kuas untuk mengakhiri atau finishing. Jenis kuas ini yang menentukan hasil gambar.

Wikipedia menjelaskan cara menggunakan kuas, di antaranya:

- 1) Memilih kuas berdasarkan keperluan
Untuk keperluan melukis bisa dibedakan pada bahan untuk melukis, kuas yang digunakan untuk kertas berbeda dengan yang untuk melukis di atas kain kanvas.
- 2) Untuk melukis di atas kertas sebaiknya memilih kuas yang berbulu halus dan terasa lembut jika dipegang dengan jari, kuas ini cocok digunakan untuk bahan cat pengencer air. Cat jenis





pengencer air ini seperti, *water color*, *gouache*, cat *poster color* dan *acrylic*. Kuas dan bahan ini cocok untuk anak-anak sekolah. Kalau menggunakan kuas kasar bisa menyebabkan warna buram dan kertas berlubang.

- 3) Untuk melukis di atas kain kanvas digunakan kuas bulu kasar, dan berbulu halus untuk memberi efek-efek tertentu pada lukisan. Untuk melukis cat minyak lebih banyak memerlukan jenis kuas bulu karena teknik cat minyak lebih rumit dan juga untuk mencapai gradasi dan komposisi warna yang maksimal dapat dicapai oleh cat minyak.
- 4) Kuas lukis cepat rusak Jika Saudara menggunakan kuas lukis dalam tahap awal belajar kuas cepat rusak, hal ini karena Saudara belum tahu alur goresan kuas berbanding arah serat bulu kuas, juga dari sudut kemiringan cara menggunakan kuas berapa derajat sebaiknya saat menggunakan. Tekanan kuas pada saat menggunakan sangat berpengaruh, jika tidak sesuai akan cepat rusak juga.
- 5) Cara memilih kuas yang lurus, kuas yang benar-benar lurus dan rapi bulu kuasnya merupakan keharusan terutama kuas untuk keperluan pendetailan dan *finishing* karena pada tahap ini diperlukan akurasi tinggi, jika bengkok sedikit saja keakuratan sulit dicapai.
- 6) Caranya untuk memilih kuas yang lurus adalah, jari tangan yang satu memegang ujung batang kuas dan jari tangan yang satunya lagi memegang pangkal kuas dan memutar batang kuas. Dengan cara ini dapat diketahui lurus atau bengkok mulai dari ujung kuas (bulu kuas) sampai pangkal kuas.





Di bawah ini terdapat jenis kuas dan fungsinya:



Gambar 41 Jenis kuas berdasarkan bentuk
Sumber: <https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Brushtypes.jpg>

1). Kuas *Round*

Kuas berujung membulat mempunyai keluwesan ketika sedang menggambar, namun kesan kuas biasanya tidak tampak karena bahan atau bulu kuas tipis dan ringan sehingga menimbulkan kesan halus.



Gambar 42 Jenis Kuas berkepala Bulat
Sumber: <https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Brushtypes.jpg>

2). Kuas Flat

Kuas flat berfungsi untuk menemukan efek rata pada sapuan kuas untuk warna berbahan plakast. Kuas ini untuk gambar yang berasal dari poster.



Gambar 43 Jenis kuas pipih
Sumber: <https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Brushtypes.jpg>



3). Kuas *Bright*

Jenis kuas *bright* ini cocok untuk bahan plakat atau akrilik. Bahan warna ini bisa dikentalkan (dipekatkan) berdasarkan kebutuhan dan dengan bentuk yang melebar namun tebal lebih mudah menampilkan kesan kuas yang lebar pula.



Gambar 44 Jenis Kuas Pipih Bulat di atas
Sumber:
<https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Brushtypes.jpg>

4). Kuas Filbert



Gambar 45 Jenis Kuas Lengkung
Sumber: <https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Brushtypes.jpg>

5). Kuas *Fan*

Berguna untuk menghaluskan sapuan pada gaya lukisan dengan teknik pencampuran (*mixing*), juga untuk memberikan efek khusus dan bertekstur seperti untuk melukis rerumputan, semak dan lukisan lain yang akan terlihat acak.





Gambar 46 Jenis kuas kipas
Sumber: <https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Brushtypes.jpg>

6). Kuas *angle*

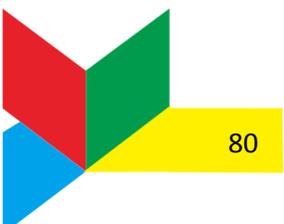
Kuas ini sering disebut dengan kuas sudut, Berguna untuk menghasilkan sapuan yang tepat pada pembuatan garis dan kurva, dengan goresan warna yang tebal atau berat.



Gambar 47 Jenis Kuas Angle (ujung meruncing).
<http://alatlukis.com/85-kuas-sudut>

7). Kuas *mop*

Kuas mop menghasilkan efek bebas, karena dengan bentuk yang membulat (pada pangkal pengikat bulu kuas berbentuk batang ini) seniman bebas memutar dan menggerakkan.





Gambar 48 Berbagai Jenis Mop
<http://alatlukis.com/85-kuas-sudut>

8). Kuas Runcing (*rigger*)

Bulu kuas runcing, sempit dengan rambut yang panjang dengan goresan sempit dan kecil. Berguna untuk melukis huruf yang halus, untuk pointing (sorotan), untuk detail (rinci), dan membuat sapuan panjang yang bersinambungan.



Gambar 49 Berbagai Jenis *Rigger*
<http://alatlukis.com/85-kuas-sudut>

Setelah memperhatikan beberapa bentuk kepala kuas dan fungsinya, sebenarnya masih terdapat variasi bentuk kepala kuas sebagai pengembangan dari bentuk di atas. Gambar berikut ini merupakan beberapa kuas yang ada di pasaran:



Gambar 50 Kuas
Karet/busa
Sumber:
www.mondosworld.com





Gambar 52 Kuas Bertubuh Mika/Plastik Keras
Sumber: www.mondosworld.com

Beberapa bentuk kuas yang terakhir sebagai produk baru ini menambah pengayaan menggambar teknik basah. Jenis kuas ini adalah *sponge brush*, kuas yang terbuat dari spons yang berfungsi untuk cabut warna dan perata warna jika dalam proses akurel terlampau basah. Tujuannya adalah untuk mempercepat proses penumpangan warna selanjutnya. Dari sekian banyak kuas sebenarnya yang dipentingkan adalah kemampuan menggambar, oleh karenanya pembahasan selanjutnya adalah bagaimana menggambar. Fokus pembahasan adalah Menggambar Bentuk dengan berbagai cara. Namun untuk meneruskan kepada



pembahasan lebih dahulu pembelajar harus memahami secara komprehensif dan berlatih menggambar terus agar ditemukan teknik dan peralatan yang sesuai dengan ide.

Beberapa teknik menggambar akan dicapai kesempurnaan sebenarnya pada kemampuan menggambarinya terlebih dahulu. Peralatan ini sebagai pembantu menguatkan dan mempercepat ekspresi berkarya. Untuk mengetahui tingkat penguasaan secara teoritis, silakan dilanjut dengan menjawab dan mendiskusikan antar teman pembelajar.

3. Menggambar Alam Benda

a. Manfaat Menggambar Bentuk dalam Pembelajaran

Apersepsi:

- 1) Ketika seseorang akan menjelaskan alamat rumahnya, dia mengambil pensil kemudian menggambar alur menuju rumah berupa peta dan denah.
- 2) Ketika seseorang akan menjelaskan struktur bentuk benda, terpaksa mengeluarkan secarik kertas dan menggambarinya.
- 3) Seorang anak kecil setiap hari dan setiap saat menggambar balon, mengapa pasti balon.
- 4) Setelah menjelaskan uraian dengan skema dan gambar bangunan terasa lega, karena seseorang paham bentuk rumah dan posisi di jalan Cik Ditiro.
- 5) Seorang dosen meminta membuat skets desain meja belajar dan hiasan vas bunga yang akan ditempatkan di atas meja tersebut.

Semua uraian di atas menunjukkan manfaat, fungsi dan peran menggambar dalam pergaulan sehari-hari. Gambar sangat dibutuhkan oleh setiap orang, karena gambar mempunyai peran dalam kehidupan komunikasi, ekspresi dan logika belajar dan bergaul. Bagi anak dan peserta didik gambar dapat memberi bayangan realistik, sehingga digunakan oleh guru untuk menjelaskan



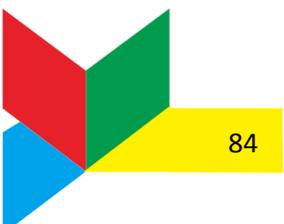


makna prinsip suatu bentuk, atau objek. Sebagai contoh: menjelaskan selendang **ulos** Batak. Seorang guru menunjukkan gambar seorang wanita mengenakan *ulos* dan pakaian adat termasuk properti dan asesori. Gambar tersebut mampu memberikan bayangan awal anak mempelajari budaya Batak.

Dalam sejarah pemahaman terhadap gambar, pada awalnya gambar merupakan tiruan dari suatu objek. Objek ditiru atau digandakan dalam bentuk yang berbeda, yaitu berupa gambar (lihat teori mimesis). Teori yang dikemukakan oleh Plato tentang mimesis tersebut menunjukkan bahwa gambar merupakan hasil peniruan sebuah objek alami: *ars imitatur naturam*. Objek alam tersebut dimudahkan untuk dicerna dalam bentuk gambar. Namun demikian proses menggambar tidak hanya mencontoh, namun menginterpretasi bentuk atau objek yang akan digambar. Proses inilah yang kemudian dijadikan patokan pengertian gambar sebagai media untuk menjelaskan objek.

Di sisi lain, dalam perkembangannya gambar berfungsi sebagai alat komunikasi kepada orang lain. Melalui gambar dan kalimat yang disertakan, orang mudah memahami penjelasan orang lain. Gambar mempunyai pengetahuan kognitif yang sangat kompleks, karena harus mampu menjelaskan ke'ruang'an sebuah objek, menjelaskan bentuk plastik, menjelaskan suasana malam hari, menjelaskan gundahnya hati. Kesemuanya ini merupakan manfaat dan fungsi menggambar. Seorang filsuf Pestalozzi menjelaskan bahwa proses menggambar adalah proses belajar secara visual, melalui menggambar seseorang akan mencurahkan segala pengetahuan yang diamati melalui mata, dipikirkan melalui proses interpretasi dan menjelaskan perspektifnya sebuah bangun.

Jika selanjutnya, gambar tersebut adalah makhluk hidup, seperti manusia dan hewan, maka gambar makhluk hidup tersebut akan menjelaskan mengapa bisa berjalan, mengapa kaki dan tangan





hanya sebatas gerak lingkarnya, dan mengapa bisa berkesan tua, atau muda. Seniman dapat mengungkapkan jenis kulit dan jenis pakaian yang dikenakan seseorang model. Oleh karenanya, menggambar diperlukan sebagai dasar melanjutkan belajar bentuk, gerakan, serta memahami karakter seseorang. Visi inilah yang nantinya memerankan gambar adalah kontemplasi pengetahuan yang ada pada seseorang. Melalui interpretasi sebuah objek, seniman sebenarnya menggunakan seluruh kemampuan dan pengetahuannya untuk memahami objek. Pengetahuan yang luas, pengetahuan yang detail dan pengetahuan yang mengembangkan logika berpikir. Kembali Pestalozzi menyarankan, bahwa seseorang belajar menggambar akan menumbuhkembangkan potensi logika, potensi ide dan menerapkan Ilmu Fisika, Mekanika, Biologi, Zoologi serta Desain.

Gagner (dalam Amstrong: 2002) menyatakan bahwa kecerdasan majemuk salah satunya dibangun melalui kecerdasan visual spasial. Kecerdasan visual spasial ini menuntut seseorang mendeteksi bentuk secepat mungkin, tidak kehilangan nuansa perspektif atau ke'ruang'an dalam menjelaskan idenya. Rose (2007:2) menjelaskan pengertian kecerdasan visual spasial, "adalah kecerdasan kemampuan berpikir secara visual dalam citra dan gambar, kecerdasan tersebut melibatkan kemampuan untuk memahami hubungan ruang dan citra visual dengan tepat". Uraian Rose ini menunjukkan menggambar merupakan proses berlatih meningkatkan kecerdasan visual spasial. Itulah sebabnya materi menggambar bentuk diletakkan sebagai dasar pengembangan pikir, rasa dan ketrampilan seseorang.

Pengembangan pikir karena selalu membuat interpretasi bentuk objek dan dinyatakan kembali berupa subjek gambar. Pengembangan rasa dilatihkan melalui pemahaman bentuk, feminin, maskulin, keras maupun lunak. Pemahaman ini dibutuhkan oleh anak yang sedang berkembang ide, gagasan, pikiran maupun perasaan.



Pengembangan diarahkan kepada kemampuan menyatakan bentuk, struktur garis menjadi bidang dan menyatakan rasa dengan warna. Kemampuan menyatakan ruang yang berprespektif dan tepat berdasarkan penglihatan (posisinya),

Kembali Amstrong menjelaskan (2002): kecerdasan visual spasial meliputi: kepekaan pada warna, garis, bentuk, ruang dan hubungan unsur tersebut, berupa: kemampuan membayangkan, mempresentasikan hasil berpikir visual dan memberi argumentasi atas pemikirannya. Kondisi ini kemudian mengangkat gambar sebagai media pendidikan nalar, rasa, kognitif dan keterampilan.

Amati: seorang anak berusia 5 tahun yang sedang menggambar; anak tersebut menggambar bukan apa yang dilihat, melainkan menggambar apa yang diingat. Proses ini tidak pernah diberi *reward* oleh seorang guru bahkan disalahkan. Sebenarnya proses ini merupakan latihan pengembangan ingatan dan menyatukan menjadi pengetahuan. Maka, seorang guru yang bijak harus memahami proses ini sebagai proses belajar menambah pengetahuan.

b. Menggambar dan Jenisnya



Gambar 54 Gambar Telanjang
(*Nude Study*) oleh Annibale Carracci
Sumber:
http://drawsketch.about.com/cs/figuredrawing/a/fig_proportion.htm

c. Menggambar Bentuk (*Still Life Drawing*)

Amatilah gambar 54 di atas!

Gambar seorang laki-laki telanjang yang dibuat oleh Annibale Carracci, seniman yang hadir abad 17.

Bagaimanakah gerakan kepala yang menoleh sampai ke belakang?

Bagaimana posisi lutut dan kaki kiri yang sedang menumpang di kaki kanan.

Seniman ini sedang belajar memotret (menggambil objek) dan menuangkan kembali dalam bentuk menggambar manusia. Menggambar manusia atau model manusia ini merupakan kelanjutan dari menggambar bentuk, dengan dasar pemahaman menggambar bentuk-bentuk secara realistik akan memudahkan menggambar model manusia. Menggambar bentuk sendiri merupakan istilah menggambar bentuk-bentuk (*still life drawing*) yang dapat dilihat oleh mata secara langsung. Bentuk tersebut secara objektif diamati dan dinyatakan sama oleh semua orang yang sedang melihat. Kata menggambar adalah usaha menerjemahkan objek yang berbentuk ke dalam gambar, atau menerjemahkan objek tiga dimensi menjadi dua dimensi. Dalam Wikipedia kata bentuk dimaksudkan adalah “satu titik temu antara ruang dan massa.” Bentuk tersebut dilihat dari sudut ilmu ukur ruang merupakan:

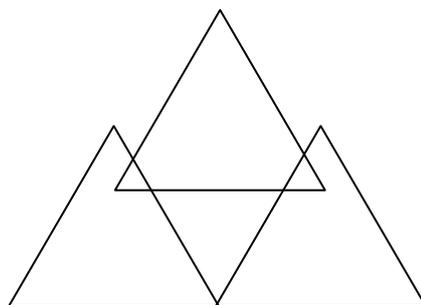
“ penjabaran geometris dari bagian semesta bidang yang ditempati oleh obyek tersebut, yaitu ditentukan oleh batas-batas terluarnya namun tidak tergantung pada lokasi (koordinat) dan orientasi (rotasi)-nya terhadap bidang semesta yang ditempati. Bentuk obyek juga tidak tergantung pada sifat-sifat spesifik seperti: warna, isi, dan bahan. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Bentuk>).

Ahli matematika dan statistik dari Inggris, David George Kendall menjelaskan bahwa *form* (bentuk): “adalah seluruh informasi geometris yang akan tidak berubah ketika parameter lokasi, skala,

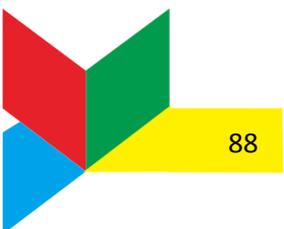


dan rotasinya diubah.” (<https://id.wikipedia.org/wiki/Bentuk>). Kemudian, jika dikaitkan dengan istilah menggambar bentuk, terdapat pengertian baru tentang menggambar bentuk, bentuk yang sederhana dan bentuk rumit. Bentuk sederhana dapat dalam teori benda geometri dasar adalah bentuk dua dimensi misalnya titik, garis, kurva, bidang (misal, persegi atau lingkaran). Bentuk padat merujuk pengertian bentuk tiga dimensi, yaitu yang mempunyai ruang, padat (solid) atau mempunyai ukuran panjang, lebar dan tinggi: seperti kubus, atau bola. Namun, kebanyakan bentuk yang ada dalam kehidupan sehari-hari adalah bentuk rumit. Misalnya bentuk pohon dan bentuk garis pantai, yang mana sangat rumit sehingga diperlukan lebih dari sekedar teori geometri untuk menganalisa. Salah satu teori yang berusaha menganalisa bentuk-bentuk rumit ini adalah teori fraktal (Kendall, D.G., 1984 dalam "Shape Manifolds, Procrustean Metrics, and Complex Projective Spaces". *Bulletin of the London Mathematical Society* **16** (2): 81–121. [doi:10.1112/blms/16.2.81](https://doi.org/10.1112/blms/16.2.81)).

Teori fraktal adalah pernyataan kesatuannya bentuk segitiga; semua segitiga jika gabung (disusun berdasarkan) dengan segitiga yang sama akan menghasilkan bentuk segi tiga. Kesatuan ini disebut sebagai kesatuan yang solid.



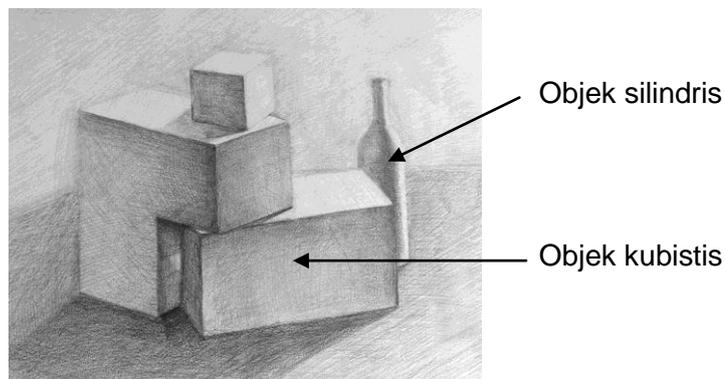
Skema 4. Berpikir Fraktal Seperti Menyusun Segitiga Menjadi Segitiga





Dari sudut visi, terdapat istilah bentuk alami dan bentuk artifisial; bentuk alami yang dimaksudkan adalah bentuk yang ada di alam seperti: tumbuh-tumbuhan, hewan dan manusia yang kejadiannya berasal dari ciptaan Tuhan. Bentuk ada yang teratur maupun tidak, namun sangat jarang berupa bentuk teratur. Bentuk alami juga dapat dikatakan bentuk yang dipengaruhi oleh cuaca atau pertumbuhan dari dalam dirinya, bentuk alami merupakan bentuk yang tumbuh dan berkembang selayaknya hidup. Sedangkan, bentuk artifisial adalah bentuk yang diciptakan manusia dengan tujuan dan makna yang diharapkan. Bentuk artifisial adalah bentuk produksi dan reproduksi, seperti: meja, kursi, mobil, rumah dan lainnya. Menggambar Bentuk sebagai karya seni dirujukkan menggambar objek alami dan objek buatan manusia. Objek alami termasuk bentuk dasar sederhana dan rumit sedangkan objek bentuk artifisial adalah objek yang diproduksi dengan tujuan praktis.

Secara wujud, bentuk objek terdapat 3 jenis: (1) objek kubistik, (2) objek silindris, dan (3) objek tidak teratur. Objek kubistik adalah objek dengan dominasi bentuk kubus atau kotak, dan *box*. Objek silindris adalah objek yang secara dominan mempunyai wujud bulat memanjang atau bulat atau lengkung. Di bawah ini terdapat bentuk kubistik dan silindris.



Gambar 54 Bentuk Artifisial
Sumber: ART@FPD: Art One and Two - Blog 10
- Pencil still life drawing

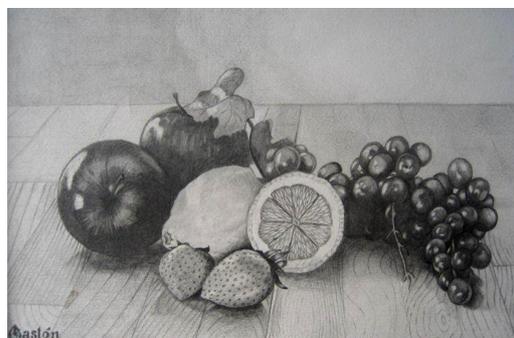




Gambar 55 Bentuk Artifisial
Sumber: *ART@FPD: Art One and Two - Blog 10 - Pencil still life drawing*



Gambar 56 Bentuk Artifisial
Sumber: *ART@FPD: Art One and Two - Blog 10 - Pencil still life drawing*



Gambar 57 Bentuk Natural
Sumber: *ART@FPD: Art One and Two - Blog 10 - Pencil still life drawing*



4. Menggambar Binatang

Ternyata setelah mempelajari teori Andrew Loomis dalam menggambar model manusia (*figure drawing*) mempunyai kesamaan dengan teknik menggambar binatang. Andrew Loomis mencoba menyetengahkan langkah awal sampai dengan akhir sama, namun objeklah yang dibedakan. Proses menentukan kertas, pensil maupun pewarnaan hampir sama, bahwa terutama untuk binatang harus lebih cepat. Ketika menggambar model manusia, relatif dapat diatur, karena manusia dapat diminta untuk berpose diam beberapa saat. Namun ketika harus menghadapi objeknya adalah binatang, maka kecepatan memahami bentuk secara komprehensif diperlukan. Disinilah faktor ingatan manusia dilatih dan hal ini sangat bagus untuk pendidikan kognitif peserta didik. Jika dilakukan dengan cepat maka manfaat dalam pendidikan adalah melatih kemampuan ingatan.

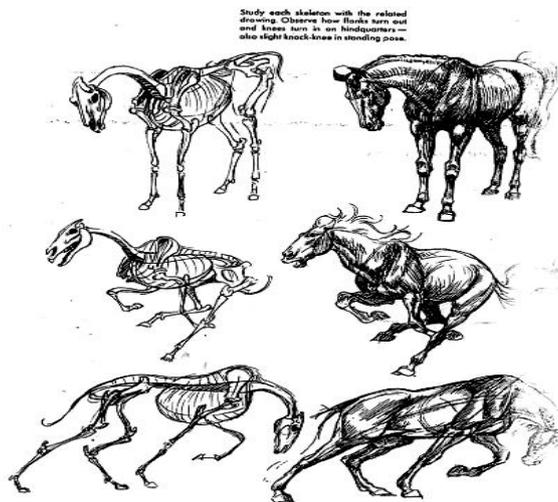
Peran menggambar model bagi pengembangan daya pikir dan daya ingat sangat dibutuhkan peserta didik agar dapat dimanfaatkan secara *transfer of value* maupun *transfer of training*. Kemampuan menangkap objek dengan cepat dan mengungkapkan dengan cepat dibutuhkan dalam menggambar binatang. Pelatihan yang harus dilakukan adalah memilih objek sederhana dengan binatang yang berjalan lambat, seperti: kerbau, sapi atau sejenisnya yang tidak bergerak cepat. Biasanya gajah dipilih karena posisi gajah besar dan mudah diamati gerak-geriknya, pengetahuan dasar tentang binatang pun sebaiknya juga diperhatikan karena dengan mengetahui anatomi plastik binatang akan memudahkan menggambar binatang secara tepat dan cepat pula.

Disarankan oleh Andrew Loomis dalam menggambar binatang adalah memilih kertas dan pensil konte, sebab materi ini mudah dihapus atau ditumpangi jika terjadi kesalahan. Oleh karenanya, tugas pertama dalam menggambar binatang ini adalah menggambar objek kerbau dari bahan kertas yang kasar dan tebal agar mudah dihapus atau ditumpangi. Tentukan komposisi terlebih dahulu kemudian pembuatan sket.





Skets binatang:



Gambar 61. Skets Binatang Oleh Andrew Loomis
Sumber: rifqirasyad.blogspot.com/2012/01/gambar-bentuk.html

5. Menggambar Model Manusia

Kata model dalam istilah Menggambar Model adalah sesuatu yang menarik perhatian, dan dijadikan fokus obyek menggambar, model ini bisa diam maupun bergerak. Obyek diam seperti posisi menggambar bentuk, namun obyek hidup, seperti: manusia, hewan serta yang mempunyai nyawa. Namun beberapa seniman dalam pustaka menjelaskan bahwa menggambar model cenderung dimaksudkan adalah sesuatu yang bergerak, bergerak adalah hidup. Lalu bagaimana dengan istilah 'mobil atau kereta yang bergerak? Apakah masuk dalam kategori menggambar model.

Pada kesempatan ini yang disebut dengan menggambar model adalah model yang hidup atau alamiah serta bukan artifisial. Namun model tersebut dibatasi pengertiannya dengan istilah obyek yang bernyawa, dengan dasar pemahaman yang bernyawa mampu bergerak dan



melakukan aktifitas. Maka, dengan melakukan aktifitas disebut ada proses gerak atau *gesture*. Selanjutnya oleh beberapa seniman kemudian dikatakan sebagai menggambar makhluk hidup atau *gesture drawing*.

Untuk belajar menggambar model pada modul ini dimaksudkan adalah menggambar makhluk hidup dalam posisi aktif, yaitu berkesan gerak (*gesture*). Menggambar model juga dimaksudkan menggambar manusia (*figure drawing*) dengan laku alamiah mengamati langkah atau gerak 'action'. Akhirnya dalam pembelajaran menggambar bentuk dinyatakan dalam tematis manusia gerak atau aksi, misalnya: menggambar posisi berdiri, mencangkul atau aksi menoleh serta melirik. Tema-tema kehidupan manusia diekspresikan berupa figur-figur manusia. Langkah menggambar model dimulai dengan mengamati obyek yang akan digambar secara langsung, dengan memperhatikan komposisi, proporsi, keseimbangan dan kesatuan perilaku manusia. Dalam Wikipedia dinyatakan, bahwa yang disebut dengan menggambar model adalah menggambar gerakan atau *gesture drawing*, sebagai berikut:

*“ A **figure drawing** is a drawing of the human form in any of its various shapes and postures using any of the drawing media. The term can also refer to the act of producing such a drawing. The degree of representation may be from highly detailed, anatomically correct renderings to loose and expressive sketches. A "life drawing" is a drawing of the human figure from observation of a live model. A figure drawing may be a composed work of art or a figure study done in preparation for a more finished work such as a painting.^[1] Figure drawing is arguably the most difficult subject an artist commonly encounters, and entire courses are dedicated to the subject. The human figure is one of the most enduring themes in the visual arts, and the human figure can be the basis of portraiture, illustration, sculpture, medical illustration, and other fields.”* (https://en.wikipedia.org/wiki/Figure_drawing).

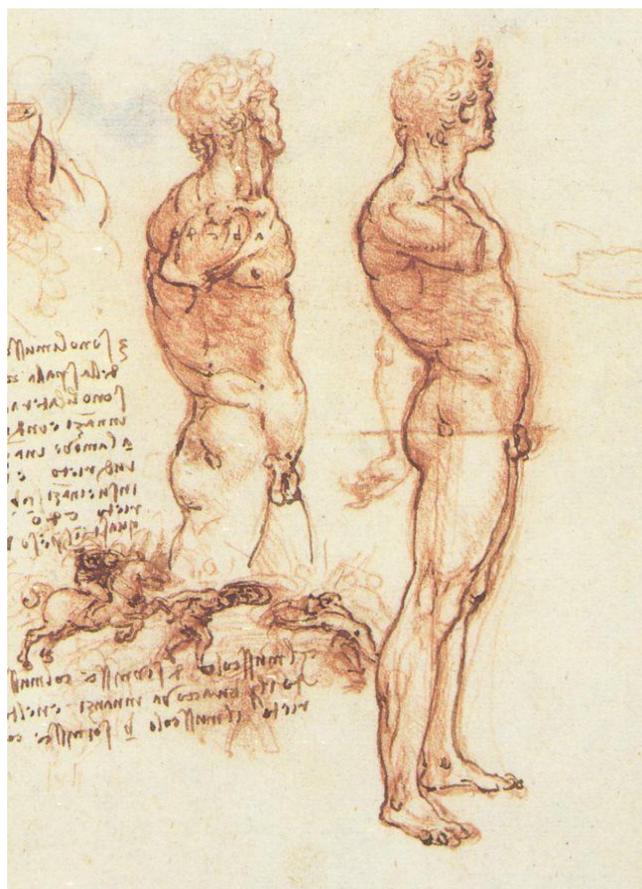




Mengawali perbincangan menggambar model ini disampaikan untaiian menggambar model dengan mendahulukan gambar manusia, kemudian dengan binatang dan diakhiri dengan menggambar tematik. Menggambar tematik sebagai pengakhiran perbincangan menggambar model, yaitu pembelajar diharapkan dapat memancing mengembangkan diri menjadi: Seni Lukis atau Ilustrasi.

Menggambar manusia disebut menggambar model manusia; dikatakan menggambar model karena kata model terkait dengan 'mode' sesuatu yang diamati sesaat. Menggambar model adalah menggambar obyek manusia, atau menggambar model manusia disingkat menjadi menggambar model atau menggambar manusia.

Amati gambar di bawah ini, karya Leonardo da Vinci



Gambar 58 Studi Anatomi Manusia, karya Leonardo da Vinci
https://en.wikipedia.org/wiki/Figure_drawing



Kehidupan seni pada abad 17 sangat tergantung oleh 'Seni Akademi' yang patuh dengan peraturan dan kesepakatan bersama. Seni Akademi ini menuntut pesertanya untuk menghasilkan karya-karya yang realistik, jika perlu naturalistik, sehingga keterampilan teknik berkarya tinggi. Tuntutan ini menyebabkan seseorang yang akan menggambar model harus menguasai ilmu dasarnya seperti Anatomi plastis. Pengetahuan ini untuk melihat posisi tubuh secara proporsional. Demikian pula ilmu perspektif, diharapkan mampu mendorong mengungkapkan gagasannya. Seni akademi mempunyai kesatuan lembaga yang bertugas mengevaluasi dan menilai dengan memberikan keputusan kelayakan sebuah karya seni dipamerkan dan mendapat penghargaan penuh dari lembaga ini. *The French Salon* pada saat itu merekomendasikan menggambar dengan crayon konte Conté yang monokromatis. Crayon berbentuk stick sehingga mudah menggunakannya. Dikatakan dalam wikipedia, bahwa medium berkarya yang digemari pelukis: *"which are sticks of wax, oil and pigment, combined with specially formulated paper. Erasure was not permitted; instead, the artist was expected to describe the figure in light strokes before making darker, more visible marks."* (https://en.wikipedia.org/wiki/Figure_drawing).



Gambar 59 *Sitting woman*, drawing in black crayon, school of Rembrandt (abad 17)

Sumber:

https://en.wikipedia.org/wiki/Figure_drawing

Dalam perkembangan mutakhir teknik konte atau arang batangan sudah dikemas lebih bagus, yaitu dengan menghaluskan serbuk arang. Lagi pula, teknik tersebut supaya kelekatan pada kertas kuat juga telah disediakan kertas bertekstur kasar. Tujuan kertas jenis ini agar mudah menyerap unsur pewarna menyerap dan menempel pada kertas. Untuk penguatan molekul arang dan juga pengawetan sudah disediakan fixatif. Fixatif adalah sejenis cairan yang mengandung anti borax sehingga kertas gambar tidak dimakan rayap atau binatang penyengat.

Seiring dengan arang batangan juga telah berkembang pensil warna yang berbahan *graphite*. Pensil ini juga mudah digunakan; ketika mengalami kesalahan goresan awal bekas garis yang tidak difungsikan untuk bentuk dapat dihapus dengan mudah (mudah juga dimaksudkan



telah diproduksi dalam berbagai ukuran ketebalan, kelunakan serta kekerasannya- lihat contoh pensil dari 9B (*very soft*) sampai 1B (*medium soft*), dan dari 1H (*medium hard*) sampai 9 H (*very hard*). Demikian pula untuk arang batangan.

D. Aktivitas Pembelajaran

Aktivitas pembelajaran dalam kegiatan modul ini lebih menekankan kemandirian pembelajar sehingga sangat diperlukan keaktifan dalam beraktivitas baik secara personal maupun kelompok. Selain itu juga dibutuhkan kedisiplinan, pemahaman berpikir kritis, minat, dan kemampuan sendiri. Dalam aktivitas pembelajaran digunakan pendekatan ataupun metode yang bervariasi, tetapi karena pembelajaran yang dilakukan adalah pembelajaran seni maka sangat diperlukan juga pendekatan estetik.

Integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran pada setiap mata pelajaran selalu dikaitkan dengan norma atau nilai-nilai perilaku peserta, yang akan terrefleksikan dalam kehidupan sehari-hari. Penanaman nilai-nilai pendidikan karakter tidak hanya pada ranah kognitif, tetapi menyentuh pada internalisasi, dan pengamalan nyata dalam kehidupan peserta didik di lingkungan sekolah sampai pada lingkungan masyarakat.

Serangkaian kegiatan belajar yang dapat Saudara lakukan untuk memantapkan pengetahuan, keterampilan, serta aspek pendidikan karakter yang terkait dengan uraian materi pada kegiatan pembelajaran ini.

1. Pada tahap pertama, Saudara dapat membaca uraian materi gambar estetik atau membaca teks secara cepat dan menyeluruh untuk memperoleh gambaran umum materi, serta mengamati gambar-gambar gambar estetik pada modul ini.
2. Berikutnya Saudara dianjurkan untuk membaca kembali materi secara berurutan. Hal ini perlu dilakukan untuk menghindari keterlewatan materi dalam bahasan kegiatan pembelajaran ini.
3. Fokuslah pada materi ataupun sub materi yang ingin dipelajari.
4. Baca baik-baik informasinya dan cobalah untuk dipahami secara mandiri



sesuai dengan bahasan materinya.

5. Latihkan secara personal atau berkelompok materi praktek dan sesuaikanlah dengan prosedur yang ada di modul. Ulangi latihan tersebut sampai Saudara terampil sesuai tingkat pencapaian yang ditentukan dalam modul.
6. Setelah semua materi Saudara pahami, lakukan aktivitas pembelajaran dengan mengerjakan lembar kerja berikut.

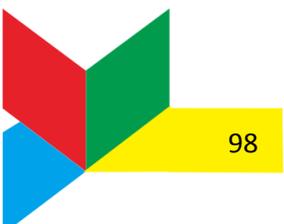
Lembar Kerja 2. **Prosedur menggambar binatang**

Tujuan:

Melalui latihan-latihan Saudara diharapkan mampu mermbuat gambar binatang dengan memperhatikan kemandirian, kedisiplinan, menghargai perbedaan pendaat serta memiliki kemauan kuat untuk lebih kreatif.

Langkah Kerja:

- a. Persiapkanlah alat dan bahan untuk kerja kreatif dengan semangat kerjasama, disiplin, saling menghargai, dan menjaga keaktifan berkomunikasi dengan sesama peserta maupun fasilitator.
- b. Pelajarilah lembar kerja rencana kerja kreatif tentang prosedur menggambar binatang
- c. Baca kembali uraian materi, lakukanlah studi referensi lainnya yang mendukung dan observasi baik secara langsung atau berdasar pengalaman kemudian diskusikan dengan sesama peserta untuk mendapatkan pemahaman dan teknik tertentu dalam memvisualkannya.
- d. Isilah lembar kerja rencana prosedur menggambar binatang, untuk mendapatkan hasil ang optimal, memiliki nilai artistik pada karya dan proses kerja yang cermat dan teliti.





Lembar Kerja Rencana membuat prosedur menggambar binatang

No.	Aspek Perencanaan	Aspek Visualisasi dan Proses Kerja
1.	Media/alat dan bahan yang digunakan	Alat:
		Bahan:
2.	Teknik yang digunakan	<div style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 100%;"></div>
3.	Langkah kerja	1.
		2
		3
		4
		5
		dst

7. Dalam kegiatan diklat tatap muka penuh, Lembar Kerja 02 ini Saudara kerjakan di dalam kelas pelatihan dengan dipandu oleh fasilitator. Dalam kegiatan diklat tatap muka **In-On-In**, Lembar Kerja 02 ini Saudara kerjakan pada saat **on the job training (On)** secara mandiri sesuai langkah kerja yang diberikan dan diserahkan serta dipresentasikan di hadapan fasilitator saat **in service learning 2 (In-2)** sebagai bukti hasil kerja.

Pembelajaran yang berfungsi untuk membangkitkan rasa ingin tahu, minat, dan perhatian Saudara tentang suatu tema atau topik pembelajaran akan menginspirasi saudara untuk aktif belajar, serta mendiagnosis atau mencari tahu kesulitan yang akan dihadapinya. Hal ini dilakukan dengan cara menstrukturkan tugas-tugas dan menunjukkan sikap, keterampilan, dan pemahaman atas substansi pembelajaran yang diberikan.





E. Latihan / Kasus / Tugas

1. Membuat gambar alam benda
2. Membuat gambar binatang
3. Membuat gambar manusia

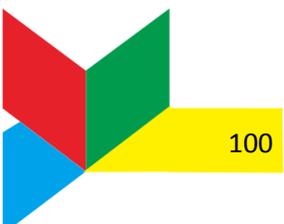
F. Rangkuman

Tuntutan ‘menggambar’ adalah menciptakan kesamaan bentuk dan wujud dengan proses presentasi atau menghadirkan kembali bentuk yang dilihat dan diamati. Melukis adalah membayangkan bentuk; proses melukis adalah membayangkan bentuk itu hadir dengan melakukan imajinasi serta proses interpretasi dan melalui representasi hadirnya gambar yang disebut dengan seni lukis

Pengertian menggambar selalu berkembang sehingga banyak istilah yang menjebak arti menggambar. Istilah ini perlu diluruskan sehingga orang mampu memahami fungsi, peran dan jenis gambar. Di atas secara implisit telah dijelaskan kerangka pembagian karya seni rupa dua dimensi dengan pemahaman yang khas yang menunjukkan kedudukan menggambar dan melukis. Contoh istilah gambar di atas sering tidak konsisten dengan hukum bahasa (D-M, diterangkan, menerangkan). Sehingga terjadi salah paham dalam memberi arti.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Modul ini merupakan salah satu sarana ataupun media belajar yang paling sederhana dan dapat dijadikan sebagai acuan belajar tentang gambar estetik. Kesederhanaan modul ini diharapkan dapat merangsang dan merefleksikan spirit untuk lebih banyak lagi melakukan latihan-latihan menggambar estetik. Dalam latihan yang dilakukan dengan berbagai media yang paling sederhana sampai dengan media yang proporsional.





Materi tentang gambar estetik dapat dipahami jika kita banyak melihat, mengenal dan memiliki perbendaharaan visual karya-karya seni. Selanjutnya perlu banyak membaca referensi sejarah seni, teori seni maupun apresiasi seni. Dalam kegiatan pembelajaran ini hanya berisi pengetahuan tentang gambar estetik. Dengan demikian diharapkan setelah melakukan latihan-latihan dan mengerjakan lembar kerja berdasarkan modul ini, selanjutnya dapat melakukan latihan-latihan berikutnya dengan cara-cara yang lebih variatif.

Agar hasil pelatihan ini dapat memberikan dampak yang bermakna terhadap peningkatan mutu pendidikan, perlu diadakan usaha-usaha nyata pasca pelatihan yang dituangkan dalam program tindak lanjut dengan kata lain, program tindak lanjut merupakan bentuk komitmen dari para *stakeholder* untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang tertuang dalam program tindak lanjut tersebut

Setelah mempelajari modul ini, Saudara diharapkan dapat melaksanakan program tindak lanjut di sekolah masing-masing. Program Tindak Lanjut, merupakan bentuk program yang bersifat rinci, sistimatis, sederhana dan operasional, ditulis dalam bentuk metrik yang terdiri dari komponen tujuan, jenis-jenis kegiatan, sumber daya yang mendukung kegiatan, indikator keberhasilan sebagai alat kontrol atau evaluasi serta jadwal kegiatan.

Peningkatan mutu pendidikan harus dilakukan oleh semua pihak secara berkesinambungan. Peran kepala sekolah, guru, dan pengawas sangat penting karena mereka yang akan berperan secara langsung dalam upaya peningkatan mutu pendidikan di wilayah yang menjadi tanggungjawab mereka.



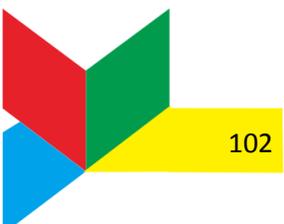


Pada kesempatan ini Saudara dari masing-masing sekolah, baik guru maupun kepala sekolah diharapkan untuk berpartisipasi aktif dalam pembuatan program tindak lanjut. Perlu diingat bahwa hasil implementasi program tindak lanjut yang berupa tagihan-tagihan akan memengaruhi kompetensi Saudara

Rencana Tindak Lanjut pelatihan adalah setiap upaya atau kegiatan yang dilakukan oleh peserta diklat setelah kegiatan pelatihan selesai. Rencana Tindak Lanjut hendaknya dibuat secara spesifik dan realistis sesuai dengan tanggung jawabnya.

Dalam menyusun Rencana Tindak Lanjut, pada umumnya akan mencakup hal-hal sebagai berikut.

1. "Apa", yaitu menyangkut jenis kegiatan yang akan dilakukan di tempat kerjanya.
2. "Bagaimana", yaitu cara atau langkah-langkah yang harus ditempuh sehingga kegiatan yang direncanakan terlaksana dengan baik dan benar.
3. "Siapa", yaitu menyebutkan pihak terkait (*stakeholder*) siapa saja yang harus dan perlu dilibatkan dalam melakukan kegiatan tindak lanjut; masyarakat, staf yang lain atau pimpinan lembaga.
4. "Kapan", yaitu menjelaskan dan menguraikan tentang batasan waktu kapan akan dimulai dan kapan akan berakhir.
5. "Di mana", yaitu menyebutkan di mana kegiatan tersebut akan dilakukan. Apakah akan dilakukan di lapangan dengan widyaiswara dan perangkat lembaga lainnya atautkah akan dilakukan di tempat kerjanya atau di unit kerjanya sendiri, di unit yang lain atau akan diterapkan di luar lembaga lain yang terlibat di dalamnya.





Berdasarkan Rencana Tindak Lanjut yang telah disusun sebagaimana telah diuraikan di atas, maka akan dengan mudah pihak yang bertanggung jawab terhadap program pelatihan dapat mengetahui keluaran dan hasil serta dampak pelatihan.

Dengan demikian, jelas bahwa tanggung jawab dampak pelatihan tidak hanya ada di pundak fasilitator atau penyelenggara pelatihan. Hal yang paling penting adalah komitmen dan dukungan dari semua pihak, khususnya pimpinan lembaga atau instansi pengirim sehingga pengetahuan dan keterampilan" yang didapat selama pelatihan bisa diterapkan sesuai dengan situasi dan kondisi setempat.

H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus

1. Membuat gambar alam benda

Untuk membuat gambar alam benda Saudara harus memperhatikan tentang prinsip-prinsip menggambar yang dijelaskan dalam uraian materi.

Hal-hal yang penting diperhatikan adalah:

- a. Ketepatan bentuk
- b. Proporsi
- c. Volume/gelap terang, dan
- d. Plastisitas

2. Membuat gambar binatang

Untuk membuat gambar binatang Saudara harus memperhatikan tentang prinsip-prinsip menggambar binatang yang dijelaskan dalam uraian materi. Hal-hal yang penting diperhatikan adalah:

- a. Anatomi binatang
- b. Proporsi
- c. Volume/gelap terang, dan
- d. Karakter objek/Plastisitas

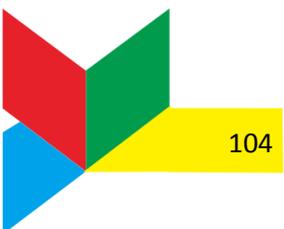




3. Membuat gambar manusia

Untuk membuat gambar manusia Saudara harus memperhatikan tentang prinsip-prinsip menggambar manusia yang dijelaskan dalam uraian materi. Hal-hal yang penting diperhatikan adalah:

- a. Anatomi manusia
- b. Proporsi
- c. Volume/gelap terang, dan
- d. Karakter objek/Plastisitas





KEGIATAN PEMBELAJARAN 3

GAMBAR PEMANDANGAN DAN SUASANA

A. Tujuan

Setelah mempelajari uraian materi pada kegiatan pembelajaran 3 baik yang bersifat pengetahuan maupun keterampilan, Saudara diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menggambar pemandangan dan suasana dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.

B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran 3 ini, Saudara diharapkan mampu menggambar pemandangan dan suasana yang ditandai dengan kecakapan dalam:

1. membuat gambar pemandangan dan suasana dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, dan terbuka terhadap kritik dan saran.
2. membuat gambar imajinasi dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, dan terbuka terhadap kritik dan saran.

C. Uraian Materi

1. Menggambar Pemandangan Dan Suasana

Menggambar pemandangan dianggap perlu dalam keseluruhan belajar menggambar, karena dengan menggambar pemandangan dan suasana pesertadidik akan mampu memahami situasi. Situasi yang diharapkan adalah situasi yang luas karena harus mengamati objek secara luas, padahal yang harus digambar tidak semua. Di samping itu, peserta didik harus memilih objek dengan ketentuan 'estetik'. Prosedur memilih adalah langkah yang dianggap mampu memilih situasi yang luas dan

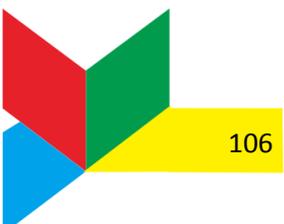


mementingkan yang tepat; secara filsafat merupakan pelatihan menentukan permasalahan.

Menggambar pemandangan merupakan proses objektivikasi pasif, artinya Saudara tinggal memilih hal-hal yang dianggap sudah ada. Menggambar situasi hampir sama dengan menggambar pemandangan, namun menggambar suasana adalah memilih 'moment' bergerak dan yang menyentuh perasaan pesertadidik. Kemungkinan suasana ini adalah peristiwa yang ada di pasar, keramaian toko, atau pertunjukkan. Peserta didik diminta memilih dari sekian peristiwa yang bersifat bergerak dan menarik. 'Menarik' bagi peserta didik belum tentu menarik bagi guru atau orang lain. Namun kesemuanya ini harus dipertanggungjawabkan dalam hasil akhir menggambar. Seorang tokoh filsafat Pestalozzi mengatakan bahwa melalui pelajaran menggambar suasana seseorang akan dilatih memahami orang lain: yang duka, yang senang dan yang membenci. Orang-orang tidak mengenal perangai dan perilaku, karena dalam situasi tersebut dilakukan tidak sengaja atau tidak diketahuinya. Objek tersebut berjalan apa adanya seperti situasi yang netral. Namun bagi seniman atau peserta didik yang sedang mengobjektifikasi akan memotret situasi tersebut.

Pengertian sejenis ini jarang dipahami oleh beberapa guru, dan dianggap menggambar adalah sesuatu yang biasa, karena dapat mencontoh gambar pemandangan yang ada. Padahal tujuan utama menggambar pemandangan maupun menggambar suasana dalam pendidikan adalah pelatihan:

- a. Mengamati objek luas menjadi objek kecil; dampak yang diinginkan adalah melatih memilih objek yang tepat berdasarkan 'nilai estetik' namun dipahami sama 'estetik' bagi orang lain.
- b. Menampilkan kemampuan berpikir dan merasakan situasi yang dianggap 'genting' yang mampu dijadikan subjek karya menggambar. Namun, proses menggambar tersebut dapat dipahami dengan perasaan yang sama dari orang yang mengapresiasi.



- 
- c. Mampu menunjukkan peristiwa yang menyentuh perasaan orang lain melalui representasi gambar yang dihasilkan.
 - d. Mampu mengemukakan ilmu yang lain, seperti perspektif, anatomi plastik dan ilmu gerak (kinesiologi).
 - e. Melatih kepekaan terhadap situasi dan pemandangan yang dianggap perlu diangkat sebagai bahan diskusi, para seniman masa 'Revolusi Perjuangan Kemerdekaan' yang dilukis oleh S Sudjojono sampai sekarang menjadi gambaran pemahaman sejarah bagi orang lain. Gambar tersebut mampu menumbuhkan imajinasi bagi yang melihat.

Akhirnya menggambar pemandangan dan menggambar situasi ini harus dilatihkan kepada peserta didik, baik melalui proses pembelajaran langsung maupun tidak langsung. Menggambar langsung yang dimaksud adalah peserta didik dibawa langsung melihat situasi dan kondisi, dan pada saat itu pula peserta didik harus menggambar. Guru yang bijaksana selalu memancing pengetahuan peserta didik untuk dimunculkan dalam diskusi tentang pemilihan objek. Sebab peristiwa objektifikasi yang dilakukan peserta didik membutuhkan pengetahuan '*parrat*' yaitu mengetahui komprehensif yang secara serentak mampu berperan bersama seluruh pengetahuan yang dipunyai. Demikian pula ketika proses berjalan, peserta didik akan mengungkapkan pikiran dan perasaan pada waktu melihat objek, dan proses objektifikasi tersebut memerlukan pengumpulan ilmu secara kolaboratif dan pragmatis.

Kondisi semacam ini jika dilatihkan kepada peserta didik akan meningkatkan rasa percaya diri dan pelatihan toleransi sosial. Ketika peserta didik akan memilih objek, akan dimunculkan kemampuan *parrat* tersebut, karena dalam proses pemilihan objek oleh peserta didik akan diminta merasakan suasana. Sebagai contoh ketika harus menentukan objek luas dan keramaian perayaan 'Hari Kemerdekaan', oleh seorang peserta didik akan mengemukakan pentingnya memelihara lingkungan hidupnya melalui kerja bakti. Dwimaryanto (2015) menjelaskan kegiatan menggambar pemandangan dapat dijadikan sebagai pelajaran 'cinta

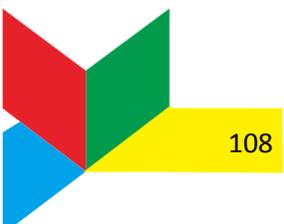


lingkungan' karena seni mempunyai sifat 'echo system' terhadap lingkungan sekitar. Melalui seni peserta didik peka terhadap hal-hal yang berhubungan dengan lingkungan.

Kondisi inilah yang diangkat sebagai kondisi 'genting' dan mampu diangkat sebagai kondisi yang harus diungkapkan. 'Menggambar Peristiwa Kebakaran' peserta didik akan mengingat situasi yang pernah dialami, ini juga merupakan pelatihan mengungkapkan memori masa. Dengan demikian pelatihan menggambar bentuk pemandangan dan menggambar bentuk situasi mempunyai dampak positif yang akan mengubah perilaku negatif.

a. Gambar Imajiner

Sebelum memulai menggambar imajinasi silakan melihat dan mengamati gambar 60 Gambar ini menunjukkan imajinasi seorang seniman yang mengutarakan bayangan tentang: 'wajah seorang raksasa dengan gigi runcing, rambut tidak teratur dengan jari-jari yang mendampingi kepala serta mirip berada di dataran berbatu bulat. Seolah terdapat jembatan, jika akan masuk mulut raksasa harus melalui jembatan. Di atas jembatan terdapat mobil berwarna merah dan ditumpangi makhluk hidup imajinatif pula. Secara keseluruhan mirip dengan ilustrasi *disney land*. Situasi ini mirip pada masa Romantisme di Eropa pada abad 17 yang disebut dengan *Fantastic Art*. Gambar 60 di bawah, terdapat salah satu bentuk karya *Fantastic Art* yang dibuat oleh Boris Valejo. Ide tersebut berangkat dari kemampuan menggambar manusia dan dikembangkan dengan menggambar situasi dan akhirnya melalui teknik cat minyak dihasilkan gambar seperti gambar di bawah.





Gambar 60 Contoh Menggambar Imajinatif
Sumber:
<http://bahanbelajarsekolah.blogspot.co.id/2015/01/jenis-jenis-pensil-untuk-menggambar.html>



Gambar 61 Contoh Fantastic Art karya Boris Vallejo
Sumber: Adi Kusriyanto, & Made Arini, 2002 dalam CD Penyerta

Kata imajinasi dari bahasa Inggris *imagination*;

“ Imagination is the ability to conceive (think about) a concept solely within the mind, and not by observation or interaction with anything physical. It is the driving force behind all human advancement, because it allows humans to think of things that do not exist, at least not at the time they are imagined.

To imagine is to think of something that could happen, or something that can never happen; something you wish were true, or something that you can make come true.”

http://www.answers.com/Q/What_is_imagination



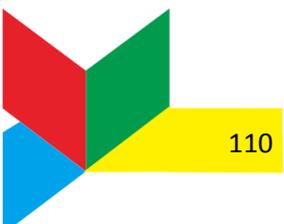


Kata imajinasi dapat diidentifikasi (1) berupa pikiran yang hadir pada seseorang dengan membayangkan sesuatu menjadi objek yang beraneka ragam. (2) sebuah bayangan yang hadir ketika mendapat stimulus (rangsangan) gambar yang sama peristiwa atau bahkan bertentangan. (3) sebuah gambar yang sama sekali tidak pernah dibayangkan tiba-tiba muncul, oleh karenanya dapat dikatakan sebagai mimpi di siang bolong (*day dream*).

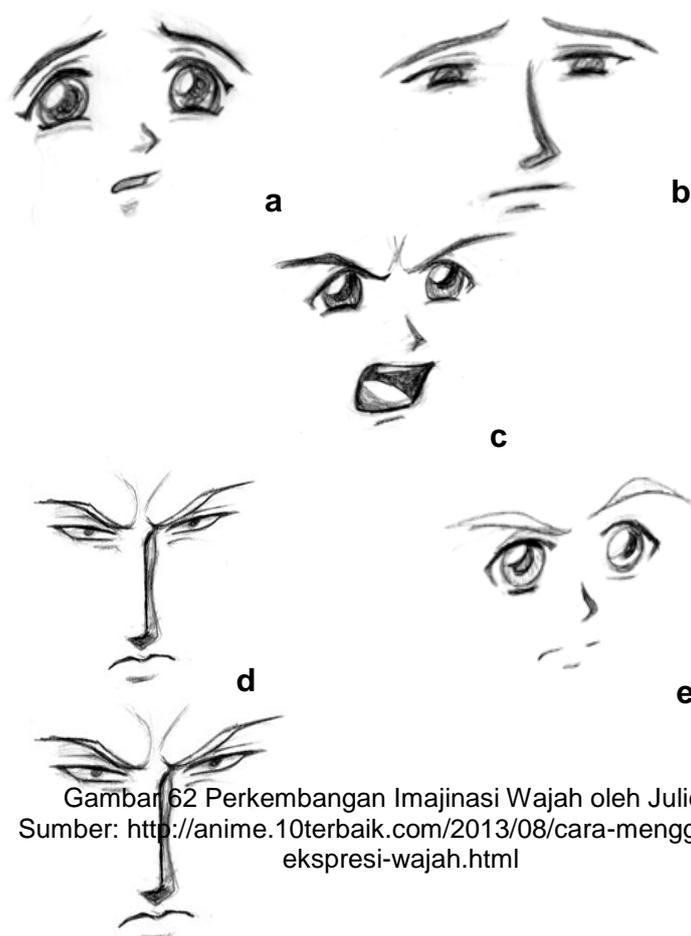
Contoh sebuah kotak (*box*) sabun. Jika seseorang mempunyai khayalan (*imagination*) sebuah rumah, kotak dimodifikasi menjadi desain paket rumah seperti diinginkan.

Menggambar imajinasi berarti membayangkan objek menjadi barang terapan atau pikiran yang abstrak dihasilkan melalui imajinasi seseorang. Pengertian menggambar imajinasi atau bayangan, adalah menggambar khayal berasal dari suatu yang nyata. Inspirasi atau objek pertama masuk dalam bayangan seseorang menemukan gambaran bentuk; bentuk atau objek untuk menstimulasi bentuk baru.

Keterampilan yang harus dipunyai oleh seseorang yang akan menggambar imajinasi adalah menggambar bentuk, menggambar model manusia atau binatang dan dikembangkan dengan menggambar situasi. Di samping itu pemahaman tentang anatomi dan perpektif harus dimunculkan atau dikuasai. Kesemua keterampilan menggambar untuk mengembangkan karya baru dan dapat memberi inspirasi lain dalam bentuk karya nyata. Seorang pendidik dapat melakukan pengembangan bentuk dengan membayangkan sesuatu yang lain, sehingga mendapatkan bentuk baru, apakah pada wajah, kaki, tangan. Bentuk ini seperti dalam ide Marchel Duncham dengan surealismenya.



Jullie Delon menyarankan langkah sebagai berikut:



Gambar 62 Perkembangan Imajinasi Wajah oleh Julie Delion.
Sumber: <http://anime.10terbaik.com/2013/08/cara-menggambar-ekspresi-wajah.html>

Menggambar ekspresi wajah dimulai dengan membuat sketsa wajah, kemudian difokuskan pada ekspresi mata, hidung, dan dilengkapi dengan alis. Jika memungkinkan disertai dengan bulu mata. Kemudian dilanjutkan dengan posisi mulut. Gambar 64: a, b, c, d, e merupakan beberapa contoh ekspresi wajah.

D. Aktivitas Pembelajaran

Aktivitas pembelajaran dalam kegiatan modul ini lebih menekankan kemandirian pembelajar sehingga sangat diperlukan keaktifan dalam beraktivitas baik secara personal maupun kelompok. Selain itu juga dibutuhkan kedisiplinan, pemahaman berpikir kritis, minat, dan kemampuan sendiri. Dalam aktivitas pembelajaran digunakan pendekatan ataupun



metode yang bervariasi, tetapi karena pembelajaran yang dilakukan adalah pembelajaran seni maka sangat diperlukan juga pendekatan estetik.

Integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran pada setiap mata pelajaran selalu dikaitkan dengan norma atau nilai-nilai perilaku peserta, yang akan terrefleksikan dalam kehidupan sehari-hari. Penanaman nilai-nilai pendidikan karakter tidak hanya pada ranah kognitif, tetapi menyentuh pada internalisasi, dan pengamalan nyata dalam kehidupan peserta didik di lingkungan sekolah sampai pada lingkungan masyarakat.

Serangkaian kegiatan belajar yang dapat Saudara lakukan untuk memantapkan pengetahuan, keterampilan, serta aspek pendidikan karakter yang terkait dengan uraian materi pada kegiatan pembelajaran ini.

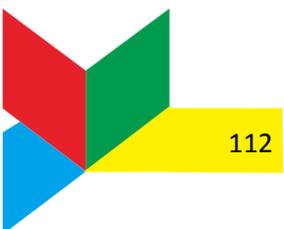
1. Pada tahap pertama, Saudara dapat membaca uraian materi menggambar pemandangan dan suasana atau membaca teks secara cepat dan menyeluruh untuk memperoleh gambaran umum materi, serta mengamati gambar-gambar pemandangan dan suasana pada modul ini.
2. Berikutnya Saudara dianjurkan untuk membaca kembali materi secara berurutan. Hal ini perlu dilakukan untuk menghindari keterlewatan materi dalam bahasan kegiatan pembelajaran ini.
3. Fokuslah pada materi ataupun sub materi yang ingin dipelajari.
4. Baca baik-baik informasinya dan cobalah untuk dipahami secara mandiri sesuai dengan bahasan materinya.
5. Latihlah secara personal atau berkelompok materi praktek dan sesuaikanlah dengan prosedur yang ada di modul. Ulangi latihan tersebut sampai Saudara terampil sesuai tingkat pencapaian yang ditentukan dalam modul.
6. Setelah semua materi Saudara pahami, lakukan aktivitas pembelajaran dengan mengerjakan lembar kerja berikut.

Lembar Kerja 3.

Prosedur menggambar pemandangan dan suasana

Tujuan:

Melalui latihan-latihan secara kontinyu Saudara diharapkan mampu





menggambar pemandangan dan suasana dengan memperhatikan kemandirian, kedisiplinan, menghargai perbedaan pendaat serta memiliki kemauan kuat untuk lebih kreatif.

Langkah Kerja:

- a. Persiapkanlah alat dan bahan untuk kerja kreatif dengan semangat kerjasama, disiplin, saling menghargai, dan menjaga keaktifan berkomunikasi dengan sesama peserta maupun fasilitator.
- b. Pelajarilah lembar kerja rencana kerja tentang menggambar pemandangan dan suasana
- c. Baca kembali uraian materi, lakukanlah studi referensi lainnya yang mendukung dan observasi baik secara langsung atau berdasar pengalaman kemudian diskusikan dengan sesama peserta untuk mendapatkan pemahaman dan teknik tertentu dalam memvisualkannya.
- d. Isilah lembar kerja rencana menggambar pemandangan dan suasana, untuk mendapatkan hasil yang optimal, memiliki nilai artistik pada karya dan proses kerja yang cermat dan teliti.

Lembar Kerja Rencana menggambar pemandangan dan suasana

No.	Aspek Perencanaan	Aspek Visualisasi dan Proses Kerja
1.	Media/alat dan bahan yang digunakan	Alat:
		Bahan:
2.	Teknik yang digunakan	<div style="border: 1px solid black; height: 60px; width: 100%;"></div>
3.	Langkah kerja	1.
		2
		3
		4
		5
		dst





7. Dalam kegiatan diklat tatap muka penuh, Lembar Kerja 02 ini Saudara kerjakan di dalam kelas pelatihan dengan dipandu oleh fasilitator. Dalam kegiatan diklat tatap muka **In-On-In**, Lembar Kerja 02 ini Saudara kerjakan pada saat **on the job training (On)** secara mandiri sesuai langkah kerja yang diberikan dan diserahkan serta dipresentasikan di hadapan fasilitator saat **in service learning 2 (In-2)** sebagai bukti hasil kerja.

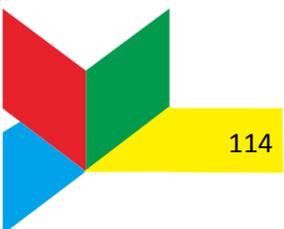
Pembelajaran yang berfungsi untuk membangkitkan rasa ingin tahu, minat, dan perhatian Saudara tentang suatu tema atau topik pembelajaran akan menginspirasi saudara untuk aktif belajar, serta mendiagnosis atau mencari tahu kesulitan yang akan dihadapinya. Hal ini dilakukan dengan cara menstrukturkan tugas-tugas dan menunjukkan sikap, keterampilan, dan pemahaman atas substansi pembelajaran yang diberikan.

E. Latihan / Kasus / Tugas

1. Membuat gambar pemandangan dengan suasana pedesaan
2. Membuat gambar imajiner tentang berlibur di pantai

F. Rangkuman

Menggambar pemandangan merupakan proses objektivikasi pasif, artinya Saudara tinggal memilih hal-hal yang dianggap sudah ada. Menggambar situasi hampir sama dengan menggambar pemandangan, namun menggambar suasana adalah memilih 'moment' bergerak dan yang menyentuh perasaan peserta didik. Kemungkinan suasana ini adalah peristiwa yang ada di pasar, keramaian toko, atau pertunjukkan. Peserta didik diminta memilih dari sekian peristiwa yang bersifat bergerak dan menarik. 'Menarik' bagi pesertadidik belum tentu menarik bagi guru atau orang lain. Namun kesemuanya ini harus dipertanggungjawabkan dalam hasil akhir menggambar. Seorang tokoh filsafat Pestalozi mengatakan bahwa melalui pelajaran menggambar suasana seseorang akan dilatih memahami orang lain: yang duka, yang senang dan yang membenci.





Orang-orang tidak mengenal perangai dan perilaku, karena dalam situasi tersebut dilakukan tidak sengaja atau tidak diketahuinya. Objek tersebut berjalan apa adanya seperti situasi yang netral. Namun bagi seniman atau pesertadidik yang sedang mengobjektifikasi akan memotret situasi tersebut.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Modul ini merupakan salah satu sarana ataupun media belajar yang paling sederhana dan dapat dijadikan sebagai acuan belajar tentang menggambar pemandangan dan suasana Kesederhanaan modul ini diharapkan dapat merangsang dan merefleksikan spirit untuk lebih banyak lagi melakukan latihan-latihan menggambar pemandangan dan suasana. Dalam latihan yang dilakukan dengan berbagai media yang paling sederhana sampai dengan media yang proporsional.

Materi tentang menggambar pemandangan dan suasana ini dapat dipahami jika kita banyak melihat, mengenal dan memiliki perbendaharaan visual karya-karya seni. Selanjutnya perlu banyak membaca referensi sejarah seni, teori seni maupun apresiasi seni. Dalam kegiatan pembelajaran ini hanya berisi pengetahuan tentang menggambar pemandangan dan suasana Dengan demikian diharapkan setelah melakukan latihan-latihan dan mengerjakan lembar kerja berdasarkan modul ini, selanjutnya dapat melakukan latihan-latihan berikutnya dengan cara-cara yang lebih variatif.

Agar hasil pelatihan ini dapat memberikan dampak yang bermakna terhadap peningkatan mutu pendidikan, perlu diadakan usaha-usaha nyata pasca pelatihan yang dituangkan dalam program tindak lanjut dengan kata lain, program tindak lanjut merupakan bentuk komitmen dari para *stakeholder* untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang tertuang dalam program tindak lanjut tersebut

Setelah mempelajari modul ini, Saudara diharapkan dapat melaksanakan program tindak lanjut di sekolah masing-masing. Program Tindak Lanjut, merupakan bentuk program yang bersifat rinci, sistimatis, sederhana dan



operasional, ditulis dalam bentuk metrik yang terdiri dari komponen tujuan, jenis-jenis kegiatan, sumber daya yang mendukung kegiatan, indikator keberhasilan sebagai alat kontrol atau evaluasi serta jadwal kegiatan.

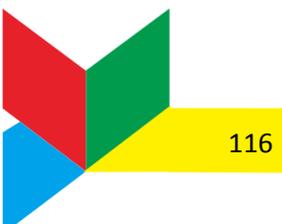
Peningkatan mutu pendidikan harus dilakukan oleh semua pihak secara berkesinambungan. Peran kepala sekolah, guru, dan pengawas sangat penting karena mereka yang akan berperan secara langsung dalam upaya peningkatan mutu pendidikan di wilayah yang menjadi tanggungjawab mereka.

Pada kesempatan ini Saudara dari masing-masing sekolah, baik guru maupun kepala sekolah diharapkan untuk berpartisipasi aktif dalam pembuatan program tindak lanjut. Perlu diingat bahwa hasil implementasi program tindak lanjut yang berupa tagihan-tagihan akan memengaruhi kompetensi Saudara

Rencana Tindak Lanjut pelatihan adalah setiap upaya atau kegiatan yang dilakukan oleh peserta diklat setelah kegiatan pelatihan selesai. Rencana Tindak Lanjut hendaknya dibuat secara spesifik dan realistis sesuai dengan tanggung jawabnya.

Dalam menyusun Rencana Tindak Lanjut, pada umumnya akan mencakup hal-hal sebagai berikut.

1. "Apa", yaitu menyangkut jenis kegiatan yang akan dilakukan di tempat kerjanya.
2. "Bagaimana", yaitu cara atau langkah-langkah yang harus ditempuh sehingga kegiatan yang direncanakan terlaksana dengan baik dan benar.
3. "Siapa", yaitu menyebutkan pihak terkait (*stakeholder*) siapa saja yang harus dan perlu dilibatkan dalam melakukan kegiatan tindak lanjut; masyarakat, staf yang lain atau pimpinan lembaga.
4. "Kapan", yaitu menjelaskan dan menguraikan tentang batasan waktu kapan akan dimulai dan kapan akan berakhir.



- 
5. "Di mana", yaitu menyebutkan di mana kegiatan tersebut akan dilakukan. Apakah akan dilakukan di lapangan dengan widyaiswara dan perangkat lembaga lainnya atautkah akan dilakukan di tempat kerjanya atau di unit kerjanya sendiri, di unit yang lain atau akan diterapkan di luar lembaga lain yang terlibat di dalamnya.

Berdasarkan Rencana Tindak Lanjut yang telah disusun sebagaimana telah diuraikan di atas, maka akan dengan mudah pihak yang bertanggung jawab terhadap program pelatihan dapat mengetahui keluaran dan hasil serta dampak pelatihan.

Dengan demikian, jelas bahwa tanggung jawab dampak pelatihan tidak hanya ada di pundak fasilitator atau penyelenggara pelatihan. Hal yang paling penting adalah komitmen dan dukungan dari semua pihak, khususnya pimpinan lembaga atau instansi pengirim sehingga pengetahuan dan keterampilan" yang didapat selama pelatihan bisa diterapkan sesuai dengan situasi dan kondisi setempat.

H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus

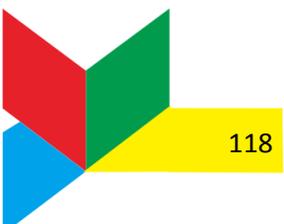
1. Membuat gambar pemandangan dengan suasana pedesaan
Dalam membuat gambar pemandangan, Saudara diharap mencermati uraian materi yang membahas gambar pemandangan.

Pilih salah satu keteknikan yang Saudara rasakan mampu untuk memvisualkan gambar. Hal-hal yang perlu diperhatikan adalah:

- a. Pengamatan objek harus lebih mendalam sampai ditemukan sudut pandang yang menarik.
- b. Cermati perspektif objek yang digambar
- c. Buatlah sketsa dari objek yang diamati.
- d. Berilah warna sketsa tersebut dari warna yang muda ke warna yang lebih tua.
- e. Berilah objek manusia dan binatang untuk memberi kesan suasananya



- f. Amati satu persatu objek untuk mengontrol proporsinya.
 - g. Lakukan penyelesaian akhir.
2. Membuat gambar imajiner tentang berlibur di pantai
- a. Buat sketsa suasana dipantai dengan cara membayangkan pantai yang pernah saudara kunjungi
 - b. Perhatikan perspektifnya singga terkesan menarik
 - c. Berilah warna sesuai dengan suasana hati saudara
 - d. Berilah objek manusia untuk memberikan kesan keramaian di pantai.
 - e. Setelah karya selesai, berilah pigura untuk di domentasikan dan dipasang di rumah Saudara





KEGIATAN PEMBELAJARAN 4

GAMBAR ILUSTRASI

A. Tujuan

Setelah mempelajari uraian materi pada kegiatan pembelajaran 4 baik yang bersifat pengetahuan maupun keterampilan, Saudara diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menggambar ilustrasi dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.

B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran 4 ini, Saudara diharapkan mampu menggambar ilustrasi yang ditandai dengan kecakapan dalam:

1. mengidentifikasi sejarah dan fungsi ilustrasi dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.
2. mengidentifikasi jenis – jenis ilustrasi dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.
3. menerapkan prinsip-prinsip pendukung gambar ilustrasi dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.



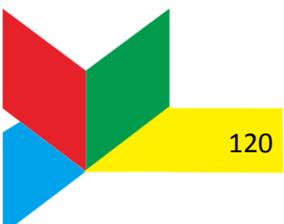
C. Uraian Materi

1. Sejarah dan fungsi Ilustrasi

Terdapat beberapa istilah ilustrasi dalam berkarya seni khususnya seni rupa; Ilustrasi, Ilustrasi Grafis, Menggambar Ilustrasi, dan Ilustrasi non realis. Beberapa istilah ini sengaja diajukan agar dapat membedakan berdasarkan makna kata, hasil karya dan fungsinya. Biasanya para guru Seni Budaya menyamakan kata tersebut, kemudian mengartikan secara garis besar dan disamakan artinya. Kata ilustrasi dari bahasa asing (Latin) adalah *illustrae*, yang ~~berarti~~ yang artinya menjelaskan. Menjelaskan berarti menguatkan apa yang akan dijelaskan, namun menjelaskan juga dapat berarti memberi keterangan agar lebih lengkap. Barangkali istilah ini sesuai dengan kata ilustrasi dalam seni rupa; ilustrasi merupakan salah satu jenis karya seni rupa 2 dimensi bertujuan memperjelas pengertian.

Menurut Baldinger (1986:120), ilustrasi adalah seni membuat gambar yang berfungsi untuk memperjelas dan menerangkan naskah. Sedangkan menurut Jan D. White (1982:110) ilustrasi adalah sebuah tanda yang tampak di atas kertas, yang mampu mengkomunikasikan permasalahan tanpa menggunakan kata. Ilustrasi tersebut mampu menggambarkan suasana, seseorang, dan bahkan objek tertentu.

Ilustrasi grafis adalah ilustrasi yang berguna menjelaskan produk lain dengan menguraikan dan menguatkan produk tersebut, ilustrasi grafis merupakan karya yang memanfaatkan kertas, baik penyelesaian dicetak atau dibuat secara langsung. Maka dapat disimpulkan bahwa menggambar Ilustrasi adalah menggambar karya seni rupa dua dimensi berfungsi menjelaskan produk lain, seperti: desain grafis, cerita, ungkapan komunikatif, maupun karya yang digambar secara langsung, baik realis, dekoratif maupun imajinatif. Kata ilustrasi Kamus Bahasa Indonesia:





“ [n Graf] (1) gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dsb; (2) gambar, desain, atau diagram untuk penghias (halaman sampul dsb); (3) (pen-jelasan) tambahan berupa contoh, bandingan, dan sebagainya untuk lebih memperjelas paparan (tulisan dan sebagainya)

(<http://kamusbahasaindonesia.org/ilustrasi/miripKamusBahasaIndonesia.org>)

Ilustrasi bermaksud seni yang menggambarkan idea dan kata-kata dalam bentuk gambar.

Lukisan untuk menjelaskan sesuatu seperti memberi keterangan, pesan dan misi yang diilustrasikan.

Ilustrasi berupa gambar yang dihasilkan melalui goresan pensil ataupun tinta dengan menggambar langsung maupun dengan teknik tempelan, atau menggunakan warna (cat air/cat akrilik)

Pada zaman dahulu ilustrasi digunakan untuk merekam cerita dan peristiwa bersejarah.

Pada kurun ke 16, sekolah-sekolah seni di Jerman menunjukkan komitmen yang tinggi terhadap kehadiran ilustrasi dalam dunia seni rupa.

Albert Durer, Hans Burgkmair, Altorfer dan Hans Holbein adalah tokoh ilustrasi yang dapat dijadikan contoh

Pada kurun ke 17 Rembrandt menggagas organisasi seniman ilustrasi dengan bahasan utama tentang subjek ilustrasi serta gagasan pengembangannya dalam presentasinya sebagai penjelas informasi.

(<http://senivisual1.blogspot.co.id/2010/06/ilustrasi.html>)





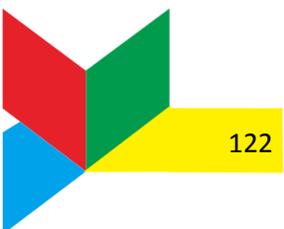
Sedangkan dalam Wikipedia dikatakan: "Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk." Secara praktis adalah salah satu hasil visualisasi tulisan berupa gambar (*drawing*), lukisan, fotografi berfungsi menjelaskan. Uraian di atas mengisyaratkan fungsi ilustrasi:

- a. Memberikan bayangan setiap karakter di dalam cerita
- b. Memberikan bayangan bentuk alat-alat yang digunakan di dalam tulisan ilmiah
- c. Memberikan bayangan langkah kerja
- d. Mengkomunikasikan cerita.
- e. Menghubungkan tulisan dengan kreativitas dan individualitas manusia.
- f. Memberikan humor-humor tertentu untuk mengurangi rasa bosan.
- g. Dapat menerangkan konsep yang disampaikan

Ilustrasi sebagai karya seni dan diakui sebagai bagian dari keseluruhan cabang Seni Rupa dengan tugas yang berbeda-beda. Beberapa buku menyebutkan bahwa Honore Daumier pernah membuat ilustrasi, padahal bentuknya adalah lukisan. Hal ini dibuktikan, bahwa sampai saat ini terjemahan pemahaman pengertian karya seni masih belum stabil. Pengertian ilustrasi yang seperti ini adalah penjelas.

Dalam buku panduan menggambar ilustrasi, mempunyai fungsi:

- a. Memberikan bayangan setiap karakter didalam cerita
- b. Memberikan bayangan bentuk alat-alat yang digunakan didalam tulisan ilmiah
- c. Memberikan bayangan langkah kerja
- d. Mengkomunikasikan cerita.
- e. Menghubungkan tulisan dengan kreatifitas dan individualitas manusia.
- f. Memberikan humor-humor tertentu untuk mengurangi rasa bosan.





g. Dapat menerangkan konsep

Sedangkan secara umum adalah:

- a. Menarik perhatian.
- b. Merangsang minat pembaca terhadap keseluruhan pesan.
- c. Memberikan eksplanasi atas pernyataan.
- d. Menonjolkan keistimewaan daripada produk
- e. Memenangkan persaingan
- f. Menciptakan suasana khas
- g. Dramatisasi pesan.
- h. Menonjolkan suatu merk atau semboyan dan mendukung judul iklan.
(blog.sribu.com/2014/06/19/20-gambar-ilustrasi-indah-di-sampul-buku)

Menurut sejarah perkembangan menggambar menjadi karya ilustrasi belum lama. Sebagai contoh:

“ Di Eropa, seniman pada masa keemasan dipengaruhi oleh kelompok Pre-Raphaelite dan gerakan-gerakan yang berorientasi kepada desain seperti Arts and Crafts Movement, Art Nouveau, dan Les Nabis. Contohnya Walter Crane, Edmund Dulac, Aubrey Beardsley, Arthur Rackham dan Kay Nielsen.”

(<https://id.wikipedia.org/wiki/Ilustrasi>)

Dilihat dari hasil karya seni rupa, Ilustrasi sulit dibedakan dengan menggambar bentuk maupun menggambar model (manusia maupun hewan). Seperti dua karya di bawah ini; apakah bisa disebut menggambar model binatang atau disebut sebagai ilustrasi binatang. Karya lepas ini dapat pula dikatakan sebagai sket binatang. Hingga kini pengertian tersebut belum dapat dijelaskan tanpa melihat implementasinya. Jika, karya tersebut digunakan untuk menjelaskan sebuah teks, maka dapat dikatakan sebagai ilustrasi. Walaupun, gambar tersebut senyatanya adalah gambar binatang atau gambar model binatang. Namun jika dipamerkan sebagai karya seni rupa yang utuh artinya tanpa bertujuan menjelaskan, maka karya tersebut dapat



dikatakan Gambar Ilustrasi atau bahkan Seni Lukis (skets). Demikian pula, gambar tersebut mendampingi teks tentang cerita berjalan-jalan di kebun binatang.

Dunia seni rupa di Indonesia juga mengalami perkembangan yang pesat, dari sebuah ilustrasi di gua Leang-lea (Sulawesi) yang sering digolongkan sebagai lukisan dinding ternyata diduga merupakan jenis ilustrasi. Ilustrasi terkuat seperti Abdul Salam, Henk Ngantung serta yang lain hidup semasa perjuangan Kemerdekaan Republik Indonesia ini membuat gambar poster yang sering pula disebut dengan ilustrasi. Karena gambar tangan tersebut menjelaskan bentuk kepalan tangan yang berarti membangun persatuan. Ilustrasi saat itu berfungsi sebagai media agitator membangun semangat.

Dalam beberapa pustaka dijelaskan bahwa perkembangan ilustrasi di Indonesia dimulai dengan munculnya 'wayang beber' yaitu lembaran kain atau kertas yang dibuat dari tempaan kulit pohon serta digambari cerita Panji menjadi pemula 'Seni Ilustrasi'. Beberapa naskah doa keagamaan serta peraturan yang ada di Bali dituliskan di atas daun lontar. Daun ini menjadi bagian dari ide sebuah ilustrasi; ilustrasi difungsikan sebagai hiasan beberapa doa dan barangkali menjadi penjelas isi doa dengan gambar-gambar suasana di surga.



Gambar 63 Young Hare karya: Albrecht Dürer, 1502
Sumber: (<http://senivisual1.blogspot.co.id/2010/06/ilustrasi.html>)



Gambar 64 Lion
Resting karya
Rembrandt 1652
Sumber:
(<http://senivisual1.blogspot.co.id/2010/06/ilustrasi.html>)

Beberapa tokoh ilustrator mulai dipekerjakan mengisi buku atau majalah *Panji* tercatat pertamakali di penerbit Balai Pustaka (penerbit milik pemerintah) yang didirikan pada tanggal 22 Septamber 1917 mengambil ilustrator dari Indonesia yaitu: Ardisoma, Abdul Salam, Kasidi, Nasroen, dan sebagainya. Pada saat itu gaya dan bentuk ilustrasi lebih pada pengungkapan wajah Indonesia (tradisional). Baru pada tahun 1962, ilustrator yang juga komikus mengubah wajah orang Indonesia tradisional menjadi 'ke Barat-barat an'. Semula Bung Karno (presiden RI pertama) sangat murka ketika menerima komik (cerita bergambar) dengan lakon Mahabarata namun wajah mengambil dari Barat. Namun ternyata selang beberapa saat justru mengangkat dunia ilustrasi di Indonesia.

Kemajuan ilustrasi yang digunakan untuk mengisi buku sebenarnya dimulai pada masa pendudukan Jepang. Pada saat itu, kemajuan pada bidang penulisan juga mengangkat ilustrasi di Indonesia. Kehadiran karya ilustrasi dalam majalah maupun selebaran promosi (*livelets*) membuat pemerintah Jepang khawatir dan mencurigai akan terjadi pemberontakan. Pemerintah Jepang terpaksa mendirikan lembaga sensor termasuk di dalamnya bertugas mensensor ilustrasi di majalah dan buku serta selebaran promosi.



Seniman-seniman ilustrasi (ilustrator) di Indonesia mulai semangat mengembangkan kemampuan menggambar ke arah pembuatan ilustrasi untuk keperluan berbagai kebutuhan: buku, karya ilustrasi lepas (sebagai karya Seni Murni) maupun uang kertas. Perkembangan di waktu kejayaan masa orde lama mencoba masuk ke dalam dunia bisnis dengan pembuatan uang kertas. Seiring dengan uang kertas, ilustrasi dimanfaatkan untuk reklame (Desain Komunikasi Visual) maupun poster dan selebaran promosi. Perkembangan pesat pada waktu pemerintahan Orde Baru ilustrator Indonesia diminta membantu di bidang penerbitan terutama mengisi ilustrasi pada buku pelajaran, buku-buku cerita maupun buku pengetahuan dari berbagai penerbitan. Jabatan ilustrator menjadi bergensi ketika prinsip Desain Komunikasi Visual maju dan memanfaatkan komputer sebagai alat menyelesaikan tugas membuat ilustrasi. Ilustrator hadir untuk menguatkan poster kampanye dengan menggambar langsung wajah manusia calon pemimpin rakyat dalam kampanye.

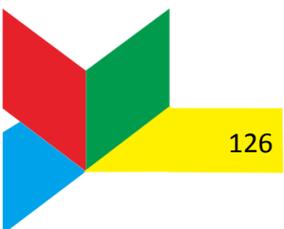
Di bawah ini terdapat contoh ilustrasi pada uang kertas.



Gambar 65
Gargantua, karya
Honoré Daumier
Sumber:
<https://id.wikipedia.org/wiki/ilustrasi>

2. Fungsi gambar ilustrasi

Fungsi gambar ilustrasi tersebut adalah menguatkan cerita rekreasi di kebun binatang. Barangkali, ketika akan menceritakan suasana senang tidak dapat diutarakan dengan kata dan kalimat, maka ilustrasi ini mampu memberikan suasana melalui warna dan ekspresi wajah.





Peristiwa ini seperti anjuran dalam asas penciptaan karya seni di Cina pada abad ke 7 masehi (dinasti Tang) yang menyatakan “jika engkau tidak mampu menuliskan, maka gambarkan – jika engkau tidak mampu melukiskan maka tuliskan’.

Dua buah gambar (63, 64) karya berumur tua dari dua orang seniman seni lukis.

Selanjutnya di bawah ini juga dianggap karya ilustrasi:

Ilustrasi di atas digolongkan ke dalam jenis karikatur, maka ilustrasi dapat berbentuk gambar karikatur maupun kartun, baik realistik maupun dekoratif. Gambar 66 di bawah ini juga dikatakan sebagai ilustrasi (relief Mesir Kuno) karena berfungsi menjelaskan urutan upacara pemakaman seorang raja. Ilustasi ini merupakan ilustrasi tertua karena dibuat oleh seniman masa sebelum masehi.



Gambar 66 Relief Datar Berwarna pada dinding Piramida Mesir Kuno.
Sumber:
<http://www.arden.com/theartifact/aegypt3/>

3. Jenis – Jenis Ilustrasi

Uraian di atas menunjukkan bahwa jenis menggambar banyak, apalagi setelah pengakuan *meme art*, karikatur, kartun maupun *ilustrasi* dinyatakan adalah karya seni rupa. Secara garis besar dapat dijelaskan beberapa jenis karya Gambar Bentuk dan Gambar Model Manusia. Di bawah ini akan diutarakan ragam atau jenis Menggambar Ilustrasi: (1) Karikatur, (2) Kartun, (3) Komik, (4) *Low Brow*, (5) *Doodle Art*, (6) *Vignette*





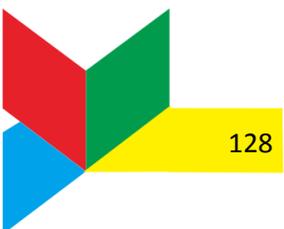
dan (7) *Meme art*. Untuk itu akan diuraikan secara ringkas, namun dengan penjelasan ringkas, sebagai berikut:

a. Karikatur

Istilah Karikatur berasal dari kata bahasa Italia (*caricature*) yang mempunyai pesan melebih-lebihkan (*lebay*) dengan cara mengubah bentuk atau deformasi. Istilah deformasi konteks pengetahuan Seni Rupa adalah merubah bentuk. Seiring dengan istilah ini adalah distorsi dan destilir. Merubah bentuk yang dimaksudkan adalah merupan wajar, figur atau asesori yang biasa dikenakan. Deformasi sendiri berasal dari kata *de form*. Defrom sendiri juga mempunyai makna merubah bentuk atau merekonstruksi objek menjadi bentuk baru. Sedangkan distorsi merujuk pengertian merubah bentuk dengan merusak bentuk dasar. Destilir menggayakan bentuk dengan merubah, memodifikasi atau mensubstitusi.

Secara garis besar terdapat beberapa perbedaan pengertian antara destilir dengan menghias. Kadangkala hasil karya berbeda, namun setelah presentasi melalui oral (*lisan*) serta didukung dengan peralatan canggih destilir adalah pengayaan. Seniman karikatur (*karikaturis*) berusaha menggayakan suatu objek yang akhirnya menjadi sebuah ide perombakan sesuatu objek. Jika sebuah karikatur mengambil objek yang bergerak, maka untuk mengetahui jiwa seseorang dapat melakukan konsentrasi penuh. Dalam konsentrasi berkarya karikatur akan menampilkan objek seseorang dengan karakter yang khas dan aneh serta lucu mengandung kritikan dan sindiran (*satire*).

Uraian di atas menunjukkan bahwa Karikatur terkait dengan gambar atau penggambaran suatu objek konkret dengan cara memberi menjelaskan cirikhas objek tersebut; karikatur mempunyai fungsi menjelaskan seperti karya ilustrasi. Perbedaannya dengan ilustrasi, karikatur menguatkan cirikhas dengan cara melebih-lebihkan. Misalnya: seseorang berhidung mancung dan kemancungan khas ini menjadi ciri seseorang, maka akan dikuatkan dengan berlebih hidung





mancung dalam karya karikatur. Kata karikatur sebenarnya berasal kata *caricare* (bahasa Italia); berarti memberi muatan atau melebih-lebihkan bentuk sehingga menimbulkan kesan lucu. Subjek yang ditampilkan oleh karikatur berbeda dengan kartun; karikatur tidak berbentuk cerita namun tematis dan dikaitkan dengan situasi yang sedang hangat. Kartun mengangkat sindiran dalam konteks sebuah cerita tematis sehingga terdapat langkah awal cerita (pendahuluan) pemaparan sindiran dan pengakhiran sebagai bentuk akhir sebuah sindiran tersebut.

Merunut sejarah, pada abad ke-16 karikatur berfungsi sebagai seni, namun pada abad ke-18 karikatur memasuki area media grafis cetak. Media cetak seperti koran atau surat kabar harian dibaca oleh masyarakat diisi dengan kritik sosial, sekaligus menjadi sarana kritik sosial dan politis. Pada abad berikutnya, karikatur mempunyai visi 'sosial' sebagai refleksi sosial dan akhirnya dijadikan penjelas artikel di majalah *Satire*. Karikatur menjadi sarana pemberitaan (*news letter*) surat kabar/ harian (abad ke-20) sebagai bahasa rupa dan digunakan psikologi untuk meneliti mengenali wajah manusia.

Bertolak dari hasil karya, asal-usul karikatur masih menjadi perdebatan; apakah karikatur sebagai ilustrasi berarti mempunyai arti ekspresi sama dengan seni lukis. Beberapa referensi menyebutkan bahwa karikatur merupakan seni lukis, maka lukisan dinding gua masyarakat pra-aksara (buta huruf) menggunakan gambar sebagai alat komunikasi. Pada masa Klasikisme karya karikatur belum diangkat sebagai bagian dari kehidupan seniman.

Karya di atas (Annibale Carracci) merujuk sebagai catatan harian; berisi kehidupan gambar perilaku keseharian manusia. Hal ini hampir sama dengan relief yang ada di Mesir. Isi dari relief Mesir Kuno tersebut sudah berbentuk gambar satire (sindiran). Dicontohkan: gambar hewan bertingkah manusia. Karikatur menjadi populer pada masa kejayaan Italia di abad Renaisans seperti karikatur berbentuk



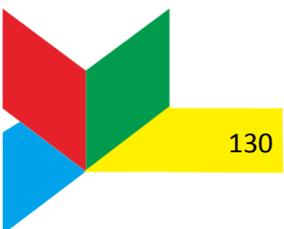
gambar lelucon oleh Leonardo da Vinci, Agostino, Annibale (gambar di atas) dan Lodovico. Carracci dianggap sebagai seniman pemula dan Annibale sebagai orang pertama yang menggunakan istilah *ritrattini carichi* (potret yang dilebih-lebihkan).

Karya Pier Leone Ghezzi sebanyak 2.000 buah ini menjadi favorit karena berani mengungkapkan tokoh terkenal dalam bentuk karya sindiran. Akan tetapi hasil karya karikatur ini tidak dipublikasikan ataupun disebarluaskan. Sebagai sebuah eksepsi, karikatur sindiran menjadi hiburan di kalangan atas, seperti karikatur Honore Daumiere (gambar di bawah ini) berupa teka-teki dengan teknik arsir.



Gambar 67 *Gargantua*, karya Honoré Daumier
Sumber:
(https://en.wikipedia.org/wiki/Figure_drawing)

Perkembangan selanjutnya, karikatur bergaya seni lukis di Inggris adalah karya Ghezzi (1744). Karikaturis lain, seperti: James Gillray, Thomas Rowlandson, dan George Cruikshank menggabungkan unsur karikatur dengan kartun menjadi kartun satire. Karya ini pada tahun 1830-an dimuat oleh mingguan *La Caricature* dan harian *Le Charivari* (Prancis). Karikaturis yang dianggap terbaik pada zaman itu: Philipon, Paul Gavarni, J.J. Grandville dan Honoré Daumier. Namun, Daumier dan Philipon pernah ditahan karena karyanya mengkritik pemerintahan raja Prancis: Louis-Philippe.





Gambar 68 Karikatur Benjamin Disraeli karya Carlo Pellegrini majalah *Vanity Fair* - London
Sumber:
https://en.wikipedia.org/wiki/Figure_drawing

Pada menjelang abad 20 karikatur mulai bebentuk abstrak setelah pada pengakuan seni lukis Abstraksionisme dalam blantika seni rupa Modern. Karukatur menjadi semacam susunan simbol-simbol dengan konsentrasi sindiran dan beralasan seni untuk rakyat. Di bawah ini adalah salah satu karya karikatur masa abad 20 oleh Marius de Zayas (Meksiko). Hal ini seiring dengan perpindahan pusat seni dan budaya dari Eropa ke Amerika. Sebagai bangsa yang bebas, para seniman Amerika berani menproklamasikan seni Abstrak berdampak kuat terhadap perkembangan karikatur seni.



Gambar 69 Karikatur Abstrak Alfred Stieglitz Karya Marius De Zayas
Sumber:
https://en.wikipedia.org/wiki/Figure_drawing

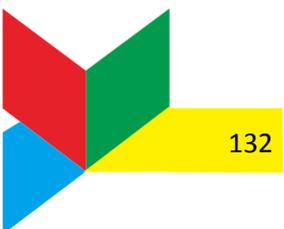


Seniman Meksiko ini hijrah ke New York dan mengembangkan karikatur seni lukis. Kebebasannya tampak pada usaha menciptakan simbol-simbol personal, sehingga sulit dipahami oleh orang lain. Sebenarnya Alfred Stieglitz ini merupakan perkembangan mutakhir Marius, karena sebenarnya seniman ini beraliran realistik dan representasional. Perubahan gaya tersebut pada waktu mengunjungi Paris dan berhubungan langsung dengan Picasso bergaya kubismenya, maka de Zayas mengubahnya menjadi karikatur abstrak. Pada tahun 1911, de Zayas kembali ke Amerika Serikat mulai mengeksplorasi dan memadukan unsur geometris, datar, simetris dan mengorelasikan dengan matematika. De Zayas mencoba "menjembatani kesenjangan antara karikatur pesohor populer dalam media komersial dengan keprihatinan dunia seni *avant-garde* untuk menemukan cara inovatif menggambarkan manusia tanpa kemiripan tersurat"

(https://en.wikipedia.org/wiki/Figure_drawing).

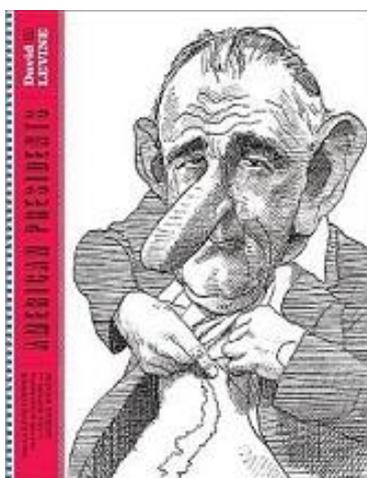
Setelah berakhirnya perang dunia I, dunia karikatur lebih semarak dengan berbagai aliran; salah satunya adalah karikatur teatris. Pelopor gaya ini adalah Hirschfeld; beberapa karyanya dimuat di berbagai majalah maupun koran di New York: *New York Herald Tribune* (1925) dengan mengungkapkan teater Guitry, gaya khas Hirschfeld berupa karikatur datar (lihat contoh gambar di atas) dikombinasikan dengan kaligrafi. Gaya khas karikatur kaligrafis linear Hirschfeld baru berkembang setelah ia mengunjungi Bali pada tahun 1932 (undangan Covarrubias).

“ Ia mengaku terkesan dengan wayang kulit Jawa dan dipengaruhi oleh gaya seniman *ukiyo-e* Jepang seperti Harunobu, Utamaro, dan Hokusai, maupun oleh Covarrubias. Sepanjang kariernya, ia membuat karikatur hampir semua tokoh penting teater Amerika Serikat, dan orang yang sudah dibuat karikaturnya oleh Hirschfeld menjadi dianggap tokoh sukses. Karyanya tampil pada hampir semua terbitan ternama selama sembilan dekade, termasuk hampir tujuh puluh lima tahun pada harian *The New York Times*, serta



banyak poster, buku, dan sampul rekaman, hingga kematiannya pada tahun 2003.” (https://en.wikipedia.org/wiki/Figure_drawing).

Pada akhir abad 20 dunia seni telah berpindah di benua Amerika, karikaturis David Levine mengembangkan gaya teratis dikolaborasikan dengan seni lukis dan diisi dengan kaligrafi, sehingga mirip surealisme namun diisi dengan kaligrafi. Gaya ini semakin berkembang dan merapat dengan gaya Seni Kontemporer. Dilihat dari perkembangan filsafat, tampak gaya urban sangat kental dan mampu memberi warna sesuai dengan prinsip gaya *Pop Art*. Beberapa karyanya menggunakan satire surealisme, seorang lelaki berhidung panjang menjadi karikatur heboh yang mampu menggoncang dan menyamai kedudukan seni lukis. Seiring dengan Andi Warhol (1962) an beberapa karikatur mendapatkan inspirasi ‘perang Vietnam’.



Gambar 70 Karikatur Lyndon Johnson karya David Levine
Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Figure_drawing

Akhirnya, pada awal 1970, karikatur mengalami *booming* dengan menguasainya ilustrasi karikatur di beberapa majalah dan harian di Amerika. Salah satu alasan kehadirannya karikatur yaitu sebagai sindiran terhadap: skandal *Watergate*, Perang Vietnam, multikulturalisme, tentang hak sipil, Feminisme yang berlebihan mendapat angin oleh majalah *The New York Time*. Tokoh yang muncul: David Levine, Edward Sorel, dan Robert Grossman dari Amerika Serikat serta Ralph Steadman dan Gerald Scarfe dari



Inggris. Karya mereka tampil di majalah-majalah seperti *The New York Review of Books*, *New York*, dan *Esquire* maupun media protes lainnya (https://en.wikipedia.org/wiki/Figure_drawing). Setelah munculnya karikaturis ini, karikatur tidak lebih sebagai sarana atau media komunikasi politik. Dunia politik menjadi garapan yang paling menyenangkan. Misalnya di Inggris, karikatur dijadikan program kampanyenya Margaret Tetcher atau di beberapa negara menjadi alat kontrol sosial.

Teknik yang digunakan para karikaturis tersebut masih setia dengan teknik kering arsir. Sesekali dengan arsir dua warna, hitam dan putih. Hitam sebagai bagaian awal dan dikembangkan dengan arsir putih guna memperoleh kesan plastisnya. Karya lain sudah mulai mencul adalah karikatur film, dengan sibndiran khas dalam film. Sebagian karya dua dimensi dikembangkan ke dalam visi layar kaca dengan gaya tiga dimensi. Karya di bawah ini merupakan kombinasi monokromatis dengan latar warna seperti biasanya.



Gambar 71 Teknik Kering B-W Monokromatis Dengan Modifikasi Foto.
Sumber: <https://en.wikipedia.org/wiki/Caricature>



b. Kartun

“Kartun” atau *Cartoon*, dan bahasa Itali *cartoone* berarti kertas. Pada saat itu seniman menggambar skets gedung, permadani, ataupun mozaik di atas kertas. Gambar di atas kertas ini kemudian digayakan sesuai dengan minat seniman (kartunis). “Para kartunis umumnya menggambar lima hal: editorial, politik, komik, majalah, ilustrasi, dan animasi”

(<http://janithatriana.blogspot.co.id/2011/01/asal-usul-kartun.html>).

Selanjutnya, dalam praktek sehari-hari karya karikatur terjadi *overlapping* antara karya karikatur dinyatakan sebagai kartun. Ciri khas ke duanya sama dan hampir dikatakan tidak mempunyai perbedaan. Jika karikatur sekedar ungkapan sindiran seseorang atau kelompok yang dianggap person, maka kartun berupa cerita dan temanya lebih luas. Banyak kartunis editorial menggunakan bentuk karikatur untuk menampilkan kelucuan orang-orang terkenal seperti yang ada pada karikatur. “Kepala yang sebenarnya cuma seperdelapan badan, dalam kartun bisa muncul menjadi sepertiga atau setengahnya. Dengan memperbesar ukuran badan seperti kepala, kartunis leluasa memasukkan ekspresi wajah. Senyuman, ejekan, atau kerdipan kelopak mata menjadi lebih berarti, tulis.” (*Encyclopedia Americana*, 1976. 9).

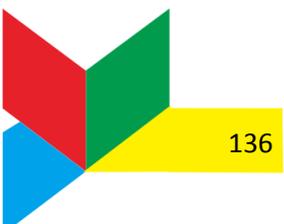
Ketika mengidentifikasi kata kartun segera muncul bayangan gambar lucu yang dipresentasikan berupa garis; gambar tersebut disederhanakan. Sebenarnya tujuan utama penciptaan kartun adalah membuat seseorang tersenyum dan tertawa. Kartun memberikan gambaran lucu dengan tiga cara: (1) lucu karena ceritanya, (2) lucu karena gambarnya dan (3) lucu karena pengembangan urutan yang saling merupakan teka-teki. Namun utamanya, peristiwa yang diangkat dalam cerita kartun hendaknya menimbulkan kelucuan. Jika kurang bisa menarik minat atas klelucuan, maka dapat ditambahkan berupa bentuk yang lucu. Jika digabungkan kelucuan tersebut berupa rangkaian yang bersifat total berupa *narrative’s continue*.

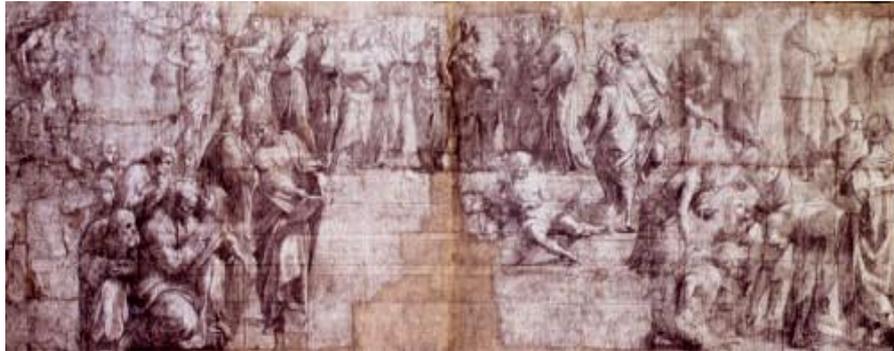


Kartun dimanfaatkan sebagai editorial dan *graphic journalism* dirancang tidak lucu dalam bentuk namun pada urutan peristiwa. Hal ini diangkat dalam media cetak karena tujuannya adalah pembahasan dan penyampaian informasi kepada khalayak. Kelucuan bentuk yang berlebihan akan mengurungkan konsentrasi membaca dan menelaah peristiwa yang divisualkan.

“ Beberapa jenis gambar kartun yang dikenal saat ini ialah kartun editorial, *gag cartoon*, dan strip komik. Kartun editorial atau kartun politis biasanya ditujukan untuk menyatakan pandangan politik atau sosial dengan cara menyindir. Sementara itu, *gag cartoon* dimaksudkan untuk melucu tanpa menyindir. Strip komik ialah gambar kartun dalam bentuk komik singkat. Kartun dapat pula digunakan sebagai ilustrasi, misalnya dalam buku, majalah, atau kartu ucapan.^[4] Selain itu, kartun juga berkembang dalam media lainnya, yaitu film, dan dikenal sebagai animasi.”
(<http://janithatriana.blogspot.co.id/2011/01/asal-usul-kartun.html>)

Terdapat dugaan bahwa kartun yang mula-mula hadir adalah kartun *fresco* yaitu gambar kartun yang digoreskan atau digambarkan pada dinding yang masih basah, sehingga awet. Kemudian, selang abad ditemukan kartun pada permadani, maupun kertas yang berfungsi sebagai bahasa kedua. Kartun ini dianggap gambar setengah jadi, karena kartun dari fresco karya Rafael yang berjudul sekolah Athena yang dibuat kurang lebih tahun 1510. Karya ini menggunakan *halftone* sehingga lambat-lambat dan dikatakan sebagai setengah jadi.





Gambar 72 Kartun Fresco Karya Raphael (1510)
Sumber: <https://joeliono.wordpress.com/2013/02/11/asal-usul-kata-kartun/>

c. Komik

Komik berasal dari kata *comic* yang berarti lucu atau jenaka. Dalam penyajiannya, komik terdiri dari rangkaian gambar yang satu dengan lainnya saling melengkapi dan mengandung suatu cerita atau disebut *comic strip*. Will Eisner, komikus senior yang dianggap sebagai Bapak Buku Komik di Amerika, menyebut komik sebagai tatanan gambar dan kumpulan kata yang berurutan. Lain pula yang dikatakan oleh Scott McCloud, komikus terkenal dan penulis buku tentang dunia komik. Menurut McCloud, komik adalah gambar yang menyampaikan informasi atau menghasilkan respons estetik bagi orang yang melihatnya. Komik menurut Laccasin (1971) dan koleganya dinobatkan sebagai seni ke-sembilan. Walaupun sesungguhnya ini hanya sebuah simbolisasi penerimaan komik ke dalam ruang wacana senirupa. Bukanlah hal yang dianggap penting siapa atau apa saja seni yang kesatu sampai kedelapan.

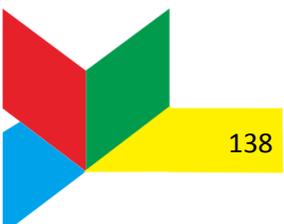
Menurut sejarahnya sekitar tahun 1920-an, Ricciotto Canudo pendiri *Club DES Amis du Septième Art*, salah satu klub sinema Paris yang awal, seorang teoritikus film dan penyair dari Italia inilah yang mengutarakan urutan 7 kesenian di salah satu penerbitan klub tersebut tahun 1923-an. Kemudian pada tahun 1964 Claude Beylie menambahkan televisi sebagai yang kedelapan, dan komik berada tepat dibawahnya, seni kesembilan.



Thierry Groensteen, teoritikus dan pengamat komik Perancis yang menerbitkan buku kajian komik pada tahun 1999 berjudul “*Système de la bande dessinée (Formes sémiotiques)*” yang akan terbit tahun 2007 menjadi “*The System of Comics*”. Ia berbicara definisi seni kesembilan dalam pengantar edisi pertama majalah “*9e Art*” di Perancis. Menurutnya, yang pertama kali memperkenalkan istilah itu adalah Claude Beylie. Dia menulis judul artikel, “*La bande dessinée est-elle un art?*”, dan seni kesembilan itu disebut pada seri kedua dari lima artikel di majalah “*Lettres et Medecins*”, yang terbit sepanjang Januari sampai September 1964. Baru kemudian pada tahun 1971, F. Laccasin mencantumkan komik sebagai seni kesembilan di majalah “*Pour un neuvième art*”, sebagaimana yang dikutip oleh Marcel Boneff pada 1972 di dalam *Komik Indonesia* .

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku. Secara wujud, komik merupakan rangkaian gambar yang mempunyai urutan cerita; sedangkan di lihat dari logika bercerita komik terdiri atas tiga bagian utama: pendahuluan dan sekaligus mengutarakan permasalahan, beberapa teori atau pengalaman dan referensi yang dijadikan landasan bergerak memecahkan permasalahan. Dilanjut dengan pemecahan masalah melalui percobaan, kegagalan dan kemenangan. Komik diakhiri dengan penutup; namun penutup yang dimaksud bisa berupa *happy ending*, atau justru tidak selesai dan penyelesaian diserahkan kepada penikmat komik (*quo vadis domingo*).

Will Eisner (1996), menjelaskan komik adalah “tatanan gambar dan balon kata yang berurutan, dalam sebuah buku komik.” (dalam *Graphic Storytelling*). Berarti terdapat kemajuan berpikir dari





pengertian sebelumnya; “susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide” (Eisner 1983, *Comics and Sequential Art*). Kemudian Scott McCloud (1993) memberi pengertian komik: “*juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer*”. Dari uraian ini belum memberikan pengertian tentang komik dengan tegas, maka istilah komik dapat berupa:

- 1) Picture stories – Rodolphe Topffer (1845)
- 2) Pictorial narratives – Frans Masereel and Lynd Ward (1930s)
- 3) Picture novella – dengan nama samaran Drake Waller (1950s).
- 4) Illustories – Charles Biro (1950s)
- 5) Picto-fiction – Bill Gaine (1950s)
- 6) Sequential art(graphic novel) – Will Eisner (1978)
- 7) Nouvelle manga – Frederic Boilet (2001)

<http://asalusul.sofhaljamil.com/2010/03/asal-usul-komik-naruto.html>

d. *Lowbrow*

Perkembangan ilustrasi tidak hanya bentuk, isi, konsep namun juga visi; salah satu karya ilustrasi adalah *lowbrow*, istilah ini untuk menamakan karya ilustrasi yang ingin berperan sebagai penghias atau *decorative ornamen*. Namun, isi *lowbrow* bukan hanya gubahan motif daun, hewan maupun manusia dan benda-benda aneh tidak beraturan saja melainkan juga karya yang berfungsi menghias dan menyindir (karikaturisme dan kartunisme). *Low brow* bersifat bebas dapat diisi dengan bentuk figur, dan huruf atau tipografi. Sebagian orang menyebutkan *low brow* merupakan perkembangan dari grafiti.

Istilah *lowbrow* masih menjadi diskusi berkepanjangan, beberapa situs menyebutkan bahwa kata *lowbrow* merupakan bagubangan kata *low* dan *brow*. *Low* adalah julukan untuk budaya rendah; konteks dengan perkembangan sosial adalah kebudayaan yang tidak berada pada pola protokuler atau kanonik. Budaya rendah juga dikatakan *low culture* ; dan *brow* istilah yang diberikan kepada

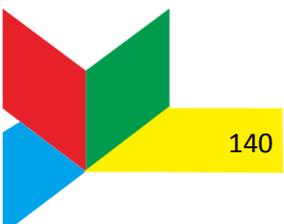


kelompok budaya pop (*populair culture*). Sehingga sepintas dapat ditarik makna: *low brow* (bisa penulisan terpisah amupun disatukan) adalah kebudayaan yang dilakukan oleh budaya bawah, *below line culture* yang identik dengan kebudayaan urban dan menghasilkan tatanan *pop art* dalam bidang karya seni. pada waktu itu simultan dengan perkembangan berpikir manusia postmodernisme:

“ *an underground visual art movement that arose in the Los Angeles, California, area in the late 1970s. It is a populist art movement with its cultural roots in underground comix, punk music, and hot-rod cultures of the street. It is also often known by the name pop surrealism. Lowbrow art often has a sense of humor – sometimes the humor is gleeful, sometimes impish, and sometimes it is a sarcastic comment*”.
(https://en.wikipedia.org/wiki/Lowbrow_%28art_movement%29)

Karya *lowbrow* dapat dimasukkan ke dalam golongan ilustrasi, karena berupa *drawing* bercirikan banyak garis dan dikembangkan berdasarkan panutangoresan yang dimunculkan untuk menyelesaikan karya. Namun juga dapat dikatan merupakan bagian dari seni lukis, karena memanfaatkan dasar ekspresi. Keduanya merupakan cirikhas karya seni kontemporer yang sudah tidak dapat dipisahkan menjadi disiplin ilmu tertentu. Oleh karenanya, dalam penjelasan *lowbrow* pun dikatakan sebagai menggambar. Persoalan berikutnya adalah bagaimana mengekspresikan menjadi sebuah karya *lowbrow*.

Di bawah ini terdapat dua contoh *lobrow* yang berada di luar negeri. Kedua karya ini menggunakan pena untuk mengawali goresan kemudian diteruskan dengan pewarnaan. Dilihat dari segi seni lukis, ide penciptaan *lowbrow* merupakan karya *surrealism*, dengan cirikhas keberanian mengubah bentuk dengan meninggalkan lamuan dan bayangan bercirikan objek semula. Konsep ini menjadikan perkembangan yang menyeluruh dari *lowbrow* sebagai seni lukis surealisme. Dalam wikipedia dikatakan bahwa sejarah *lowbrow* melalui beberapa perjuangan; seperti halnya di Inggris muncul aliran





seni *Dadaism* memberi inspirasi hadirnya karya seni yang mendekati sadisme. Seolah *lowbrow* merupakan gerakan bawah yang memperjuangkan nasib kelompok bawah. Kelompok bawah ini terdapat beberapa pengertian:

- 1) kelompok tertindas ekonomi, adalah mereka yang hadir dengan kekuarangan biaya hidup sehingga harus berada di bawah garis kemiskinan. Karya seni yang diminati adalah karya seni yang dia dapatkan berdasarkan 'turunan' yang selanjutnya diberi nama 'tradisional'. Karakteristik karya ini adalah tidak melakukan penciptaan melainkan reproduksi makna dan bentuk.
- 2) kelompok asing budaya namun dalam atap budaya setempat. Kelompok yang dimaksudkan adalah kelompok urbanis yang tidak mampu mengadakan adaptasi dengan budaya asli. Seperti halnya di Inggris, kelompok atas diduduki oleh darah biru yang menjadikan gradasi masyarakat.

Kehidupan masyarakat berada pada dunia bterapung '*the floating mass*' harus melakukan perjuangan budaya untuk hidup dengan kedudukan yang sama. Karya seni mereka adalah karya seni yang dapat dijalankan tanpa ada pemahaman estetika tinggi, melainkan estetika kerakyatan. (3) kelompok seniman yang tidak beruntung karena tidak mempunyai keterampilan khas yang dibutuhkan untuk berada (*exist*) daerah setempat, maka dengan segala upaya mendudukan diri dalam tataran masyarakat bawah. Para pendatang mencoba menggabungkan (kolaborasi) dengan budaya setempat sehingga di dalamnya pun memiliki karakter sama.





Gambar 73 Contoh *lowbrow art* yang diterapkan sebagai *wallpaper*
Sumber : *pixgood.com*

Beberapa karya orang asing memberi kesempatan seniman dengan beberapa teknik. Sebagian orang asing mencoba memberikan gambaran *preferensi* seperti: adat, agama, serta budaya daerah setempat dan salah satunya adalah adat. Posisi warna mengikuti teknik basah dengan aquarel (cat air), motif mirip grafiti sedang ide penciptaan mirip dengan seni lukis surealisme, oleh karenanya *lowbrow* dikatakan sebagai ilustrasi surealisme. Di bawah ini terdapat bentuk *lowbrow* surealisme, dengan memanfaatkan teknik kering yang diselesaikan dengan teknik basah cara air. Gaya Surealisme dalam seni lukis tampak kuat. Di bawah ini dugaan pengaruh Surealisme dan dadaisme dalam ide penciptaan *doodle*. Dugaan lain, *doodle* juga mendapat pengaruh dari *Fantastic art*. Karya *fantastic art* tersebut mampu mengembangkan bentuk imajinatif dan mampu mendorong menemukan teknik baru berkarya, terutama *montage*.

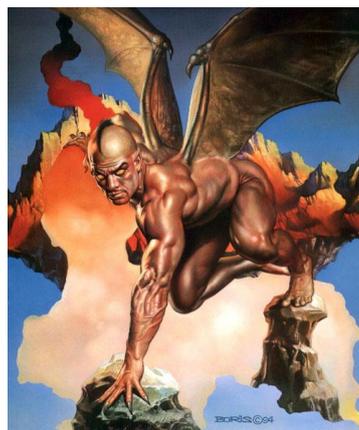




Gambar 74 Gaya Suralisme
Sumber:
en.wikipedia.org/wiki/Marc_Chagall



Gambar 75 Gaya Dadaisme
Sumber:
<http://basicartikel.blogspot.co.id/2013/04/aliran-seni-lukis-dadaisme-de-stijl-dan.html>



Gambar 76 Gaya Fantastic Art
Sumber: Adi Kusriyanto, 2010





e. *Dodle Art*

Salah satu diantara jenis Gambar Ilustrasi adalah *dodle art* atau sering disingkat dengan *dodle*. Sebelum membahas lebih banyak dengan *dodle*, lebih baik mencermati beberapa karya *dodle* dan kemudian membandingkan beberapa karya yang sudah diuraikan.



Gambar 77 Jenis Karya *Dodle*
Sumber:
<https://www.selasar.com/gaya-hidup/seni-menggambar-doodle>



Gambar 78 Contoh *Dodle*
Sumber:
<http://doodleartworld.com/>



Gambar 79 Penerapan
Doodle Di Sepatu
(Karya Peserta Didik)
<https://www.selasar.com/gaya-hidup/seni-menggambar-doodle>

Tiga buah contoh karya doodle di atas tampak bahwa ilustrasi dengan pewarnaan lengkap dan dua buah di atasnya dengan pena atau sejenis spidol minyak yang digunakan. Keduanya menunjukkan ilustrasi tersebut seenaknya dibuat dengan mengekspresikan bentuk-bentuk yang sederhana sampai detail (rinci). Jika pembelajar mempelajari beberapa karya doodle di luar negeri maupun di dalam negeri doodle ini dibuat oleh remaja dan sebagai karya tidak serius. Dikatakan tidak serius karena tidak ada patokan (persyaratan utama) menggambar doodle, seolah si pembuat dengan santai menorehkan pena atau pensil di waktu luang.

Lalu apakah yang dimaksud dengan karya seni doodle tersebut?

Dalam beberapa referensi, baik kamus, internet maupun koran dan majalah disebutkan bahwa doodle itu berarti menulis atau mengcoretkan sesuatu kepada benda dengan rasa senang dan santai. Doodle seolah seperti tidak sadar melakukan perbuatan, dengan sekedar mengcoretkan alat pada bahan yang bisa digambar. Kata ini muncul pada abad 17 dan secara tidak sengaja merupakan kegiatan santai para seniman ketika jenuh menghadapi kanvas lukis. Dengan demikian proses menggambar doodle dengan spontan, dengan menuruti kemauan tangan bergerak. Orang Barat menyebutnya seperti 'mimpi siang'. Artinya, seorang pembuat doodle



itu menggerakkan tangan dengan pena atau kuar pada selembar kerta atau apa saja yang bisa digambar. Dicontohkan seperti anak sekolah yang kebetulan menganggur mencoeret meja; namun dodle mencoretnya pada kertas dengan harap menjadi sebuah karya seni. gerakannya bebas dengan mengikuti kata hati mencoret dan menghias sebuah bidang. Pada gambar lain terdapat dodle dicoretkan pada sepatu, yang sebenarnya merupakan ekspresi spontan seorang peserta didik ketika menemukan bidang yang harus digambar.

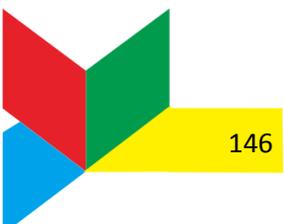
“ A doodle is a drawing made while a person's attention is otherwise occupied. Doodles are simple drawings that can have concrete representational meaning or may just be abstract shapes.

Typical examples of doodling are found in school notebooks, often in the margins, drawn by students daydreaming or losing interest during class. Other common examples of doodling are produced during long telephone conversations if a pen and paper are available.

Popular kinds of doodles include cartoon versions of teachers or companions in a school, famous TV or comic characters, invented fictional beings, landscapes, geometric shapes, patterns and textures.”

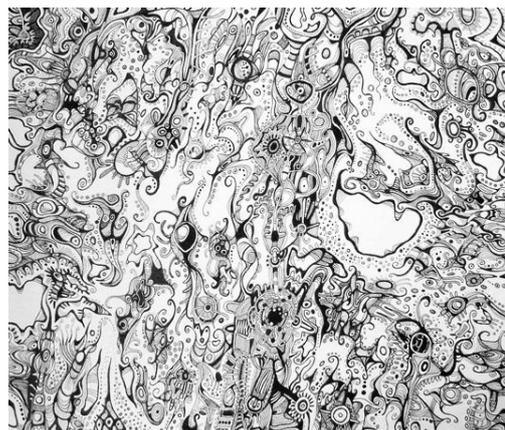
([https://www.flickr.com/photos/woolly_fabulous/2471486476/in/photo stream/](https://www.flickr.com/photos/woolly_fabulous/2471486476/in/photo_stream/))

Konon kegiatan menggambar dodle juga dilakukan oleh para seniman pada masa lalu bertujuan untuk mengisi waktu luang. Artinya, ketika menganggur dan ingin menggerakkan tangannya, seniman memegang pensil dan menggoreskannya di atas kertas, sebagai contoh gambar ilustrasi dibawah ini. Karya iseng semula untuk mengisi waktu luang ketika mencari ide dan gagasan justru menjadi gaya seni yang dianggap terkini (kontemporer). Karya ini selanjutnya dapat berupa coretan kertas namun juga dipindahkan ke dalam kanvas selanyaknya seni lukis.





Gambar 80 Doodle karya Luise vo Mecklenburg Strelitz, Queen of Prussia, c. 1795
Sumber:
<https://en.wikipedia.org/wiki/Doodle>



Gambar 81 Doodle karya Faith Georgia
Sumber:
<https://en.wikipedia.org/wiki/Doodle>

Beberapa gambar yang terakhir ini menunjukkan bahwa *doodle art* merupakan gambar ilustrasi dengan teknik menggambar secara spontan (*Freehand drwing*). Kemudian setelah memahami beberapa karya dan membandingkan diantaranya terdapat karya dodle yang sama ide maupun gagasannya. Perbedaan hanya terletak pada kerapihan dan kemampuan ekspresi saja. Seolah, semua bentuk bisa digolongkan ke dalam bagian doodle.

Jika diringkas, *dodle art* atau dodle memanfaatkan menggambar dengan teknik kering; menyelesaikan dengan Arsir, Blok, Linear, Dusel, Pointilis, bahkan diselesaikan dengan pewarnaan dengan





teknik basah, seperti: Aquarel, dan Plakat. Menurut Lei Melendres, Doodle art terbagi menjadi 3 yaitu :

- 1) *Unplanned Doodle* atau bisa disebut teknik menggambar doodle dengan cara spontan atau tanpa sketsa
- 2) *Semi Unplanned Doodle* atau bisa disebut Teknik menggambar doodle dengan spontan/ langsung tetapi menggunakan sketsa
- 3) *Planned Doodle* atau bisa disebut Teknik menggambar doodle dengan rencana atau terlebih dahulu dengan menggunakan sketsa agar hasilnya lebih terkonsep dan terbilang rapi

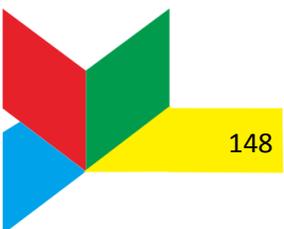
(<https://www.selasar.com/gaya-hidup/seni-menggambar-doodle>)

CATATAN KECIL

Beberapa contoh di atas menunjukkan bahwa doodle dibuat dengan spontan, namun ternyata mempunyai beberapa jenis doodle. Hal ini dilihat dari pengisian ornamen, bentuk maupun materi yang diungkapkan. Secara garis besar dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Totalitas merupakan komposisi bentuk baik berupa flora, fauna maupun figur manusia secara bebas disusun.
2. Tujuan utamanya adalah mengemukakan teks yang berupa teks spontan, keinginan atau cita-cita yang disingkat dan juga berupa singkatan nama pembuat.
3. Merupakan gagasan mimpi siang seperti lukisan surealisme,

Kegiatan menggambar secara spontan tanpa arah ini ternyata dilakukan sebagai ungkapan perasaan. Bagi peserta didik hal ini penting diajarkan dengan mengarahkan agar tidak melakukan menggambar pada bidang sembarang tempat. Kegiatan ekspresif dan spontan ini ternyata mempunyai gaya dan ke khas an diantara gambar ilustrasi yang lain. Guru bertugas memberikan gambaran bentuk dan peserta didik setelah memahaminya dapat melakukan secara spontan. Doodle biasanya dilakukan ketika seorang peserta didik telah lulus dan secara spontan mereka menggambar baju





dengan memberikan tandatangan, coretan spidol maupun menyemprot dengan *aerosol* (cat semprot).

Agar tidak canggung mengajarkan kepada peserta didik, pembelajar sebaiknya berlatih dahulu dengan menggambar di atas kertas seadanya, bisa kertas bergaris atau sengaja menyediakan kertas untuk menggambar.

f. Vignette

Perkembangan Seni Rupa pada masa modernisme meluas dan mendalam; meluas karena jenis karya seni muncul dengan motivasi dan tujuan bervariasi. Sedangkan mendalam, karya seni rupa dengan latar belakang bermacam-macam bergantung dari senimannya. Asal seniman mempengaruhi ide dan konsep penciptaan. Seperti halnya pada masa sekarang, perkembangan masyarakat semakin majemuk dengan susunan atau struktur yang sulit dideteksi, maka seni sebagai ungkapan pikiran dan perasaannya menjadi bervariasi.

Ketika seni rupa hanya difungsikan untuk kepentingan agama, karya seni lukis sebagai bagian dari karya seni rupa menempati posisi tinggi dan diharapkan dapat membantu pemusatan imajinasi seseorang dalam berkonsentrasi menuju Tuhan. Ketika seni mengabdikan kepada politik, seluruh karya seni dilatarbelakangi politik. Pada saat ini perkembangan sosial ini yang menjadi alasan utama para seniman memperjuangkan seni untuk rakyat. Seni dianggap barang atau karya yang biasa, karena seni dan estetika bersifat pribadi. Peran ke'pribadi'an ini muncul karya seni yang lebih menguntungkan pribadinya. Kepentingan tampil personal sebagai karya seni beralih 'seni untuk seni' ataupun komodifikasi seni. Perihal seni komodifikasi ini muncul ilustrasi yang berfungsi untuk menjabarkan dan menguraikan suatu masalah dengan serius atau dengan santai. Salah satu seni yang bertugas menguraikan dan menjabarkan maupun menghias adalah *Vignette*.

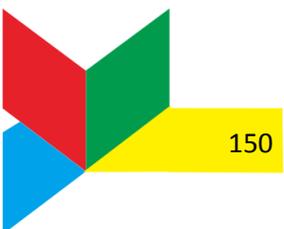


Kata Vignette berasal dari bahasa Perancis yang berarti batang anggur. Persepsi awal tentang batang anggur itu rumit dan mempunyai daya tarik sendiri, sehingga dapat difungsikan untuk menghias meja. Misalnya, buah anggur disuguhkan kepada tamu dengan melepas dari batangnya, terasa anggur tidak mempunyai daya tarik. Namun jika masih menyatu dengan batangnya, maka anggur tambah menarik dan mudah untuk mengidentifikasi buah yang diinginkan.

Di Perancis seni ilustrasi vignette hadir bertujuan menghias buku: mengisi teks yang kosong, mengisi ruang penyeling dengan gambar ilustrasi, dan menjelaskan teks menuju teks selanjutnya. Vignette tidak mempunyai peran penting dalam sebuah teks, karena sudah ada ilustrasi grafis yang mendukung teks; namun vignette ini berfungsi untuk menghias dan seandainya terdapat vignette fungsional untuk menguatkan imajinasi pembaca buku. Sebagai seni hias buku, vignette juga sering dimanfaatkan oleh para perancang dan penghias ruang bangunan dengan memberi aksentuasi ruang berupa gambar. Gambar ini selanjutnya diberi nama vignette. Beberapa pakar seni rupa merujuk vignette sebagai sketsa, atau gambar lukis yang berfungsi untuk menjelaskan teks yang dihias. Vignette juga menjadi kegemaran pemuda pada masa 70 an, dengan menyatukan ide seni vignette untuk menghias baju.

“A vignette is a form of personal narrative, or story composed from a personal experience, thought, idea, memory, hope, dream...It’s a short, impressionistic scene that focuses on one moment or gives a particular insight into a character, idea, or setting” (vi-gnett-ist play \-'ye-tist\ noun)

“ Vignette is a small impressionistic scene, an illustration, a descriptive passage, a short essay, a fiction, or nonfiction work focusing on one particular moment or giving impression about an idea, character, setting, mood, aspect or an object. Vignette is neither a plot nor a full narrative description, but a carefully crafted verbal sketch that might be part of some larger work or complete description





in itself. Literally, vignette is a French word that means little vine. The printers, during nineteenth-century, would decorate their title pages with drawings of looping vines. Hence, the derivation of this term is that source of drawings. Contemporary ideas from the scenes shown in television and film scripts also have influenced vignettes. (http://tmjh.pcschools.us/woad-local/users/jvalaika/what_s_a_vignette.pdf)

Uraian ini menunjukkan pengertian vignette; sebagai berikut: Vignette adalah gambar ilustrasi berbentuk dekoratif yg berfungsi sebagai pengisi bidang kosong pada kertas narasi. Ilustrasi karya sastra adalah sebuah gambar ilustrasi yg bertujuan utk memberikan penguatan dan mempertegas isi atau narasi pada materinya. Dalam perkembangan seni postmodernisme, vignette menjadi karya seni tunggal, artinya seperti seni lukis; seniman menampilkan vignette seperti karya seni lukis. Ukuran diperbesar dan menjelaskannya menggunakan katalog yang dicetak.

g. Meme art

Kata *meme art* berasal dari bahasa Yunani *mneme*, berarti *memory* (tahun 1904). *Oxford English Dictionary* menjelaskan bahwa biolog Jerman bernama Richard Semon menyebut kata *mneme* pada waktu itu berada di Inggris pada tahun 1921 dalam bukunya berjudul: *The Mneme*. Berjudul *Die Mnemischen Empfindungen in ihren Beziehungen zu den Originalempfindungen*. Sedangkan menurut Dawkins kata "meme" berarti *mimic* (bahasa Yunani yaitu *mimos*, "mimic"), kemudian muncul *mimeme* (sesuatu menirukan), dan terdengar serupa dengan *gene* (gene) dalam bukunya *The Selfish Gene* pada tahun 1976 (<https://id.wikipedia.org/wiki/Mimema>).

Kehadiran meme art sebagai dampak perkembangan masyarakat urban dianggap masyarakat terapung (*the floating mass*). Masyarakat yang berada pada budaya besar; kehidupan budaya mengikut dan meniru beberapa budaya yang ada. Mereka mencari



posisi budaya yang dapat diakui oleh beberapa budaya secara berdampingan. Oleh karenanya, masyarakat ini menciptakan budaya termasuk seni dengan merangkum, mengambil sebagian, mengubah dan memodifikasi seni yang sudah ada sehingga bisa dikatakan multi fungsi. Meme merupakan bagian dari ilustrasi yang berkolaborasi dengan dodle, karikatur, kartun atau vignete bersifat *selfish-genetic*. Bentuk karya seni mirip sindirian dan harapan, dengan gaya kartun, sedangkan teknik lebih bebas memanfaatkan segala alat dan bahan agar menemukan konsepnya.



Gambar 82 Jenis Vignet Penghias Buku.
Sumber: http://tmjh.pcschools.us/woad-local/users/jvalaika/what_s_a_vignette.pdf



Gambar 83 Vignet Berupa Sketsa Untuk Menghias Buku.
Sumber: http://tmjh.pcschools.us/woad-local/users/jvalaika/what_s_a_vignette.pdf



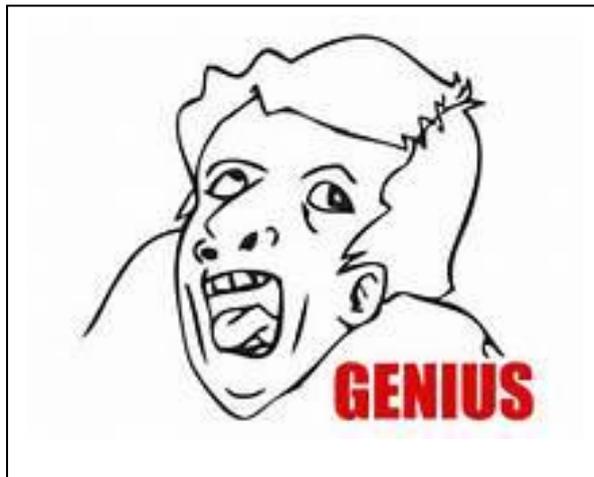
Meme yang akhirnya menjadi karya seni terpisah dari tujuan semula untuk menghibur dengan membuat gambar lucu, kini menjadi satuan karya yang tunggal. Meme menjadi rebutan antara disiplin apakah menjadi bagian dari Desain Komunikasi Visual, ilustrasi grafis untuk baliho atau poster. Perkembangan masyarakat ini mempengaruhi berpikir dan menentukan bentuk meme.

Meme art memanfaatkan teknik inkonvensional, yaitu teknik campuran dengan menempel, menutup dan menggambar lagi. Teknik ini memberikan kemungkinan diselesaikan dengan teknik digital atau komputer. Beberapa teknik akan menjadi satu karena akan diterjemahkan menjadi bahan dasar figur yang diubah dengan menambah, mengurangi dan mengganti warna. Pengerjaan mengubah bentuk dan warna ini dapat dilakukan dengan teknik standar (konvensional) maupun inkonvensional.

Langkah inkonvensional biasanya untuk menyelesaikan ilustrasi pada poster, selebaran, ataupun baliho yang dipasang di pinggir jalan raya. Jika telah selesai digabungkan beberapa figur atau bentuk kemudian ditambahkan tulisan dan dijadikan satu *layer* hasilnya tinggal dicetak di atas vinyl atau kertas dan kanvas besar. Bahkan, teknik inkonvensional ini untuk menyelesaikan pembuatan karya seni digital. Seni digital merupakan kesenian produk Seni Kontemporer, segala perilaku dihalalkan untuk mencapai desain pracetak atau sering diistilahkan dengan kata *dammi*.

Di bawah ini merupakan contoh *montage* dengan *layer* (teknik menumpang) untuk memperoleh kemudahan dalam mengerjakan secara efisien dengan tumpangan. 'DIMANA IBU' merupakan tulisan yang ditambahkan di atas gambar yang sudah ada.





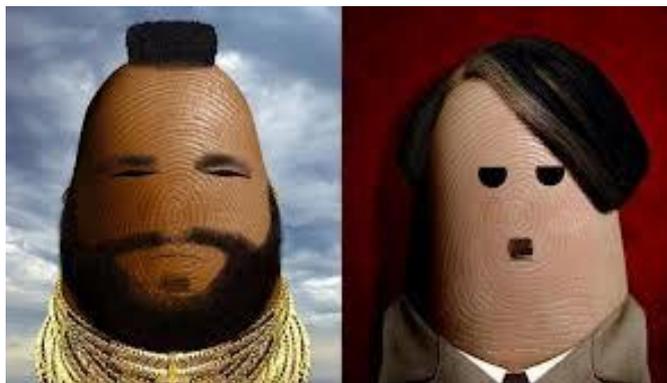
Gambar 84 Meme
Art Wajah
Sumber:
http://tmjh.pcschools.us/woad-local/users/jvalaika/what_s_a_vignette.pdf



Gambar 85 Meme Art Wajah.
Sumber:
http://tmjh.pcschools.us/woad-local/users/jvalaika/what_s_a_vignette.pdf

The Dark Knight Sigmund Freud. Poster fragment for 'Isa
Eugeny Paterov





Gambar 86 *Meme Art* Bentuk Tiga Dimensi.
Sumber: http://tmjh.pcschools.us/woad-local/users/jvalaika/what_s_a_vignette.pdf

4. Prinsip-prinsip Pendukung Gambar ilustrasi

Menggambar Ilustrasi ternyata harus di dasari oleh beberapa pengetahuan yang mendukung. Pengetahuan tersebut juga disertai dengan kemampuan berkarya, agar tidak terjadi kejanggalan, karena sifat ilustrasi tersebut adalah menjelaskan objek yang diangkat sebagai subjek yang direpresentasikan. Di bawah ini terdapat pengetahuan yang harus dikuasai oleh pembelajar modul ini, diantaranya:

a. Sketsa

Tradisi membuat sketsa sudah dilakukan oleh para seniman sejak lama. Diskusi kehadiran sketsa masih merupakan perdebatan yang sangat kuat, karena masing-masing ahli mempunyai argumentasi terhadap pengertian sketsa. Seniman seni lukis menganggap sketsa bukan seni lukis, maka lukisan dinding pada beberapa dinding gua pra sejarah (pra aksara) dinyatakan bukan sketsa. Demikian pula para sketser atau seniman sketsa menganggap kurang sempurna bentuk serta warna pada mural; atau lukisan dinding tersebut menyebabkan dinamai sketsa.

Dengan demikian beberapa ahli menyebutkan sketsa adalah seni lukis yang belum sempurna. Seni lukis yang hanya terdiri dari goresan dan kekuatan warna yang tidak seimbang dengan pernyataan ideologinya. Sketsa kadang juga dinamakan seni lukis

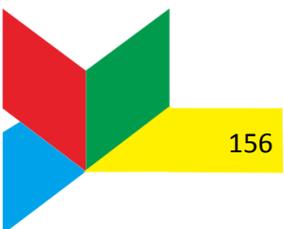


jika memanfaatkan teknik cat minyak dan terdiri atas goresan warna. Demikian pula sketsa non-realis menyebabkan bentuk sketsa mirip dengan seni lukis, oleh karenanya mengklaim bahwa seni lukis yang hanya memanfaatkan goresan untuk mengutarakan isi hati disebut dengan sketsa cat minyak.

Jika diskusi tersebut hanya berputar pada hasil karya, maka diskusi tidak akan dicapai. Merunut dari asal – usul kata, sketsa berasal dari bahasa Yunani *σχέδιος* – *schedios*, "*done extempore*" diidentikan dengan karya gambar yang biasanya tidak dimaksudkan sebagai hasil karya akhir (Wikipedia bahasa Indonesia, Ensiklopedia bebas). Dalam keterangannya dijelaskan, bahwa sketsa dihadirkan dengan latar belakang bermacam-macam. Sebagai contoh: (1) merekam sesuatu yang dilihat oleh seniman, (2) merekam atau mengembangkan gagasan untuk dipakai kemudian, atau dapat juga digunakan sebagai cara singkat (3) menggambarkan citra, gagasan, atau prinsip. Sedangkan melihat dari segi media atau bahan medium yang digunakan, sketsa sudah berkembang dari asalnya; dahulu kertas, kain, kanvas atau sejenisnya, pada saat ini telah berkembang pada bahan jadi seperti mangkuk, papan kayu, lempengan tembaga atau yang lain yang bersifat datar. Perkembangan yang cepat ini kadang belum dipahami oleh para pengajar seni rupa di sekolah. Bahkan cenderung tidak memasukkan materi sketsa menjadi bagian terpenting dalam persiapannya melukis. Para guru masih menganggap kalau sketsa dapat dijadikan satu dengan melukis, berarti sketsa sama dengan melukis. Prosedur membuat sketsa sama dengan membuat lukisan. Proses representasi pun kadang Sketsa dengan Lukisan hampir sama.

Kembali dalam menjelaskan Sketsa Wikipedia bahasa Indonesia Ensiklopedia bebas menyebutkan bahwa:

“ Sketsa dapat dibuat pada beragam media gambar. Istilah ini sering diterapkan pada karya grafis yang dikerjakan pada media kering, seperti silverpoint, grafit, pensil, arang, atau pastel, namun dapat juga





diterapkan pada gambar yang dikerjakan menggunakan pena dan tinta, pena ballpoint, cat air, dan cat minyak. Dua jenis terakhir umumnya disebut sebagai "sketsa cat air" atau "sketsa cat minyak". Seorang pematung dapat juga membuat sketsa model tiga dimensi dari tanah liat, plastisin, atau wax.”

Jika dilihat dari sudut objek yang disasar, Sketsa membuat model hidup dengan pose berubah-ubah. Dari pengertian ini sketsa dianggap belum selesai, karena harus menyelesaikan dengan cepat namun tepat. Artinya, cepat karena model hidup dan bergerak, maka dibutuhkan kecepatan untuk menangkap karakter (tepat). Langkah membuat sketsa pun dengan dua jalan: (1) memperhatikan gerak-gerak objek (model) kemudian mengingat gerakan yang menarik. Kemudian baru dinyatakan dalam coretan. (2) model yang bergerak langsung diskets dan diikuti gerak satu persatu. Hasilnya seperti film strip, kemudian baru diselesaikan berdasarkan keinginan.

Dua jalan untuk menyelesaikan sebuah sketsa ini nantinya akan berkembang menjadi skets lain dengan ide sama. Seniman ketika melihat objek, mengingatnya dan kemudia menggambar ketika sedang *mood* dalam hal ini terdapat interpretasi gerak dan karakter. Oleh karenanya, oleh Pestalozzi, seorang yang belajar membuat skets sebenarnya melatih kemampuan kognitif serta kemampuan pemahaman bentuk seketika. Penguatan kognitif karena akan menangkap dan menginterpretasi bentuk, serta mengemukakan dengan perasaan estetikanya. Gambaran perjalanan ide penciptaan sampai dengan visualisasi ini membuat seorang seniman lebih mempercayai diri sendiri. Dirinya mampu mencata peristiwa, gerak, dan bentuk sekalian warna objek. Proses objektifikasi inilah meyebabkan seniman menjadi lebih egois dalam menentukan permasalahan objek.

Perkembangan masyarakat posmodernisme yang menginginkan kecepatan dalam segala hal namun tepat ini sering memanfaatkan



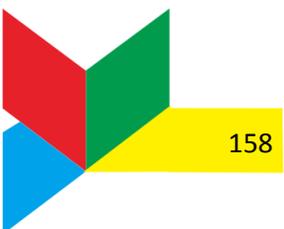
kemampuan sketsa untuk merekam kesan secara cepat. Melalui sketsa memiliki berbagai maksud pada budaya masa kini. Sketsa ruang pengadilan merekam suasana atau orang-orang di ruang pengadilan. Sketsa yang dibuat untuk membantu pihak berwenang menemukan atau mengenali buronan disebut sketsa wajah atau sketsa komposit. Artis jalanan di tempat-tempat wisata terkenal seringkali menggambar sketsa dalam beberapa menit.

1) Sketsa Realis

Sebelum membahas banyak perihal sketsa realis maupun non realis sebaiknya para pembelajar memperhatikan dua buah gambar sketsa di bawah ini.

Sketsa realis adalah sketsa yang berbentuk gambar bentuk maupun gambar model (lihat halaman 128); untuk memulai menggambar sketsa harus menguasai: (1) proporsi tubuh dan struktur bahan, (2) anatomi plastik, (3) perspektif, dan (4) penguasaan peralatan, baik untuk teknik kering maupun teknik basah beserta kuas yang efeknya. Sketsa realis bisa merupakan draft atau gambar rencana seperti pada gambar 91, Leonardo berimajinasi dan merancang suatu monumen yang kelak akan diberikan kepada pemesan. Gambaran ini sama sekali belum ada sehingga dengan pemesanan nantinya akan dibangun mirip gagasan Leonardo.

Sketsa realis juga merupakan gambar adegan atau tematis, oleh Leonardo pada waktu itu menangkap kasih sayang seorang ibu terhadap anaknya. Tangkapan inderawi ini langsung digambar sehingga dengan cepat bentuk atau sketsa harus jadi. Jika ini merupakan karya Seni Lukis maka seniman akan memindahkan ke atas kanvas. Di bawah ini merupakan skets realis yang diselesaikandengan teknik basah dengan kombinasi antara blok dan kering dengan pensil. Teknik kombinasi ini dipersilakan untuk menggambar sketsa, karena sketsa butuh ketepatan dan kecepatan, jika akan menggunakan tteknuiik arsir maka akan





memakan waktu panjang. Seterusnya teknik kombinasi ini bisa dari teknik bawah cat air dengan pensil berwarna maupun hitam putih. Perkembangan mutakhir, teknik kolaboratif ini sangat digemari oleh para seniman kontemporer

Sketsa realis dikerjakan spontan dan memanfaatkan teknik kering dikombinasikan dengan sapuan kuas. Gambar skets ini dilaksanakan dengan cepat untuk memperoleh cuaca yang diharapkan dan menghindari objek selalu bergerak. Teknik pensil terlebih dahulu dijadikan dasar sketsa kemudian diselesaikan dengan cat air. Di bawah ini sketsa dengan teknik basah dengan memanfaatkan efek kuas *brush strook*.

2) Sketsa non Realis

Pemahaman tentang Sketsa nonrealis masih dikategorikan sebagai Seni Lukis Non realis; pengertian ini tidak salah jika hasil karya skets sebagai ukuran. Namun sesungguhnya, prinsip sketsa non realis sebenarnya dilihat dari proses, sedangkan jika melihat hasil karya dimulai dari mengidentifikasi pemaknaan garis. Dalam pembahasan selanjutnya sketsa non realis terdapat pengertian sebagai berikut:

- a) Sketsa yang dibuat oleh seniman dengan membayangkan (berimajinasi) hal-hal yang tidak realistik. Hasilnya berupa karya surealisme dan karya yang hanya berupa garis-garis berwarna sebagai ungkapan perasaan sedih, gembira dan senang. Ide ini berasal dari melihat kenyataan dan membayangkan kenyataan lebih parah, atau membayangkan kebahagiaan dan hasilnya berupa coretan garis yang impresionistik.
- b) Sketsa yang mendapat sentuhan objek material berupa: peristiwa, atau kejadian yang lain yang membuat seseorang menjadi tersentuh perasaannya kemudian mengekspresikan



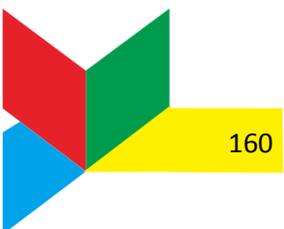
ke dalam kertas dengan berupa garis-garis baik berwarna maupun hitam putih yang tidak membentuk figur.

- c) Sketsa yang sengaja diungkapkan sebagai lamunan pikiran dan perasaan. Hasilnya berupa garis esensial yang mengandung makna. Garis-garis berwarna ini sebenarnya merupakan pengganti rasa seorang seniman. Semula ingin menyatakan dalam bentuk gambar realis, namun dalam perkembangan menjadi bentuk yang tidak nyata.

- d) Pada sketsa hasil lamunan sebenarnya bertujuan untuk mengungkapkan rasa terpendam, baik rasa sedih dan gembira tanpa mengenal bentuk. Walaupun garis yang diungkapkan secara rasa mempunyai kesan. Kesan yang berupa garis visual ini mempunyai rasi dan kesan tersebut memberi bayangan khas terhadap imajinasi. Hal ini perlu diungkapkan dan dilatihkan kepada anak usia remaja sebagai ungkapan perasaannya. Pembelajaran sketsa non realis diberikan kepada peserta didik ini bertujuan psikologis. Artinya sebagai cara menyatakan pendapat, oleh karenanya nantinya bentuk penampilan akhir seperti seni lukis. Beberapa seniman dan ahli di bidang psikologi dan pendidikan menyatakan harapannya, melalui menyatakan pendapat lewat karya seni, baik berupa sketsa maupun karya seni lukis akan membantu mengungkapkan rasa yang tidak dapat dinyatakan secara umum. Tujuannya sebagai 'katarsis' dan 'sublimasi'. Katarsis untuk membersihkan pikiran dan perasaan yang terpendam dan sublimasi untuk mengurangi perasaan dan menghilangkan perasaan duka, mendongkol serta jengkel karena tidak mampu menyatakan secara realis.

b. Perspektif

Perspektif adalah ilmu pengetahuan tentang hukum jarak pandangan. Hukum pandangan ini dengan menentukan titik cakrawala. Titik





cakrawala adalah dua titik batas pandangan manusia jika ditarik ke belakang. Batas cakrawala seperti akhir dari pandangan fisik seseorang terhadap garis datar yang maya. Dengan dua buah titik cakrawala di sebelah kanan dan sebelah kiri, akan menentukan bentuk dasar objek sesuai dengan kedudukannya. Sebagai contoh: di atas pandangan dasar seorang manusia melihat, atau di bawah pandangan serta seberapa jauh kesamping kanan atau kiri. Lihat gambar pensil di bawah ini, tampak di bawah pandangan mata, sehingga seseorang bisa merasakan kedudukannya berada di bawah garis cakrawala pandangan manusia. Teori mendetail bisa dipelajari lewat modul menggambar Perspektif atau Menggambar Mistar.

c. Prinsip Desain

The principle of design adalah pengetahuan untuk menyusun benda objek dalam sebuah tatanan seni rupa sehingga dapat dirasakan tepat berdasarkan: warna, bentuk serta garis yang seimbang. Untuk lebih detail pembelajar dapat memperdalam pengetahuan dan praktik prinsip penyusunan dalam modul Nirmana atau Desain Dasar.

d. Pengetahuan dasar yang harus dikuasai sebagai berikut:

1) Kesatuan (*unity*)

Dalam menyusun beberapa objek harus memperhatikan susunan yang proporsional dan menyatu satu sama lain ke dalam sebuah media. Sehingga, menemukan adanya hubungan antar objek dan memberi arti baru sebuah susunan bentuk, warna maupun tekstur. Kesatuan unsur-unsur desain akan menyatu tidak terpecah berdiri sendiri-sendiri tidak memiliki keseimbangan dan keharmonisan yang utuh.

2) Keberagaman (*variety*)

Perencanaan penempatan unsur bentuk dan warna maupun garis hendaknya memperhatikan keberagaman untuk menghindari kesan monoton. Dalam keberagaman dibutuhkan pengikat berupa unsur warna atau bentuk.



3) Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan dalam susunan gambar dapat berupa keseimbangan semu (*occlut axial balance*) dan mutlak (*obvious axial balance*). Keseimbangan semu tetap pada posisi seimbang namun unsur yang disusun mempunyai kekuatan sama namun ukuran tidak msama. Sedangkan keseimbangan mutlak keseimbangan dengan bentuk, dan kekuatan sama, oleh karena dapat diperoleh dengan menata secara simetris.

4) Ritme/irama (*rhythm*)

Irama yang dibutuhkan dalam ilustrasi diusahakan tidak monotone dalam hal susunannya. Hal ini menghindari kejenuhan melihat dan mengamati ilustrasi. Jika terdapat pengulangan hendaknya tidak sama baik bentuk, warna, susunan serta jarak penempatan masing-masing unsur tersebut.

5) Keserasian (*harmony*)

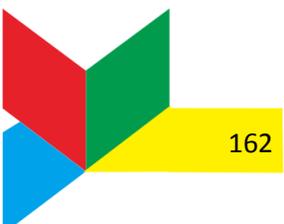
Keserasian atau keselarasan dapat digambarkan seperti senapan yang satu laras; artinya diantara unsur rupa yang disusun menjadi satuan yang dapat mempunyai arti baru dan mempunyai kekuatan baru.

6) Proporsi (*proportion*)

Proporsi adalah kedudukan objek yang sesuai berdasarkan ukuran, sehingga dapat disusun atau ditata berdasarkan kepentingan. Proporsi merupakan kesesuaian antar unsur bentuk dan warna, karena warna dapat menambah kekuatan dan daya berat suatu bentuk.

7) Penekanan (*emphasis*)

Penekanan suatu susunan (komposisi) bertujuan untuk menguatkan pesan yang disampaikan. Unsur warna dan bentuk maupun garis disusun sedemikian rupa agar menemukan pesan yang akan disampaikan. Tetapi perlu diperhatikan penekanan bukan sebanyak dan sekuat semua unsur; justru dengan semua unsur menjadi penekanan berkurang. Penekanan bisa positif atau negatif. Tekanan positif adalah menguatkan bentuk atau warna pada salah satu susunan. Sedangkan tekanan negatif





adalah pengurangan warna atau bentuk dengan tujuan memunculkan.

(<http://teoridesaingrafis.blogspot.co.id/>)

- 8) Pengetahuan berikutnya yang dikuasai oleh seorang ilustrator adalah gambar manusia atau gambar model manusia dan binatang. Salah satu prasarat menggambar model manusia ataupun binatang adalah anatomi plastik dengan kinesiologi. Kinesiologi akan digunakan mengukur ketepatan gerak tubuh manusia. Misalnya wajah Bapak SBY (Soesilo Bambang Yoedoyono) yang fenomenal mudah dipahami karena wajah.

D. Aktivitas Pembelajaran

Aktivitas pembelajaran dalam kegiatan modul ini lebih menekankan kemandirian pembelajar sehingga sangat diperlukan keaktifan dalam beraktivitas baik secara personal maupun kelompok. Selain itu juga dibutuhkan kedisiplinan, pemahaman berpikir kritis, minat, dan kemampuan sendiri. Dalam aktivitas pembelajaran digunakan pendekatan ataupun metode yang bervariasi, tetapi karena pembelajaran yang dilakukan adalah pembelajaran seni maka sangat diperlukan juga pendekatan estetis.

Integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran pada setiap mata pelajaran selalu dikaitkan dengan norma atau nilai-nilai perilaku peserta, yang akan terrefleksikan dalam kehidupan sehari-hari. Penanaman nilai-nilai pendidikan karakter tidak hanya pada ranah kognitif, tetapi menyentuh pada internalisasi, dan pengamalan nyata dalam kehidupan peserta didik di lingkungan sekolah sampai pada lingkungan masyarakat.



Serangkaian kegiatan belajar yang dapat Saudara lakukan untuk memantapkan pengetahuan, keterampilan, serta aspek pendidikan karakter yang terkait dengan uraian materi pada kegiatan pembelajaran ini.

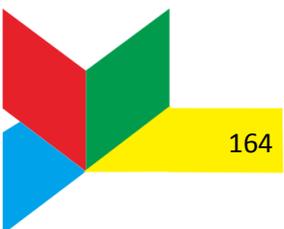
1. Pada tahap pertama, Saudara dapat membaca uraian materi gambar ilustrasi atau membaca teks secara cepat dan menyeluruh untuk memperoleh gambaran umum materi, serta mengamati gambar-gambar ilustrasi pada modul ini.
2. Berikutnya Saudara dianjurkan untuk membaca kembali materi secara berurutan. Hal ini perlu dilakukan untuk menghindari keterlewatan materi dalam bahasan kegiatan pembelajaran ini.
3. Fokuslah pada materi ataupun sub materi yang ingin dipelajari.
4. Baca baik-baik informasinya dan cobalah untuk dipahami secara mandiri sesuai dengan bahasan materinya.
5. Latihkan secara personal atau berkelompok materi praktek dan sesuaikanlah dengan prosedur yang ada di modul. Ulangi latihan tersebut sampai Saudara terampil sesuai tingkat pencapaian yang ditentukan dalam modul.
6. Setelah semua materi Saudara pahami, lakukan aktivitas pembelajaran dengan mengerjakan lembar kerja berikut.

Lembar Kerja 4.

Prosedur menggambar ilustrasi

Tujuan:

Melalui latihan-latihan secara berkesinambungan, Saudara diharapkan mampu membuat gambar ilustrasi dengan memperhatikan kemandirian, kedisiplinan, menghargai perbedaan pendaat serta memiliki kemauan kuat untuk lebih kreatif.





Langkah Kerja:

- a. Persiapkanlah alat dan bahan untuk kerja kreatif dengan semangat kerjasama, disiplin, saling menghargai, dan menjaga keaktifan berkomunikasi dengan sesama peserta maupun fasilitator.
- b. Pelajarilah lembar kerja rencana kerja kreatif tentang prosedur menggambar ilustrasi
- c. Baca kembali uraian materi, lakukanlah studi referensi lainnya yang mendukung dan observasi baik secara langsung atau berdasar pengalaman kemudian diskusikan dengan sesama peserta untuk mendapatkan pemahaman dan teknik tertentu dalam memvisualkannya.
- d. Isilah lembar kerja rencana membuat gambar ilustrasi, untuk mendapatkan hasil yang optimal, memiliki nilai artistik pada karya dan proses kerja yang cermat dan teliti.

Lembar Kerja Rencana membuat gambar ilustrasi

No.	Aspek Perencanaan	Aspek Visualisasi dan Proses Kerja
1.	Media/alat dan bahan yang digunakan	Alat:
		Bahan:
2.	Teknik yang digunakan	<div style="border: 1px solid black; height: 80px; width: 100%;"></div>
3.	Langkah kerja	1.
		2
		3
		4
		5
		dst





7. Dalam kegiatan diklat tatap muka penuh, Lembar Kerja 02 ini Saudara kerjakan di dalam kelas pelatihan dengan dipandu oleh fasilitator. Dalam kegiatan diklat tatap muka **In-On-In**, Lembar Kerja 02 ini Saudara kerjakan pada saat **on the job training (On)** secara mandiri sesuai langkah kerja yang diberikan dan diserahkan serta dipresentasikan di hadapan fasilitator saat **in service learning 2 (In-2)** sebagai bukti hasil kerja.

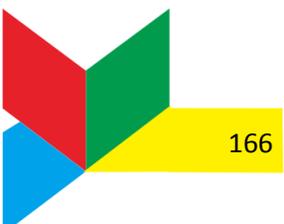
Pembelajaran yang berfungsi untuk membangkitkan rasa ingin tahu, minat, dan perhatian Saudara tentang suatu tema atau topik pembelajaran akan menginspirasi saudara untuk aktif belajar, serta mendiagnosis atau mencari tahu kesulitan yang akan dihadapinya. Hal ini dilakukan dengan cara menstrukturkan tugas-tugas dan menunjukkan sikap, keterampilan, dan pemahaman atas substansi pembelajaran yang diberikan.

E. Latihan / Kasus / Tugas

1. membuat gambar ilustrasi cerpen
2. membuat gambar ilustrasi cover buku ceritera anak-anak

F. Rangkuman

Kemajuan ilustrasi yang digunakan untuk mengisi buku sebenarnya dimulai pada masa pendudukan Jepang. Pada saat itu, kemajuan pada bidang penulisan juga mengangkat ilustrasi di Indonesia. Kehadiran karya ilustrasi dalam majalah maupun selebaran promosi (*livelets*) membuat pemerintah Jepang khawatir dan mencurigai akan terjadi pemberontakan. Pemerintah Jepang terpaksa mendirikan lembaga sensor termasuk di dalamnya bertugas mensensor ilustrasi di majalah dan buku serta selebaran promosi.





Fungsi gambar ilustrasi dalam menguatkan cerita. Barangkali, ketika akan menceritakan suasana senang tidak dapat diutarakan dengan kata dan kalimat, maka ilustrasi ini mampu memberikan suasana melalui warna dan ekspresi wajah. Peristiwa ini seperti anjuran dalam asas penciptaan karya seni di Cina pada abad ke 7 masehi (dinasti Tang) yang menyatakan “jika engkau tidak mampu menuliskan, maka gambarkan – jika engkau tidak mampu melukiskan maka tuliskan’.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Modul ini merupakan salah satu sarana ataupun media belajar yang paling sederhana dan dapat dijadikan sebagai acuan belajar tentang gambar ilustrasi Kesederhanaan modul ini diharapkan dapat merangsang dan merefleksikan spirit untuk lebih banyak lagi melakukan latihan-latihan membuat gambar ilustrasi. Dalam latihan yang dilakukan dengan berbagai media yang paling sederhana sampai dengan media yang proporsional.

Materi tentang gambar ilustrasi ini dapat dipahami jika kita banyak melihat, mengenal dan memiliki perbendaharaan visual karya-karya seni. Selanjutnya perlu banyak membaca referensi sejarah seni, teori seni maupun apresiasi seni. Dalam kegiatan pembelajaran ini hanya berisi pengetahuan tentang gambar ilustrasi Dengan demikian diharapkan setelah melakukan latihan-latihan dan mengerjakan lembar kerja berdasarkan modul ini, selanjutnya dapat melakukan latihan-latihan berikutnya dengan cara-cara yang lebih variatif.

Agar hasil pelatihan ini dapat memberikan dampak yang bermakna terhadap peningkatan mutu pendidikan, perlu diadakan usaha-usaha nyata pasca pelatihan yang dituangkan dalam program tindak lanjut dengan kata lain, program tindak lanjut merupakan bentuk komitmen dari para *stakeholder* untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang tertuang dalam program tindak lanjut tersebut



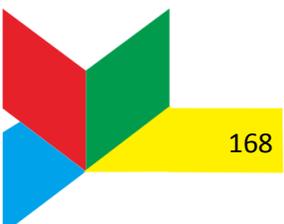


Setelah mempelajari modul ini, Saudara diharapkan dapat melaksanakan program tindak lanjut di sekolah masing-masing. Program Tindak Lanjut, merupakan bentuk program yang bersifat rinci, sistimatis, sederhana dan operasional, ditulis dalam bentuk metrik yang terdiri dari komponen tujuan, jenis-jenis kegiatan, sumber daya yang mendukung kegiatan, indikator keberhasilan sebagai alat kontrol atau evaluasi serta jadwal kegiatan.

Peningkatan mutu pendidikan harus dilakukan oleh semua pihak secara berkesinambungan. Peran kepala sekolah, guru, dan pengawas sangat penting karena mereka yang akan berperan secara langsung dalam upaya peningkatan mutu pendidikan di wilayah yang menjadi tanggungjawab mereka.

Pada kesempatan ini Saudara dari masing-masing sekolah, baik guru maupun kepala sekolah diharapkan untuk berpartisipasi aktif dalam pembuatan program tindak lanjut. Perlu diingat bahwa hasil implementasi program tindak lanjut yang berupa tagihan-tagihan akan memengaruhi kompetensi Saudara

Rencana Tindak Lanjut pelatihan adalah setiap upaya atau kegiatan yang dilakukan oleh peserta diklat setelah kegiatan pelatihan selesai. Rencana Tindak Lanjut hendaknya dibuat secara spesifik dan realistis sesuai dengan tanggung jawabnya.





Dalam menyusun Rencana Tindak Lanjut, pada umumnya akan mencakup hal-hal sebagai berikut.

1. "Apa", yaitu menyangkut jenis kegiatan yang akan dilakukan di tempat kerjanya.
2. "Bagaimana", yaitu cara atau langkah-langkah yang harus ditempuh sehingga kegiatan yang direncanakan terlaksana dengan baik dan benar.
3. "Siapa", yaitu menyebutkan pihak terkait (*stakeholder*) siapa saja yang harus dan perlu dilibatkan dalam melakukan kegiatan tindak lanjut; masyarakat, staf yang lain atau pimpinan lembaga.
4. "Kapan", yaitu menjelaskan dan menguraikan tentang batasan waktu kapan akan dimulai dan kapan akan berakhir.
5. "Di mana", yaitu menyebutkan di mana kegiatan tersebut akan dilakukan. Apakah akan dilakukan di lapangan dengan widyaiswara dan perangkat lembaga lainnya atautkah akan dilakukan di tempat kerjanya atau di unit kerjanya sendiri, di unit yang lain atau akan diterapkan di luar lembaga lain yang terlibat di dalamnya.

Berdasarkan Rencana Tindak Lanjut yang telah disusun sebagaimana telah diuraikan di atas, maka akan dengan mudah pihak yang bertanggung jawab terhadap program pelatihan dapat mengetahui keluaran dan hasil serta dampak pelatihan.

Dengan demikian, jelas bahwa tanggung jawab dampak pelatihan tidak hanya ada di pundak fasilitator atau penyelenggara pelatihan. Hal yang paling penting adalah komitmen dan dukungan dari semua pihak, khususnya pimpinan lembaga atau instansi pengirim sehingga pengetahuan dan keterampilan" yang didapat selama pelatihan bisa diterapkan sesuai dengan situasi dan kondisi setempat.

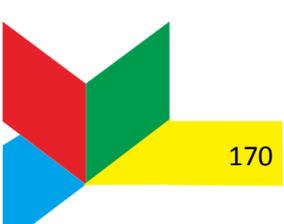




H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus

Pelajari dengan baik tentang materi Jenis – Jenis Ilustrasi yang ada pada modul ini, kemudian secara detail lebih difokuskan pada bagaimana membuat ilustrasi untuk cerpen dan cover buku ceritera anak-anak.

Seandainya dalam modul ini dianggap kurang mengakomodasi jawabannya, Saudara dapat mencari referensi lain tentang bagaimana membuat ilustrasi.





PENUTUP

Setelah pembelajar menyelesaikan membaca dan berlatih Menggambar Ilustrasi silakan menjawab pertanyaan di bawah ini. Cocokkan jawaban pembelajar dengan kunci yang tersedia

Menggambar adalah menciptakan kesamaan bentuk dan wujud dengan proses presentasi atau menghadirkan kembali bentuk yang dilihat dan diamati. Melukis adalah membayangkan bentuk; proses melukis adalah membayangkan bentuk itu hadir dengan melakukan imajinasi serta proses interpretasi dan melalui representasi hadirnya gambar yang disebut dengan seni lukis.

Istilah-istilah harian terus berkembang dan sering menjebak pengertian gambar menjadi melebar.

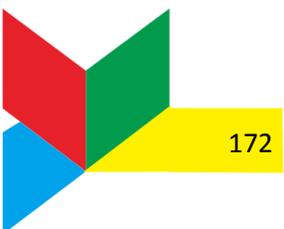
Gambar Foto: istilah DM (diterangkan – menerangkan) ini untuk menunjukkan sebuah gambar yang dihasilkan melalui alat fotografi; alat ini berfungsi memindahkan objek nyata terlihat mata ke dalam bentuk gambar. Sifat gambar ini realistik dan mampu mendekati bentuk sesungguhnya.

Gambar lukisan: istilah ini tidak sesuai dengan prinsip berkarya seni, karena hanya untuk menunjukkan sebuah gambar yang dari sebuah lukisan. Dikarenakan berbentuk dua dimensi, maka lukisan tersebut disinkronkan dengan kata gambar.

Sebagai penutup dalam modul ini, berharap agar dapat memberikan pengetahuan mendasar mengenai gambar estetik. Selain itu, diharapkan pula agar modul ini dapat dijadikan referensi untuk belajar mengenai Gambar estetik. Setelah mempelajari modul ini diharapkan Saudara dapat menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan gambar estetik.



Dalam kepenulisan modul ini pastilah masih ada kekurangan dan belum sempurna. Maka dari itu, kritik dan saran sangat diharapkan untuk menjadikan modul ini menjadi lebih baik lagi, baik dari sisi materi maupun penulisan. Dengan demikian, modul ini nantinya dapat menjadi modul yang memiliki kualitas yang lebih baik.





EVALUASI

1. Keterampilan Abad 21 menjamin peserta didik memiliki keterampilan untuk menjadi pekerja...
 - A. kreatif dan inovatif
 - B. menguasai pekerjaan rutin
 - C. mahir mengoperasikan mesin
 - D. mahir mengoperasikan komputer

2. Kerangka pemikiran untuk Pendidikan Abad 21 berbasis pada tiga subjek inti yaitu...
 - A. membaca, menulis, dan berhitung
 - B. membaca, bercerita, dan berhitung
 - C. bercerita, menulis, dan berhitung
 - D. membaca, menulis, dan bercerita

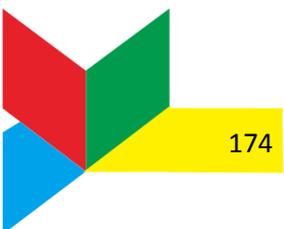
3. Pembelajaran konvensional menekankan konten, sedangkan pembelajaran abad 21 menekankan pada aspek...
 - A. kompetensi dan kinerja
 - B. kompetensi dan tanggungjawab
 - C. kinerja dan tanggungjawab
 - D. tanggungjawab dan profesionalitas

4. Pembelajaran jarak jauh (PJJ) dengan sistem korespondensi termasuk kategori PJJ...
 - A. tradisional
 - B. konvensional
 - C. visioner
 - D. futuristik

5. Teknologi Informasi dan Komunikasi berfungsi sebagai...
 - A. alat bantu pembelajaran
 - B. alat utama pembelajaran



- C. media pembelajaran
 - D. alat bantu untuk mencapai kompetensi lulusan
6. Istilah Menggambar dan Melukis kadang mengalami kebingungan jika diminta menjelaskan oleh peserta didik, karena dengan melihat produk (karya) ke duanya terlihat sama. Akan tetapi karena Saudara sebagai guru tetap harus menjelaskan perbedaannya. Jelaskan!
- A. Menggambar dapat dikatakan melukis, jika sama-sama memanfaatkan beberapa teknik.
 - B. Menggambar dan melukis menjadi sama ketika seseorang membuat karya dengan nontematis nonfiguratif.
 - C. Menggambar dalam kondisi apapun tetap harus menunjukkan kesan garis, sedangkan melukis menonjolkan ungkapan warna.
 - D. Menggambar dan melukis pada hakikatnya sama, kecuali tujuan menggambar adalah sebagai penjelas; karya ini harus memenuhi persyaratan kesamaan ide dan gagasan dari objek yang ditampilkan.
7. Menggambar Ekspresi nontematis dan Melukis Ekspresionistik sering terjadi kesalah pahaman, apa yang disebut dengan Menggambar Ekspresi nontematis?
- A. Menggambar Ekspresi nontematis adalah menggambar dengan mengungkapkan segala pikiran dan perasaan dalam bentuk coretan hitam putih maupun berwarna dan memanfaatkan pewarnaan dengan kuas.
 - B. Menggambar Ekspresi nontematis adalah menggambar dengan bebas tanpa dipengaruhi atau diatur dengan teknik tertentu.
 - C. Menggambar Ekspresi nontematis adalah menggambar apa saja dengan bentuk apa saja, namun menunjukkan goresan dan pewarnaan dengan memanfaatkan cat air.
 - D. Menggambar Ekspresi nontematis adalah menggambar dengan memanfaatkan segala media untuk mencurahkan isi hati dan dapat dilakukan dimana saja.



- 
8. Teknik dalam menggambar terdapat dua istilah yaitu teknik kering dan teknik basah, namun kadangkala kedua teknik tersebut dimanfaatkan, bagaimana memanfaatkan tinta untuk teknik kering dan teknik basah sekaligus untuk menggambar:
 - A. Pemanfaatan tinta untuk teknik kering untuk membuat draft dan diselesaikan dengan kuas.
 - B. Teknik kering dan teknik basah dilaksanakan sekaligus baik membuat sket dan penyelesaiannya.
 - C. Teknik basah terlebih dahulu kemudian digunakan pena untuk menyelesaikan
 - D. Baik teknik kering dan teknik basah dilaksanakan sekaligus dengan kuas.

 9. Bagaimana pula menjadi teknik basah untuk Menggambar Ekspresi tematis secara konvensional?
 - A. Teknik basah memanfaatkan cat air berwarna harus melalui skets langsung dengan kuas dan dilanjutkan dengan pewarnaan penuh atau dry on dry
 - B. Teknik basah dengan membasahi kertas seluruhnya kemudian mulai menggambar sampai selesai (wet on wet)
 - C. Teknik basah mempersyaratkan kertas dalam kondisi basah, ditunggu agak mengering dan dilakukan penggambaran
 - D. Teknik basah dengan cara bebas asal pencairan cat air tetap dijaga, boleh pembasahan terlebih dahulu atau pun tidak.

 10. Menggambar Ekspresi tidak bisa melepaskan beberapa teori dan pengetahuan sebelumnya, peran apa saja pengetahuan Menggambar Model terhadap kelancaran Menggambar Ekspresi
 - A. Menggambar model mampu memperlancar ketika akan menggambar manusia
 - B. Menggambar model memperlancar menggambar proporsi tubuh



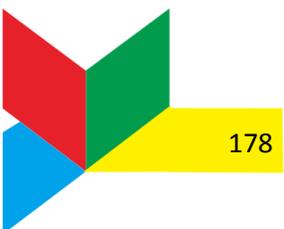
- C. Menggambar model mampu memberi gambaran secara impresi (kesan) terhadap bentuk yang akan diungkapkan
 - D. Menggambar Model mampu menguatkan prinsip bayangan dan ketepatan proporsi
11. Dalam beberapa teori menyebutkan bahwa Menggambar Ekspresi mampu meningkatkan kecerdasan visual spasial, apa yang dimaksud dan seperti apa manfaatnya?
- A. Kemampuan melihat objek perspektif maupun bayangannya
 - B. Kemampuan menggambar bentuk
 - C. Kemampuan membayangkan bentuk visual
 - D. Kemampuan menunjukkan bentuk visual
12. Dimana keunggulan kuas Cina dalam menggambar Sketsa?
- A. Seniman dapat memanfaatkan beberapa kuas dan beberapa warna
 - B. Satu kuas dan satu warna khusus untuk menggambar pemandangan
 - C. Satu kuas dapat diisi dengan beberapa warna dan menghasilkan efek sapuan
 - D. Tidak ada bedanya antara kuas Cina dengan kuas cat air.
13. Ilustrasi adalah menggambar yang bertujuan untuk menjelaskan teks atau permasalahan aktual. Ilustrasi jenis apakah yang menjelaskan dengan sindiran, baik berupa kata dan bentuk?
- A. Kartun
 - B. Karikatur
 - C. Komik
 - D. Ilustrasi Grafis
14. Kata *meme art* sering dilupakan orang dalam perkembangan bentuk ilustrasi, pilihlah salah satu contoh yang tersedia dalam menjelaskan pengertian *meme Art* di bawah ini!
- A. Karya ilustrasi yang menjelaskan masalah
 - B. Karya ilustrasi yang menjelaskan masalah dengan bentuk sindiran dan mengesankan



- 
- C. Penampilan figur pada memeArt lebih bebas bisa diberi tambahan teks ayaupun tidak
- D. MemeArt pada prinsipnya adalah karya sindiran dikerjakan untuk memberi umpan balik dan lucu dengan simbol-simbolnya.
15. Apa yang menandai sebuah karya ilustrasi dikatakan komik?
- A. Karya tersebut mampu mengemas cerita, sehingga apa yang dipikirkan ilustrator komik sama dengan pembaca.
- B. Karya tersebut lucu dengan bentukmaupun ceritanya
- C. Karya tersebut lucu karena terdapat kata dan alur cerita
- D. Karya tersebut mampu memnunjukkan alur cerita dengan gambar yang ditampilkan
16. Bagaimana mencairkan cat plakat yang benar?
- A. Sediakan air lalu tuangkan cat
- B. Sediakan cat tuangkan air secukupnya.
- C. Gunakan langsung di atas kertas, jika kurang cair dilakukan sekaligus menggambar
- D. Semua langkah di atas benar.
17. Apa beda efek pad a gambar antara pemanfaatan cat plakat dengan cat akrilik?
- A. Efek cat plakat pada kertas dapat ditumpuk sampai hanya beberapa layer sedangkan cat akrilik bisa lebih banyak.
- B. Efek cat akrilik pada kertas dapat ditumpuk sampai hanya beberapa layer sedangkan cat plakat bisa lebih banyak.
- C. Cat akrilik maupun cat Plakat semuanya dapat ditumpuk sampai kejenuhan
- D. Cat akrilik hanya pada batas tertentu, sedangkan cat plakat selamanya masih bisa ditumpuk (layer)
18. Pensil apa saja yang dapat dimanfaatkan untuk mendapatkan efek cat air? Mengapa dipilih?



- A. Pensil B 6, karena lembut dan lunak
 - B. Pensil konte atau pensil arang, karena bisa diselesaikan dengan teknik dusel maupun basah
 - C. Pensil H karena luwe dan dapat memberi kesan garis
 - D. Pensil HB karena biasanya dapat diselesaikan dengan dusel.
19. Pengetahuan apa saja yang selalu dipegang terus ketika akan menggambarkan komik, sebutkan pengetahuan yang mendasari merancang sebuah komik!
- A. Menggambar alam benda dan menggambar bentuk, karena dengan pengetahuan ini seseorang dapat menguasai menggambar Ilustrasi Komik.
 - B. Melukis, karena pengetahuan melukis dengan berbagai gaya dapat mengembangkan imajinasi teknik maupun bentuk karya.
 - C. Pemahaman teknik deformasi, pengetahuan yang harus dipunyai adalah Proyeksi – prespektif dan menggambar model.
 - D. Menggambar Bebas atau juga disebut menggambar dengan bebas menentukan ekspresinya, karena dengan pengetahuan dan keterampilan menggambar seperti ini seseorang sangat mudah memberi eksekusi bentuk.
20. Dalam perkembangan mutakhir, peran komputer sangat besar dalam mempermudah menggambar, bolehkah dikatakan menggambar ekspresi jika terpaksa harus mengerjakan secara cepat? Berikan alasannya!
- A. Bisa dan diperkenankan, namun garis tetap harus nampak; hal ini harus dikerjakan karena mudah membentuk
 - B. Bisa dan diperkenankan, karena perkembangan terbaru untuk menggambar dapat dibantu dengan program digital dan tidak dipersyaratkan berupa garis.
 - C. Tidak diperkenankan, karena apapun menggambar itu harus dengan pensil dan pewarna yang sudah ditetapkan.
 - D. Tidak diperkenankan menggambar dengan program digital, karena inti dari pembelajaran Menggambar Ekspresi adalah mengesan dengan garis, walaupun dengan teknik dusel.

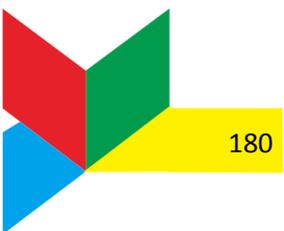




GLOSARIUM

- Literasi informasi : kemampuan untuk tahu kapan ada kebutuhan untuk informasi, untuk dapat mengidentifikasi, menemukan, mengevaluasi, dan secara efektif menggunakan informasi tersebut untuk isu atau masalah yang dihadapi
- Literasi media : kemampuan untuk memahami, menganalisis, dan mendekonstruksi pencitraan media. Kemampuan untuk melakukan hal ini ditujukan agar pemirsa sebagai konsumen media (termasuk anak-anak) menjadi paham tentang cara media dikonstruksi dan diakses
- Teknologi Informasi dan Komunikasi : payung besar terminologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi.
- Literasi Teknologi Informasi dan Komunikasi : kemampuan untuk memproses dan menyampaikan informasi melalui internet.







DAFTAR PUSTAKA

- Ching, Francis D.K. 2002. *Menggambar suatu proses kreatif*. Jakarta : Erlangga
- Edwards, B (1989). *Drawing on the Right Side of the Brain*. New York, NY: Putnam.
- Guptill, Arthur L. (1930). *Drawing with Pen and Ink*. New York: Reinhold Publishing Corporation.
- Loomis, Andrew, 1943., *Figure Drwaing for All It's Worth*, NY: The Viking Press.
- Ruskin, John (1857). *The Elements of Drawing*. Mineola, NY: Dover Publishcations Inc.
- Churchill, Daniel. 2007. Towards a useful classification of learning objects Education, *Technology Research Development* No. 55, pp 479–497, DOI 10.1007/s11423-006-9000-y
- Gates, Bill; Myhrvold, Nathan and Rinearson, Peter (1996). *The Road Ahead*, Penguin Books. ISBN 978-0-14-026040-3.
- Hennessy, Sara; Wishart, Jocelyn; Whitelock, Denise; Deaney , Rosemary; Brawn, Richard; la Velle, Linda; McFarlane, Angela; Ruthven,Kenneth; Winterbottom, Mark. 2007. Pedagogical approaches for technology-integrated science teaching, *Computers and Education*, No. 48, pp. 137–152.
- Moursund, David. 2005. Introduction to Information and Communication Technology in Education, Teacher Education, University of Oregon Eugene, Oregon 97405 moursund@oregon.uoregon.edu
- Trilling, Bernie and Fadel, Charles (2009) *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*, John Wiley & Sons, 978-0-47-055362-6.
- Wiggins, G., and McTighe, J. (2011). *The Understanding by Design guide to creating high-quality units*. Alexandria, VA: ASCD.
- <http://manfaat-pengetahuan.blogspot.com/2014/01/pengertian-gambar-ekspresi.html>, diakses 2 April 2014
- <http://fs-community.blogspot.com/2013/02/artikel-tentang-pengertian-gambar.html>, diakses 2 April 2014



<http://www.oyespot.com/2013/10/seni-lukisan-ekspresif-yang-cantik-dan.html>, diakses 4 April 2014

<http://blog-senirupa.blogspot.com/2012/11/lukisan-affandi-perahu-dan-matahari.html>, diakses 4 April 2014

<http://blog-senirupa.blogspot.com/2014/01/gambar-lukisan-danny-o-connor-artwork.html>, diakses 4 April 2014

<http://andysenibudaya.blogspot.com/2009/06/pengertian-menggambar.html>
(Diakses pada diakses 20 Desember 2015)

<https://en.wikipedia.org/wiki/Drawing> diakses 10 Januari 2016

<http://www.ucl.ac.uk/medical-education/publications/Reprints2010/2010-PACA-ArtStudentsWhoCannotDraw.pdf> diakses 10 Januari 2016

Fabel Vision. 2011. P21.org., diunduh Maret 2016.

<files.eric.ed.gov/fulltext/ED536086.pdf>

www.businessdictionary.com/definition/system-access-level.html

www.creativelive.com/courses/incredible-engagement-photography-pye-jirsa

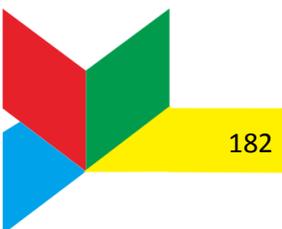
www.edmodo.com

www.lib.vt.edu, diakses 16 Maret 2016

www.lib.vt.edu/help/research/info-sources.html

www.openbookproject.net/courses/intro2ict/index.html

www.parliamentarystrengthening.org/mediamodule/pdf/unit6.pdf





**DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
2018**