

PENGANTAR

GAMBAR BENTUK

DESAIN INTERIOR

SRI RISWANTI HS. &
RIO SETIA MONATA



Penerbit Gunadarma

PENGANTAR
GAMBAR
BENTUK
DESAIN INTERIOR

Sri Riswanti HS
Rio Setia Monata



Penerbit Gunadarma

PENGANTAR GAMBAR BENTUK DESAIN INTERIOR

Penulis:

Sri Riswanti HS

Rio Setia Monata

ISBN:

Cetakan Pertama, 2023

Diterbitkan oleh Penerbit Gunadarma:

Jl. Margonda Raya No. 100, Pondokcina, Depok 16424

Telp. + 62-21-78881112, 7863819 Faks. +62-21-7872829

e-mail: penerbit@gunadarma.ac.id

Hak cipta dilindungi undang-undang. Dilarang mengutip atau memperbanyak dalam bentuk apapun sebagian atau seluruh isi buku tanpa izin tertulis dari Penerbit.

TIM PENYUSUN

Penulis	Dra. Sri Riswanti HS, S.Sn., M.Sn. dan Rio Setia Monata, S.Sn., M.Sn
Konseptor	Dra. Sri Riswanti HS, S.Sn., M.Sn. dan Rio Setia Monata, S.Sn., M.Sn
Desain Grafis & Desain Sampul	Visnu Aji Sasaka Ryan Dwi Pungkas
Illustrator	Visnu Aji Sasaka
Editor	Ryan Maulana Muhammad Taufiq Imansyah Visnu Aji Sasaka Ryan Dwi Pungkas Muhammad Farhan Yazid Hanifah Candraningtyas

KATA PENGANTAR

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas segala karunia-Nya yang berupa kesempatan, antusiasme, kesehatan dan kemampuan pada penulis untuk mewujudkan tersusunnya buku panduan menggambar bentuk jilid pertama dengan materi-materi yang selama ini menjadi kumpulan pengajaran yang dibawakan pada kelas-kelas menggambar dan berseni rupa.

Penulis bertekad untuk menyusun diktat ini agar menjadi pedoman untuk melatih kemampuan peserta didik dalam hal menggambar bentuk melalui langkah-langkah terstruktur, mulai dari urutan yang sederhana menjadi lebih beragam dan lebih detail melalui progress yang dapat dipelajari melalui buku ini.

Mata kuliah Gambar Bentuk 1 merupakan mata kuliah wajib dalam program studi Desain Interior yang bertujuan untuk mempertajam kemampuan peserta didik untuk mempersepsikan kualitas dan suasana ruang yang akan mendukung kemampuan peserta didik dalam memvisualisasikan konsep ruang. Keterampilan yang dihasilkan dalam konteks kemampuan menggambar ini akan menjadi nilai tambah mahasiswa sebagai bekal dimasa yang akan datang.

Buku "Pengantar Gambar Bentuk Desain Interior" diawali dengan mengetahui tentang sejarah, proses dan produksi gambar yang meliputi tentang material, media gambar, peralatan, serta teknik menggambar. Dilanjutkan dengan pengenalan mengenai metode yang diperlukan dalam menggambar berupa aspek-aspek yang terkait dengan unsur titik, garis, bidang, bentuk, proporsi, skala dan komposisi yang berhubungan dengan kompleksitas objek gambar. Disampaikan juga mengenai aspek-aspek yang berkaitan dengan menggambar, seperti perihal penglihatan dan persepsi menggambar sebagai aspek dalam berkomunikasi, arsir berbagai material dengan melibatkan warna dan tekstur, serta keterampilan menggambar *on the spot* yang dapat menjadi latihan dasar bagi kesempurnaan gambar. Sebagaimana diketahui bahwa menggambar yang dimaksudkan dalam buku ini adalah menggambar yang terkait dengan keilmuan desain, khususnya desain interior. Pengetahuan yang disampaikan diharapkan dapat menjadi acuan peserta didik dalam memahami proses menggambar dengan segala kriteria dan persyaratan serta hasil yang diharapkan sesuai yang dibutuhkan dalam mendesain.

Selanjutnya pada bab 4 disampaikan tugas-tugas yang diberikan kepada mahasiswa berikut dengan hasil karya tugas mahasiswa yang kami himpun serta referensi gambar dari berbagai sumber yang dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran lebih lanjut.

Terima kasih penulis sampaikan bagi para mahasiswa dan para anggota komunitas sosial, khususnya atas karya-karya gambarnya yang disampaikan ke media publik sehingga penulis dapat memanfaatkan untuk melengkapi buku ini. Tidak lupa terima kasih saya sampaikan kepada keluarga penulis yang telah mendukung penulis untuk dapat menyelesaikan buku ini dengan penuh pengertian dan dukungan. Terima kasih juga disampaikan kepada semua pihak yang telah bekerjasama dalam menyelesaikan buku ini dengan penuh semangat.

Kepada semua pembaca yang budiman, mohon dimaafkan jika masih ada kekurangan. Kritik dan saran yang membangun dari ada semua sanga kami nantikan.

Penerbit Gunadarma

Depok, November 2023

Penulis

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	vi
Sinopsis	ix
Daftar Gambar	x
BAB I PENDAHULUAN	01
1.1 Latar Belakang	02
1.2 Deskripsi Singkat	03
1.3 Manfaat Buku Ajar	04
1.4 Tujuan Pembelajaran	07
1.5 Materi Pokok Dan Sub Materi Pokok	07
1.5.1 Jadwal Perkuliahan sesuai dengan RPS	08
1.6 Metode Pembelajaran	09
1.7 Petunjuk Belajar	10
BAB II TINJAUAN TENTANG GAMBAR BENTUK SEBAGAI DASAR DALAM DESAIN INTERIOR	12
Prawacana	13
Indikator Keberhasilan	13
2.1 Sekilas Tentang Gambar Bentuk di Program Studi Desain Interior Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Gunadarma	13
2.2 Sejarah Gambar	15
2.3 Aspek-aspek dalam Menggambar Bentuk	15
2.3.1 Penglihatan dan Persepsi	15
2.3.2 Menggambar sebagai Aspek Komunikasi	17
2.3.3 Menggambar sebagai Representasi	17
BAB III PENGENALAN DAN METODE DALAM MENGGAMBAR BENTUK	19
3.1 Peralatan dan Bahan dalam Menggambar	20
3.2 Unsur – unsur dalam Menggambar	23
3.2.1 Titik	23
3.2.2 Garis	23
3.2.2.1 (Garis Vertikal, Horizontal, Diagonal, Garis Putus-putus, Garis Lengkung, dll)	23
3.2.2.2 Garis Kontur, Ekspresi Garis, <i>Regulating Lines</i> (<i>Structural</i> , <i>Relation Spatial Shape</i>)	23

3.2.3 Bentuk/ <i>Form</i>	23
3.2.3.1 Bentuk Dasar Dua Dimensi	23
3.2.3.2 Bentuk Dasar Tiga Dimensi	25
3.2.4 <i>Shape</i> /Bentuk	25
3.2.5 Proporsi, Skala dan Komposisi	25
3.2.6 Gelap/Terang (<i>Shading</i>)	26
3.2.7 Tekstur	26
3.3 Teknik Menggambar	26
3.3.1 Teknik Arsir	26
3.3.2 Teknik Dusel	26
3.3.3 Teknik Pointilis	27
3.3.4 Teknik Siluet (Blok)	27
3.4 Langkah Menggambar Bentuk	27
3.4.1 Menggambar Kubus Perspektif 1 Titik Hilang	27
3.4.2 Menggambar Kubus Perspektif 2 Titik Hilang	30
3.4.3 Menggambar Perspektif Ruang 1 Titik Hilang	35
3.4.4 Menggambar Perspektif Ruang 2 Titik Hilang	40
BAB IV TUGAS MAHASISWA	48
4.1 Tugas 1 (Variasi Garis)	49
4.2 Tugas 2 (Bentuk Dasar Kubus)	53
4.3 Tugas 3 (Kubus Pengurangan Volume)	58
4.4 Tugas 4 (Kubus Arsir)	63
4.5 Tugas 5 (Studi Bentuk Silinder)	68
4.6 Tugas 6 (Kubus Perspektif 1 Titik Lenyap)	72
4.7 Tugas 7 (<i>Type of Joints</i>)	76
4.8 Tugas 8 (Perspektif 1 Titik Lenyap – Kamar Tidur)	81
4.9 Tugas 9 (Perspektif 2 Titik Lenyap – Furniture)	85
4.10 Tugas 10 (UTS – Perspektif 2 Titik Lenyap Rumah Tinggal)	89
4.11 Tugas 11 (Perspektif Eksplorasi Ruang)	94
4.12 Tugas 12 (Mengetahui Jenis Daun & Studi Daun)	99
4.13 Tugas 13 (<i>Still Life</i> + Organik (Buah))	104
4.14 Tugas Sketsa Minggu 1 – <i>Home Decor</i>	109
4.15 Tugas Sketsa Minggu 2 – Furnitur Rumah Tinggal	113

4.16	Tugas Sketsa Minggu 3 – Furnitur: Kursi	117
4.17	Tugas Sketsa Minggu 4 – Furnitur: Meja	121
4.18	Tugas Sketsa Minggu 5 – Furnitur Studi Silinder	125
4.19	Tugas Sketsa Minggu 6 – Perspektif 1 Titik Lenyap	129
4.20	Tugas Sketsa Minggu 7 – Furnitur: Kayu	133
4.21	Tugas Sketsa Minggu 8 – Tanaman	137
4.22	Tugas Sketsa Minggu 9 – Perspektif 2 Titik Hilang: Ruang Tamu	141
4.23	Tugas Sketsa Minggu 10 – Rumah Tinggal	145
4.24	Tugas Sketsa Minggu 11 – Elemen Dekorasi	149
4.25	Tugas Sketsa Minggu 12 – Jenis Buah dan Tanaman	153
4.26	Tugas Sketsa Minggu 13 – Fasad Rumah Tinggal	157
4.27	Tugas Sketsa Minggu 14 – Taman Rumah Tinggal	161
BAB V PENUTUP		165
5.1	Rangkuman Akhir Pembelajaran	166
5.2	Rekomendasi Untuk Mahasiswa	166
5.3	Evaluasi	166
Glosarium		167
Daftar Pustaka		172
Data Penulis		174

SINOPSIS

Mata kuliah Pengantar Gambar Bentuk merupakan mata kuliah wajib dalam program studi Desain Interior yang bertujuan untuk mempertajam kemampuan peserta didik untuk mempersepsikan kualitas dan suasana ruang yang akan mendukung kemampuan peserta didik dalam memvisualisasikan konsep ruang. Keterampilan yang dihasilkan dalam konteks kemampuan menggambar ini akan menjadi nilai tambah mahasiswa sebagai bekal dimasa depan.

Diawali dengan mengetahui tentang sejarah, proses, dan produksi gambar yang meliputi tentang material, media gambar, peralatan gambar, serta Teknik menggambar. Dilanjutkan dengan pengenalan mengenai metode yang diperlukan dalam menggambar berupa aspek-aspek yang terkait dengan unsur titik, garis, bidang, bentuk, proporsi, skala dan komposisi yang berhubungan dengan kompleksitas objek gambar. Pengetahuan yang disampaikan diharapkan dapat menjadi acuan peserta didik dalam memahami proses menggambar dengan segala kriteria dan persyaratan serta hasil yang diharapkan pada sebuah gambar yang dibutuhkan dalam mendesain.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Contoh Gambar Bentuk	02	Gambar 3.12 <i>Regulating Lines</i>	23
Gambar 1.2 Gambar Manual Interior Media Cat Air	02	Gambar 3.13 Bentuk Bujur Sangkar	23
Gambar 1.3 Ilustrasi Indra Manusia dan Perannya	03	Gambar 3.14 Bentuk Persegi Panjang	24
Gambar 1.4 Contoh Gambar Interior	03	Gambar 3.15 Bentuk Segitiga	24
Gambar 1.5 Membuat Gambar Kerja	04	Gambar 3.16 Bentuk Segienam	24
Gambar 1.6 Membuat Sketsa Interior	04	Gambar 3.17 Bentuk Lingkaran	24
Gambar 1.7 Perspektif Interior Apartemen	04	Gambar 3.18 Bentuk Oval	24
Gambar 1.8 Sketsa Interior Ruang Kerja	05	Gambar 3.19 Bentuk Kubus	25
Gambar 1.9 Sketsa Interior Restoran	05	Gambar 3.20 Bentuk Piramida	25
Gambar 1.10 Sketsa Interior Kolam Renang	05	Gambar 3.21 Bentuk Silinder	25
Gambar 1.11 Sketsa Kamar Tidur Rumah Sakit	06	Gambar 3.22 <i>Positive & Negative Shape</i>	25
Gambar 1.12 Sketsa Terminal Bis	06	Gambar 3.23 Contoh Menggambar Proporsi dengan <i>Hand & Pencil Method</i>	25
Gambar 1.13 Sketsa Ruang Kampus	06	Gambar 3.24 Menggambar dengan Komposisi	25
Gambar 1.14 Sketsa Ruang Laboratorium	06	Gambar 3.25 Menggambar <i>Shading</i>	26
Gambar 1.15 Sketsa Ruang Pameran	07	Gambar 3.26 <i>Value Scale</i>	26
Gambar 1.16 Mindmap Tujuan Pembelajaran	07	Gambar 3.27 Menggambar Tekstur	26
Gambar 1.17 Contoh Perspektif Interior Manual Hitam Putih dan Berwarna	08	Gambar 3.28 Teknik Arsir	26
Gambar 1.18 Suasana Kelas Gambar Bentuk	09	Gambar 3.29 Teknik Dusel	26
Gambar 1.19 Suasana Diskusi Gambar Bentuk	09	Gambar 3.30 Teknik Pointilis	27
Gambar 1.20 Suasana Presentasi Kelas Gambar Bentuk	09	Gambar 3.31 Teknik Menggambar Blok	27
Gambar 1.21 Suasana Asistensi Kelas Gambar Bentuk	10	Gambar 3.32 Contoh Gambar Kubus 1 Titik Hilang	27
Gambar 1.22 Format Tugas Gambar	10	Gambar 3.33 Langkah Menggambar Kubus Perspektif 1 Titik Hilang	27
Gambar 2.1 Ilustrasi Kemampuan Otak Kanan dan Otak Kiri	13	Gambar 3.34 Langkah Menggambar Kubus Perspektif 1 Titik Hilang	28
Gambar 2.2 Taksonomi	14	Gambar 3.35 Langkah Menggambar Kubus Perspektif 1 Titik Hilang	28
Gambar 2.3 Bloom's Taxonomy	14	Gambar 3.36 Langkah Menggambar Kubus Perspektif 1 Titik Hilang	29
Gambar 2.4 Tahapan Internalisasi Nilai-Nilai Karakter	14	Gambar 3.37 Langkah Menggambar Kubus Perspektif 1 Titik Hilang	29
Gambar 2.5 Taksonomi Psikomotor	14	Gambar 3.38 Contoh Gambar Kubus Perspektif 2 Titik Hilang	30
Gambar 2.6 Model Konsep 3 H (<i>Head, Heart, Hand</i>)	14	Gambar 3.39 Langkah Menggambar Kubus Perspektif 2 Titik Hilang	30
Gambar 2.7 Ilustrasi Manusia Menatap Objek	15	Gambar 3.40 Langkah Menggambar Kubus Perspektif 2 Titik Hilang	31
Gambar 2.8 Lukisan Goa Pada Zaman Prasejarah	15	Gambar 3.41 Langkah Menggambar Kubus Perspektif 2 Titik Hilang	31
Gambar 2.9 Sketsa Persepsi Penglihatan pada Interior	16	Gambar 3.42 Langkah Menggambar Kubus Perspektif 2 Titik Hilang	32
Gambar 2.10 <i>People Activities Sketch</i>	16	Gambar 3.43 Langkah Menggambar Kubus Perspektif 2 Titik Hilang	33
Gambar 2.11 Contoh Diagram	17	Gambar 3.44 Langkah Menggambar Kubus Perspektif 2 Titik Hilang	33
Gambar 2.12 Contoh Gambar Kerja Interior	17	Gambar 3.45 Langkah Menggambar Kubus Perspektif 2 Titik Hilang	34
Gambar 2.13 Gambar sebagai Representasi	18	Gambar 3.46 Langkah Menggambar Kubus Perspektif 2 Titik Hilang	34
Gambar 2.14 Contoh Sketsa <i>On The Spot</i>	18	Gambar 3.47 Contoh Gambar Perspektif 1 Titik Hilang	35
Gambar 3.1 Pensil <i>Graphite</i>	20	Gambar 3.48 Langkah Menggambar Interior Perspektif Ruang 1 Titik Hilang	35
Gambar 3.2 <i>Drawing Pen</i>	20		
Gambar 3.3 Penghapus Pensil	20		
Gambar 3.4 <i>Tortillon/Blending Stump</i>	21		
Gambar 3.5 <i>Sketching Paper</i>	21		
Gambar 3.6 <i>Marker Pad</i>	21		
Gambar 3.7 <i>Ink Pad</i>	22		
Gambar 3.8 <i>Watercolor Paper</i>	22		
Gambar 3.9 Contoh Kertas Khusus Gambar	22		
Gambar 3.10 Titik	23		
Gambar 3.11 Garis	23		

Gambar 3.49 Ilustrasi Menggambar Interior Perspektif 1 Titik Hilang	36	Gambar 4.7 Tugas 2 – Bentuk Dasar Kubus oleh Hanifah Candraningtyas (Angkatan 2020)	54
Gambar 3.50 Ilustrasi Menggambar Interior Perspektif 1 Titik Hilang	36	Gambar 4.8 Tugas 2 – Bentuk Dasar Kubus oleh Jashinta Anggitasaringtyas (Angkatan 2020)	54
Gambar 3.51 Ilustrasi Menggambar Interior Perspektif 1 Titik Hilang	37	Gambar 4.9 Tugas 2 – Bentuk Dasar Kubus oleh Julia Putri (Angkatan 2021)	55
Gambar 3.52 Ilustrasi Menggambar Interior Perspektif 1 Titik Hilang	37	Gambar 4.10 Tugas 2 – Bentuk Dasar Kubus oleh Sabela Devita (Angkatan 2021)	55
Gambar 3.53 Ilustrasi Menggambar Interior Perspektif 1 Titik Hilang	38	Gambar 4.11 Tugas 2 – Bentuk Dasar Kubus oleh Syaffana Zahra (Angkatan 2021)	56
Gambar 3.54 Ilustrasi Menggambar Interior Perspektif 1 Titik Hilang	38	Gambar 4.12 Tugas 2 – Bentuk Dasar Kubus oleh Savana Naurizka (Angkatan 2021)	56
Gambar 3.55 Ilustrasi Menggambar Interior Perspektif 1 Titik Hilang	39	Gambar 4.13 Tugas 2 – Bentuk Dasar Kubus oleh Adzra Aisyah (Angkatan 2022)	57
Gambar 3.56 Contoh Gambar Perspektif Ruang 2 Titik Hilang	40	Gambar 4.14 Tugas 2 – Bentuk Dasar Kubus oleh Arina Lulu (Angkatan 2022)	57
Gambar 3.57 Ilustrasi Menggambar Interior Perspektif 2 Titik Hilang	40	Gambar 4.15 Tugas 3 – Kubus Pengurangan Volume oleh Jashinta Anggitasaringtyas (Angkatan 2020)	59
Gambar 3.58 Ilustrasi Menggambar Interior Perspektif 2 Titik Hilang	41	Gambar 4.16 Tugas 3 – Kubus Pengurangan Volume oleh Hanifah Candraningtyas (Angkatan 2020)	59
Gambar 3.59 Ilustrasi Menggambar Interior Perspektif 2 Titik Hilang	41	Gambar 4.17 Tugas 3 – Kubus Pengurangan Volume oleh Julia Putri (Angkatan 2021)	60
Gambar 3.60 Ilustrasi Menggambar Interior Perspektif 2 Titik Hilang	42	Gambar 4.18 Tugas 3 – Kubus Pengurangan Volume oleh Sabela Devita (Angkatan 2021)...	60
Gambar 3.61 Ilustrasi Menggambar Interior Perspektif 2 Titik Hilang	42	Gambar 4.19 Tugas 3 – Kubus Pengurangan Volume oleh Savana Naurizka (Angkatan 2021)61	61
Gambar 3.62 Ilustrasi Menggambar Interior Perspektif 2 Titik Hilang	43	Gambar 4.20 Tugas 3 – Kubus Pengurangan Volume oleh Syaffana Zahra (Angkatan 2021) 61	61
Gambar 3.63 Ilustrasi Menggambar Interior Perspektif 2 Titik Hilang	43	Gambar 4.21 Tugas 3 – Kubus Pengurangan Volume oleh Aeda Mardhatilla (Angkatan 2022)	62
Gambar 3.64 Ilustrasi Menggambar Interior Perspektif 2 Titik Hilang	44	Gambar 4.22 Tugas 3 – Kubus Pengurangan Volume oleh Arina Lulu (Angkatan 2022)	62
Gambar 3.65 Ilustrasi Menggambar Interior Perspektif 2 Titik Hilang	44	Gambar 4.23 Tugas 4 – Kubus Arsir oleh Hanifah Candraningtyas (Angkatan 2020)...	64
Gambar 3.66 Ilustrasi Menggambar Interior Perspektif 2 Titik Hilang	45	Gambar 4.24 Tugas 4 – Kubus Arsir oleh Sahrul Daniel Syafana (Angkatan 2020)	64
Gambar 3.67 Ilustrasi Menggambar Interior Perspektif 2 Titik Hilang	45	Gambar 4.25 Tugas 4 – Kubus Arsir oleh Vine Carolina (Angkatan 2021)	65
Gambar 3.68 Ilustrasi Menggambar Interior Perspektif 2 Titik Hilang	46	Gambar 4.26 Tugas 4 – Kubus Arsir oleh Julia Putri (Angkatan 2021)	65
Gambar 3.69 Ilustrasi Menggambar Interior Perspektif 2 Titik Hilang	46	Gambar 4.27 Tugas 4 – Kubus Arsir oleh Sabela Devita (Angkatan 2021)	66
Gambar 3.70 Ilustrasi Menggambar Interior Perspektif 2 Titik Hilang	47	Gambar 4.28 Tugas 4 – Kubus Arsir oleh Dhea Mutiara (Angkatan 2021)	66
Gambar 4.1 Tugas 1 – Variasi Garis oleh Hanifah Candraningtyas (Angkatan 2020)	50	Gambar 4.29 Tugas 4 – Kubus Arsir oleh Arina Lulu (Angkatan 2020)	67
Gambar 4.2 Tugas 1 – Variasi Garis oleh Jashinta Anggitasaringtyas (Angkatan 2020)	50	Gambar 4.30 Tugas 4 – Kubus Arsir oleh Aeda Mardhatilla (Angkatan 2022)	67
Gambar 4.3 Tugas 1 – Variasi Garis oleh Sabela Devita (Angkatan 2021)	51	Gambar 4.31 Tugas 5 – Studi Silinder oleh Sahrul Daniel Syafana (Angkatan 2020)	69
Gambar 4.4 Tugas 1 – Variasi Garis oleh Vine Carolina (Angkatan 2021)	51		
Gambar 4.5 Tugas 1 – Variasi Garis oleh Aeda Mardhatilla (Angkatan 2022)	52		
Gambar 4.6 Tugas 1 – Variasi Garis oleh Adzra Aisyah (Angkatan 2022)	52		

Gambar 4.32 Tugas 5 – Studi Silinder oleh Jashinta Anggitasaringtyas (Angkatan 2020)	69	Gambar 4.56 Tugas 8 – Interior Kamar Impian oleh Aeda Mardhatilla (Angkatan 2022)	84
Gambar 4.33 Tugas 5 – Studi Silinder oleh Vine Carolina (Angkatan 2021)	70	Gambar 4.57 Tugas 9 – Furnitur Perspektif 2 Titik Lenyap oleh Vine Carolina (Angkatan 2021)	86
Gambar 4.34 Tugas 5 – Studi Silinder oleh Sabela Devita (Angkatan 2021)	70	Gambar 4.58 Tugas 9 – Furnitur Perspektif 2 Titik Lenyap oleh Sabela Devita (Angkatan 2021)	86
Gambar 4.35 Tugas 5 – Studi Silinder oleh Adzra Aisyah (Angkatan 2022)	71	Gambar 4.59 Tugas 9 – Furnitur Perspektif 2 Titik Lenyap oleh Nurhadi Mahfudz (Angkatan 2021)	87
Gambar 4.36 Tugas 5 – Studi Silinder oleh Shofi Khulaidah (Angkatan 2022)	71	Gambar 4.60 Tugas 9 – Furnitur Perspektif 2 Titik Lenyap oleh Julia Putri (Angkatan 2021)	87
Gambar 4.37 Tugas 6 – Kubus Perspektif 1 Titik Lenyap oleh Sahrul Daniel Syafana (Angkatan 2020)	73	Gambar 4.61 Tugas 9 – Furnitur Perspektif 2 Titik Lenyap oleh Arina Lulu (Angkatan 2022)	88
Gambar 4.38 Tugas 6 – Kubus Perspektif 1 Titik Lenyap oleh Ozara Himmatana (Angkatan 2020)	73	Gambar 4.62 Tugas 9 – Furnitur Perspektif 2 Titik Lenyap oleh Fani Famelia (Angkatan 2022)	88
Gambar 4.39 Tugas 6 – Kubus Perspektif 1 Titik Lenyap oleh Sabela Devita (Angkatan 2021)	74	Gambar 4.63 Tugas 10 – UTS – Perspektif 2 Titik Lenyap Rumah Tinggal oleh Ozara Himmatana (Angkatan 2020)	90
Gambar 4.40 Tugas 6 – Kubus Perspektif 1 Titik Lenyap oleh Julia Putri (Angkatan 2021)	74	Gambar 4.64 Tugas 10 – UTS – Perspektif 2 Titik Lenyap Rumah Tinggal oleh Hanifah Candraningtyas (Angkatan 2020)	90
Gambar 4.41 Tugas 6 – Kubus Perspektif 1 Titik Lenyap oleh Arina Lulu (Angkatan 2022)	75	Gambar 4.65 Tugas 10 – UTS – Perspektif 2 Titik Lenyap Rumah Tinggal oleh Julia Putri (Angkatan 2021)	91
Gambar 4.42 Tugas 6 – Kubus Perspektif 1 Titik Lenyap oleh Aeda Mardhatilla (Angkatan 2022)	75	Gambar 4.66 Tugas 10 – UTS – Perspektif 2 Titik Lenyap Rumah Tinggal oleh Devi Septiani (Angkatan 2021)	91
Gambar 4.43 Tugas 7 – <i>Type of Joints</i> oleh Emre Rafiansyah (Angkatan 2020)	77	Gambar 4.67 Tugas 10 – UTS – Perspektif 2 Titik Lenyap Rumah Tinggal oleh Sabela Devita (Angkatan 2021)	92
Gambar 4.44 Tugas 7 – <i>Type of Joints</i> oleh Hanifah Candraningtyas (Angkatan 2020)	77	Gambar 4.68 Tugas 10 – UTS – Perspektif 2 Titik Lenyap Rumah Tinggal oleh Vine Carolina (Angkatan 2021)	92
Gambar 4.45 Tugas 7 – <i>Type of Joints</i> oleh Nabila Amalia (Angkatan 2021)	78	Gambar 4.69 Tugas 10 – UTS – Perspektif 2 Titik Lenyap Rumah Tinggal oleh Aeda Mardhatilla (Angkatan 2022)	93
Gambar 4.46 Tugas 7 – <i>Type of Joints</i> oleh Vine Carolina (Angkatan 2020)	78	Gambar 4.70 Tugas 10 – UTS – Perspektif 2 Titik Lenyap Rumah Tinggal oleh Nur Andita Tri Septiyanti (Angkatan 2022)	93
Gambar 4.47 Tugas 7 – <i>Type of Joints</i> oleh Julia Putri (Angkatan 2021)	79	Gambar 4.71 Tugas 11 – Perspektif Eksplorasi Ruang oleh Sahrul Daniel Syafana (Angkatan 2020)	95
Gambar 4.48 Tugas 7 – <i>Type of Joints</i> oleh Sabela Devita (Angkatan 2021)	79	Gambar 4.72 Tugas 11 – Perspektif Eksplorasi Ruang oleh Hanifah Candraningtyas (Angkatan 2020)	95
Gambar 4.49 Tugas 7 – <i>Type of Joints</i> oleh Arina Lulu (Angkatan 2022)	80	Gambar 4.73 Tugas 11 – Perspektif Eksplorasi Ruang oleh Vine Carolina (Angkatan 2021)	96
Gambar 4.50 Tugas 7 – <i>Type of Joints</i> oleh Puji Astuti (Angkatan 2022)	80		
Gambar 4.51 Tugas 8 – Interior Kamar Impian oleh Sabela Devita (Angkatan 2021)	82		
Gambar 4.52 Tugas 8 – Interior Kamar Impian oleh Vine Carolina (Angkatan 2021)	82		
Gambar 4.53 Tugas 8 – Interior Kamar Impian oleh Julia Putri (Angkatan 2021)	83		
Gambar 4.54 Tugas 8 – Interior Kamar Impian oleh Aditya Tristama (Angkatan 2021)	83		
Gambar 4.55 Tugas 8 – Interior Kamar Impian oleh Adzra Aisyah (Angkatan 2022)	84		

Gambar 4.74 Tugas 11 – Perspektif Eksplorasi Ruang oleh Savana Naurizka (Angkatan 2021)	96	Gambar 4.93 Tugas 13 – <i>Still Life</i> + Organik (Buah) oleh Aeda Mardhatilla (Angkatan 2022)	108
Gambar 4.75 Tugas 11 – Perspektif Eksplorasi Ruang oleh Sabela Devita (Angkatan 2021)	97	Gambar 4.94 Tugas 13 – <i>Still Life</i> + Organik (Buah) oleh Shofi Khulaidah (Angkatan 2022)	108
Gambar 4.76 Tugas 11 – Perspektif Eksplorasi Ruang oleh Nabila Amalia (Angkatan 2021)	97	Gambar 4.95 Tugas Sketsa Minggu ke-1 oleh Aeda Mardhatilla (Angkatan 2022)	110
Gambar 4.77 Tugas 11 – Perspektif Eksplorasi Ruang oleh Shofi Khulaidah (Angkatan 2021)	98	Gambar 4.96 Tugas Sketsa Minggu ke-1 oleh Fadillah Zahran (Angkatan 2022)	111
Gambar 4.78 Tugas 11 – Perspektif Eksplorasi Ruang oleh Adzra Aisyah (Angkatan 2022)	98	Gambar 4.97 Tugas Sketsa Minggu ke-1 oleh Adzra Aisyah (Angkatan 2022)	112
Gambar 4.79 Tugas 12 – Mengenal Jenis Daun & Studi Daun oleh Jashinta Anggitasaringtyas (Angkatan 2020)	100	Gambar 4.98 Tugas Sketsa Minggu ke-2 oleh Aeda Mardhatilla (Angkatan 2022)	114
Gambar 4.80 Tugas 12 – Mengenal Jenis Daun & Studi Daun oleh Hanifah Candraningtyas (Angkatan 2020)	100	Gambar 4.99 Tugas Sketsa Minggu ke-2 oleh Fadillah Zahran (Angkatan 2022)	115
Gambar 4.81 Tugas 12 – Mengenal Jenis Daun & Studi Daun oleh Vine Carolina (Angkatan 2021)	101	Gambar 4.100 Tugas Sketsa Minggu ke-2 oleh Tamim Mulyadi (Angkatan 2022)	116
Gambar 4.82 Tugas 12 – Mengenal Jenis Daun & Studi Daun oleh Nurhadi Mahfudz (Angkatan 2021)	101	Gambar 4.101 Tugas Sketsa Minggu ke-3 oleh Aeda Mardhatilla (Angkatan 2022)	118
Gambar 4.83 Tugas 12 – Mengenal Jenis Daun & Studi Daun oleh Julia Putri (Angkatan 2021)	102	Gambar 4.102 Tugas Sketsa Minggu ke-3 oleh Fadillah Zahran (Angkatan 2022)	119
Gambar 4.84 Tugas 12 – Mengenal Jenis Daun & Studi Daun oleh Sabela Devita (Angkatan 2021)	102	Gambar 4.103 Tugas Sketsa Minggu ke-3 oleh Tamim Mulyadi (Angkatan 2022)	120
Gambar 4.85 Tugas 12 – Mengenal Jenis Daun & Studi Daun oleh Tamim Mulyadi (Angkatan 2022)	103	Gambar 4.104 Tugas Sketsa Minggu ke-4 oleh Aeda Mardhatilla (Angkatan 2022)	122
Gambar 4.86 Tugas 12 – Mengenal Jenis Daun & Studi Daun oleh Aeda Mardhatilla (Angkatan 2022)	103	Gambar 4.105 Tugas Sketsa Minggu ke-4 oleh Fadillah Zahran (Angkatan 2022)	123
Gambar 4.87 Tugas 13 – <i>Still Life</i> + Organik (Buah) oleh Sahrul Daniel Syafana (Angkatan 2020)	105	Gambar 4.106 Tugas Sketsa Minggu ke-4 oleh Adzra Aisyah (Angkatan 2022)	124
Gambar 4.88 Tugas 13 – <i>Still Life</i> + Organik (Buah) oleh Hanifah Candraningtyas (Angkatan 2020)	105	Gambar 4.107 Tugas Sketsa Minggu ke-5 oleh Aeda Mardhatilla (Angkatan 2022)	126
Gambar 4.89 Tugas 13 – <i>Still Life</i> + Organik (Buah) oleh Sabela Devita (Angkatan 2021)	106	Gambar 4.108 Tugas Sketsa Minggu ke-5 oleh Fadillah Zahran (Angkatan 2022)	127
Gambar 4.90 Tugas 13 – <i>Still Life</i> + Organik (Buah) oleh Lintang Nur Cantika (Angkatan 2021)	106	Gambar 4.109 Tugas Sketsa Minggu ke-5 oleh Tamim Mulyadi (Angkatan 2022)	128
Gambar 4.91 Tugas 13 – <i>Still Life</i> + Organik (Buah) oleh Vine Carolina (Angkatan 2021)	107	Gambar 4.110 Tugas Sketsa Minggu ke-6 oleh Aeda Mardhatilla (Angkatan 2022)	130
Gambar 4.92 Tugas 13 – <i>Still Life</i> + Organik (Buah) oleh Savana Naurizka (Angkatan 2021)	107	Gambar 4.111 Tugas Sketsa Minggu ke-6 oleh Fadillah Zahran (Angkatan 2022)	131
		Gambar 4.112 Tugas Sketsa Minggu ke-6 oleh Arina Lulu (Angkatan 2022)	132
		Gambar 4.113 Tugas Sketsa Minggu ke-7 oleh Aeda Mardhatilla (Angkatan 2022)	134
		Gambar 4.114 Tugas Sketsa Minggu ke-7 oleh Fadillah Zahran (Angkatan 2022)	135
		Gambar 4.115 Tugas Sketsa Minggu ke-7 oleh Tamim Mulyadi (Angkatan 2022)	136
		Gambar 4.116 Tugas Sketsa Minggu ke-8 oleh Aeda Mardhatilla (Angkatan 2022)	138
		Gambar 4.117 Tugas Sketsa Minggu ke-8 oleh Fadillah Zahran (Angkatan 2022)	139
		Gambar 4.118 Tugas Sketsa Minggu ke-8 oleh Tamim Mulyadi (Angkatan 2022)	140

Gambar 4.119 Tugas Sketsa Minggu ke-9 oleh Aeda Mardhatilla (Angkatan 2022)	142
Gambar 4.120 Tugas Sketsa Minggu ke-9 oleh Fadillah Zahran (Angkatan 2022)...	143
Gambar 4.121 Tugas Sketsa Minggu ke-9 oleh Shofi Khulaidah (Angkatan 2022).....	144
Gambar 4.122 Tugas Sketsa Minggu ke-10 oleh Aeda Mardhatilla (Angkatan 2022)..	146
Gambar 4.123 Tugas Sketsa Minggu ke-10 oleh Fadillah Zahran (Angkatan 2022).....	147
Gambar 4.124 Tugas Sketsa Minggu ke-10 oleh Arina Lulu (Angkatan 2022)	148
Gambar 4.125 Tugas Sketsa Minggu ke-11 oleh Aeda Mardhatilla (Angkatan 2022)	150
Gambar 4.126 Tugas Sketsa Minggu ke-11 oleh Fadillah Zahran (Angkatan 2022) ...	151
Gambar 4.127 Tugas Sketsa Minggu ke-11 oleh Adzra Aisyah (Angkatan 2022)	152
Gambar 4.128 Tugas Sketsa Minggu ke-12 oleh Aeda Mardhatilla (Angkatan 2022)	154
Gambar 4.129 Tugas Sketsa Minggu ke-12 oleh Adzra Aisyah (Angkatan 2022)	155
Gambar 4.130 Tugas Sketsa Minggu ke-12 oleh Arina Lulu (Angkatan 2022)	156
Gambar 4.131 Tugas Sketsa Minggu ke-13 oleh Aeda Mardhatilla (Angkatan 2022)	158
Gambar 4.132 Tugas Sketsa Minggu ke-13 oleh (Angkatan 2022)	159
Gambar 4.133 Tugas Sketsa Minggu ke-13 oleh Tamim Mulyadi (Angkatan 2022) ...	160
Gambar 4.134 Tugas Sketsa Minggu ke-14 oleh Aeda Mardhatilla (Angkatan 2022)	162
Gambar 4.135 Tugas Sketsa Minggu ke-14 oleh Tamim Mulyadi (Angkatan 2022)....	163
Gambar 4.136 Tugas Sketsa Minggu ke-14 oleh Shofi Khulaidah (Angkatan 2022)...	164

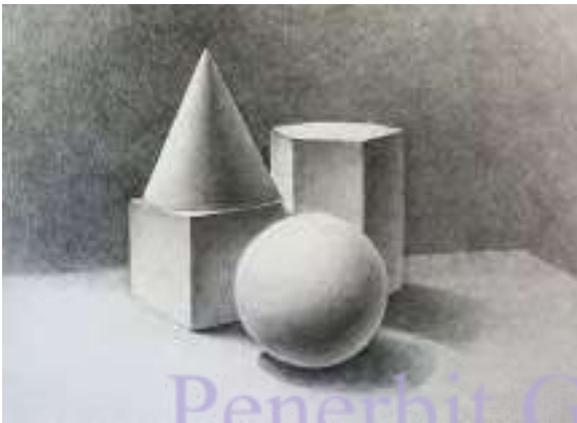
BAB I

PENDAHULUAN

Penerbit Gunadarma

LATAR BELAKANG

Pengertian menggambar secara umum adalah kegiatan menorehkan pensil ataupun pewarna diatas media kertas. Secara khusus, menggambar diartikan sebagai kegiatan-kegiatan yang membentuk imaji, dengan menggunakan banyak pilihan alat dan teknik di atas media gambar dengan membuat tanda atau goresan yang dapat berfungsi menjelaskan suatu hal.



Gambar 1.1 Contoh Gambar Bentuk

Sumber: <https://drawingacademy.com>

Terkait dengan pembelajaran menggambar bidang studi desain, terlebih dahulu dijelaskan bahwa secara etimologis kata desain berasal dari kata *designo* (Itali) yang artinya gambar. Kata ini diberi arti baru dalam bahasa Inggris pada abad ke-17 yang dipergunakan untuk membentuk School of Design pada tahun 1836. Makna baru tersebut dalam prakteknya sering diberi arti dengan kata *craft*, kemudian atas jasa John Ruskin dan William Morris, dan tokoh gerakan anti Industri di Inggris pada abad ke-19 kata desain diberi bobot sebagai *art craft* (seni rupa dan kriya) yaitu paduan antara seni rupa dan keterampilan. Pada masa revolusi industri dan beberapa dekade sesudahnya, menurut Nasbahry Couto kegiatan desain dikenal sebagai *Industrial Art, Commercial Art, Applied Art,*

Machine Art, Decorative Art, dan seterusnya. Kemudian sering dipakai sebagai kata kerja yaitu menata, mengkomposisi, merancang, merencanakan, menghias, menyusun, mencipta, berkreasi, mengkhayal, merenung, menggambar, meniru gambar, melukiskan, menginstalasi, menyajikan karya dari berbagai kegiatan yang berhubungan dengan proses perupaian dalam arti luas.



Gambar 1.2 Gambar Manual Interior Media Cat Air

Sumber: <https://www.tallboxdesign.com>

Hal ini memperjelas bahwa pembelajaran menggambar dalam lingkup ilmu desain khususnya desain interior merupakan hal yang mendasar yang dibutuhkan oleh peserta didik. Hal ini terlihat dalam proses perancangan desain interior yang dimulai dari tahap berpikir desain seperti pada fase mengenal, meneliti dan secara kreatif memecahkan masalah-masalah yang berhubungan dengan fungsi dan kualitas dari lingkungan interior melalui gambar yang sesuai dengan kebutuhan perancangan.

Hal inilah yang melatar belakangi tersusunnya buku "DASAR-DASAR MENGGAMBAR BENTUK" untuk menyesuaikan materi pembelajaran



Gambar 1.3 Ilustrasi Indra Manusia dan Perannya

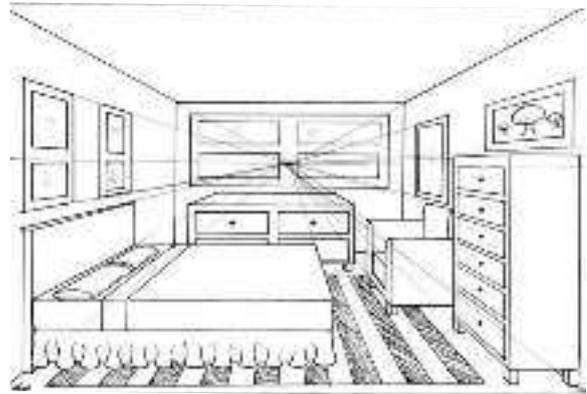
Sumber: <https://drawingacademy.com/drawing-lessons/how-to-draw-objects>

menggambar melalui langkah-langkah terstruktur agar dapat menunjang kemampuan peserta didik dalam melatih keterampilan menggambar secara bertahap. Tahap awal adalah mengenal unsur-unsur pembentuk wujud melalui pengolahan titik, garis, bidang dengan sudut pandang dengan skala dekat yang akan dilanjutkan ke dalam tahap selanjutnya dengan sudut pandang melihat bidang yang lebih luas melalui perspektif ruang secara menyeluruh sehingga dapat merepresentasikan gagasan perancangan interior nya melalui hasil gambar perspektif suasana sesuai dengan karakter interior yang dirancang.

DESKRIPSI SINGKAT

Pembelajaran mengenai menggambar ini tidak semata-mata berbicara mengenai hasil akhir dari proses menggambar, tetapi lebih ditekankan kepada cara-cara dalam melalui proses tersebut secara bertahap, sehingga hasil akhir yang diharapkan akan sesuai dengan capaian pembelajaran dalam perancangan desain interior.

Hal ini akan lebih terasa manfaatnya apabila didukung dengan pengalaman dalam menggambar sketsa/spontan, menggambar teknik yang akan mempermudah dalam membentuk kemampuan menggambar melalui logika berpikir dan pengamatan visual terhadap objek-objek gambar yang beragam. Pemahaman peserta didik tentang dimensi,



Gambar 1.4 Contoh Gambar Interior

Sumber: <https://moondoggiesmusic.com>

komposisi, tata letak, tekstur objek, penerangan/ pencahayaan, skala, warna, bentuk dan lain sebagainya akan menjadi kelengkapan yang dibutuhkan dalam proses menggambar sejak awal.

Panduan pembelajaran menggambar interior ini dibuat dengan harapan dapat membantu peserta didik untuk mampu memahami lingkup kebutuhan dalam mengomunikasikan interpretasi perancangan interior terhadap kebutuhan klien secara visual berupa gambar yang siap dipresentasikan secara manual maupun dapat ditindak lanjuti dengan menggunakan peralatan bantu digital dalam meningkatkan kemampuan dalam masa belajar desain interior maupun saat berprofesi sebagai desainer interior secara profesional.



Gambar 1.5 Membuat Gambar Kerja

Sumber: <https://konsultan.gitech-indonesia.co.id>



Gambar 1.6 Membuat Sketsa Interior

Sumber: <https://ulaburgiel.com/interior-design-sketching/>

MANFAAT BUKU AJAR

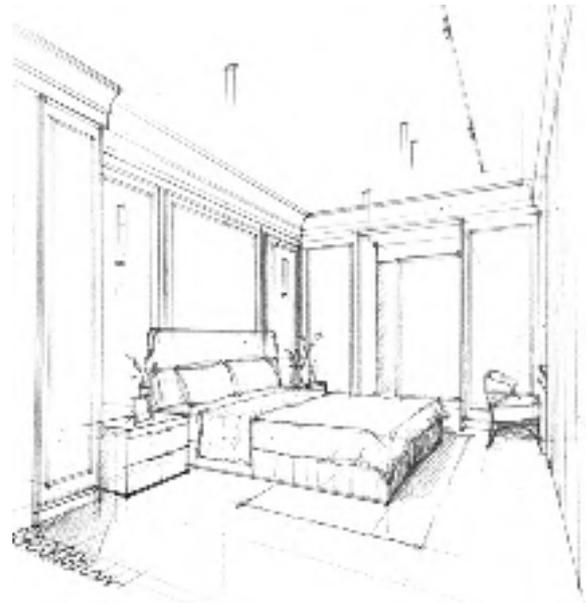
Buku ajar “Dasar-Dasar Menggambar Bentuk” diperuntukkan bagi peserta didik yang terkait dengan bidang desain interior maupun arsitektur atau bidang-bidang kreatif lainnya yang membutuhkan sarana untuk menyampaikan komunikasi visual

yang diperlukan dalam dunia keprofesian. Mewakili kebutuhan dalam desain meliputi kemampuan untuk merencanakan suatu bentuk, fungsi atau keseluruhan rancangan visual yang terkait dalam kebutuhan interior dan arsitektur.

Keterampilan menggambar sangat diperlukan dalam upaya menyajikan berbagai kebutuhan interior baik yang berskala kecil seperti detail, ornamental, dekoratif, furnitur, aksesoris/*artwork* sampai dengan pengungkapan bentuk komponen interior seperti halnya lantai, dinding, *plafond*, pintu, jendela, partisi dan kebutuhan arsitektur yang terkait. Capaian pembelajaran yang dapat diperoleh adalah peserta didik mampu untuk memproduksi hasil gambar yang berkaitan dengan mata kuliah pendukung perancangan interior yang diperuntukkan sebagai:

Hunian/Rumah Tinggal (*Dwelling House*)

Meliputi rumah tinggal, apartemen, kondominium, dan *dormitory*.



Gambar 1.7 Perspektif Interior Apartemen

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/44824958783616036/>

Bangunan Komersial (*Non-residential*)

Meliputi kantor (*offices*), lembaga keuangan/perbankan, toko (retail meliputi *shops*, *shopping malls*, ruang pameran, galeri).



Gambar 1.8 Sketsa Interior Ruang Kerja

Sumber: <https://kiosschababaru.blogspot.com/2012/06/perspektif-dua-titik-hilang.html>

Penerbit Gunadarma

Pusat Hiburan dan Akomodasi/Penginapan (*Hospitality and Entertainment*)

Meliputi restoran, tempat penjualan makanan (*eateries*), *hotel*, *motel*, penginapan, *resort*, klub, teater, ruang konser (*concert hall*), auditorium, tempat bermain (arena) dan pusat konferensi (*conventions centers*).

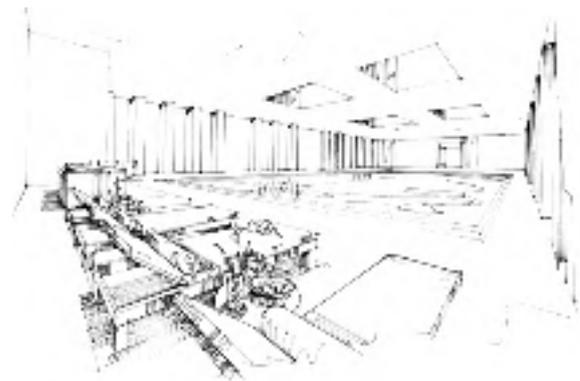


Gambar 1.9 Sketsa Interior Restoran

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/21392166970053786/>

Tempat Rekreasi (*Recreational*)

Meliputi gimnasium, arena permainan bowling, kolam renang, pusat olahraga dan kesehatan.

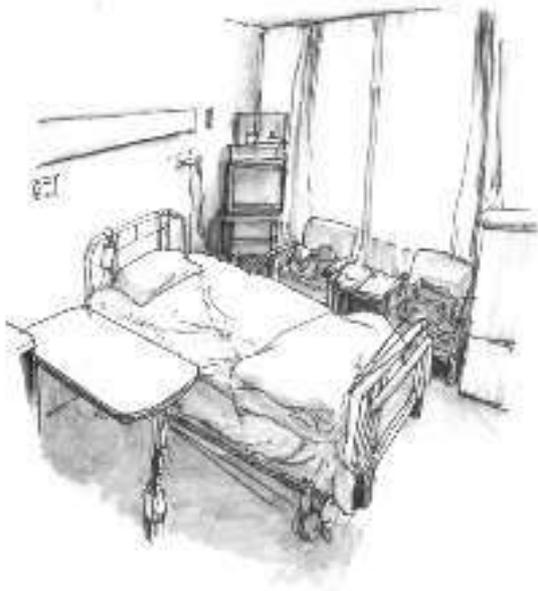


Gambar 1.10 Sketsa Interior Kolam Renang

Sumber: <https://www.dreamstime.com/stock-illustration-sketch-perspective-interior-swimming-pools-black-white-interior-design-stripes-image77060492>

Pusat Kesehatan (*Healthcare*)

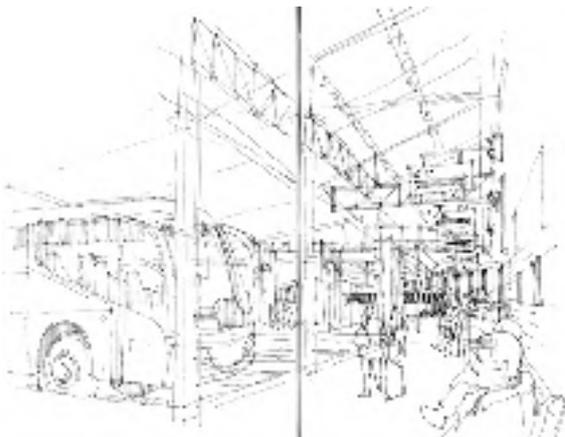
Meliputi rumah sakit, klinik, tempat praktek bidan dan dokter.



Gambar 1.11 Sketsa Kamar Tidur Rumah Sakit
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/17732992271457253/>

Transportasi (*Transportations*)

Meliputi bandar udara (*airports*), terminal, tempat parkir, juga kendaraan seperti motor, bis, kereta api, kapal, perahu.



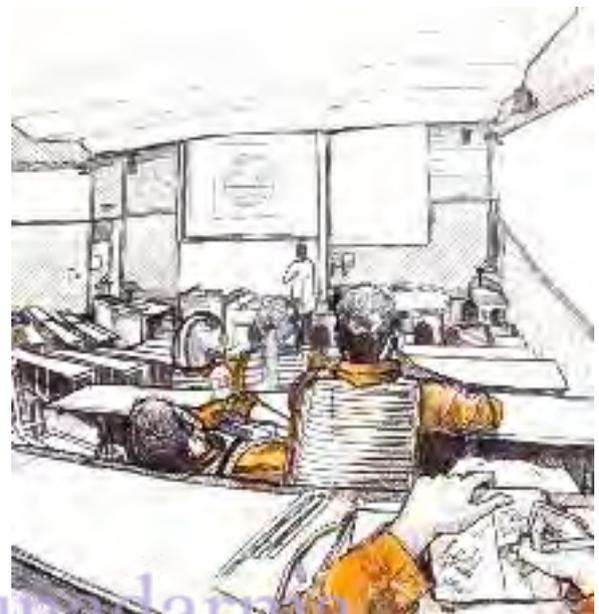
Gambar 1.12 Sketsa Interior Restoran
Sumber: https://www.flickr.com/photos/luis_ruiz/4618676439/

Fasilitas Publik dan Pemerintahan

Meliputi perpustakaan, museum, balai kota, Gedung pengadilan, dan kantor pemerintah.

Institusi Pendidikan (*Institutional*)

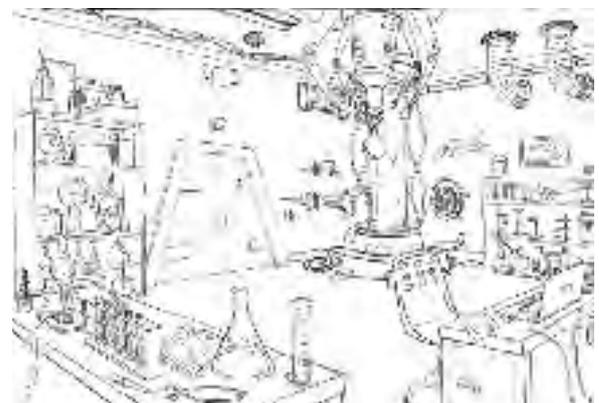
Meliputi sekolah, pusat/lembaga pendidikan, universitas.



Gambar 1.13 Sketsa Ruang Kampus
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/578008933438670917/>

Industri (*Industrial*)

Meliputi pabrik, pabrik industri manufaktur, laboratorium, garasi, gudang, dan bangunan untuk pengadaan *workshop*.



Gambar 1.14 Sketsa Interior Laboratorium
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/882916701923798127/>

Spesial Desain (*Spesialized*)

Meliputi desain *setting* (*set design*) untuk TV/teater/studio film, desain pameran (*exhibitions design*), dan kios-kios.

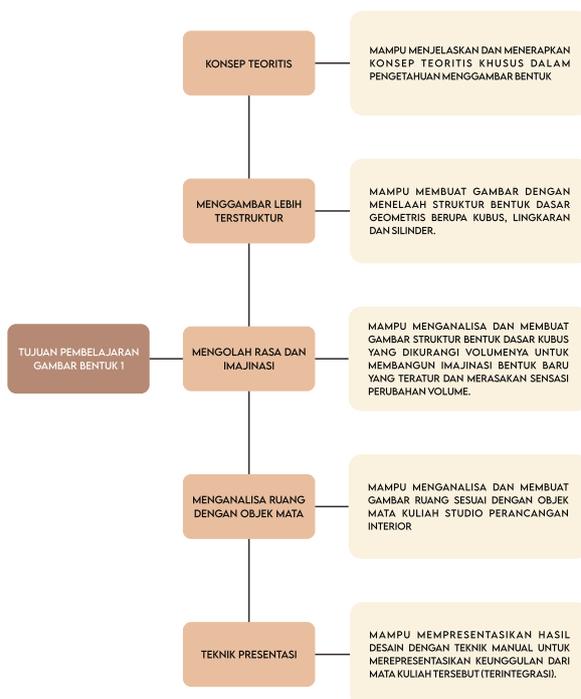


Gambar 1.15 Sketsa Ruang Pameran

Sumber: <https://www.xenario.net/philosophy.php>

Tujuan Pembelajaran

Pembelajaran mengenai sejarah singkat dari menggambar, rangkaian proses dan produksi gambar, alat dan media dalam menggambar, teknik menggambar, metode dan aspek-aspek yang mendasari dalam berlatih menggambar, serta unsur-unsur yang menunjang pembelajaran.



Gambar 1.16 Mindmap Tujuan Pembelajaran

Sumber: dok. pribadi, 2022

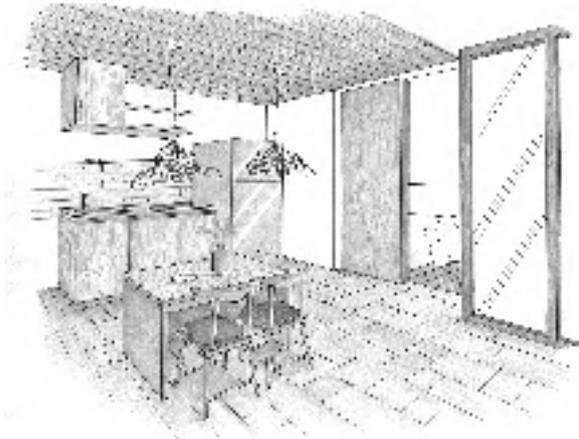
Adapun tujuan dari pengajaran bagi peserta didik adalah:

- Mampu menjelaskan konsep teoritis khusus dalam pengetahuan menggambar bentuk.
- Mampu membuat gambar dengan menelaah struktur bentuk dasar geometris berupa kubus, lingkaran dan silinder.
- Mampu menganalisa dan membuat gambar struktur bentuk dasar kubus yang dikurangi volumenya untuk membangun imajinasi bentuk baru yang teratur dan merasakan sensasi perubahan volume.
- Mampu menganalisa dan membuat gambar ruang sesuai dengan objek mata kuliah studio perancangan interior dan teknik presentasi manual untuk merepresentasi keunggulan dari mata kuliah tersebut (terintegrasi).

Materi Pokok dan Sub-Pokok

Didalam satuan pembimbingan pada pelatihan keterampilan menggambar sangat diperlukan dasar-dasar teoritis yang melatar belakangi kegiatan dalam rangka menghasilkan karya gambar yang dipersiapkan sebagai presentasi sebuah ide dan gagasan perancangan interior dan arsitektur. Hasil yang optimal akan diperoleh para peserta didik jika mereka menerapkan setiap langkah dalam menggambar secara benar dan terstruktur, sehingga karya gambar yang dihasilkan akan sesuai dengan imajinasi perancang yang terkoordinasikan antara dimensi, skala, bentuk, warna, tekstur, tata letak dan karakter suasana interior ruangan. Tentunya hal ini akan lebih lengkap setelah unsur pencahayaan yang berasal dari sumber cahaya alami maupun buatan diaplikasikan sesuai kondisi dan ketentuan perancangan.

Materi yang diberikan akan bermanfaat untuk menunjang para peserta didik untuk menghasilkan karya gambar presentasi



Gambar 1.17 Contoh Perspektif Interior Manual Hitam Putih dan Berwarna

Sumber: Sabela Devita, Angkatan 2021, 2022

dari berbagai hal yang terkait dengan kebutuhan skalatis, dari skala terkecil misalnya gambar detail maupun skala yang lebih besar dan luas seperti halnya menggambarkan perspektif interior dalam karya arsitektur.

Jadwal Perkuliahan sesuai dengan RPS

1) **Minggu 1-2:** Menjelaskan konsep teoritis khusus dalam pengetahuan gambar bentuk yang disampaikan dengan metode ceramah dan *discovery learning*.

- Buku *'Thinking Inside The Box'* oleh Ro Spankie, *Oxford Brookes University, Middlesex University Press, UK, 2007*
- Konsep bentuk
- Konsep warna
- Konsep keseimbangan

- Konsep terang dan gelap/bayangan
- Konsep tekstur
- Konsep proporsi antara kertas dan gambar, dan antara masing-masing objek yang diamati.

Tugas:

- Mencari referensi
- Merangkum referensi
- Mempresentasikan hasil rangkuman
- Membuat gambar

2) **Minggu 3-6:** Membuat gambar dengan menelaah struktur bentuk dasar geometris berupa kubus, lingkaran dan silinder dengan materi pembelajaran bersumber dari buku *'The Big Book of Drawing'*.

Tugas:

- Menggambar 2 bentuk kubus atas dan bawah yang berupa bidang dengan perbedaan arsir gelap terang serta membuat dasar struktur lingkaran melalui kubus untuk menghasilkan bentuk silinder, kubus, lingkaran dan silinder dengan materi pembelajaran bersumber dari buku *'The Big Book of Drawing'*.

Tugas:

- Menggambar 2 bentuk kubus atas dan bawah yang berupa bidang dengan perbedaan arsir gelap terang serta membuat dasar struktur lingkaran melalui kubus untuk menghasilkan bentuk silinder.

3) **Minggu 7-10:** Menganalisa dan membuat gambar struktur bentuk dasar kubus yang dikurangi volumenya untuk membangun imajinasi bentuk baru yang teratur dan merasakan sensasi perubahan volume dengan materi pembelajaran bersumber dari buku.

Tugas:

- Mencari referensi foto dari ruang pilihan khas.
- Mengidentifikasi dan menganalisa elemen yang terdapat dalam ruangan tersebut serta menganalisis berdasarkan teori menggambar yang benar.

4) Minggu 11: Ujian Tengah Semester (UTS)

5) Minggu 12 - 15: Menganalisa dan membuat gambar ruang sesuai dengan objek mata kuliah studio perancangan interior dan teknik presentasi manual untuk merepresentasikan keunggulan dari mata kuliah tersebut (terintegrasi).

Tugas:

- Menggambar bentuk furniture dan detail dalam gambar aksonometri.
- Menggambar sudut ruang pilihan.
- Membuat gambar perspektif potongan serta *ambient* dari ruangan terpilih.
- Menggunakan perlengkapan menggambar secara *mix media*.

6) Minggu 16: Ujian Akhir Semester (UAS)

Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran dalam perkuliahan ini adalah sebuah sistem yang disusun untuk memudahkan penyampaian materi ajar yang diberikan kepada peserta didik, antara lain sebagai berikut:

a. Ceramah

Metode pembelajaran yang disampaikan secara tatap muka (baik daring maupun luring) yang disampaikan sesuai dengan jadwal pengajaran yang telah disusun sesuai RPS dengan penyampaian materi melalui *Power Point* dan asistensi melalui media yang dipergunakan. Materi yang disampaikan



Gambar 1.18 Suasana Kelas Gambar Bentuk
Sumber: dok. pribadi, 2022

merupakan materi-materi dasar yang sesuai dengan tugas-tugas yang akan disampaikan kepada peserta didik.



Gambar 1.19 Suasana Diskusi Gambar Bentuk
Sumber: dok. pribadi, 2022

b. Diskusi

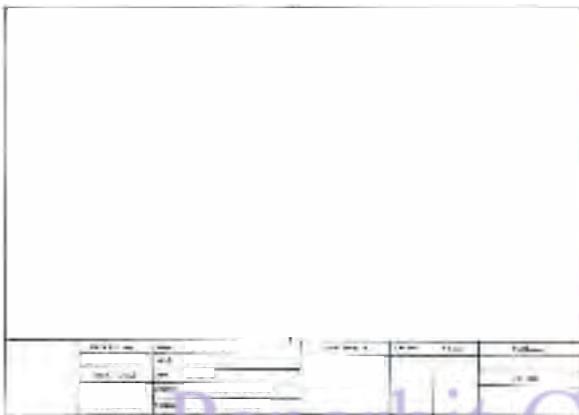
Diberikan waktu yang cukup untuk mengadakan sesi diskusi yang berupa pertanyaan, usulan dan pendapat yang bisa dilakukan antara pendidik dan peserta didik sehingga terjalin komunikasi antara keduanya yang terkait dengan materi yang disampaikan oleh pendidik.



Gambar 1.20 Suasana Presentasi
Sumber: dok. pribadi, 2022



Gambar 1.21 Suasana Asistensi Kelas Gambar Bentuk
Sumber: dok. pribadi, 2022



Gambar 1.22 Format Tugas Gambar
Sumber: dok. pribadi, 2022

c. Presentasi Visual

Presentasi visual dilakukan oleh pendidik dalam menyampaikan materi-materi yang terkait dengan mata kuliah, sedangkan presentasi visual oleh mahasiswa adalah saat mereka melakukan asistensi progress kerjanya maupun pada saat menyampaikan hasil karya tugasnya yang akan diberi komentar dan masukan.

d. Studi Literatur

Literatur akan diberikan oleh pendidik dengan menyampaikan sumber-sumber bacaan yang diberikan kepada mahasiswa, selanjutnya mahasiswa akan saling mempresentasikan bedah studi literaturnya kepada temannya di kelompok lain dihadapan pendidik melalui rangkuman hasil baca yang disajikan dalam power point. Hal ini diharapkan

dapat mempertegas frame pengetahuan yang lebih intens yang terkait dengan mata kuliah yang bersangkutan.

e. Proses Berkarya dan Asistensi

Peserta didik akan memperlihatkan karya mereka kepada dosen untuk diberi masukan berupa kritik, saran untuk perbaikan karya gambar sampai saat pengumpulan tugas gambar mereka. Dalam proses berkarya akan dilihat cara-cara peserta didik dalam menorehkan garis, mencampur warna, membuat studi bayangan dan lain sebagainya.

f. Format Tugas Karya Gambar dan Pengumpulannya

Karya yang diserahkan sebagai hasil tugas gambar adalah karya yang berformat kertas A3 dengan garis pinggir/list dan kop Universitas Gunadarma dan kolom-kolom keterangan yang menunjang tugas gambar tersebut untuk dikumpulkan ke dalam folder tugas. Dalam tugas yang dikumpulkan secara digital diminta agar kualitas scan dapat dipilih yang kualitas paling baik. Pengumpulan karya hendaknya selalu mengacu pada modul perkuliahan yang telah disampaikan sebelumnya.

Petunjuk Belajar

Para peserta didik dapat memulai belajar dari kajian dan teori-teori serta referensi yang telah disampaikan yang ditelaah dan dipahami secara lengkap untuk mendapatkan cara yang paling sesuai untuk memulai membuat karya gambar sesuai dengan capaian pembelajaran.

Hal ini dapat diperoleh dari:

- Studi literatur yang dibahas sebelumnya dan literatur-literatur serta link-link yang disarankan oleh pendidik.

- Presentasi dari materi yang disampaikan oleh pendidik pada saat mengawali perkuliahan. Melalui studi sketsa yang akan ditugaskan setiap minggu beriringan dengan mata kuliah gambar bentuk1.
- Melalui hasil diskusi saat asistensi bersama pendidik pada waktu yang ditentukan yaitu pada saat jam perkuliahan berlangsung.

Selain hal tersebut, faktor-faktor lain yang harap diperhatikan adalah bobot kehadiran mahasiswa yang diminta tidak boleh lebih dari 3x izin tanpa surat keterangan dokter dan rumah sakit. Bobot Ujian Tengah Semester (UTS) dan nilai tugas adalah 70% dan Bobot Ujian Akhir Semester (UAS) adalah 30%.

Penerbit Gunadarma

BAB II

TINJAUAN TENTANG GAMBAR BENTUK SEBAGAI DASAR DALAM DESAIN INTERIOR

Penerbit Gunadarma

Prawacana

Setelah mengetahui tentang latar belakang, deskripsi singkat dan manfaat buku ajar, maka pada Bab II ini akan dijelaskan tentang pengertian dan peran menggambar dalam capaian pembelajaran pada Program Studi Desain Interior.

Indikator Keberhasilan

- Mahasiswa mampu menjelaskan konsep teoritis khusus dalam pengetahuan menggambar bentuk.
- Mahasiswa mampu membuat gambar dengan menelaah struktur bentuk dasar geometris berupa kubus, lingkaran dan silinder.
- Mahasiswa mampu menganalisis dan mem-buat gambar struktur bentuk dasar kubus yang dikurangi volumenya untuk membangun imajinasi bentuk baru yang teratur dan merasakan sensasi perubahan volume.
- Mahasiswa mampu menganalisis dan mem-buat gambar ruang tunggal yang sederhana sesuai dengan objek mata kuliah studio perancangan interior dan mata kuliah pendukung lainnya.

Sekilas Tentang Gambar Bentuk Di Program Studi Desain Interior Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan Universitas Gunadarma

Pada Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Desain Interior merupakan bagian dari program studi yang terkait dengan teknik sipil dan arsitektur. Hal ini dikarenakan adanya keterkaitan antara seni dan bangunan serta konstruksi yang dapat saling berkolaborasi dalam bidang keprofesian. Disamping itu, desainer memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan berbagai pendekatan baru untuk mengkomunikasikan ide dan gagasannya kepada klien yang semakin menuntut kebaruan dalam waktu yang seminimal mungkin.

gagasannya kepada klien pemberi tugas serta pengguna yang semakin menuntut kebaruan dalam waktu yang seminimal mungkin.

Seorang desainer dinilai berhasil apabila mampu mengembangkan desain yang bermakna dan mempunyai nilai kebaruan dan memberi inspirasi bagi pemberi tugas dan pengguna jasa desainer interior. Miskonsepsi dalam berkomunikasi dapat dihindari dengan cara memperdalam pemahaman tentang nilai dari sebuah proses desain secara matang dengan menguasai prinsip dan proses desain sehingga dapat menyampaikan ide gagasannya kepada klien tanpa ada hambatan dan dapat menyampaikan latar belakang, motivasi, kebutuhan dan keinginan dan batasan-batasan yang dimiliki serta harapan yang ingin dicapai dari pekerjaan desain yang dikerjakannya. Oleh sebab itu desainer interior dituntut menguasai proses penciptaan yang bermakna (*creativity*), selain kecakapannya dalam mengelola tahapan proses desain (*design management*).



Gambar 2.1 Ilustrasi Kemampuan Otak Kanan dan Otak Kiri

Sumber: ipospedia.com



Gambar 2.2 Taksonomi

Sumber: <https://www.kompasiana.com/vimala60773/617146eb06310e7e04543ed3/bloom-s-domain-of-learning?page=all#section>



Gambar 2.3 Bloom's Taxonomy

Sumber: <https://freddy.pw/2022/04/kisah-segitiga/>



Gambar 2.4 Tahapan Internalisasi Nilai-Nilai Karakter

Sumber: <http://1.bp.blogspot.com/-vFUWWOPnK4c/VPhd7c3cOJI/AAAAAAAADKI/i5F7mkgIfus/s1600/>



Gambar 2.5 Taksonomi Psikomotor

Sumber: <https://leeniefpdv.wordpress.com/2013/06/28/vijf-sleutels-tot-een-goed-ontwerp/>

Hal ini dirasa sangat terhubung dengan kebutuhan pelatihan dasar untuk menghasilkan desainer interior yang dapat memenuhi kriteria tersebut, yaitu sebagai komunikator dalam menyampaikan ide gagasan perancangannya kepada klien melalui kemampuan motoriknya dalam membangun persepsi terhadap berbagai model rancang bangun tersebut melalui pelatihan menggambar secara manual sehingga desainer interior akan memiliki kepekaan kognitif dan afektif yang saling menunjang menurut taksonomi yang disampaikan oleh Bloom (1956).

Menyikapi hal tersebut diatas, secara garis besar materi tersebut diatas berusaha membangun kemampuan secara kognitif, afektif dan psikomotorik secara terstruktur dan saling melengkapi. Hal ini tercermin dalam tugas-tugas yang diberikan serta melatih kemampuan koordinasi *3H (Head, Heart dan Hand)* yang tentunya sangat penting untuk membentuk keterampilan pemula dalam mempelajari desain interior. Sehingga dalam perkembangannya, kemampuan menggambar ini akan sangat diperlukan dan dapat diaplikasikan ke berbagai program studi di Universitas Gunadarma, seperti halnya program studi yang terkait dengan kreativitas seperti bidang IT, komunikasi, arsitektur dan lain sebagainya.



Gambar 2.6 Model Konsep 3 H (Head, Heart, Hand)

Sumber: <https://slidemodel.com/templates/heart-head-and-hand-powerpoint-template/>

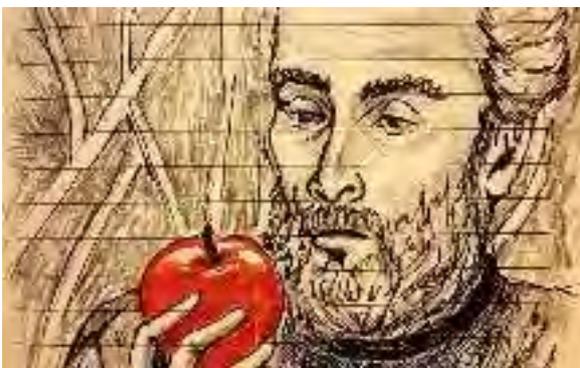
Sejarah Gambar

Manusia diketahui telah berusaha membuat karya gambar sejak masa prasejarah. Kegiatan ini kemudian menyebar di Eropa sejak tahun 1400-an seiring berkembangnya penggunaan kertas. Sejak saat itu, setiap abad telah menghasilkan karya-karya *drawing* hebat.

Perupa yang terkenal dengan teknik menggambar pada tahun 1400-an hingga 1500-an antara lain Leonardo da Vinci, Albrecht Dürer, Michelangelo, dan Raphael. Selama 1600-an adalah Claude, Nicolas Poussin, Rembrandt, dan Peter Paul Rubens. Pada 1700-an, karya-karya terkenal dibuat oleh Jean-Honoré Fragonard, Francisco Goya, Giovanni Battista Tiepolo, dan Antoine Watteau. Pada tahun 1800-an adalah Paul Cézanne, Jacques Louis David, Edgar Degas, Theodore Gericault, Jean Ingres, Odilon Redon, Henri de Toulouse-Lautrec, dan Vincent Van Gogh. Pada era 1900-an karya-karya terbaik dibuat oleh Max Beckmann, Willem De Kooning, Jean Dubuffet, Arshile Gorky, Paul Klee, Oscar Kokoschka, Jules Pascin, Pablo Picasso, dan Jackson Pollock.

Aspek - Aspek dalam Menggambar Bentuk

Penglihatan dan Persepsi



Gambar 2.7 Ilustrasi Manusia Menatap Objek

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/707909635186766177/>

Tindakan melihat adalah proses yang dinamis dan kreatif. Di dalam proses ini dapat menghasilkan persepsi berupa sebuah dimensi stabil dari gambar yang



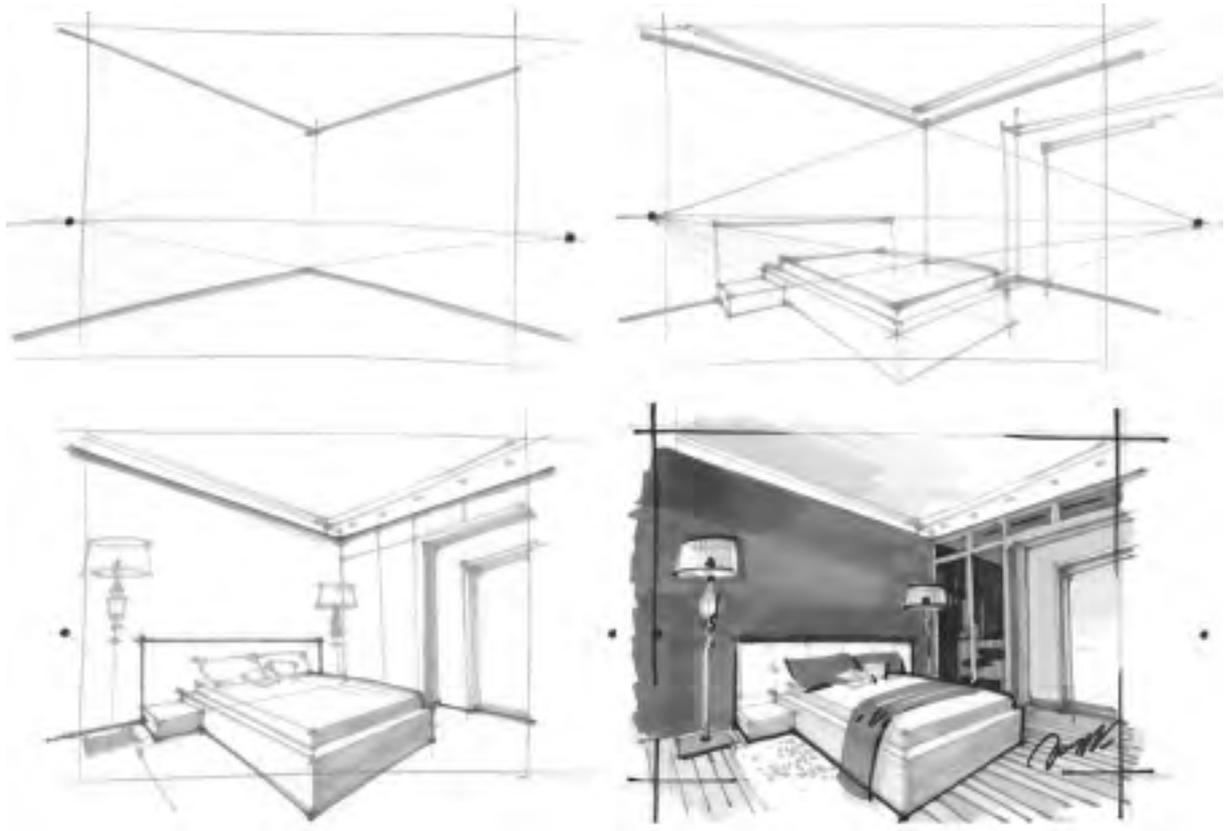
Gambar 2.8 Lukisan Goa Pada Zaman Prasejarah

Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Lukisan_gua

bergerak dan berubah dalam membentuk tangkapan visual kita. Pemrosesan gambar yang cepat dan canggih ini dimulai ketika mata kita menerima masukan energi dalam bentuk cahaya maupun pantulan dari permukaan yang ditimpa oleh cahaya tersebut.

Optik mata membentuk bayangan terbalik dari sinar cahaya yang masuk ke retina akan mengekstrak fitur spesifik dari input visual berupa informasi tentang lokasi dan orientasi tepi, gerakan, ukuran, dan warna.

Pada area di daerah retina yang sangat kecil akan mampu membedakan detail-detail yang halus. Oleh sebab itu, mata kita harus terus-menerus memindai suatu objek dan lingkungannya untuk melihatnya secara keseluruhan. Ketika mata kita melihat sesuatu, maka apa yang akan kita lihat tersebut terbentuk dari suatu rangkaian proses dalam melihat dengan cepat gambar yang ditangkap oleh retina yang saling berhubungan. Sehingga sistem visual kita akan melakukan lebih dari sekadar merekam rangkaian fitur fisik yang diperoleh dari stimulus visual secara pasif



Gambar 2.9 Sketsa Persepsi Penglihatan pada Interior

Sumber: <https://schoolsketching.com/blog-in-english/perspective>

Penerbit Gunadarma

dan mekanis. Oleh sebab itu, mengubah kesan dasar bahwa indra penerima rangsang cahaya akan menjadikannya sebuah bentuk yang bermakna. Hal inilah yang mendasari terbentuknya persepsi visual.

Kita tidak selalu hanya menggambar pada apa saja yang kita lihat, tetapi kita akan menggambar berdasarkan persepsi kita tentang apa yang telah kita lihat. Proses penggambaran objek yang ada didepan kita, mata kita akan memindai kontur, bentuk, dan permukaan.

Dalam proses memindahkan objek pengamatan kita ke atas permukaan media gambar, hal yang kita lakukan adalah menyimpan gambar itu dalam ingatan sebelum membuat jejak berupa sketsa yang mewakili gambar itu secara bergiliran dalam pemindaian dan penyimpanan gambar tersebut didalam pikiran maupun di atas media gambar.



Gambar 2.10 People Activities Sketch

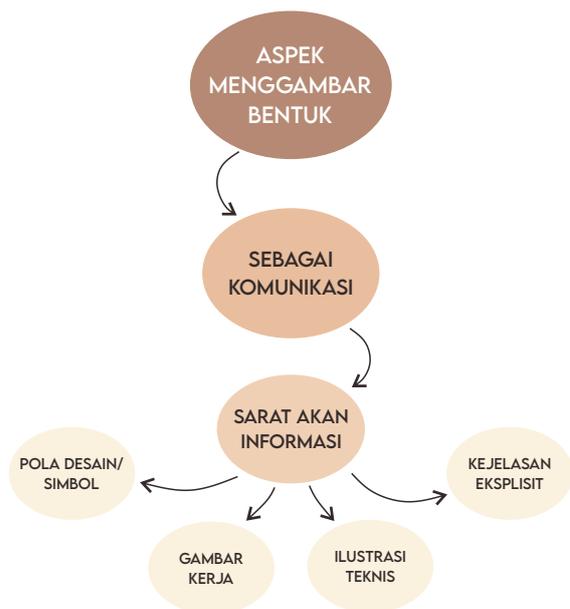
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/601019512787539095/>

Langkah selanjutnya adalah menyatukan hasil pengamatan terhadap objek dengan hasil sketsa yang dibuat diatas media gambar melalui mata pikiran.

Ketepatan persepsi visual dan memori sangat berkaitan dengan kualitas gambar yang dihasilkan seperti halnya keterampilan tangan dalam menyalin gambar ke permukaan media gambar. Jika kita memfokuskan pengamatan terhadap objek penglihatan dengan teliti, maka kita akan lebih mampu mengungkapkan imaji yang kita harapkan dalam pikiran kita. Hal ini akan membuat kita menjadi lebih yakin untuk menghasilkan gambar yang tepat. Gambar yang dihasilkan akan mengungkapkan apa yang telah kita lihat dan bagaimana kita melihatnya dan dapat menambah memori visual kita.

MENGGAMBAR SEBAGAI ASPEK KOMUNIKASI

Gambar pada dasarnya sarat akan informasi. Hal ini merepresentasikan kata-kata yang dapat dikomunikasikan oleh sebuah gambar secara sekilas. Setiap gambar yang digunakan untuk berkomunikasi, dituntut agar memiliki kejelasan, eksplisit dan menggunakan konvensi yang dipahami oleh penyaji dan penerima dalam menyampaikan pesan.



Gambar 2.11 Diagram Menggambar sebagai Komunikasi
Sumber: dok. pribadi, 2022

Salah satu bentuk komunikasi gambar yang berupa grafis lebih umum adalah berupa diagram yaitu berupa gambar sederhana yang dapat mengilustrasikan suatu proses, serangkaian hubungan, atau pola perubahan atau pertumbuhan. Diagram sering menggunakan simbol dan ikon yang harus memiliki kualitas grafis yang mengingatkan kita pada apa yang diwakilinya.

Bentuk komunikasi grafis yang lebih bermanfaat meliputi pola desain, gambar kerja, dan ilustrasi teknis. Ini adalah set instruksi visual khusus dari desain atau transformasi ide menjadi kenyataan.



Gambar 2.12 Contoh Gambar Kerja Interior
Sumber: Savana Naurizka, Angkatan 2021, 2022

MENGGAMBAR SEBAGAI REPRESENTASI

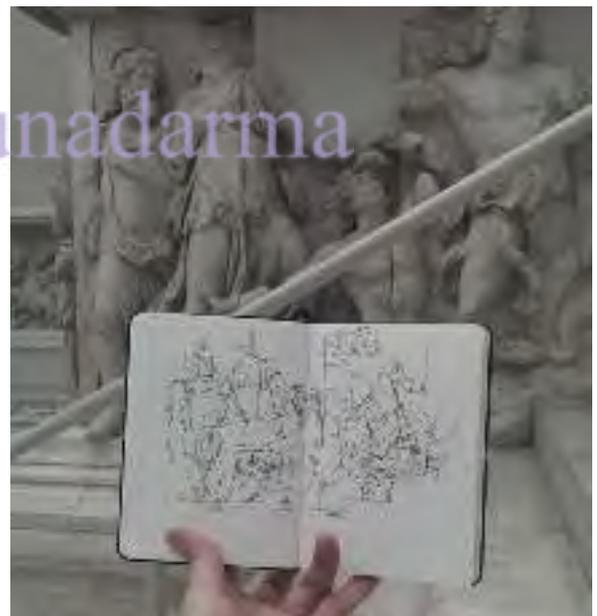
Untuk mencapai tujuan bahwa gambar adalah sebuah representasi, maka di dalam menggambar kita akan berusaha mengadakan pengamatan yang akurat dan cermat terhadap apa yang kita lihat.

Representasi gambar yang berhasil adalah jika hasil yang diperoleh melalui pengamatan, pemahaman melalui persepsi kita dapat dilihat dan dipelajari oleh orang lain. Berbagai kegunaan baik dalam ilmu pengetahuan maupun seni yang dapat dipergunakan untuk menjelaskan informasi visual disekitar kehidupan kita. Hal ini akan membantu merepresentasikan keterampilan tangan, minat, persepsi dan pemahaman khusus dari orang yang menggambarinya.



Gambar 2.13 Gambar sebagai Representasi
 Sumber: Savana Naurizka, Angkatan 2021, 2022

Menggambar juga meningkatkan memori visual kita dan membantu mengingat persepsi akan masa lalu. Proses penyimpanan persepsi visual kita di atas media gambar akan meninggalkan kesan visual pada otak kita, hal ini akan mengingatkan kita tentang bagaimana sesuatu dilihat dan ditafsirkan.



Gambar 2.14 Contoh Sketsa *On The Spot*

Sumber:
<http://artistsjournalworkshop.blogspot.com/2012/06/progressive-urban-sketch.html>

BAB III

PENGENALAN DAN METODE DALAM MENGGAMBAR

BENTUK

Penerbit Gunadarma

Peralatan dan Bahan dalam Menggambar Bentuk

Pensil *Graphite*

Pensil adalah alat utama yang dibutuhkan dalam menggambar. Pensil ini terdiri dari banyak jenis dan ketebalan masing-masing. Ada yang berukuran 2H - H (keras), HB (medium), dan B - 2B (lunak).

Drawing Pen

Drawing Pen adalah pena yang khusus digunakan untuk membuat garis-garis utama dalam sebuah gambar.

Penghapus

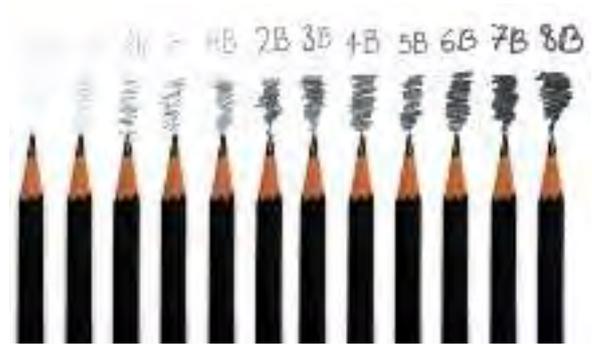
Jika terjadi kesalahan dalam menggambar, kita dapat menggunakan penghapus untuk menghilangkan sketsa atau goresan yang tidak dibutuhkan. Penghapus yang baik untuk menggambar adalah penghapus yang lunak dan lentur, agar dalam membersihkan goresan-goresan pensil dapat mengurangi resiko merusak kertas.

Tortillon/Blending Stump

Alat menggambar yang terbuat dari kertas yang digulung atau dipilin. Tunggul blending yang dijual secara komersial sering dibentuk langsung dari bubur kertas dengan titik di setiap ujungnya. Nama 'tortillon' berasal dari bahasa Prancis "tortiller", yang berarti "sesuatu yang memutar." Mereka juga dapat disebut sebagai obor, yang sebenarnya bahasa Prancis untuk "kain" atau "dishrag."

Media Gambar

Kertas untuk menggambar dapat dikategorikan menjadi 3 bagian, yaitu berdasarkan ketebalan, fungsi, dan tekstur kertas.



Gambar 3.1 Pensil *Graphite*

Sumber: <https://finearttutorials.com/guide/best-pencils-for-drawing/>



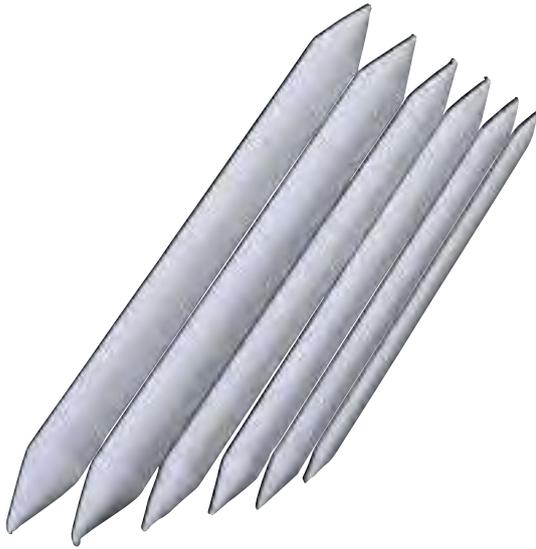
Gambar 3.2 *Drawing Pen*

Sumber: <https://merahputih.com/post/read/5-drawing-pen-paling-bagus-dengan-harga-kompetitif>



Gambar 3.3. Penghapus Pensil

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/1134203487381644343/>



Gambar 3.4 Tortillon/Blending Stump

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/1003106516980265762/>



Gambar 3.5 Sketching Paper

Sumber: <https://www.freepik.com/free-psd>



Gambar 3.6 Marker Pad

Sumber: <https://www.blibli.com/p/bluelans-waterproof-spiral-marker-pads-sketch-book-drawing-stationery-a4-32-sheets/ps--BLS-60040-20675>

Ketebalan pada kertas gambar disesuaikan dengan jenis alat dan bahan menggambar yang digunakan. Berikut beberapa jenis ketebalan kertas yang biasa digunakan dalam menggambar bentuk:

- **40 gsm**
Tracing paper
- **45-50 gsm**
Newsprint
- **75-90 gsm**
Sketching or practice paper – cukup untuk pensil, charcoal, pastel, tapi terlalu tipis untuk tinta & marker
- **100-130 gsm**
Kertas gambar yang cocok untuk beberapa media. Kertas yang lebih tipis dari ini biasanya mempunyai karakter menerawang.
- **180 - 260 gsm**
Heavy-weight drawing paper, bristol, multi-media papers.
- **>300 gsm**
Banyak digunakan untuk cat air, cat poster.

Selain berdasarkan ketebalan, kertas juga dapat dikategorikan berdasarkan fungsinya, seperti:

Sketching Paper

Kertas sketsa atau disebut *Sketching Paper* ditujukan untuk latihan, percobaan, dan studi cepat dan seringkali lebih ringan dari jenis kertas lainnya.

Marker Pad atau Marker Paper

Kertas yang dibuat khusus ini bertekstur sehingga media yang dipilih dapat menempel pada kertas dengan benar. Kertas Spidol tidak terkecuali untuk ini, teksturnya yang halus sangat cocok untuk hal-hal seperti spidol dan kami sangat menyarankan menggunakannya untuk jenis media tersebut.

Ink Pad atau Ink Paper

Blok berbahan penyerap yang kuat kemudian direndam dengan tinta untuk dipindahkan ke stempel karet.

Watercolor Paper

Kertas cat air atau watercolor paper adalah media gambar yang khusus digunakan untuk cat air.

Sementara, kertas berdasarkan tekstur/*tooth* adalah ukuran seberapa kasar atau halus permukaan suatu kertas. Semakin banyak *tooth*, semakin baik dalam menerima media lunak (charcoal, pastel) dan semakin halus maka semakin baik untuk pekerjaan detail (pensil graphite keras, pena, tinta).

- ***Cold Press*** paper memiliki sedikit tekstur.
- ***Hot Press*** paper halus permukaannya, cocok untuk *printmaking, etching, drafting, sketching and drawing*.
- ***Rough Paper*** terlihat bergerigi atau menonjol dengan tekstur yang kasar dan bergelombang.



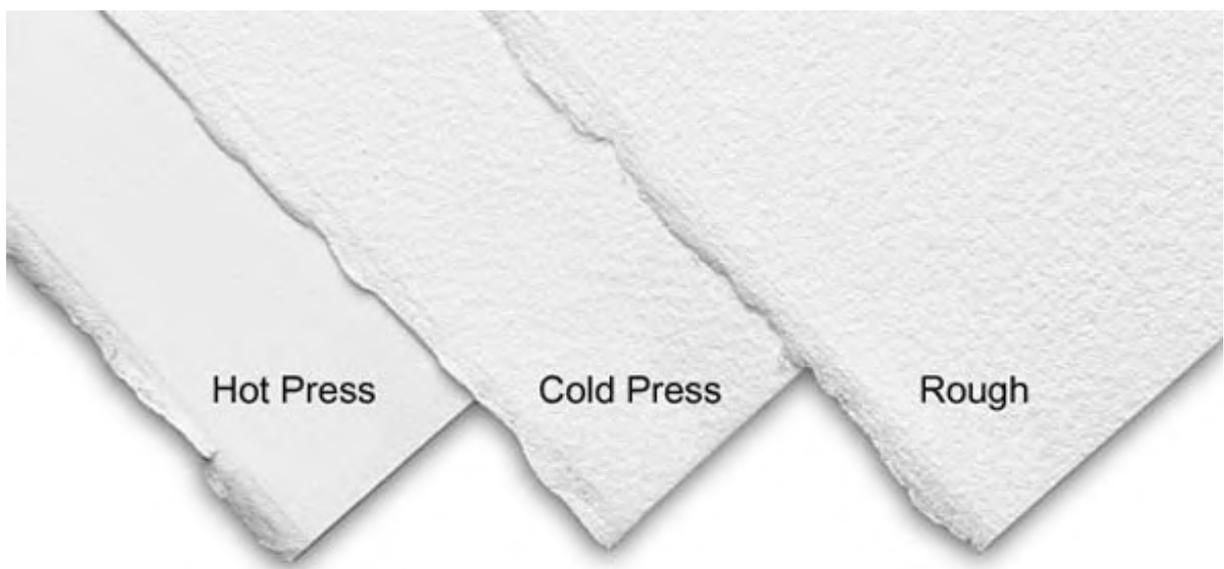
Gambar 3.7 Ink Pad

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/358458451604552916/>



Gambar 3.8 Watercolor Paper

Sumber: <https://www.walmart.com/ip/Canson-XL-Mix-Media-Artist-Pad-11x14-60-Sheets-Watercolor-12x18-30-Sheets-The-Perfect-Bundle-Pack-Ready-For-Any-Artists-Needs/929849108>

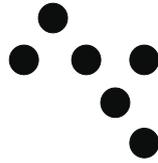


Gambar 3.9 Contoh Kertas Khusus Gambar

Sumber: <https://idseducation.com/persiapkan-hal-berikut-untuk-membuat-desain-watercolourmu-sendiri/>

Unsur – Unsur dalam Menggambar

Titik



Gambar 3.10 Titik

Sumber: dok. Pribadi

Titik adalah unsur seni rupa yang paling kecil atau unsur yang paling mendasar. Sebagian ahli tidak memasukkan titik sebagai unsur dalam seni rupa. Menurut Sadjiman Ebdy Sanyoto, sesuatu disebut sebagai titik karena ukurannya yang kecil dan dikatakan kecil karena objek tersebut berada pada area yang luas.

Garis



Gambar 3.11 Garis

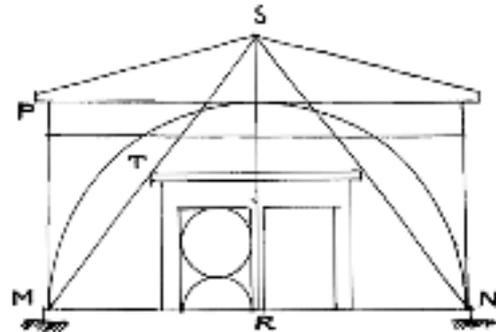
Sumber: <https://idseducation.com/arti-elemen-desain-garis/>

Garis Vertikal, Horizontal, Diagonal Garis Putus-putus, Garis Lengkung

Garis merupakan gabungan dari titik-titik. Untuk menjadi sebuah garis minimal bertemunya dua titik secara terpisah dan memanjang. Garis dapat berupa bentuk nyata maupun bentuk semu. Garis nyata merupakan garis yang dihasilkan dari goresan atau coretan langsung. Sedangkan garis semu merupakan garis yang muncul karena adanya kesan batas bidang, warna, dan ruang. Garis dapat dibedakan menjadi garis lurus, lengkung, panjang, pendek, horizontal, vertikal, diagonal, berombak, putus-putus, spiral, dan lain-lain.

Garis Kontur, Ekspresi Garis, *Regulating Lines Structural, Relation Spatial Shape*)

Garis kontur atau disebut dengan garis *tranches*, garis tinggi, atau garis tinggi



Gambar 3.12 *Regulating Lines*

Sumber: <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/946812>

horizontal, adalah garis imajiner pada suatu wilayah atau area di atas peta yang menghubungkan dan memperlihatkan beberapa titik pada peta yang memiliki ketinggian yang sama. Garis ini selanjutnya menunjukkan pergerakan atau perkembangan naik turunnya suatu keadaan tanah.

Bentuk Dasar Dua Dimensi meliputi

Bentuk/Form

Bentuk Bujur Sangkar & Bentuk Persegi panjang)



Gambar 3.13 Bentuk Bujur Sangkar

Sumber: <https://www.popmama.com/big-kid/6-9-years-old/verina-intan-1/bentuk-bangun-datar?page=all>

Persegi atau bujur sangkar adalah bangun datar dengan empat sisi dan sudut yang sama panjang.

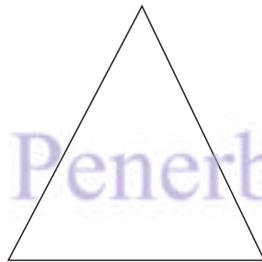


Gambar 3.14 Bentuk Persegi Panjang

Sumber: dok.pribadi, 2022

Persegi panjang adalah bentuk dua dimensi yang terdiri dari dua pasang sisi yang masing-masing memiliki panjang yang sama dan sejajar dengan pasangannya, serta memiliki empat sudut yang kesemuanya merupakan sudut siku-siku.

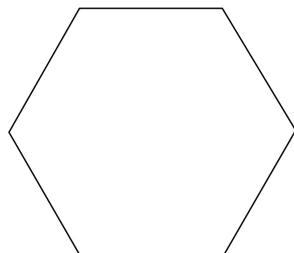
Bentuk Angular (Bentuk dengan garis siku: Segi Tiga, Segi Enam)



Gambar 3.15 Bentuk Segitiga

Sumber: dok.pribadi, 2022

Segitiga adalah poligon tiga sisi yang terdiri dari tiga tepi dan tiga simpul. Sifat paling penting dari segitiga adalah jumlah sudut dalam segitiga sama dengan 180 derajat.

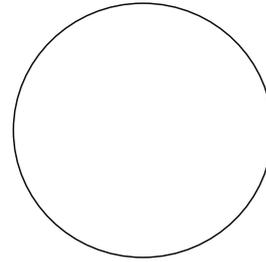


Gambar 3.16 Bentuk Segienam

Sumber: dok.pribadi, 2022

Segienam (heksagon) adalah sebuah segi banyak (poligon) dengan enam segi dan enam titik sudut.

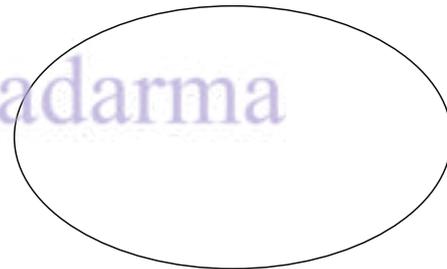
Bentuk Curved (Bentuk dengan Garis Lengkung: Lingkaran, Oval)



Gambar 3.17 Bentuk Lingkaran

Sumber: dok.pribadi, 2022

Lingkaran adalah kumpulan titik-titik pada garis bidang datar yang semuanya berjarak sama dari titik tertentu. Titik tertentu ini disebut pusat lingkaran. Dan, kumpulan titik-titik tersebut jika dihubungkan satu sama lain akan membentuk suatu garis lengkung yang tidak berujung.

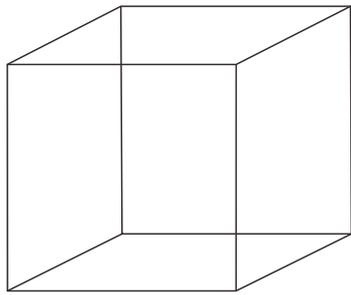


Gambar 3.18 Bentuk Oval

Sumber: dok.pribadi, 2022

Lingkaran adalah kumpulan titik-titik pada garis bidang datar yang semuanya berjarak sama dari titik tertentu. Titik tertentu ini disebut pusat lingkaran. Nah, kumpulan titik-titik tersebut jika dihubungkan satu sama lain akan membentuk suatu garis lengkung yang tidak berujung.

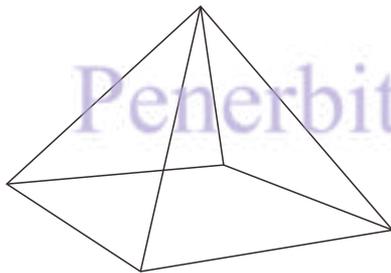
Bentuk Rectiler (Bentuk Dengan Garis Lurus: Kubus, Persegi Panjang)



Gambar 3.19 Bentuk Persegi Panjang
 Sumber: <https://www.pngdownload.id/png-bm86w5/>

Kubus adalah sebuah bangun ruang 3 dimensi yang memiliki 6 sisi yang semua sisinya berbentuk persegi dan mempunyai 12 rusuk yang sama panjang.

Bentuk Angular (Bentuk dengan garis siku: Piramida, Segi Enam)



Gambar 3.20 Bentuk Piramida
 Sumber: dok. pribadi, 2022

Segienam (heksagon) adalah sebuah segibanyak (poligon) dengan enam segi dan enam titik sudut.

Bentuk Curved (Bentuk dengan Garis Lengkung: Silinder, Kubah/Dome)



Gambar 3.21 Bentuk Persegi Panjang
 Sumber: dok. pribadi, 2022.

Shape/Bentuk

Positive and Negatives Shapes

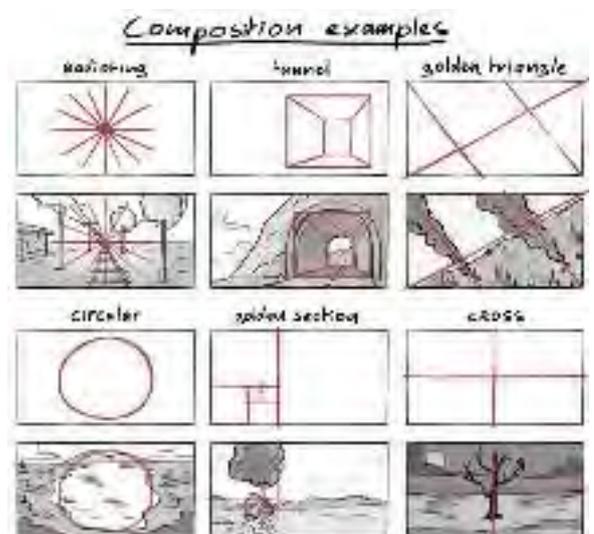


Gambar 3.22 Positive & Negative Shape
 Sumber: <https://artprep.weebly.com/positive-and-negative.html>

Proporsi, Skala dan Komposisi

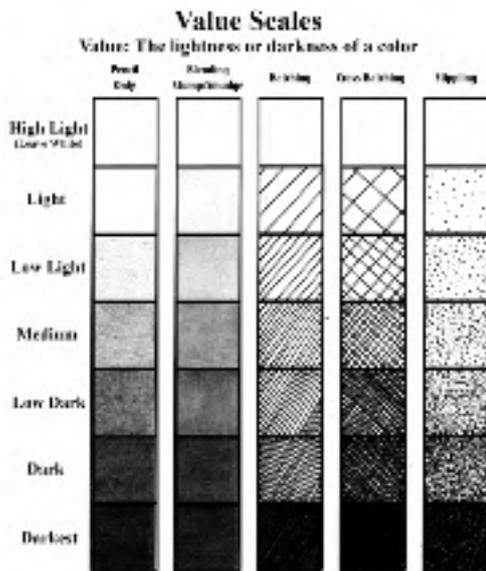


Gambar 3.23 Contoh Menggambar Proporsi dengan Hand & Pencil Method
 Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/626563366922718519/>



Gambar 3.24 Menggambar dengan Komposisi
 Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/314759461468511367/>

Gelap/Terang (*Shading*)



Gambar 3.25 Menggambar *Shading*

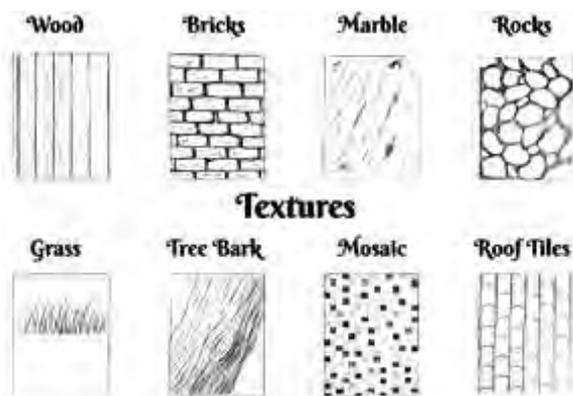
Sumber: <https://www.thesmartteacher.com/exchange/resource/2198/Value-Scale-Worksheet>



Gambar 3.26 Value Scale

Sumber: http://markmcleod.org/wp_clevelandstateart/courses/studio/drawing-1/ink-tool-contours/

Tekstur



Gambar 3.27 Menggambar Tekstur

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=pl4fZHIeRU>

Teknik Menggambar

Teknik Arsir

Teknik menggambar yang dilakukan dengan cara menggoreskan pensil, spidol, tinta secara berulang-ulang untuk menghasilkan garis-garis dengan kesan gelap-terang, gradasi atau kesan dimensi. Media lain yang dapat digunakan yaitu krayon, konte, kapur dan arang.

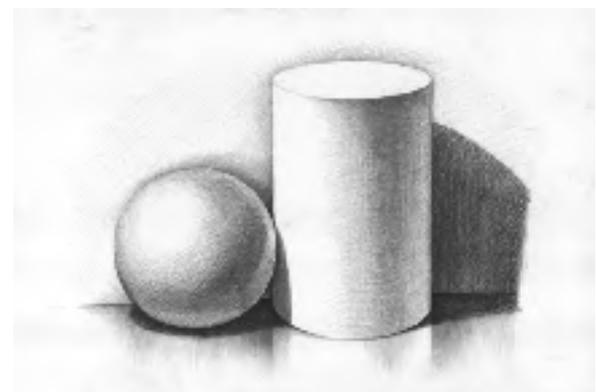


Gambar 3.28 Teknik Arsir

Sumber: <https://berita.99.co/pengertian-macam-cara-teknik-arsir/>

Teknik Dusel

Teknik menggambar yang dilakukan dengan cara menggosok untuk menimbulkan kesan gelap-terang atau tebal-tipis. Alat yang dapat digunakan yaitu pensil, krayon, dan konte.

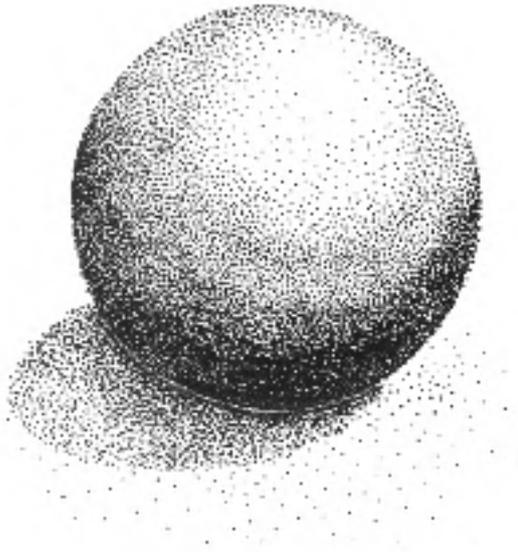


Gambar 3.29 Teknik Dusel

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/186477240813177583/>

Teknik Pointilis

Teknik menggambar dengan menggunakan titik-titik untuk membentuk sebuah objek. Media yang digunakan adalah drawing pen dan cat minyak.



Gambar 3.30 Teknik Pointilis
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/736901557766650504/>

Teknik Siluet (Blok)

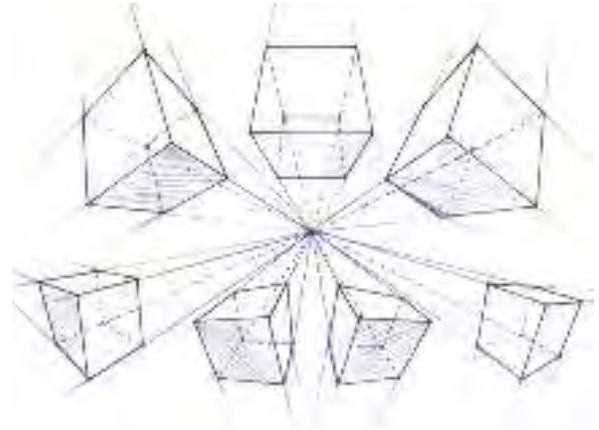
Teknik menggambar dengan menutup objek gambar menggunakan satu warna sehingga menimbulkan kesan blok.



Gambar 3.31 Teknik Menggambar Blok
Sumber: <https://djonews.com/pengertian-teknik-blok/>

Langkah dalam Menggambar Bentuk

Menggambar Kubus Perspektif 1 Titik Hilang



Gambar 3.32 Contoh Gambar Kubus 1 Titik Hilang
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/4574037114311758/>

Perspektif 1 titik lenyap berarti gambar perspektif yang terjadi saat sebuah objek dilihat dengan garis pusat pandangan tegak lurus terhadap salah satu permukaannya. Sistem perespektif ini digunakan untuk menggambar obyek (benda) yang terletak relatif dekat dengan mata.

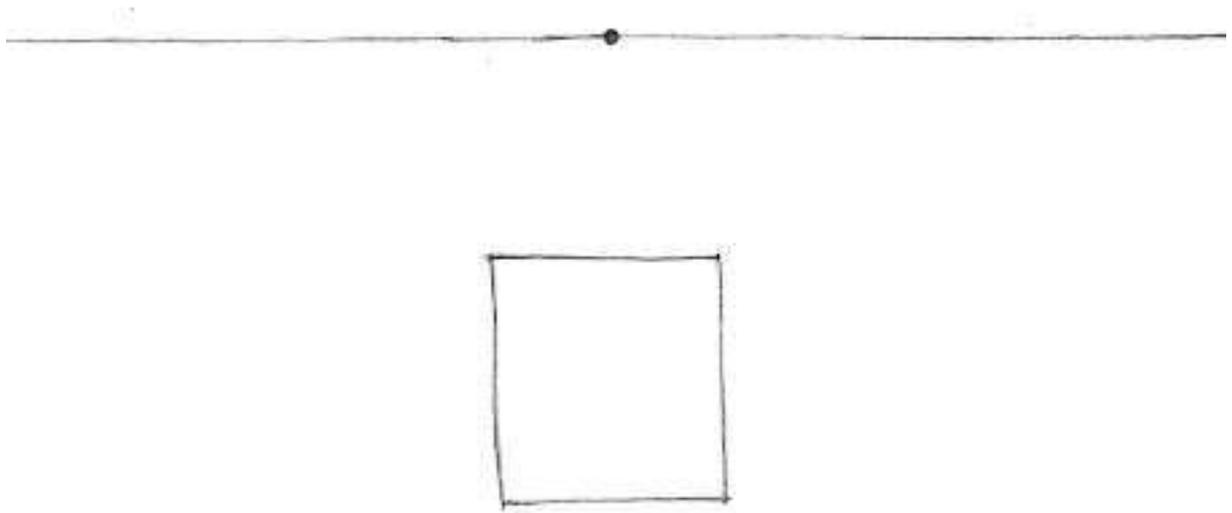
Langkah Menggambar Perspektif 1 Titik Lenyap

1. Langkah pertama yang harus dikerjakan untuk membuat kubus 1 titik lenyap adalah membuat garis horizontal yang biasa disebut garis cakrawala. Garis cakrawala berperan untuk mengetahui jarak benda dengan permukaan tanah.



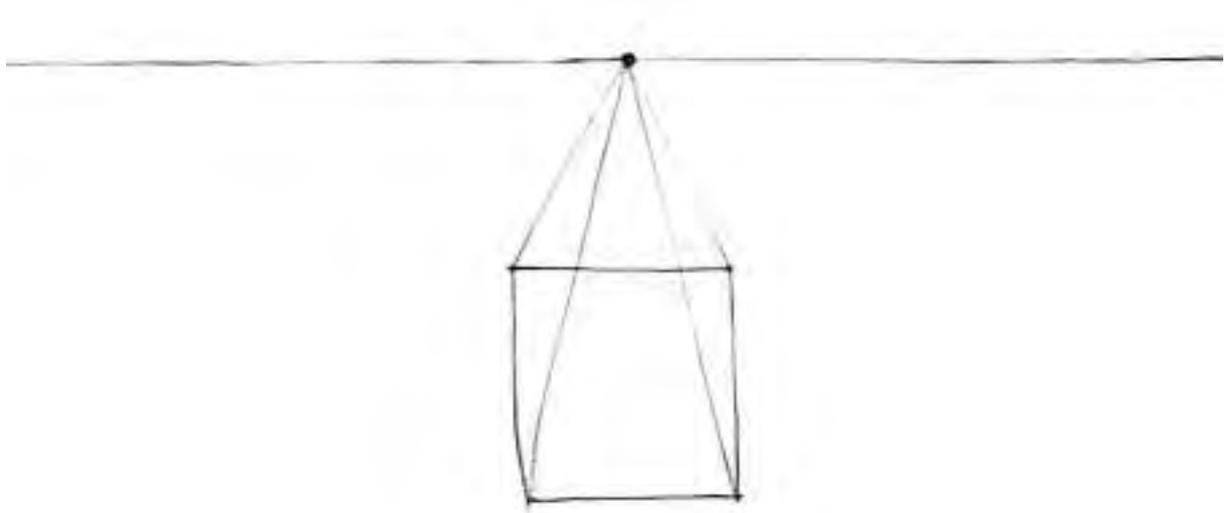
Gambar 3.33 Ilustrasi Menggambar Kubus 1 Titik Hilang
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/4574037114311758/>

2. Kemudian, tentukan titik lenyap. Titik lenyap berfungsi sebagai acuan atau referensi dalam membuat objek-objek yang akan digambar. Titik lenyap biasanya diletakkan di tengah garis cakrawala, akan tetapi bisa juga diletakkan di sisi kanan ataupun kiri garis cakrawala.



Gambar 3.34 Langkah Membuat Kubus 1 Titik Lenyap.
Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023

3. Setelah menentukan titik lenyap, gambar bentuk persegi. Gambar persegi yang dibuat nantinya akan menjadi sisi depan dari objek kubus. Setelah menggambar persegi, tarik garis dari titik lenyap ke setiap sudut persegi seperti pada gambar diatas.



Gambar 3.35 Langkah Membuat Kubus 1 Titik Lenyap.
Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023

- Langkah berikutnya adalah menarik garis yang bentuk persegi baru pada bagian yang mendekati titik lenyap seperti yang ditunjukkan pada gambar diatas. Bidang ini nantinya akan menjadi bagian belakang dari objek kubus, juga memberikan volume yang menghasilkan kubus tiga dimensional.

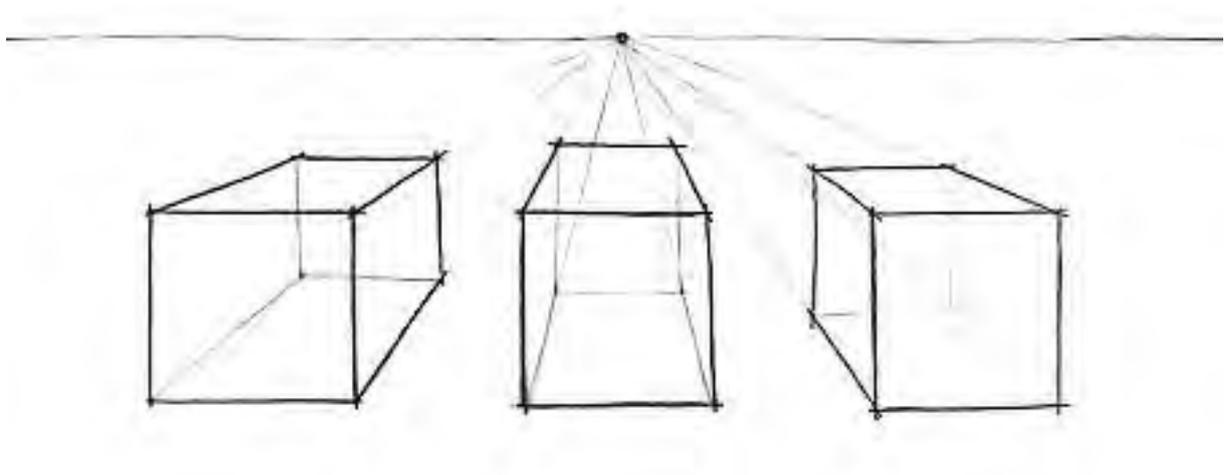


Gambar 3.36 Langkah Membuat Kubus 1 Titik Lenyap.

Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023

Penerbit Gunadarma

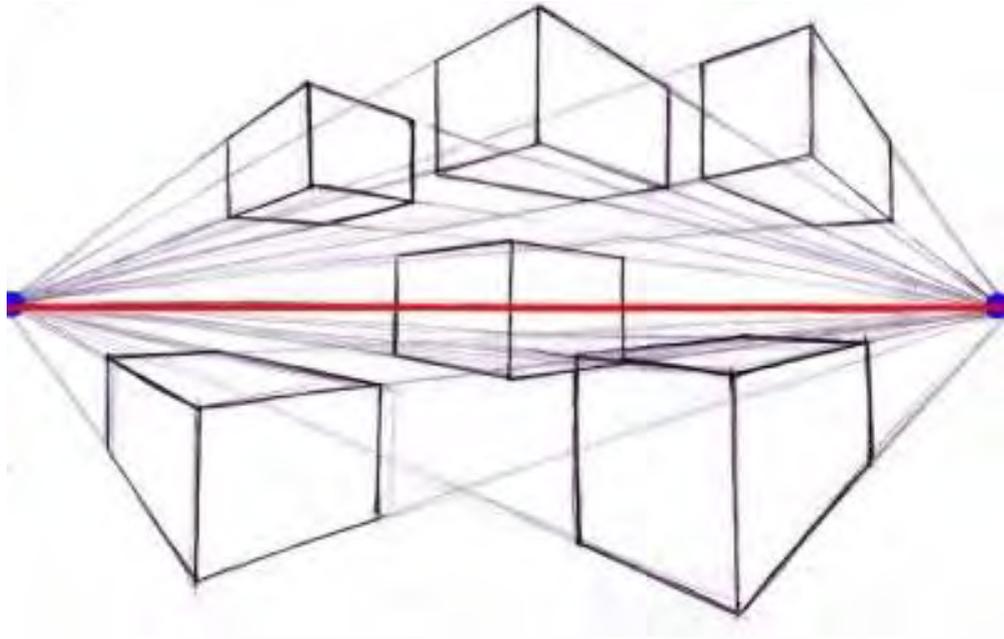
- Untuk membuat objek kubus di kanan dan kiri, lakukan langkah yang sama dengan langkah sebelumnya. Dimulai dengan membuat bentuk persegi, membuat garis bantu yang menghubungkan sudut persegi dengan titik lenyap, hingga membuat sisi belakang seperti pada gambar diatas.



Gambar 3.37 Langkah Membuat Kubus 1 Titik Lenyap.

Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023

Menggambar Kubus Perspektif 2 Titik Hilang



Gambar 3.38 Contoh Gambar Kubus Perspektif 2 Titik Hilang

Sumber: <https://doardian.wordpress.com/2013/01/09/belajar-menggambar/>

Perspektif 2 titik hilang menggambarkan objek dengan menggunakan dua titik yang terletak berjauhan di masing-masing kiri dan kanan pada garis cakrawala.

Langkah menggambar Kubus perspektif 2 titik lenyap

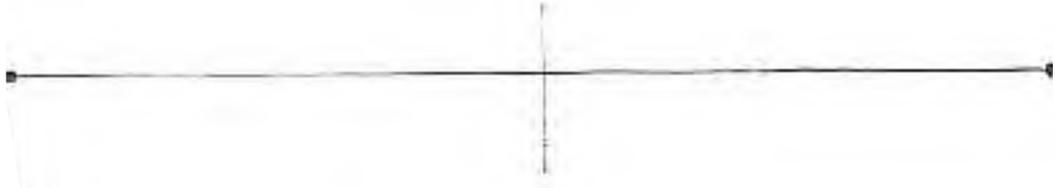
1. Buatlah 2 titik yang saling bersebrangan kemudian gambar garis lurus yang menghubungkan kedua titik tersebut.



Gambar 3.39 Ilustrasi Menggambar Kubus Perspektif 2 Titik Hilang

Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023

2. Kemudian buatlah garis tegak lurus pada titik tengah dari garis lurus menghubungkan kedua titik tersebut.

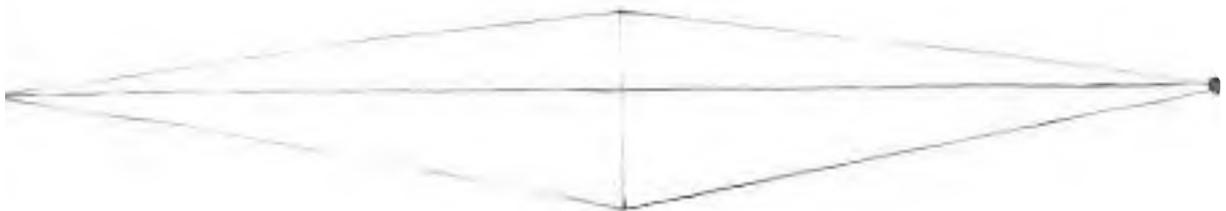


Gambar 3.40 Contoh Gambar Kubus Perspektif 2 Titik Hilang

Sumber: <https://doardian.wordpress.com/2013/01/09/belajar-menggamba/>

Penerbit Gunadarma

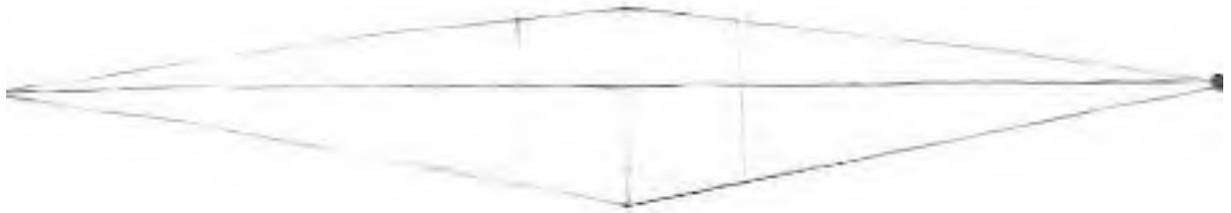
3. Hubungkan setiap kedua ujung dari garis vertikal kedua titik, ini akan emjadi garis bantu saat membuat bentuk kubus.



Gambar 3.41 Ilustrasi Menggambar Kubus Perspektif 2 Titik Hilang

Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023

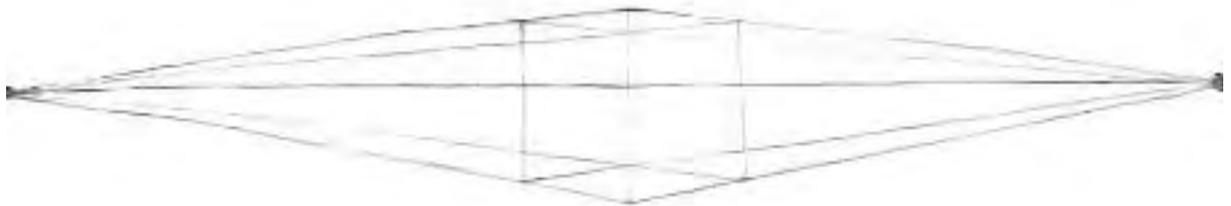
4. Kemudian gambar 2 garis vertikal di kedua sisi garis tegak lurus yang berada di tengah garis horizontal.



Gambar 3.41 Contoh Gambar Kubus Perspektif 2 Titik Hilang
Sumber: <https://doardian.wordpress.com/2013/01/09/belajar-menggamba/>

Penerbit Gunadarma

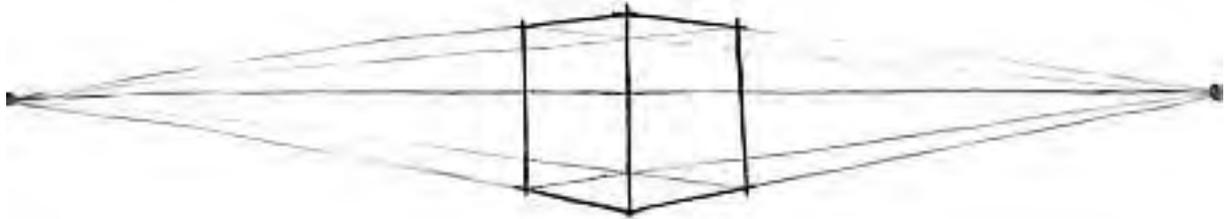
5. Kemudian gambar pola kubus dari garis-garis sudah digambar sebelumnya.



Gambar 3.42 Ilustrasi Menggambar Kubus Perspektif 2 Titik Hilang

Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023

6. Pertegas garis yang membentuk gambar kubus

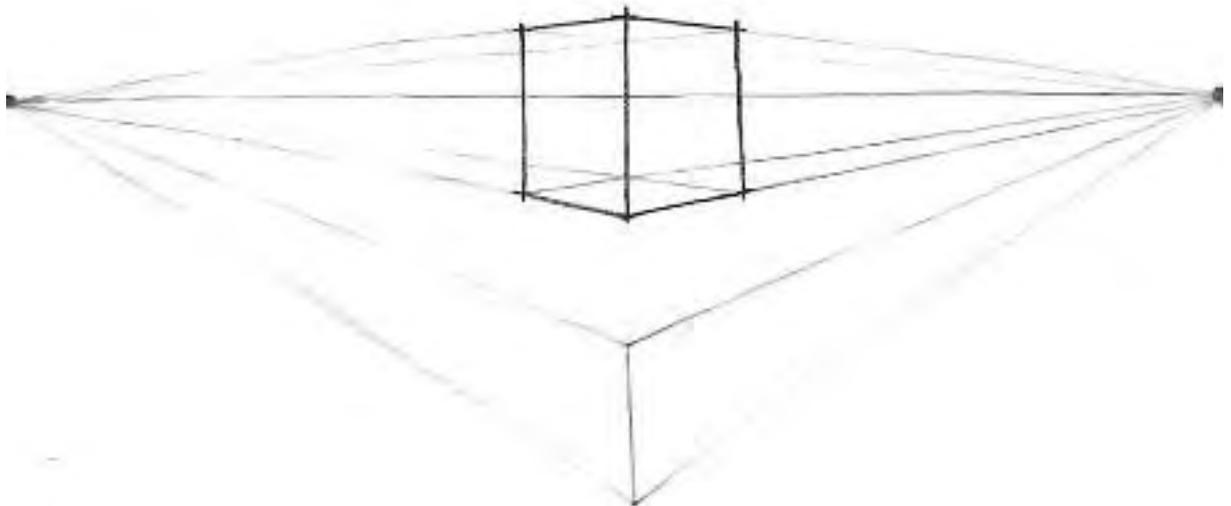


Gambar 3.43 Contoh Gambar Kubus Perspektif 2 Titik Hilang

Sumber: <https://doardian.wordpress.com/2013/01/09/belajar-menggamba/>

Penerbit Gunadarma

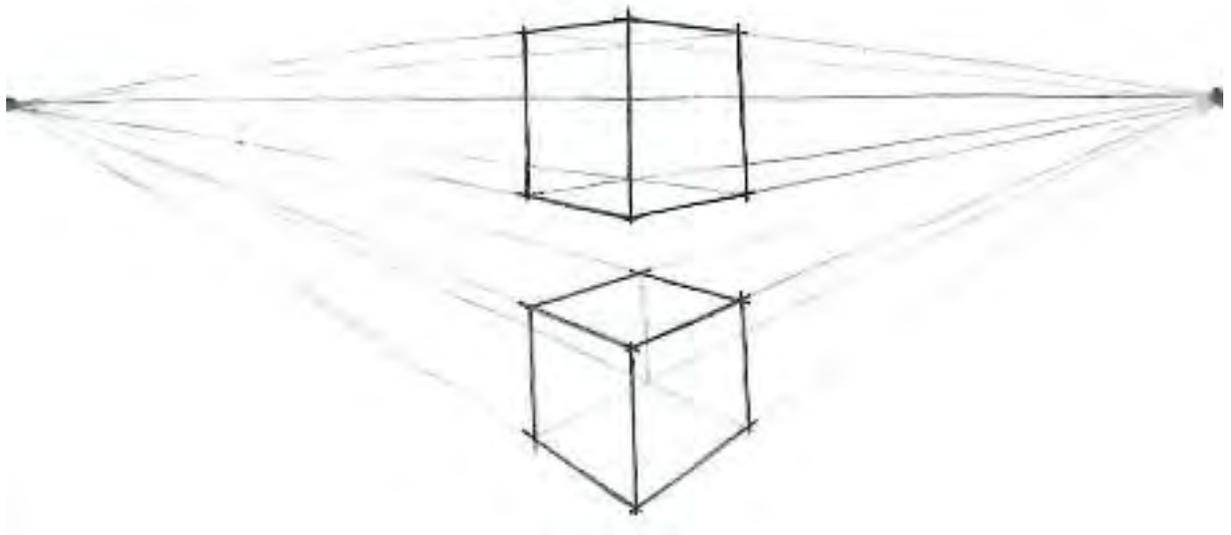
7. Ulangi langkah yang sama untuk membuat kubus dibawah kubus perspektif yang telah dibuat.



Gambar 3.44 Ilustrasi Menggambar Kubus Perspektif 2 Titik Hilang

Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023

8. Pertegas pola gambar kubus persektif untuk lebih memperjelas bentuknya.

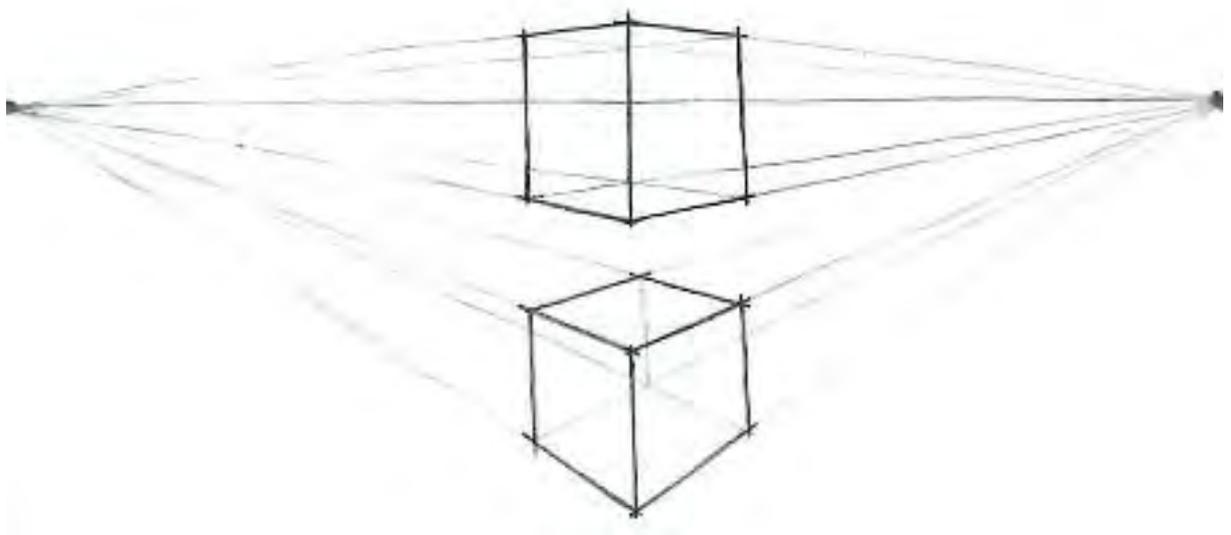


Gambar 3.45 Contoh Gambar Kubus Perspektif 2 Titik Hilang

Sumber: <https://doardian.wordpress.com/2013/01/09/belajar-menggamba/>

Penerbit Gunadarma

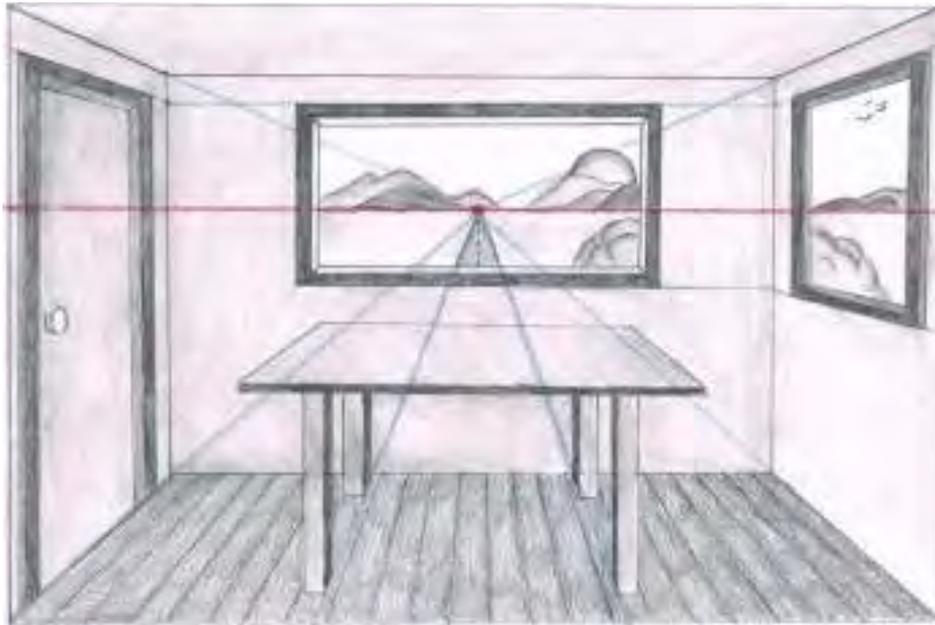
9. Sekian langkah-langkah dalam membuat gambar kubus perspektif 1 titik lenyap.



Gambar 3.46 Ilustrasi Menggambar Kubus Perspektif 2 Titik Hilang

Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023

Menggambar Perspektif Ruang 1 Titik Hilang



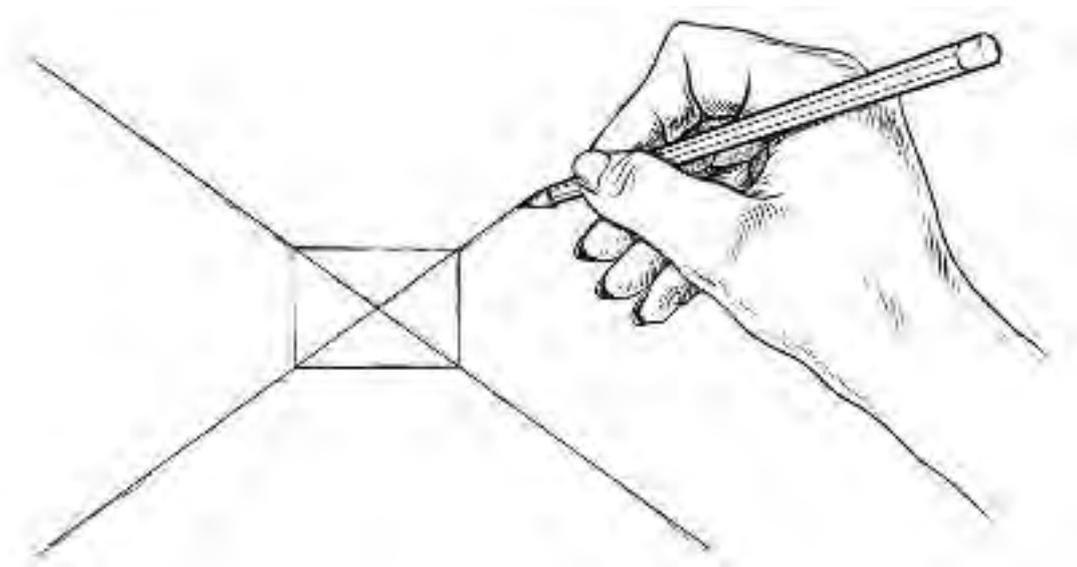
Gambar 3.47 Contoh Gambar Perspektif Ruang 1 Titik Hilang

Sumber: <https://doardian.wordpress.com/2013/01/09/belajar-menggambar/>

Perspektif 1 titik hilang berarti gambar perspektif yang terjadi saat sebuah objek dilihat dengan garis pusat pandangan tegak lurus terhadap salah satu permukaannya. Sistem perspektif ini digunakan untuk menggambar obyek (benda) yang terletak relatif dekat dengan mata. Karena letak obyek yang cukup dekat, akibatnya mata memiliki sudut pandang yang sempit. Sehingga garis-garis batas benda akan menuju satu titik lenyap saja, kecuali bila sejajar dengan horizon dan tegak lurus terhadapnya.

Langkah menggambar perspektif 1 titik lenyap

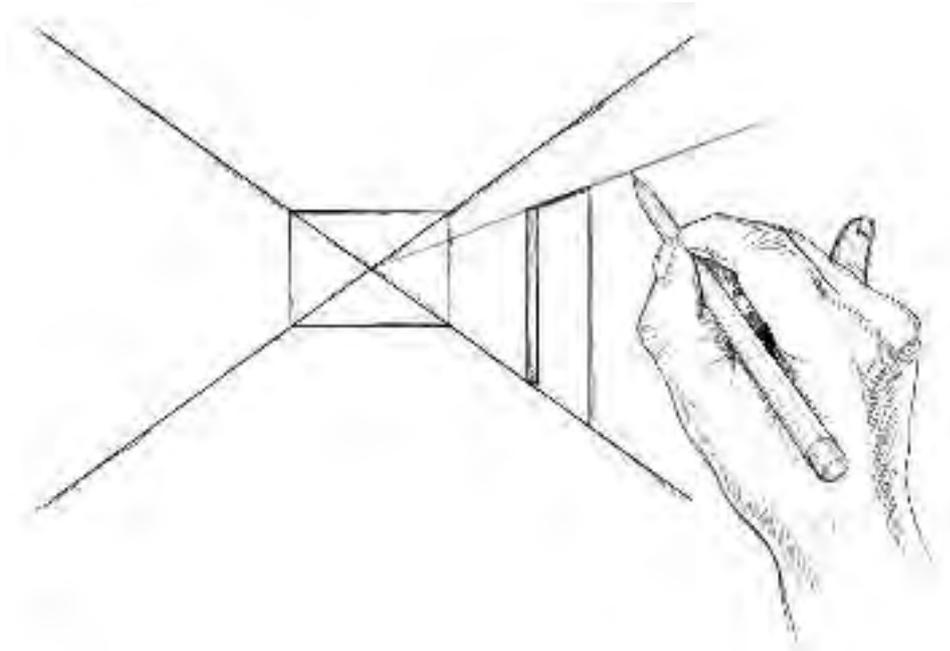
1. Buat sebuah kotak dan garis menyilang, seperti gambar dibawah :



Gambar 3.48 Ilustrasi Menggambar Interior Perspektif 1 Titik Hilang

Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023

2. Selanjutnya buat pintu dengan garis bantu (garis merah)

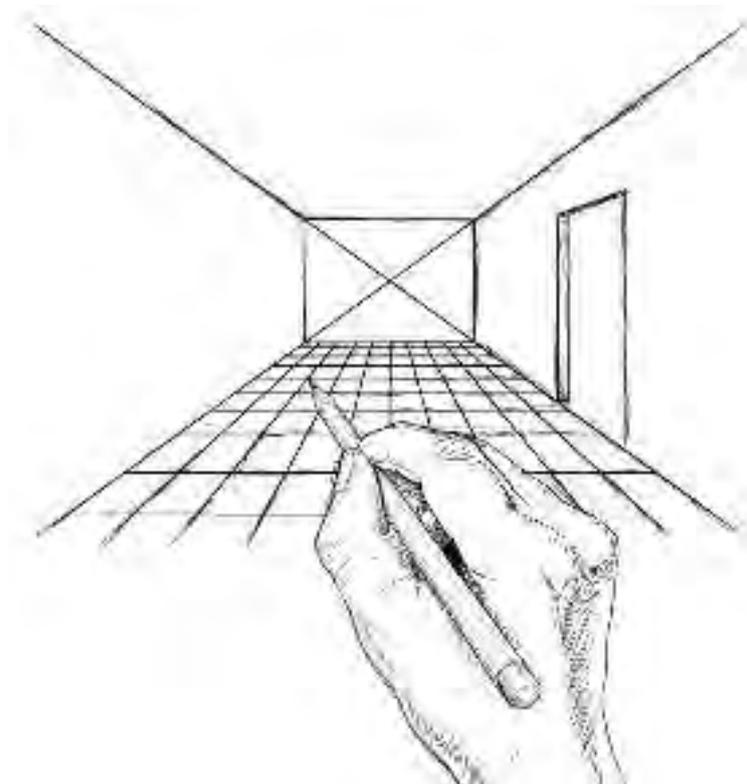


Gambar 3.49 Ilustrasi Menggambar Interior Perspektif 1 Titik Hilang

Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023

3. Setelah selesai dibuat hapus garis bantu. Selanjutnya pembuatan lantai, seperti gambar dibawah

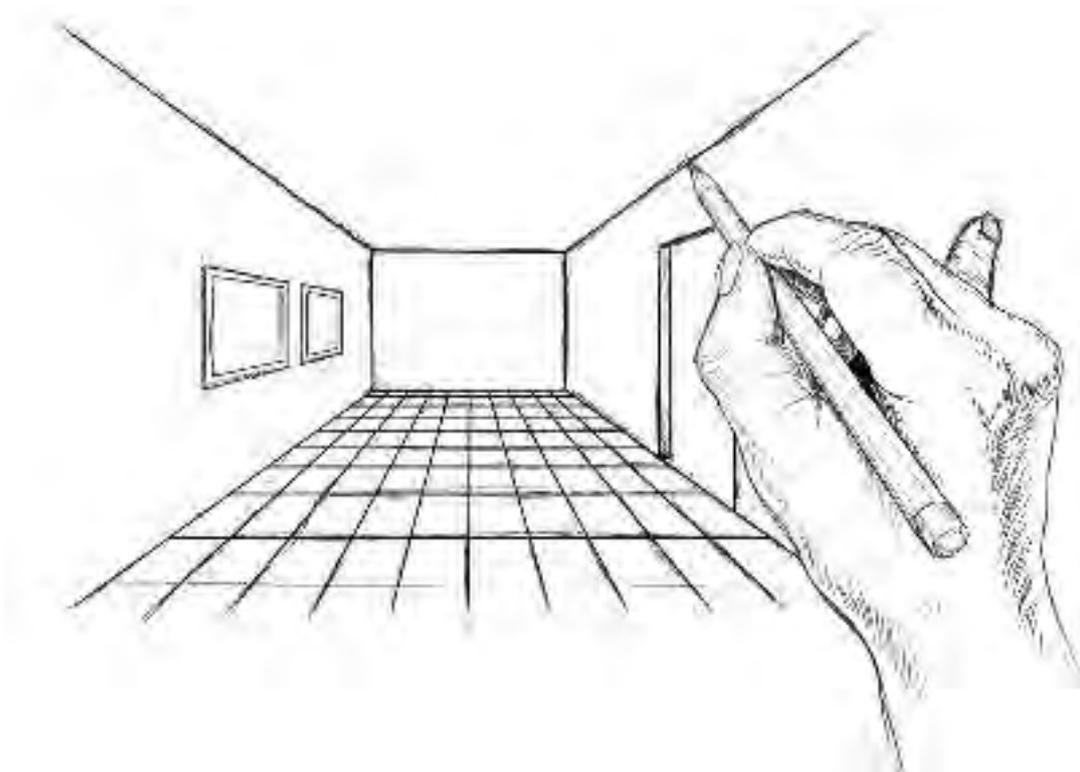
Penerbit Gunadarma



Gambar 3.50 Ilustrasi Menggambar Interior Perspektif 1 Titik Hilang

Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023

4. Selanjutnya pembuatan jendela dengan menggunakan garis bantu (garis merah)

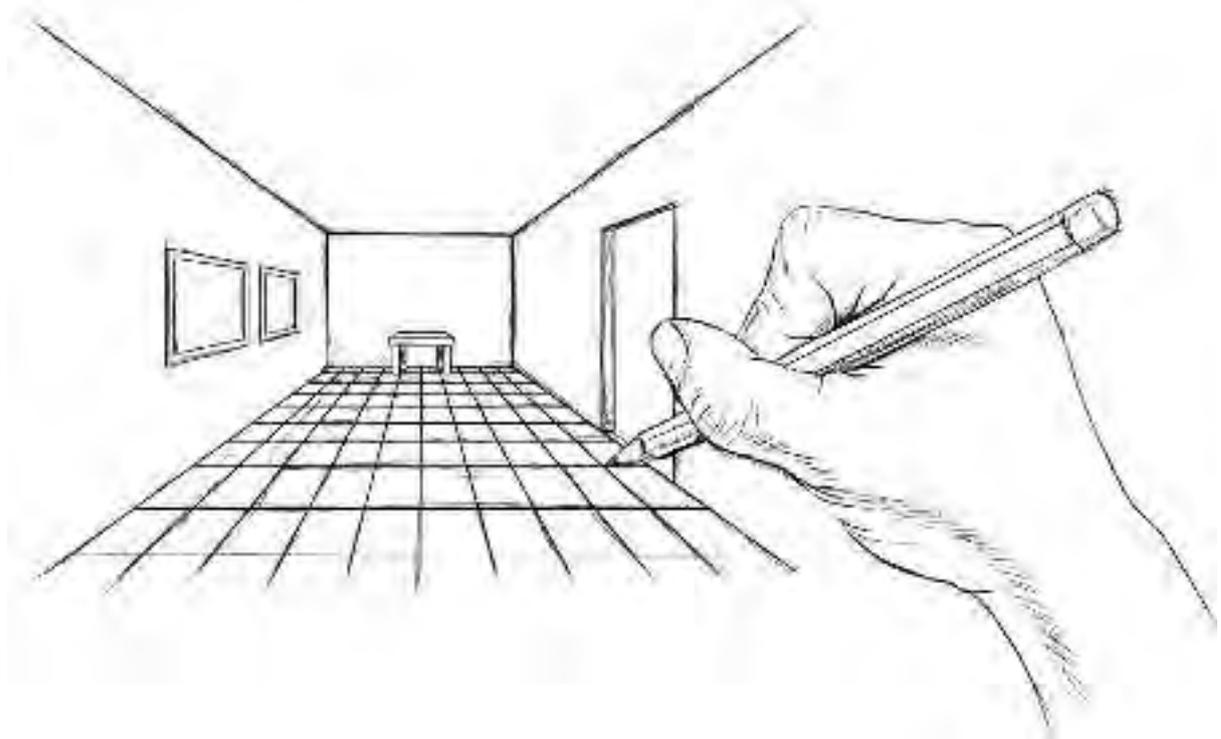


Gambar 3.51 Ilustrasi Menggambar Interior Perspektif 1 Titik Hilang

Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023

Penerbit Gunadarma

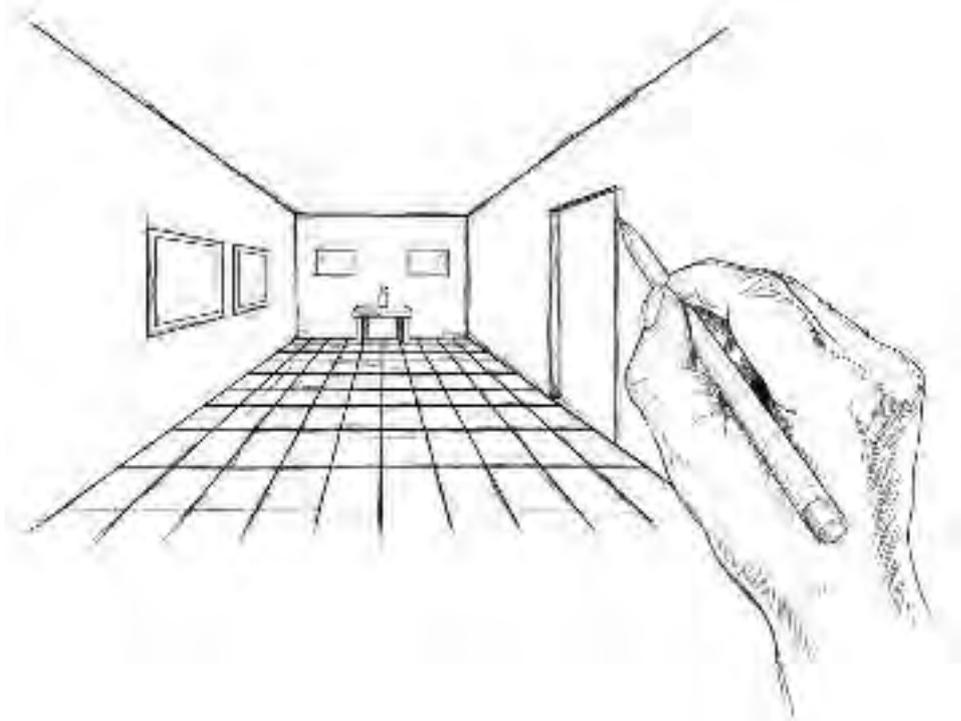
5. Kemudian menggambar bentuk meja, dengan menggunakan garis bantu (garis merah)



Gambar 3.52 Ilustrasi Menggambar Interior Perspektif 1 Titik Hilang

Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023

6. Setelah selesai dibuat hapus garis bantu. Selajutnya pembuatan lantai, seperti gambar dibawah

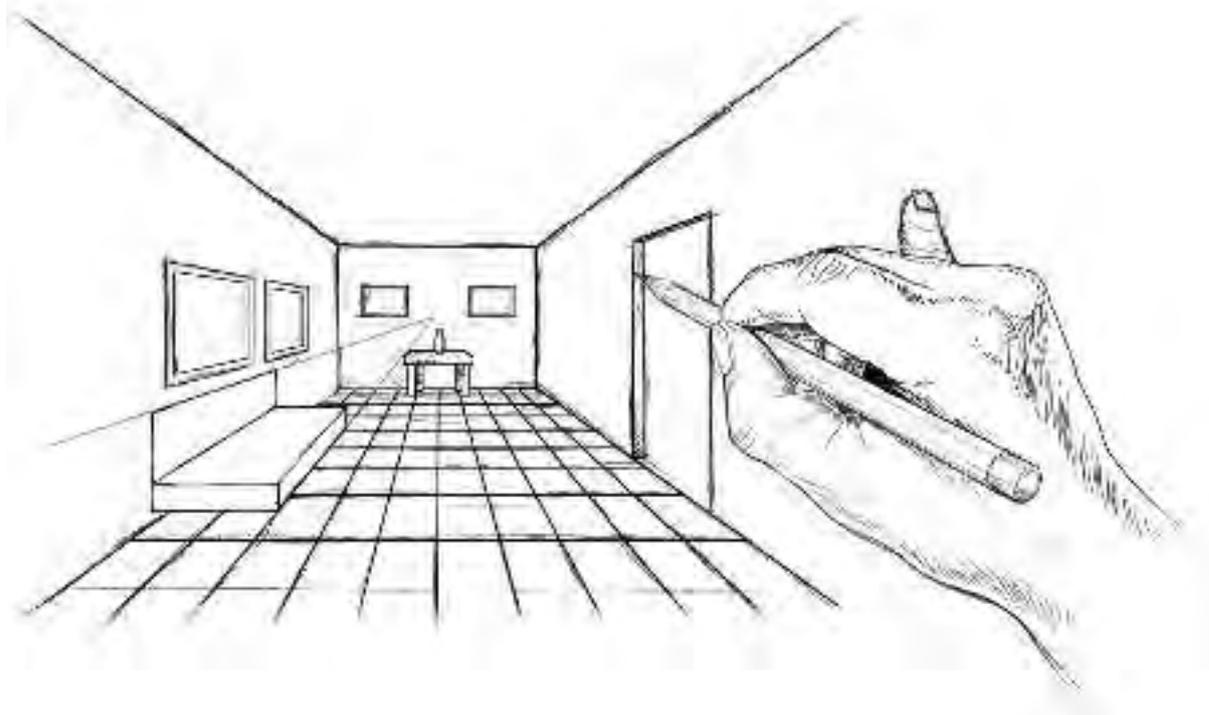


Gambar 3.53 Ilustrasi Menggambar Interior Perspektif 1 Titik Hilang

Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023

Penerbit Gunadarma

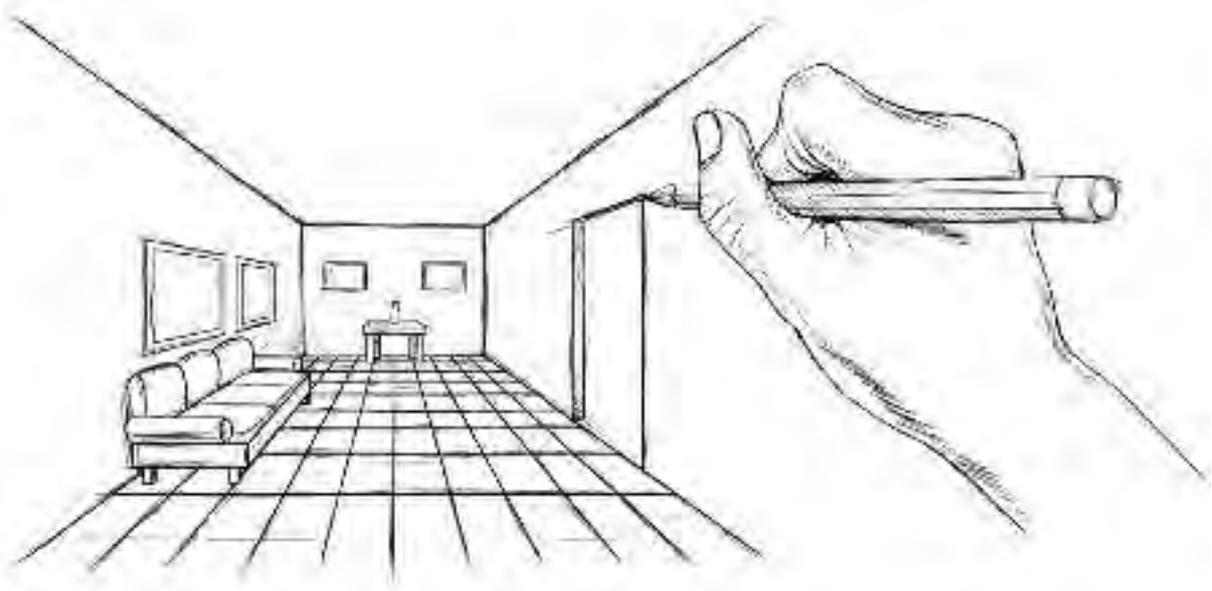
7. Selanjutnya penggambar sofa dengan menggunakan garis bantu (garis merah)



Gambar 3.54 Ilustrasi Menggambar Interior Perspektif 1 Titik Hilang

Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023

8. Setelah membuat pola bentuk dari sofa, dilanjutkan dengan memberikan detail pada gambar sofa agar terlihat bervolume.



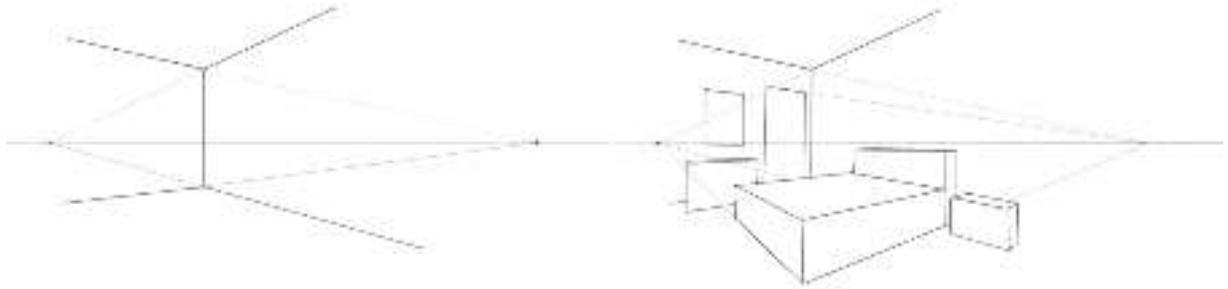
Gambar 3.55 Ilustrasi Menggambar Interior Perspektif 1 Titik Hilang

Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023

Penerbit Gunadarma

Menggambar Perspektif Ruang 2 Titik Hilang

Perspektif dua titik hilang biasanya digunakan untuk menggambar ruang eksterior suatu bangunan. Menggunakan dua titik hilang yang terletak berjauhan dari sebelah kanan ke kiri. Perspektif 2 titik hilang paling banyak digunakan dan paling mudah dibuat karena hasilnya cenderung tidak statis dan tidak simetris sehingga lebih wajar untuk dilihat.

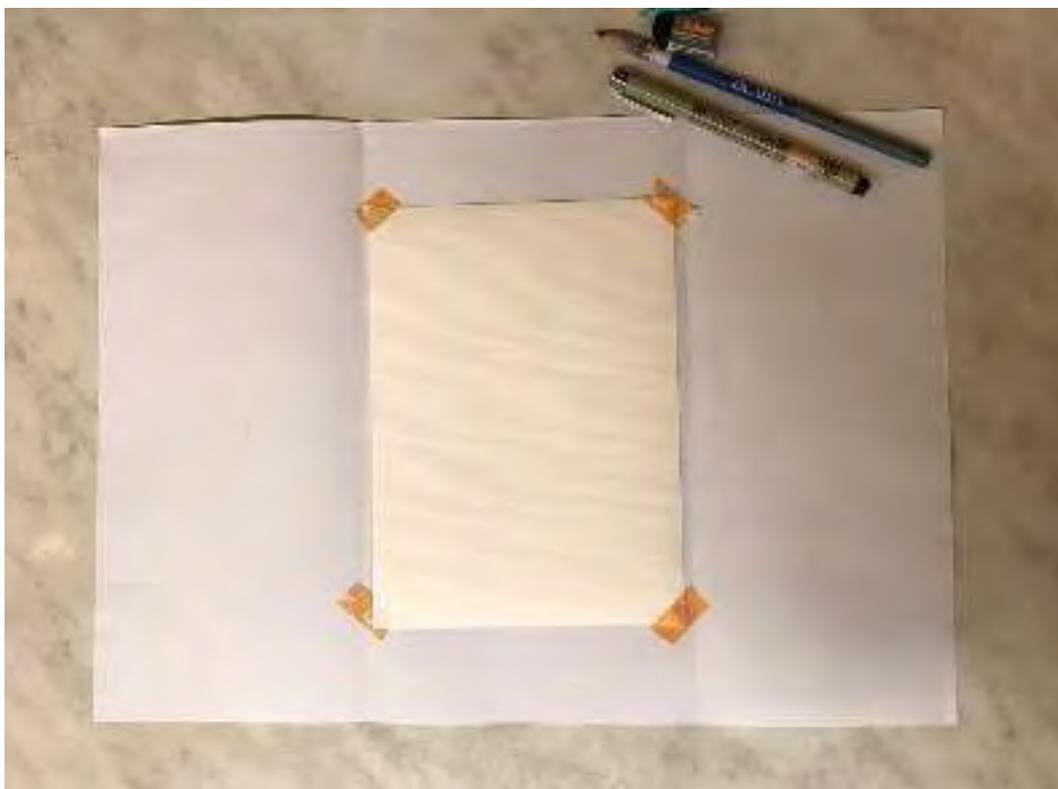


Gambar 3.56 Contoh Gambar Perspektif Ruang 2 Titik Hilang

Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023

1. Persiapkan kertas serta alat untuk menggambar lainnya.

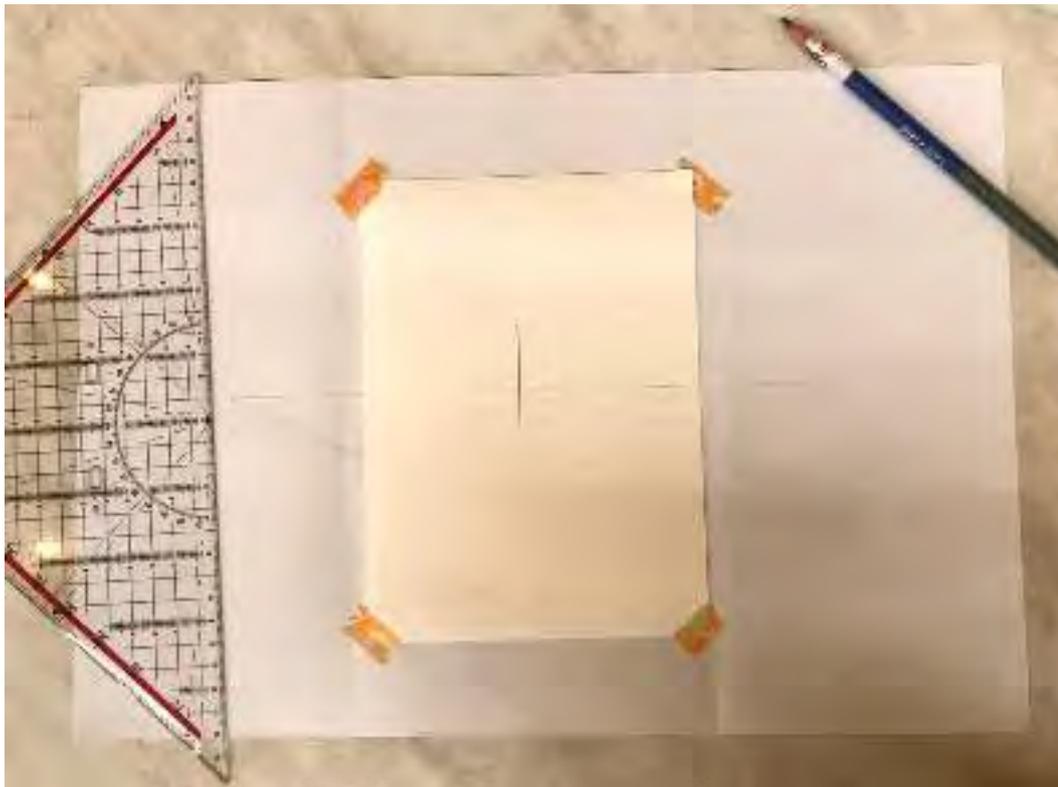
Penerbit Gunadarma



Gambar 3.57 Ilustrasi Menggambar Interior Perspektif 2 Titik Hilang

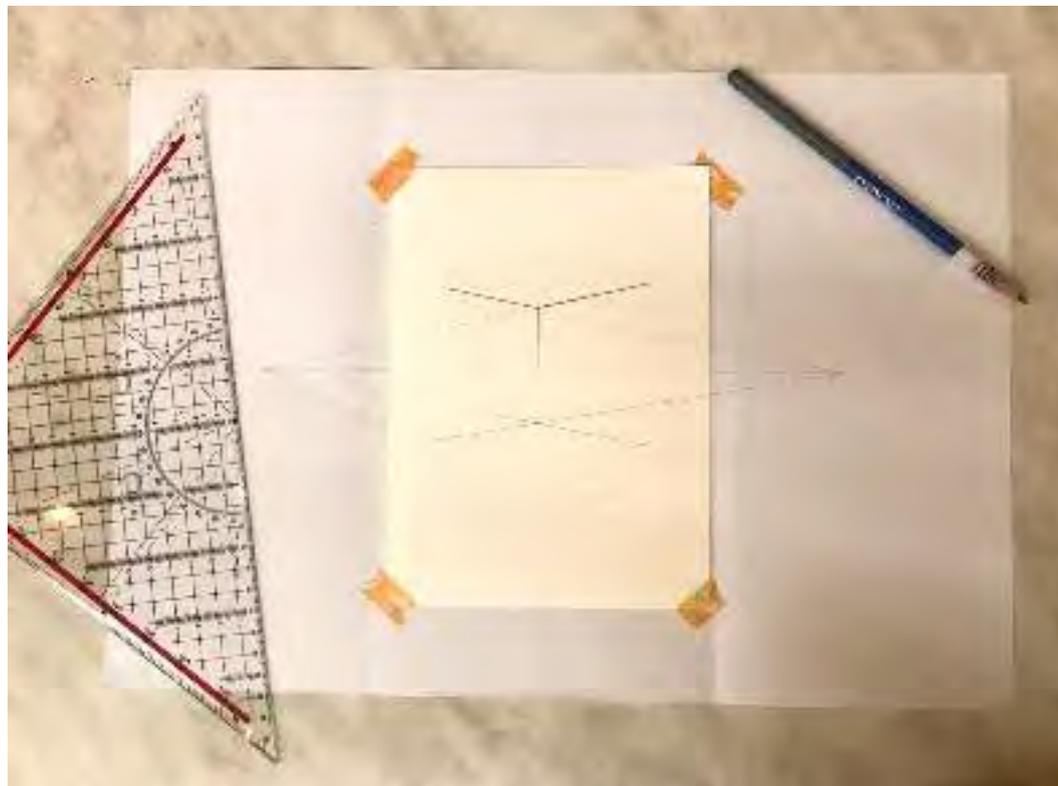
Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023

2. Mulai dengan membuat 2 titik yang bersebrangan dan hubungkan dengan garis lurus. Kemudian gambar garis vertikal pada titik tengah garis.



Gambar 3.58 Ilustrasi Menggambar Interior Perspektif 2 Titik Hilang
Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023

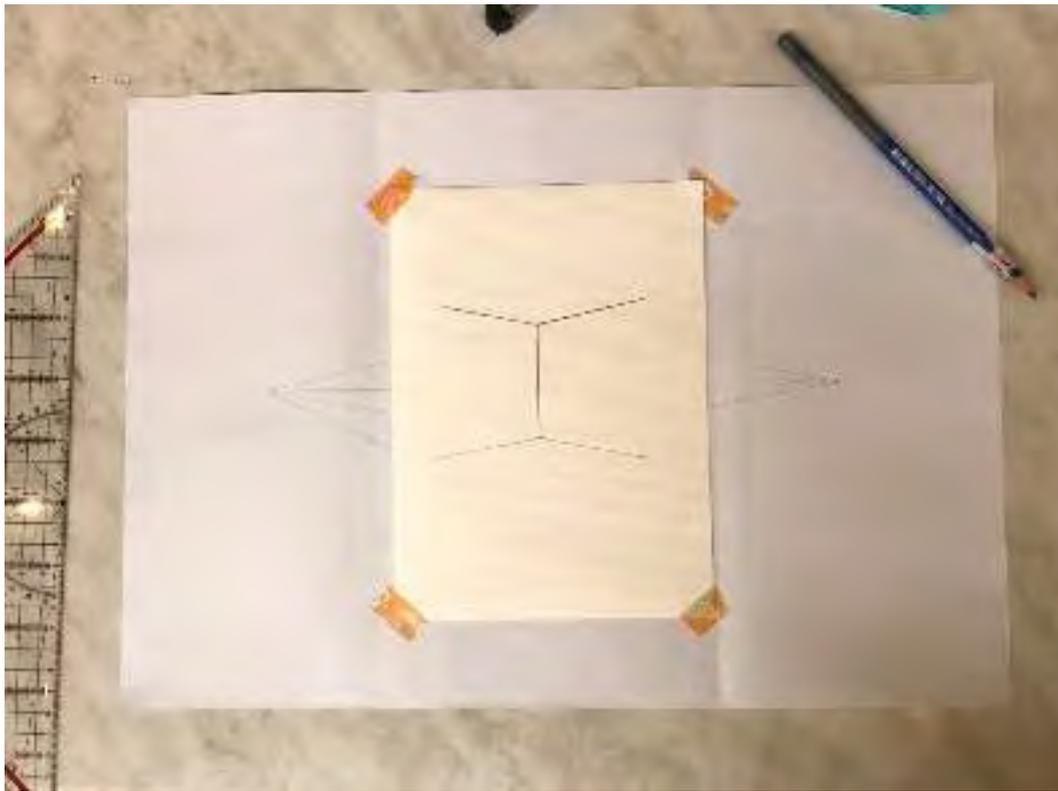
3. Kemudian gambar garis untuk membentuk sisi yang akan menjadi ruang



Gambar 3.59 Ilustrasi Menggambar Interior Perspektif 2 Titik Hilang

Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023

4. Hapus garis bantu yang digunakan sebelumnya

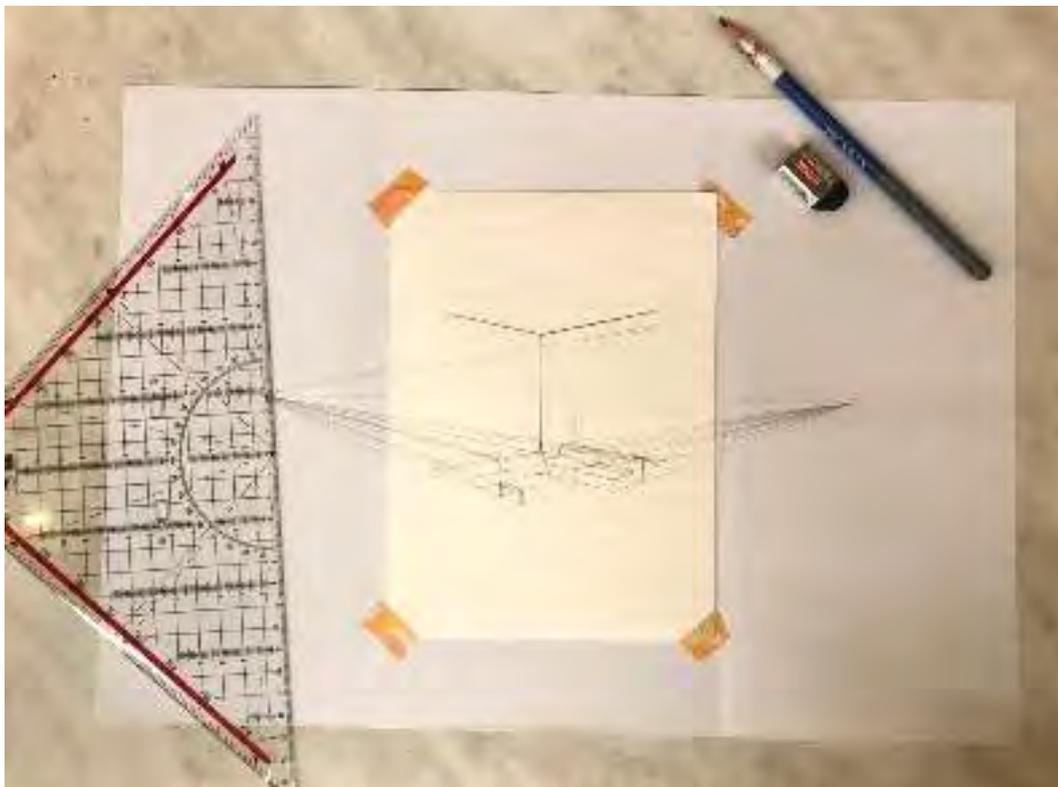


Gambar 3.60 Ilustrasi Menggambar Interior Perspektif 2 Titik Hilang

Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023

Penerbit Gunadarma

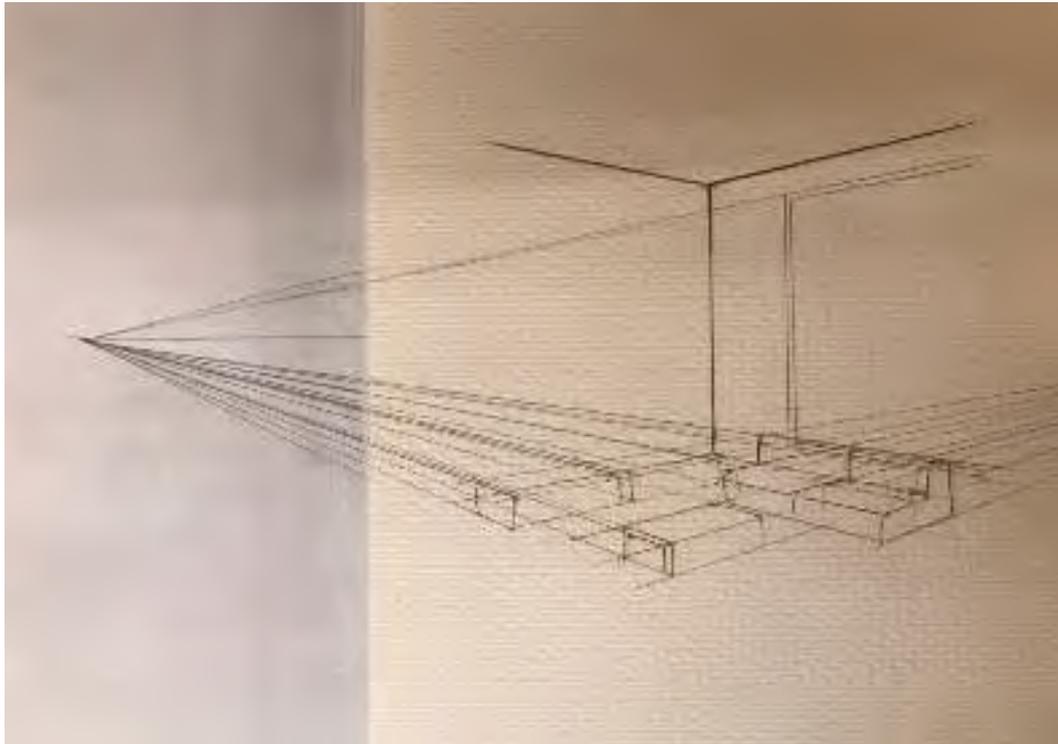
5. Gambar furniture untuk melengkapi ruang yang digambar dengan bantuan garis bantu



Gambar 3.61 Ilustrasi Menggambar Interior Perspektif 2 Titik Hilang

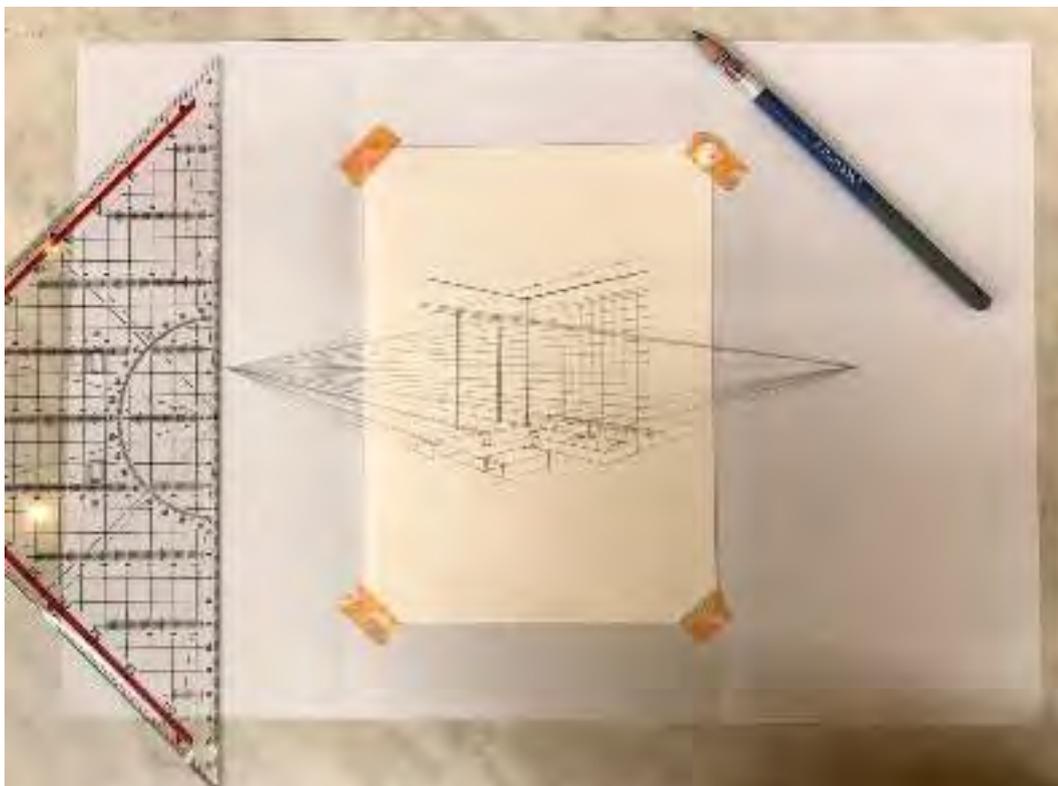
Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023

6. Untuk mempertegas garis perspektif dapat dilakukan dengan bantuan kertas tambahan untuk memperluas titik bantu perspektif.



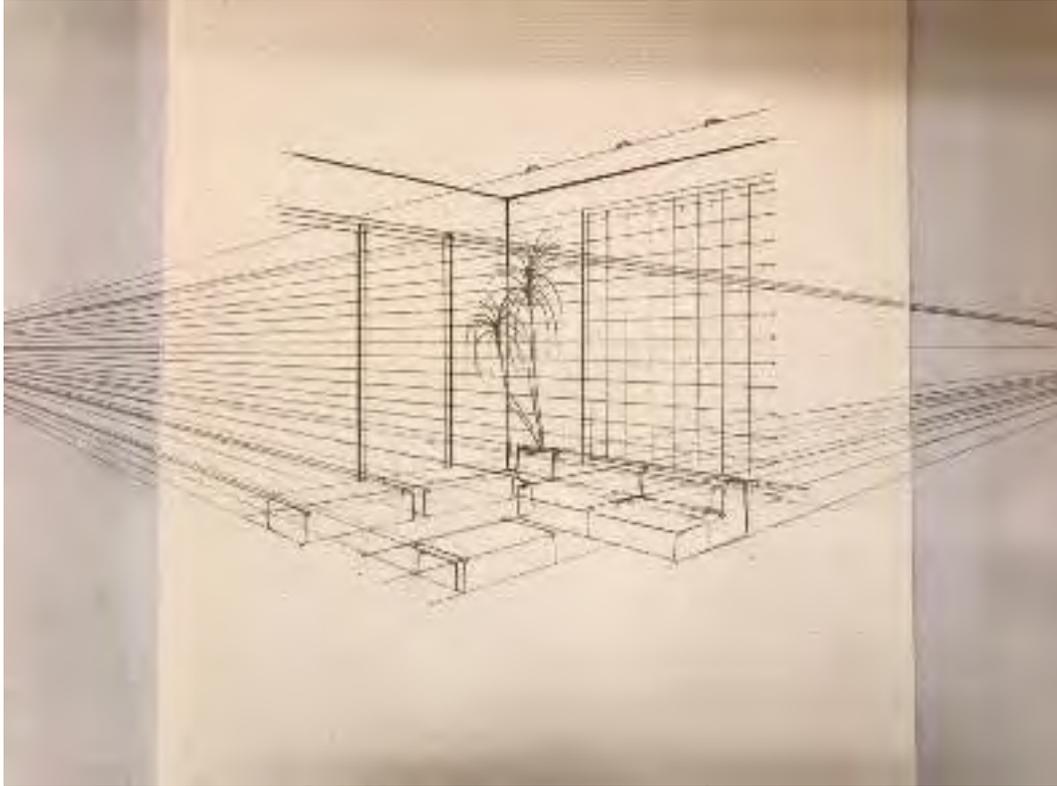
Gambar 3.62 Ilustrasi Menggambar Interior Perspektif 2 Titik Hilang
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/1717004232845705/>

7. Lengkapi detail elemen interior lain seperti plafon, dinding dan lantai.



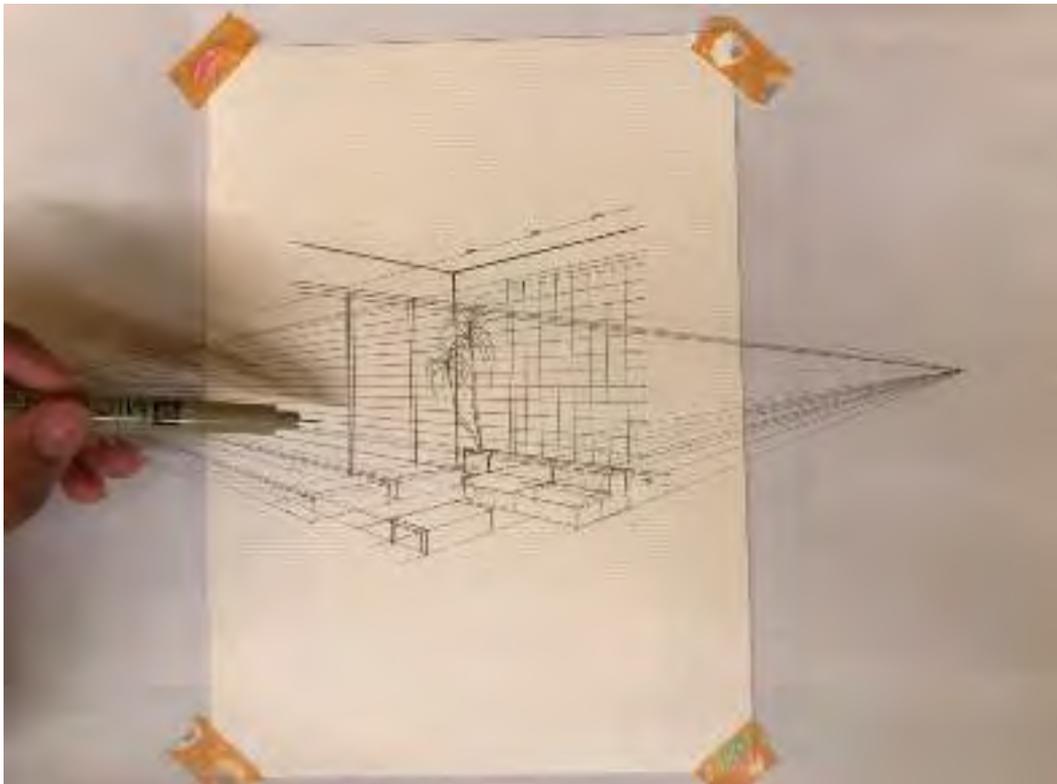
Gambar 3.63 Ilustrasi Menggambar Interior Perspektif 2 Titik Hilang
Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023

8. Gambar elemen dekorasi seperti tanaman untuk menambah kesan hidup pada ruang yang digambar.



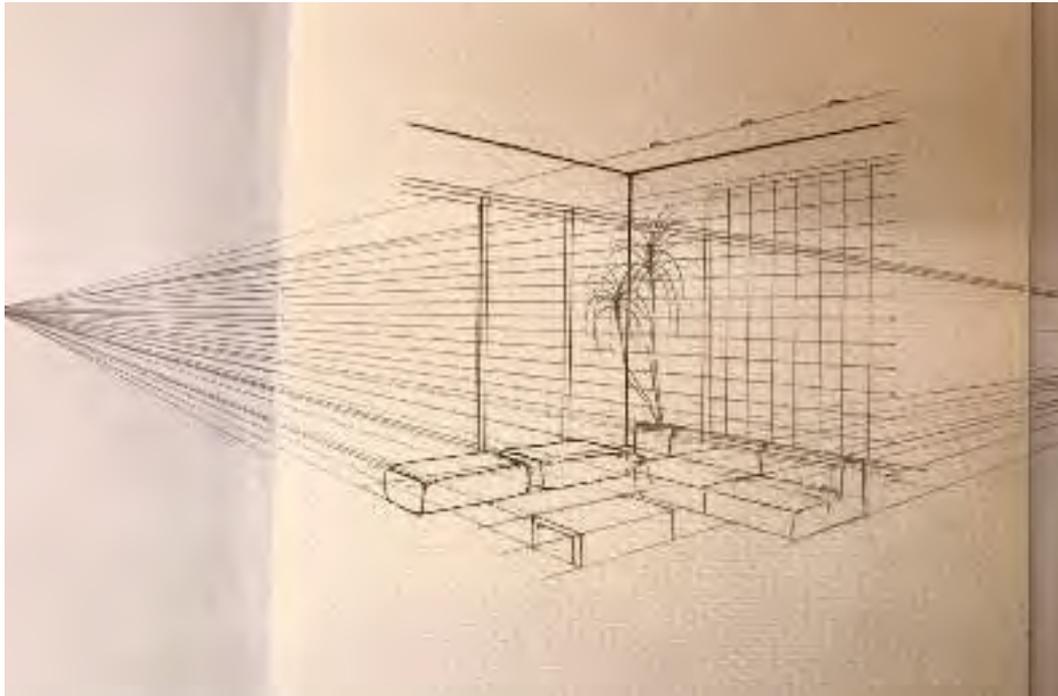
Gambar 3.64 Ilustrasi Menggambar Interior Perspektif 2 Titik Hilang
Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023

9. Kemudian mulailah mempertegas garis yang digambar dengan pensil.



Gambar 3.65 Ilustrasi Menggambar Interior Perspektif 2 Titik Hilang
Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023

10. Sekarang, kita sudah mendapatkan elemen yang diperlukan dalam menggambar interior

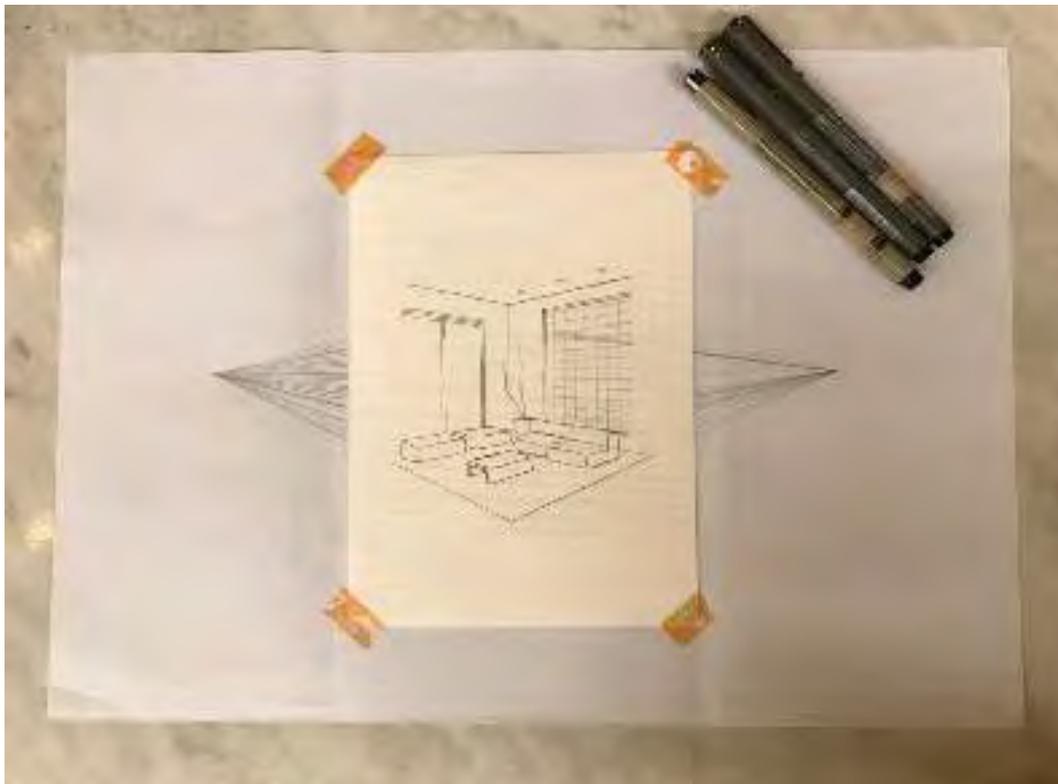


Gambar 3.66 Ilustrasi Menggambar Interior Perspektif 2 Titik Hilang

Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023

Penerbit Gunadarma

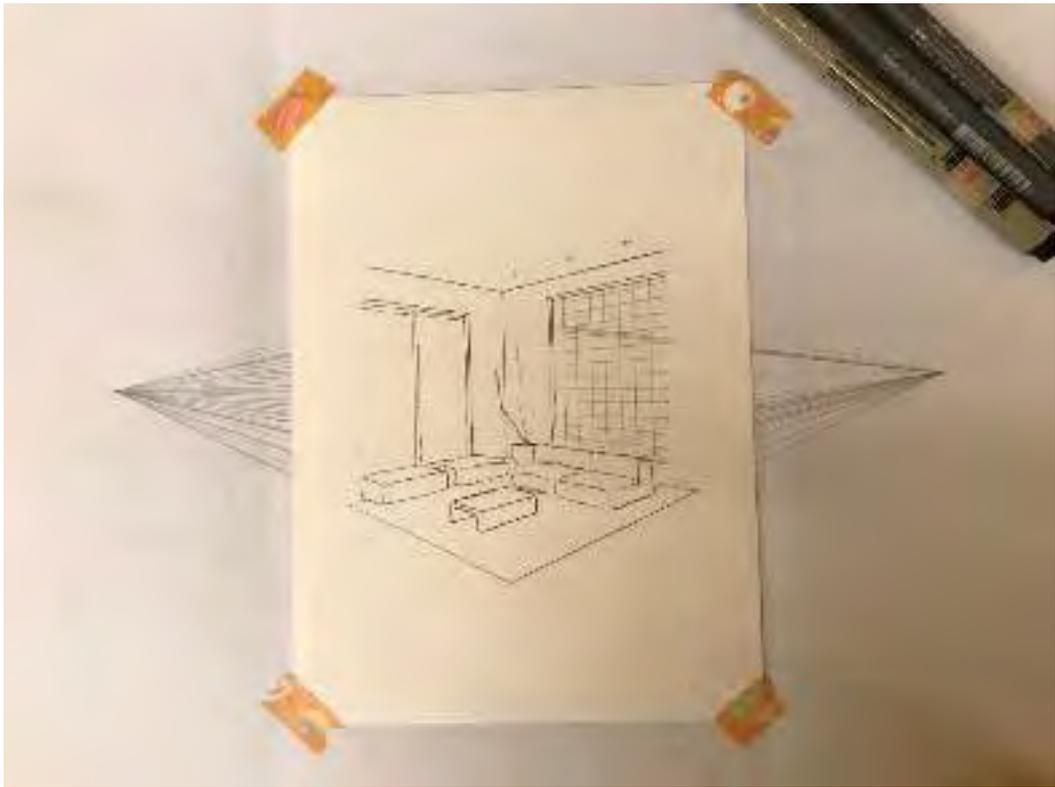
11. Kemudian, hapus semua garis bantu yang digunakan.



Gambar 3.67 Ilustrasi Menggambar Interior Perspektif 2 Titik Hilang

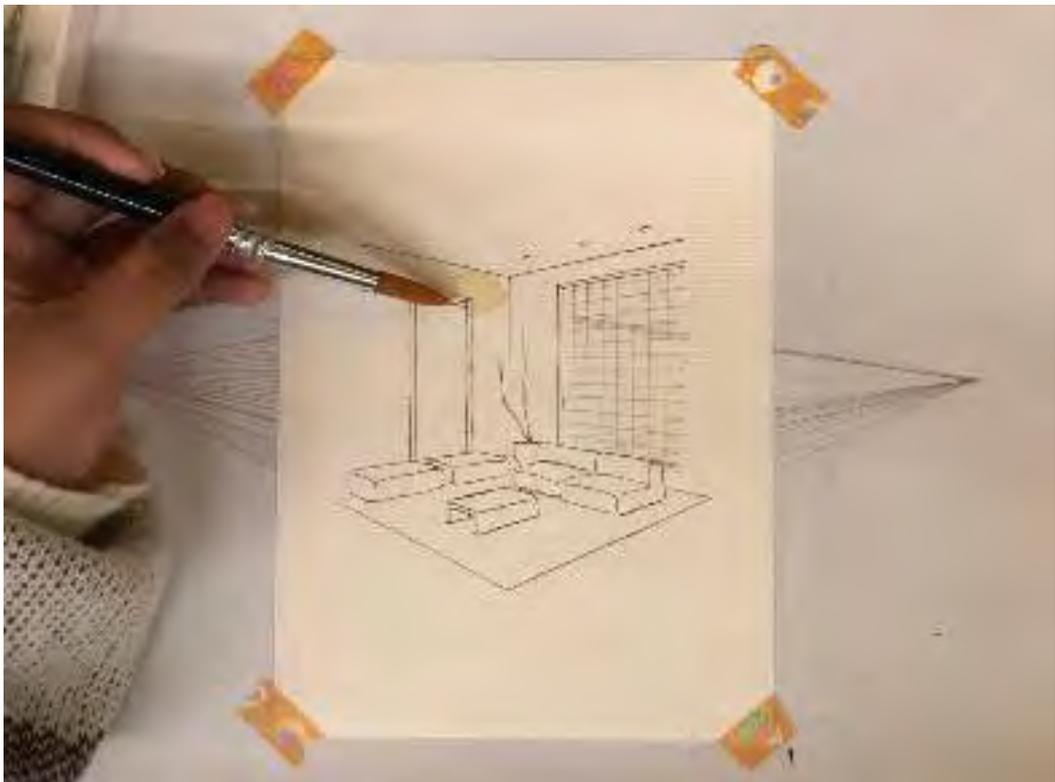
Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023

12. Pertegas garis yang telah digambar sebelumnya.



Gambar 3.68 Ilustrasi Menggambar Interior Perspektif 2 Titik Hilang
Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023

13. Sekarang masuk ke proses pewarnaan , disini kita akan menggunakan cat air



Gambar 3.69 Ilustrasi Menggambar Interior Perspektif 2 Titik Hilang
Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023

14. Jangan lupa tambahkan detail lain untuk memberikan kesan hidup terhadap gambar ruang.



Gambar 3.70 Ilustrasi Menggambar Interior Perspektif 2 Titik Hilang
Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2023

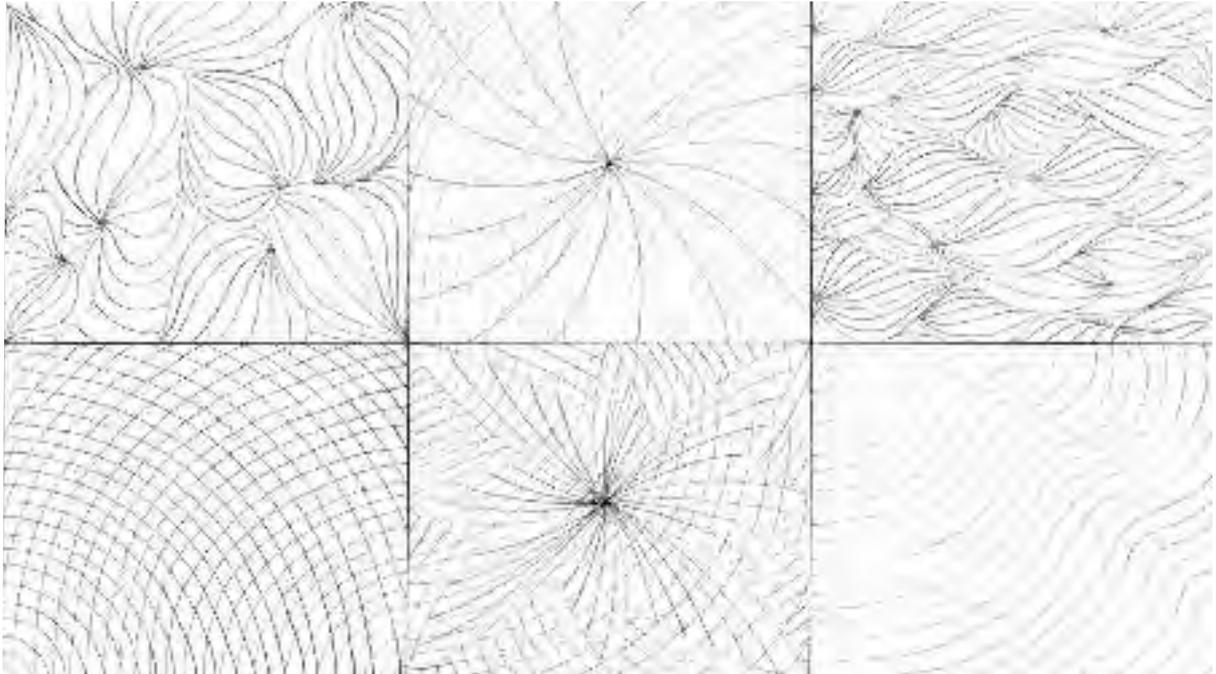
BAB IV
TUGAS MAHASISWA

Penerbit Gunadarma

TUGAS 01

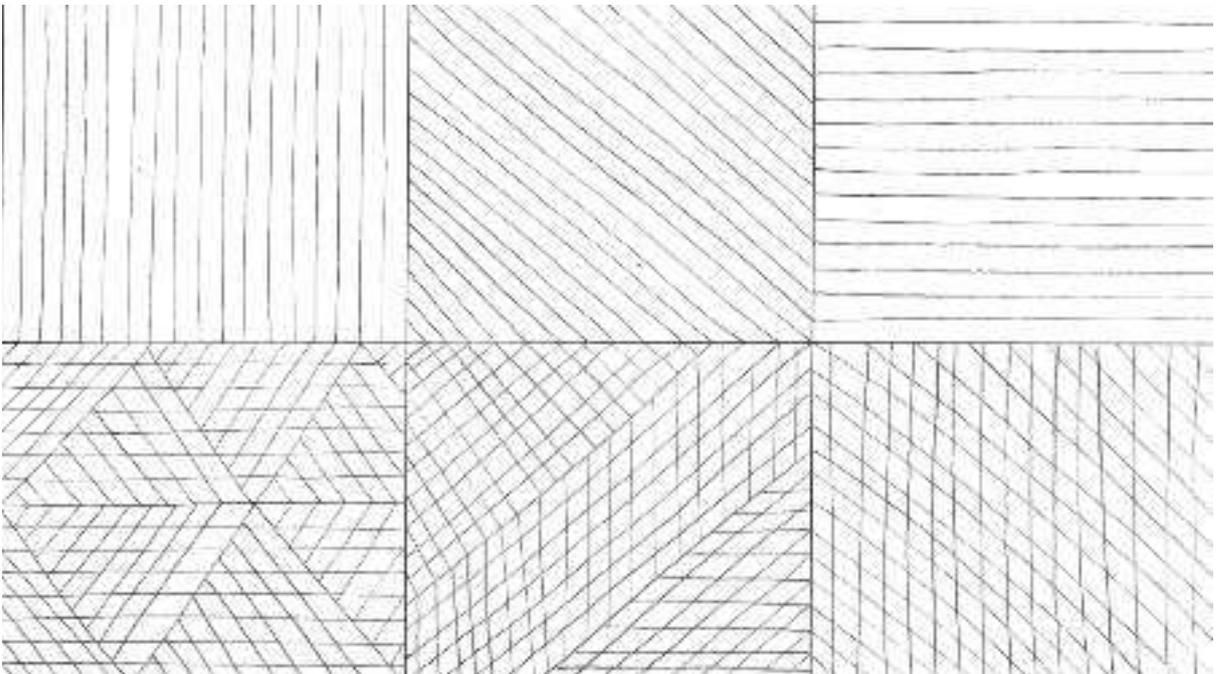
VARIASI GARIS DENGAN BERBAGAI TEKNIK MENGGORES DAN MENEKAN

Melatih kemampuan tangan sebagai dasar dalam menggambar secara manual (non digital) melalui goresan pensil pada kertas gambar, berupa variasi garis dengan berbagai teknik dan kemampuan dalam menggosok dan menekan pensil gambar untuk menghasilkan kualitas goresan emosional.

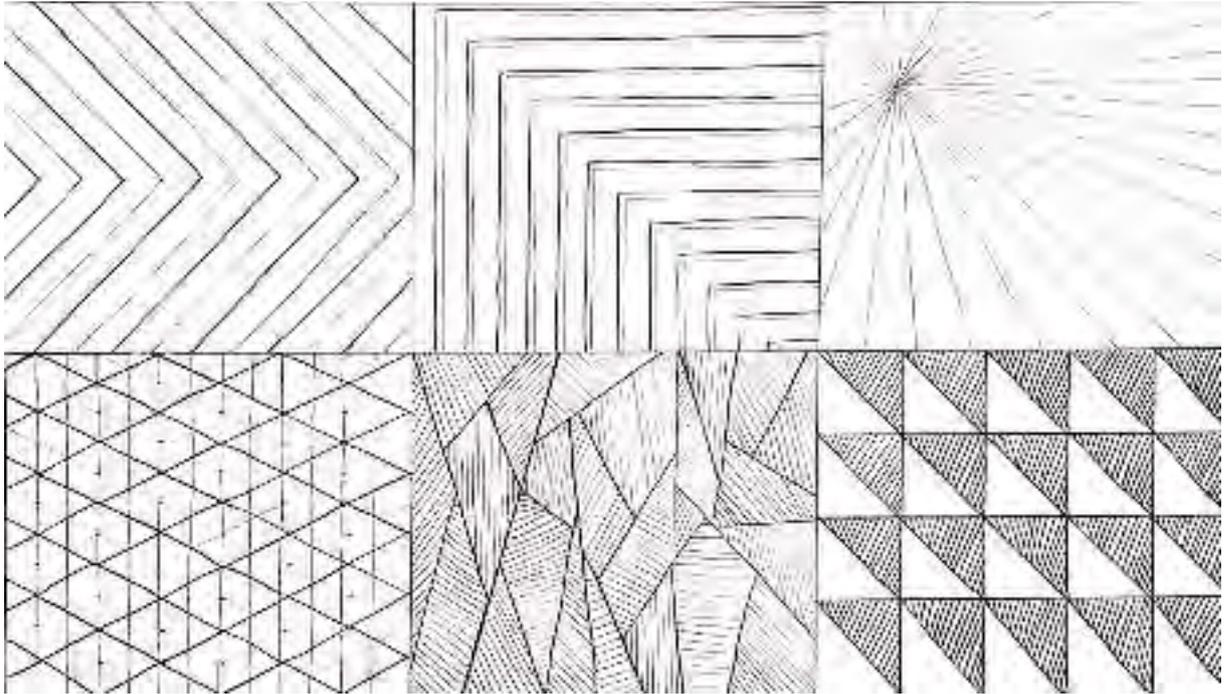


Gambar 4.1 Tugas 1 - Variasi Garis oleh Hanifah Candraningtyas (Angkatan 2020).
Sumber: Hanifah Candraningtyas, 2020.

Penerbit Gunadarma

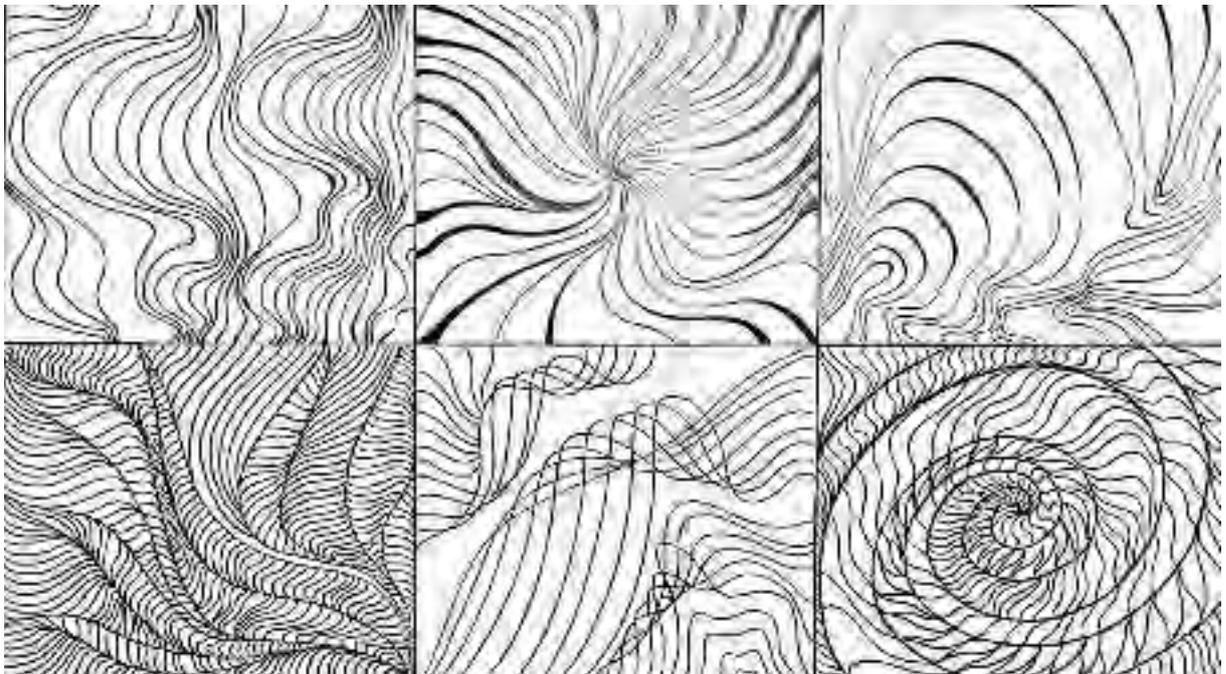


Gambar 4.2 Tugas 1 - Variasi Garis oleh Jashinta Anggitasaringtyas (Angkatan 2020).
Sumber: Jashinta Anggitasaringtyas, 2020.

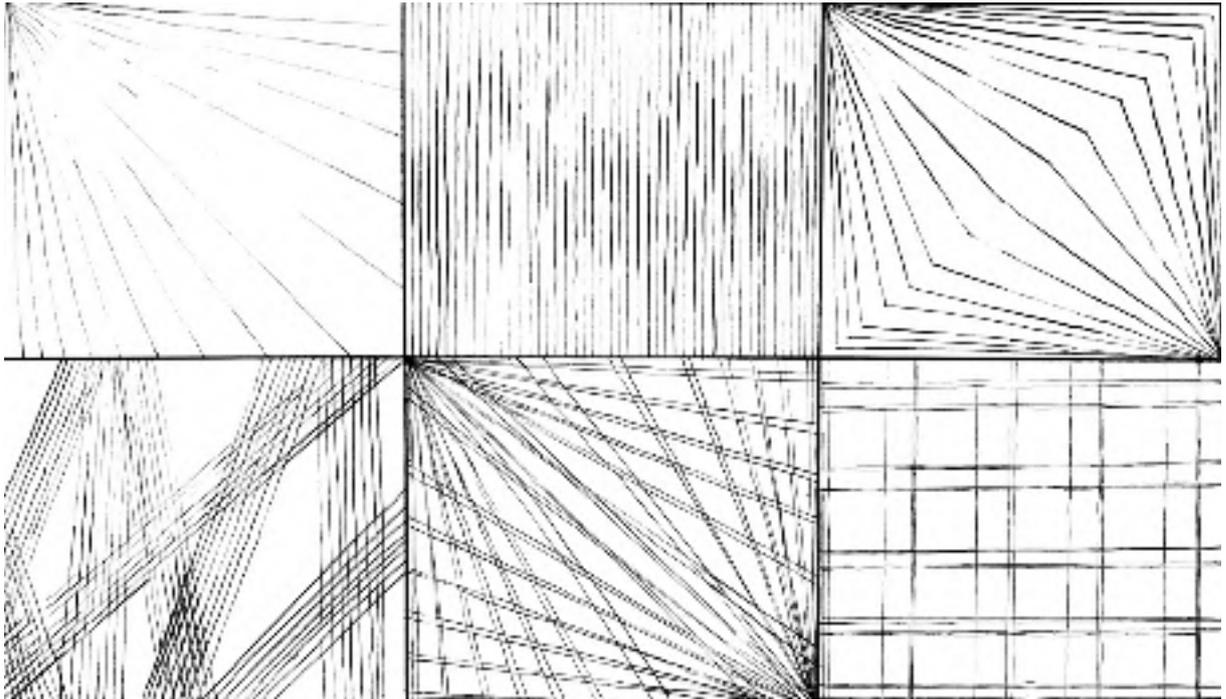


Gambar 4.3 Tugas 1 - Variasi Garis oleh Sabela Devita (Angkatan 2021).
Sumber: Sabela Devita, 2021.

Penerbit Gunadarma

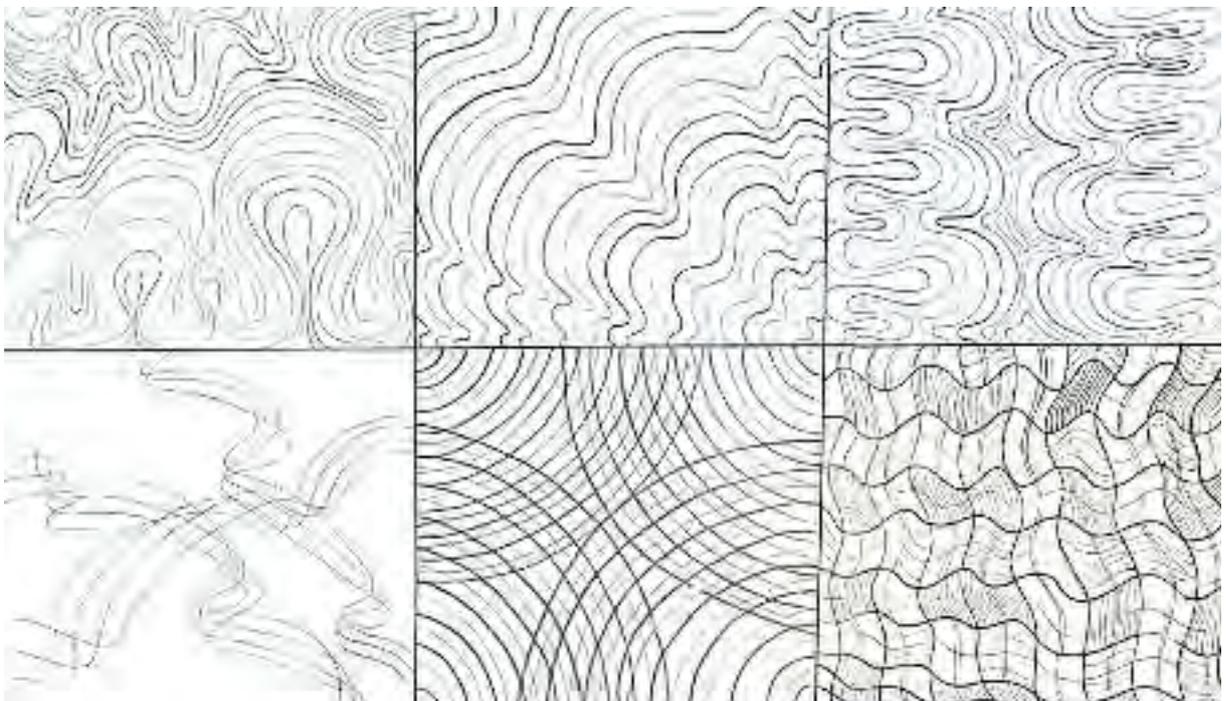


Gambar 4.4 Tugas 1 - Variasi Garis oleh Vine Carolina (Angkatan 2021).
Sumber: Vine Carolina, 2021.



Gambar 4.5 Tugas 1 - Variasi Garis oleh Aeda Mardhatilla (Angkatan 2022).
Sumber: Aeda Mardhatilla, 2022.

Penerbit Gunadarma

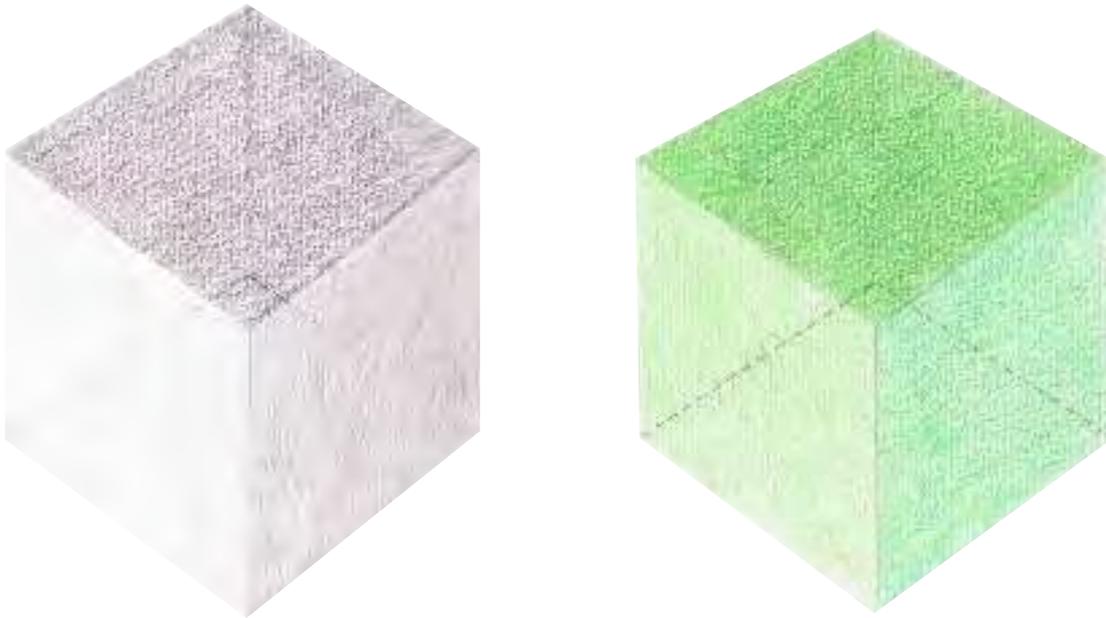


Gambar 4.6 Tugas 1 - Variasi Garis oleh Adzra Aisyah (Angkatan 2022).
Sumber: Adzra Aisyah, 2022.

TUGAS 02

BENTUK DASAR KUBUS DENGAN STRUKTUR GARIS DIAGONAL

Menggambar bentuk geometris berupa kubus dalam proyeksi ortografis dengan berbagai posisi bentuk kubus sesuai dengan karakter dan struktur garis yang saling sejajar dan diagonal secara manual.



Gambar 4.7 Tugas 2 – Bentuk Dasar Kubus oleh Hanifah Candraningtyas (Angkatan 2020).
Sumber: Hanifah Candraningtyas, 2020.

Penerbit Gunadarma



Tampilan Depan



Tampilan Atas

Gambar 4.8 Tugas 2 – Bentuk Dasar Kubus oleh Jashinta Anggitasaringtyas (Angkatan 2020).
Sumber: Jashinta Anggitasaringtyas, 2020..



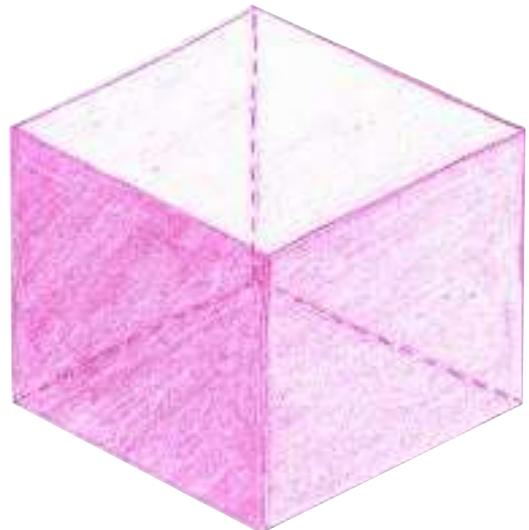
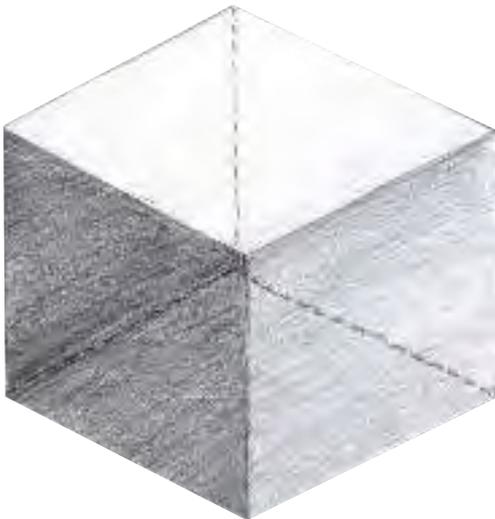
KUBUS TAMPAK BAWAH: BW



KUBUS TAMPAK BAWAH: WERNI

Gambar 4.9 Tugas 2 – Bentuk Dasar Kubus oleh Julia Putri (Angkatan 2021).
Sumber: Julia Putri, 2021

Penerbit Gunadarma

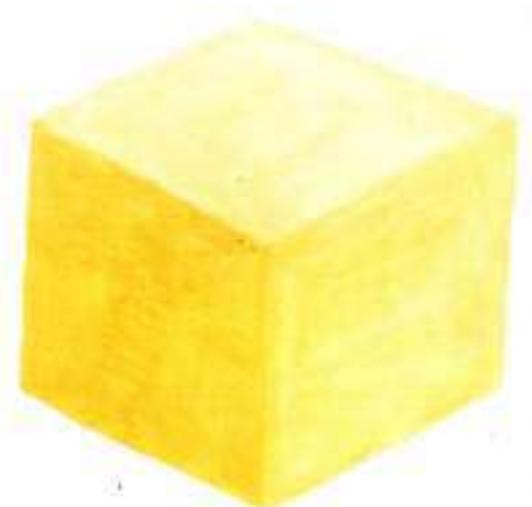


Gambar 4.10 Tugas 2 – Bentuk Dasar Kubus oleh Sabela Devita (Angkatan 2021).
Sumber: Sabela Devita, 2022

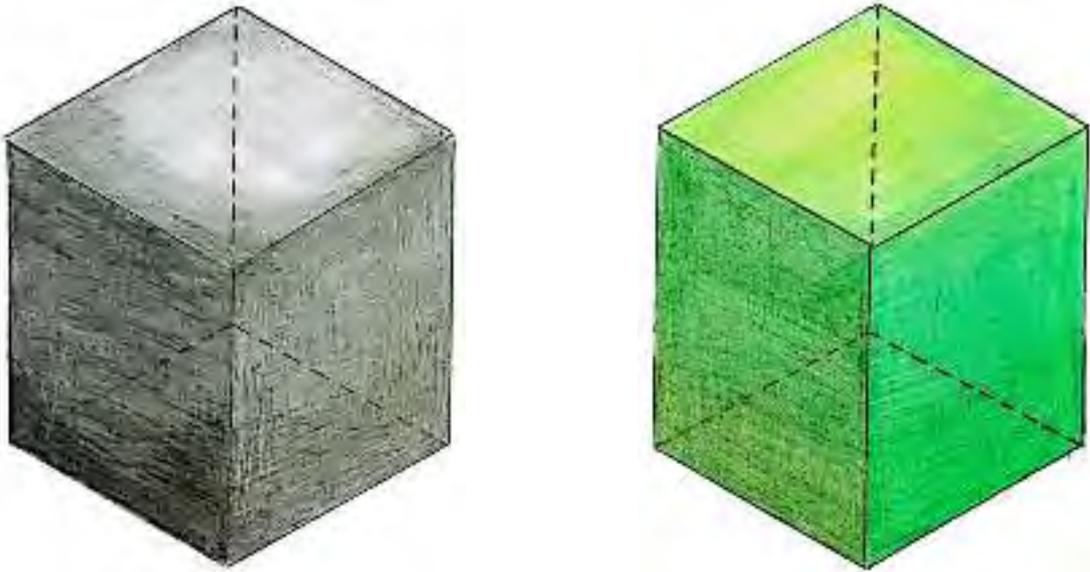


Gambar 4.11 Tugas 2 – Bentuk Dasar Kubus oleh Syaffana Zahra (Angkatan 2021).
Sumber: Syaffana Zahra, 2021.

Penerbit Gunadarma

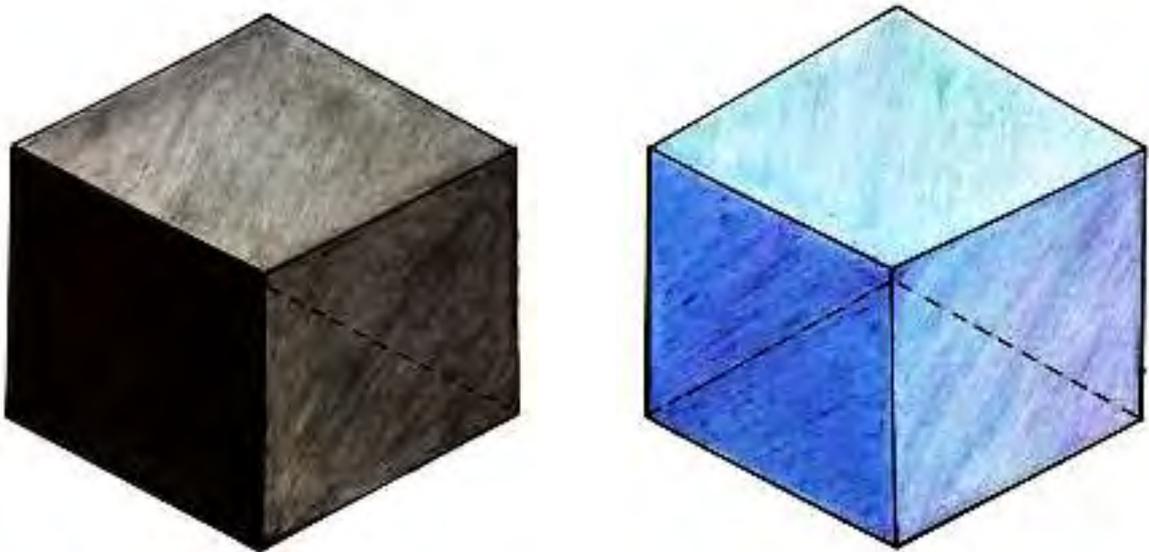


Gambar 4.12 Tugas 2 – Bentuk Dasar Kubus oleh Savana Naurizka (Angkatan 2021).
Sumber: Savana Naurizka, 2021.



Gambar 4.13 Tugas 2 – Bentuk Dasar Kubus oleh Adzra Aisyah (Angkatan 2022).
Sumber: Adzra Aisyah, 2022.

Penerbit Gunadarma

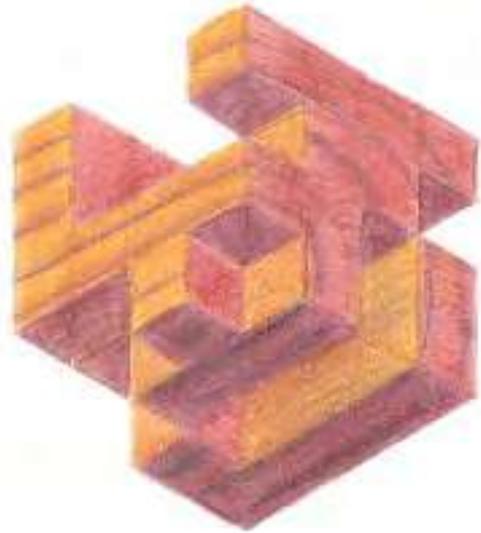
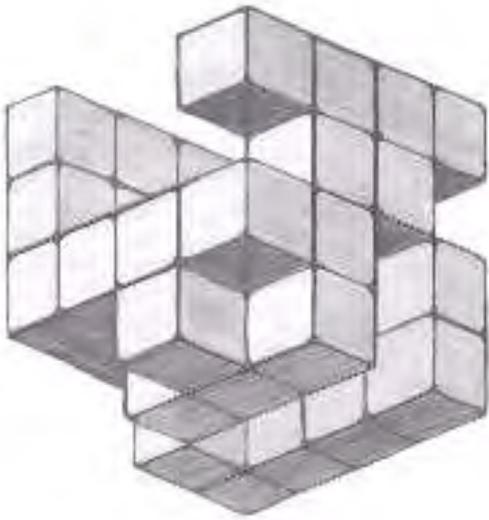


Gambar 4.14 Tugas 2 – Bentuk Dasar Kubus oleh Arina Lulu (Angkatan 2022).
Sumber: Arina Lulu, 2022.

TUGAS 03

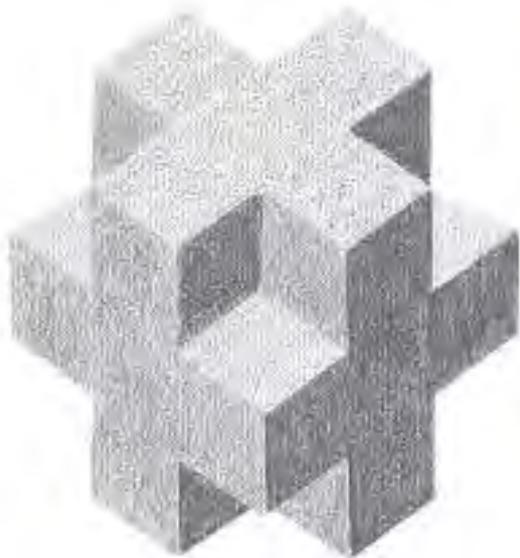
PENGURANGAN VOLUME KUBUS DENGAN ARSIR YANG MELIBATKAN ARAH PENCAHAYAAN

Pengurangan volume bentuk kubus (*remodeling*) dengan pembagian kubus utama kedalam unit kubus kecil melalui pemotongan dengan garis diagonalnya dan dipertegas dengan arsiran gelap terang dan tekstur permukaan kubus baru secara manual.



Gambar 4.15 Tugas 3 – Kubus Pengurangan Volume oleh Jashinta Anggitasaringtyas (Angkatan 2020).
Sumber: Jashinta Anggitasaringtyas, 2020.

Penerbit Gunadarma

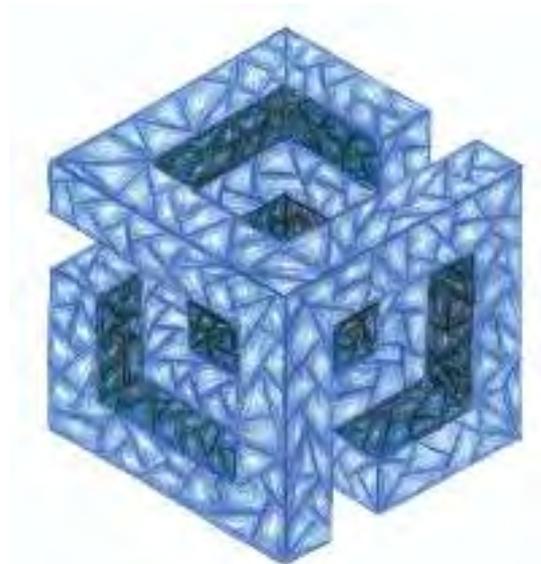
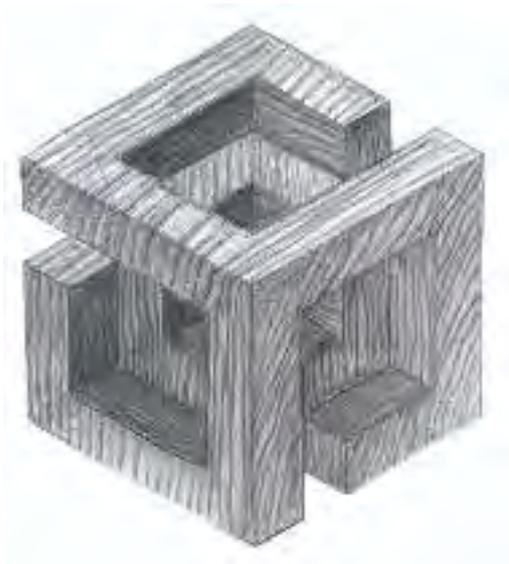


Gambar 4.16 Tugas 3 – Kubus Pengurangan Volume oleh Hanifah Candraningtyas (Angkatan 2020).
Sumber: Hanifah Candraningtyas, 2020.

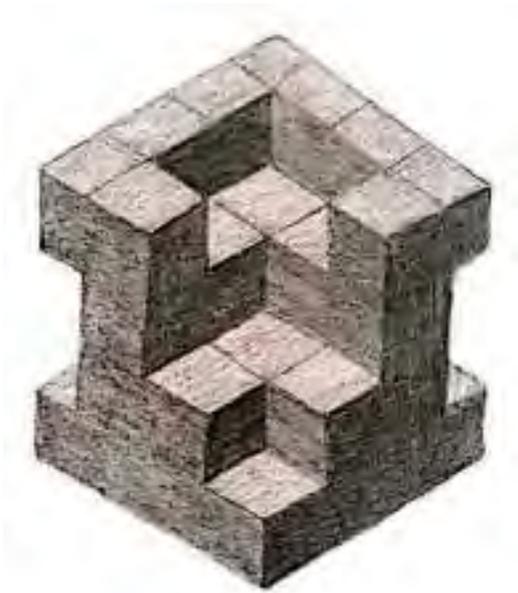


Gambar 4.17 Tugas 3 – Kubus Pengurangan Volume oleh Julia Putri (Angkatan 2021).
Sumber: Julia Putri , 2020.

Penerbit Gunadarma

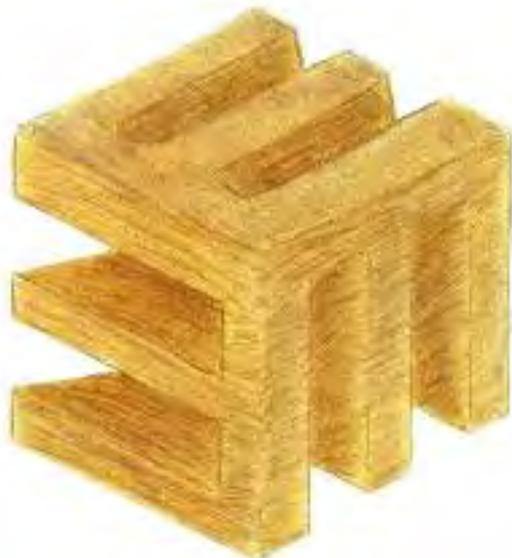


Gambar 4.18. Tugas 3 – Kubus Pengurangan Volume oleh Sabela Devita (Angkatan 2021).
Sumber: Sabela Devita, 2021.

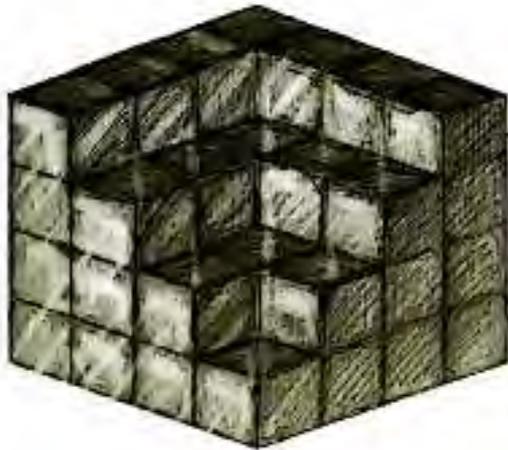


Gambar 4.19 Tugas 3 – Kubus Pengurangan Volume oleh Savana Naurizka (Angkatan 2021).
Sumber: Savana Naurizka, 2021.

Penerbit Gunadarma

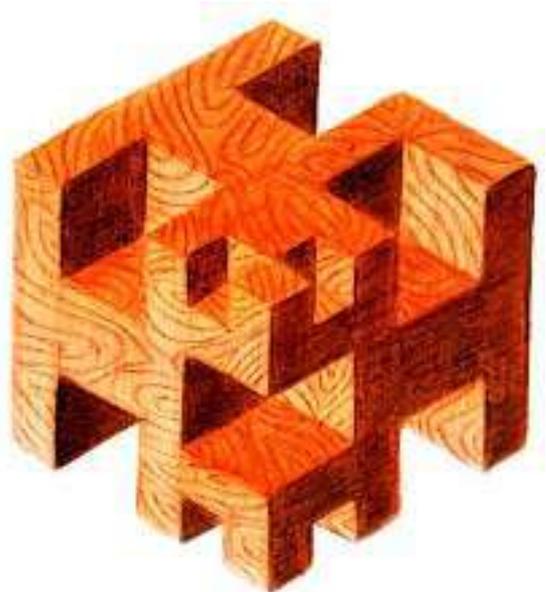


Gambar 4.20 Tugas 3 – Kubus Pengurangan Volume oleh Syaffana Zahra (Angkatan 2021).
Sumber: Syaffana Zahra, 2021.



Gambar 4.21 Tugas 3 – Kubus Pengurangan Volume oleh Aeda Mardhatilla (Angkatan 2022).
Sumber: Aeda Mardhatilla, 2022.

Penerbit Gunadarma



Gambar 4.22 Tugas 3 – Kubus Pengurangan Volume oleh Arina Lulu (Angkatan 2022).
Sumber: Arina Lulu, 2022.

TUGAS 03

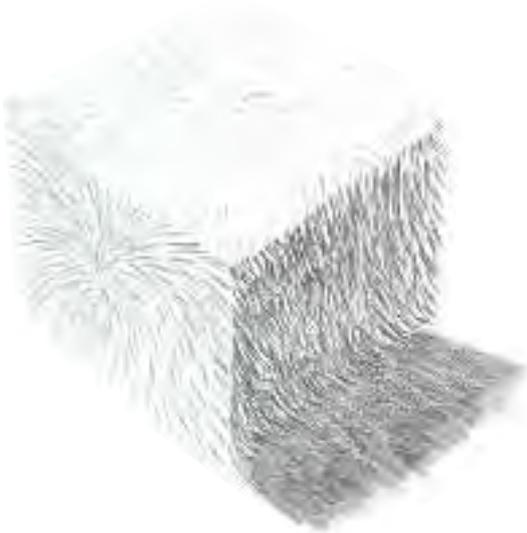
MENGARSIR BENTUK KUBUS SESUAI DENGAN MATERIAL

Pengurangan volume bentuk kubus (remodeling) dengan pembagian kubus utama kedalam unit kubus kecil melalui pemotongan dengan garis diagonalnya dan dipertegas dengan arsiran gelap terang dan tekstur permukaan kubus baru secara manual.

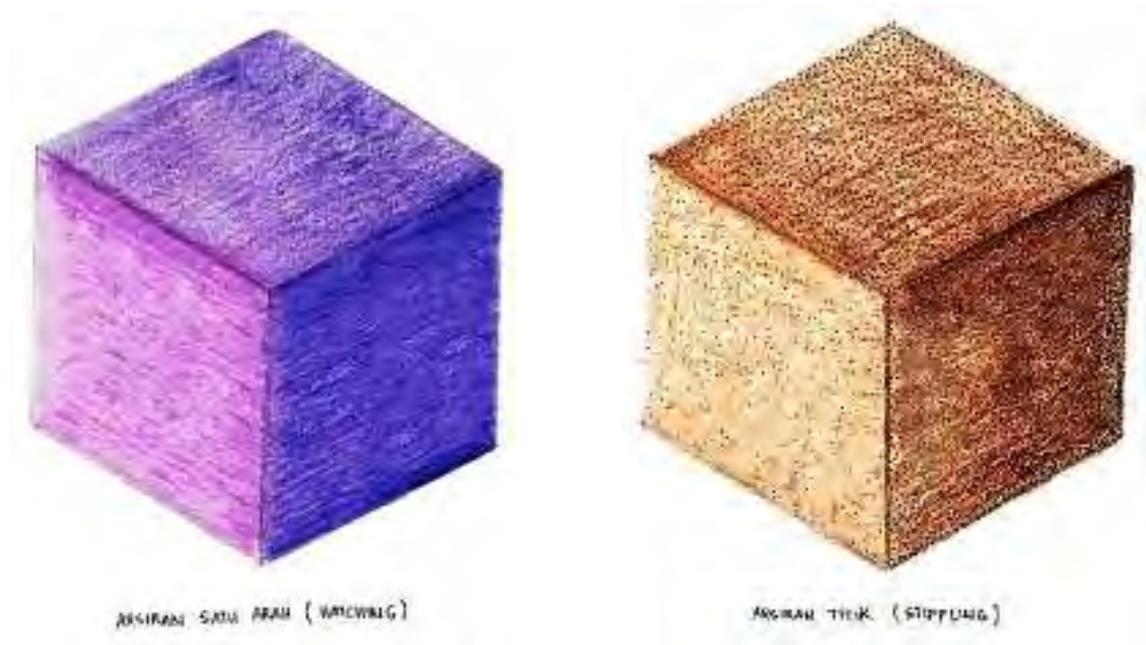


Gambar 4.23 Tugas 4 – Kubus Arsir oleh Hanifah Candraningtyas (Angkatan 2020).
Sumber: Hanifah Candraningtyas, 2020.

Penerbit Gunadarma

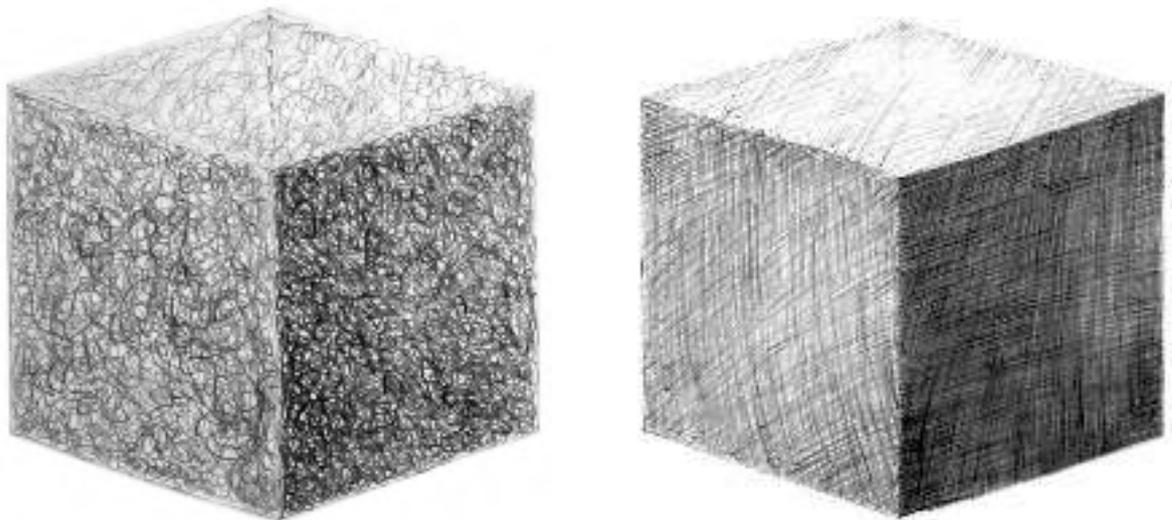


Gambar 4.24 Tugas 4 – Kubus Arsir oleh Sahrul Daniel Syafana (Angkatan 2020).
Sumber: Sahrul Daniel Syafana, 2020.



Gambar 4.25 Tugas 4 – Kubus Arsir oleh Vine Carolina (Angkatan 2021).
Sumber: Vine Carolina, 2021.

Penerbit Gunadarma



Gambar 4.26 Tugas 4 – Kubus Arsir oleh Julia Putri (Angkatan 2021).
Sumber: Julia Putri, 2021.



KUBUS ARSIR B&W

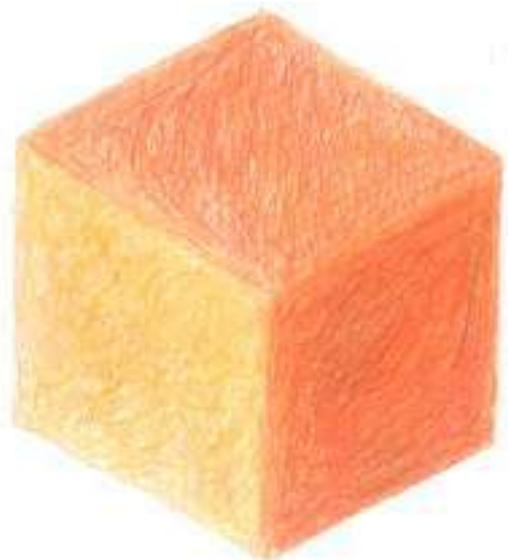


KUBUS ARSIR WARNA

Gambar 4.27 Tugas 4 – Kubus Arsir oleh Sabela Devita (Angkatan 2021).

Sumber: Sabela Devita, 2021.

Penerbit Gunadarma



Gambar 4.28 Tugas 4 – Kubus Arsir oleh Dhea Mutiara (Angkatan 2021).

Sumber: Dhea Mutiara, 2021.



ARSIRAN SATU ARAH (HATCHING)



ARSIRAN DOKRATAN BERSI (SEMANGKUN)

Gambar 4.29 Tugas 4 – Kubus Arsir oleh Arina Lulu (Angkatan 2022).
Sumber: Arina Lulu, 2022.

Penerbit Gunadarma

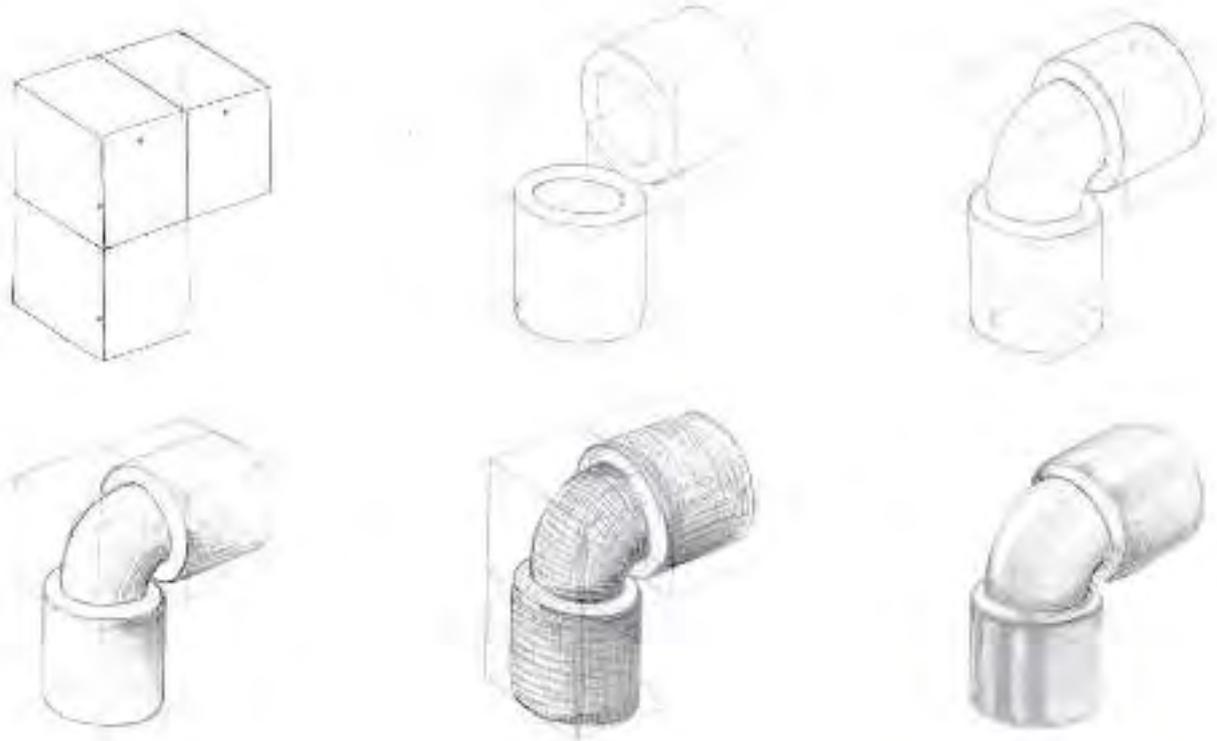


Gambar 4.30 Tugas 4 - Kubus Arsir oleh Aeda Mardhatilla (Angkatan 2022).
Sumber: Aeda Mardhatilla, 2022.

TUGAS 05

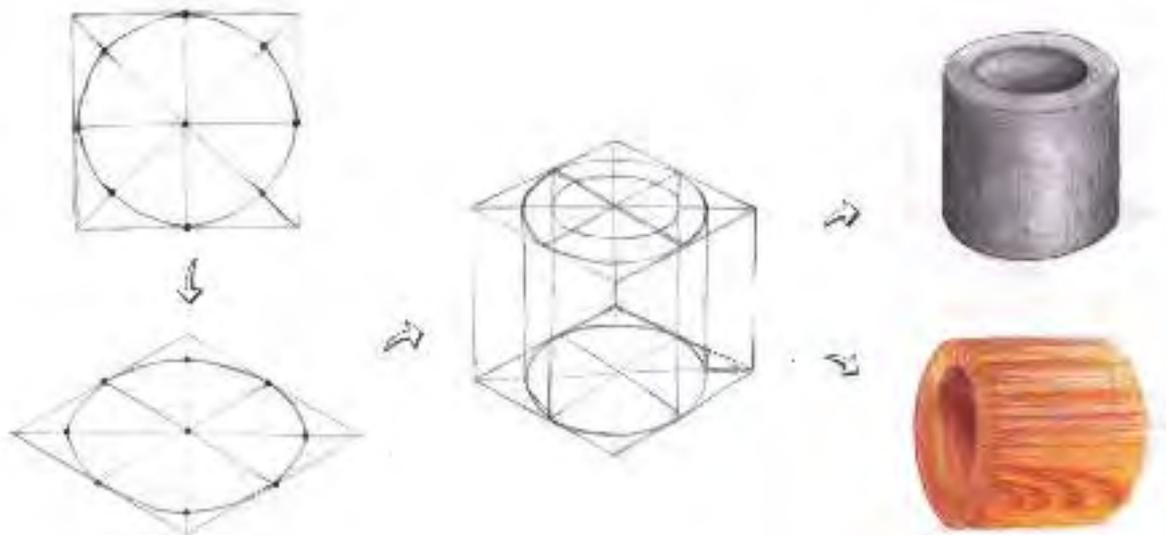
STUDI BENTUK SILINDER – DENGAN SUDUT PANDANG ATAS DAN BAWAH

Menggambar bentuk silinder dari bentuk awal berupa kubus yang mendasari bentuk lingkaran yang saling terhubung sehingga menjadi dasar bentuk berbagai macam bentuk silinder (*letter T, L dan I*) dengan posisi yang berbeda dengan cara manual.

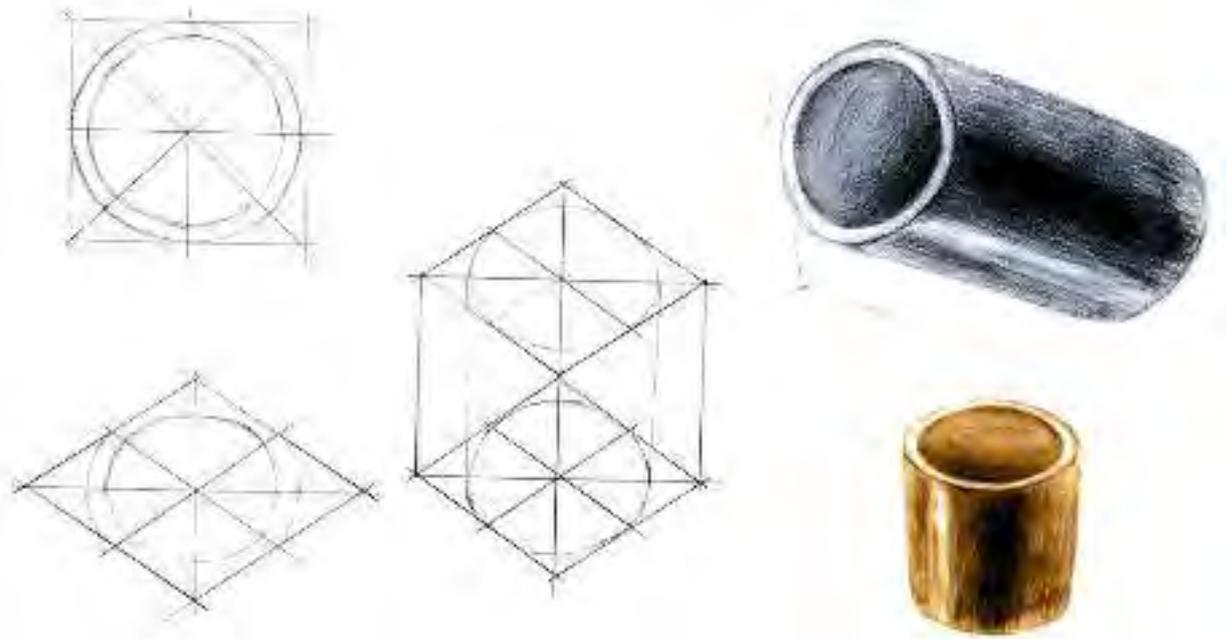


Gambar 4.31 Tugas 5 – Studi Silinder oleh Sahrul Daniel Syafana (Angkatan 2020).
 Sumber: Sahrul Daniel Syafana, 2020.

Penerbit Gunadarma



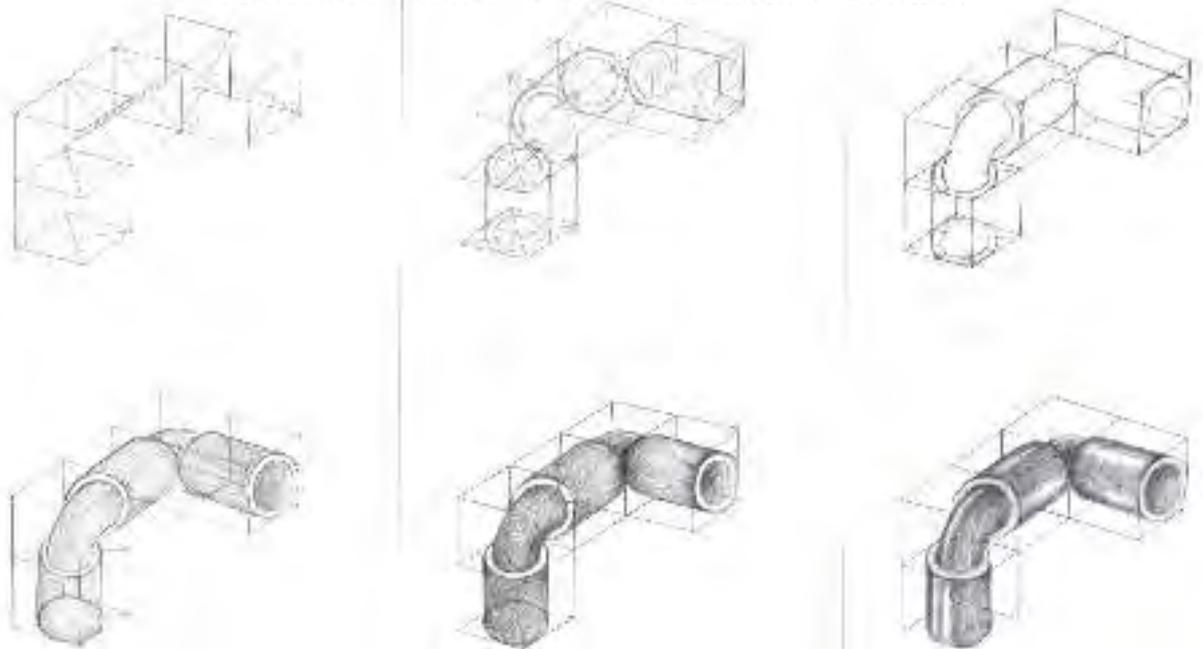
Gambar 4.32. Tugas 5 – Studi Silinder oleh Jashinta Anggitasaringtyas (Angkatan 2020).
 Sumber: Jashinta Anggitasaringtyas, 2020.



Gambar 4.33 Tugas 5 – Studi Silinder oleh Vine Carolina (Angkatan 2021).

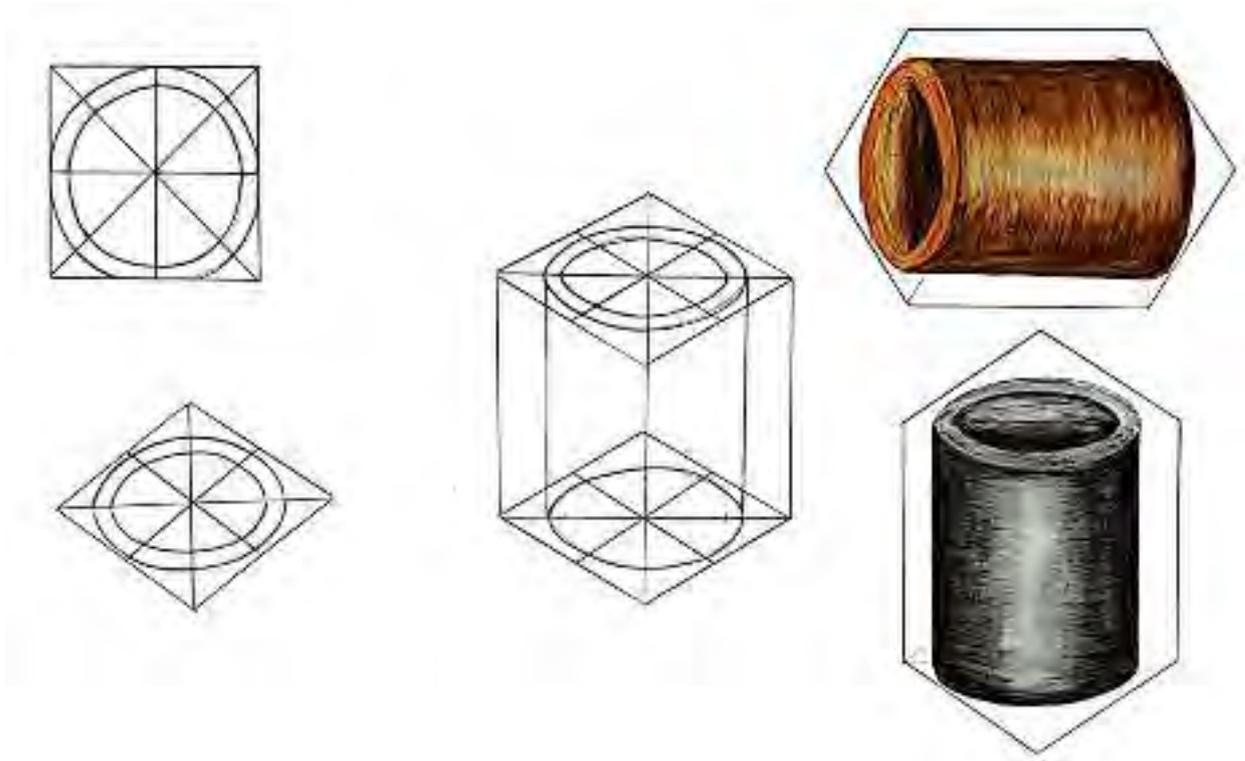
Sumber: Vine Carolina, 2021.

Penerbit Gunadarma



Gambar 4.34 Tugas 5 – Studi Silinder oleh Sabela Devita (Angkatan 2021).

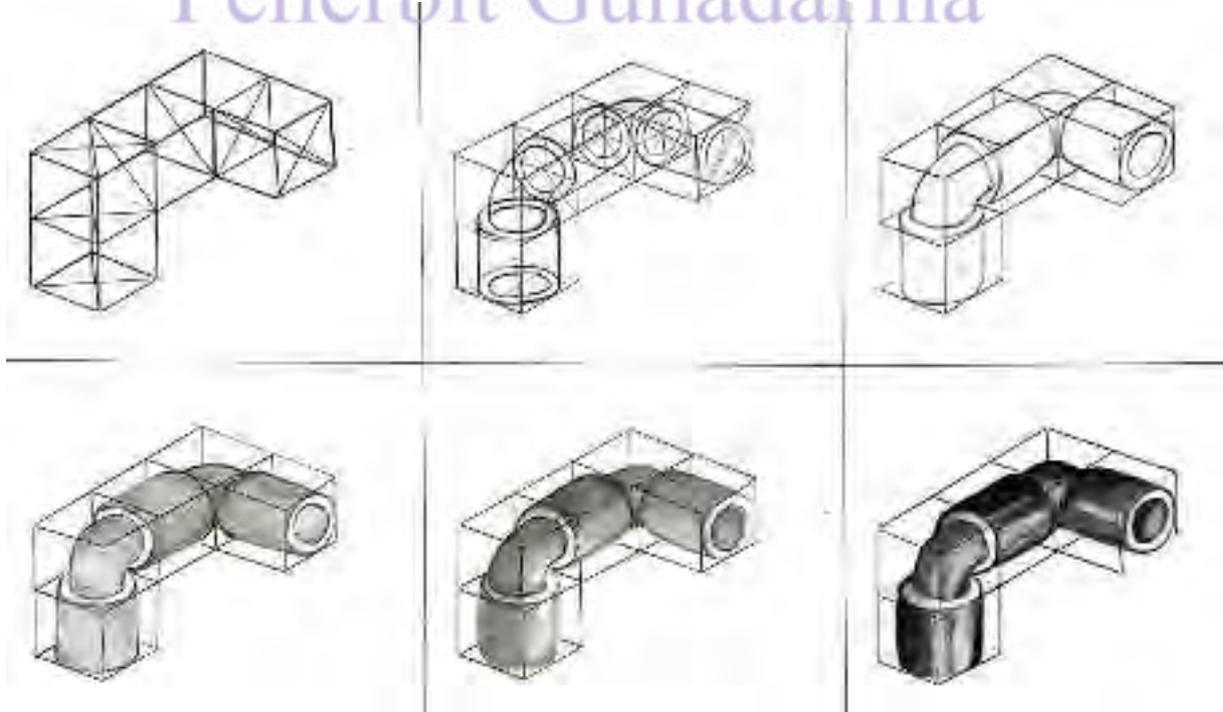
Sumber: Sabela Devita, 2021.



Gambar 4.35 Tugas 5 – Studi Silinder oleh Adzra Aisyah (Angkatan 2022).

Sumber: Adzra Aisyah, 2022.

Penerbit Gunadarma



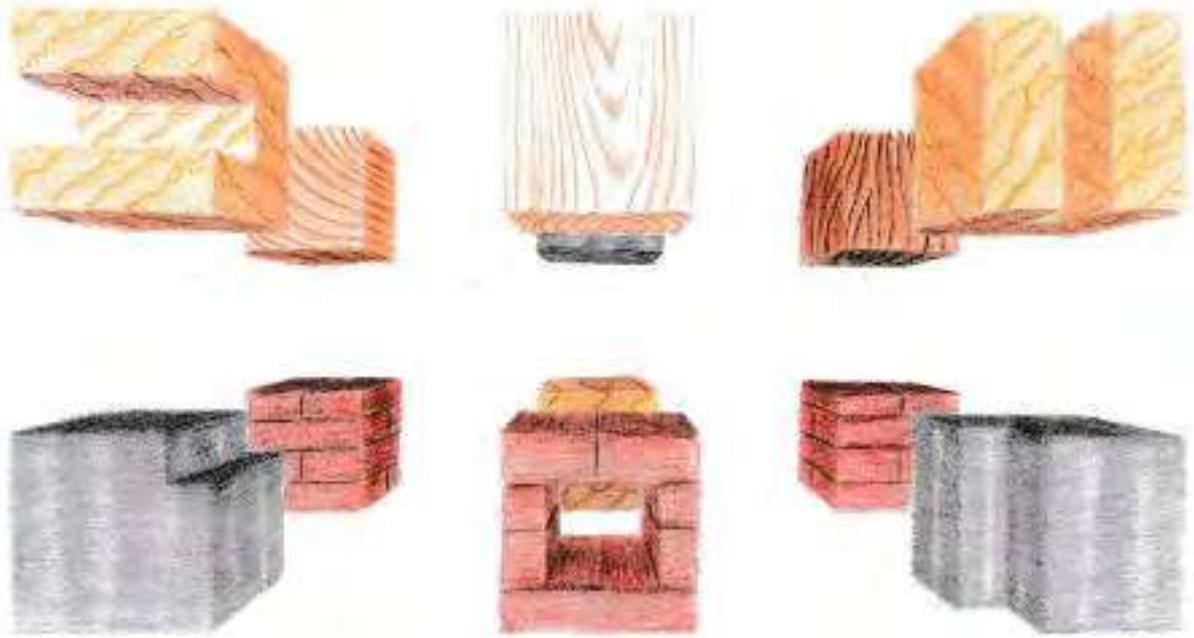
Gambar 4.36 Tugas 5 – Studi Silinder oleh Shofi Khulaidah (Angkatan 2022).

Sumber: Shofi Khulaidah, 2022

TUGAS 06

PERSPEKTIF 1 TITIK LENYAP (9 BOKS KUBUS)

Menggambar dengan menerapkan Teori Perspektif 1 titik lenyap dengan menggunakan model kubus dalam berbagai posisi sesuai dengan ketentuan dan a' sir gelap terang serta menonjolkan karakter bahan, tekstur dan warna secara manual.

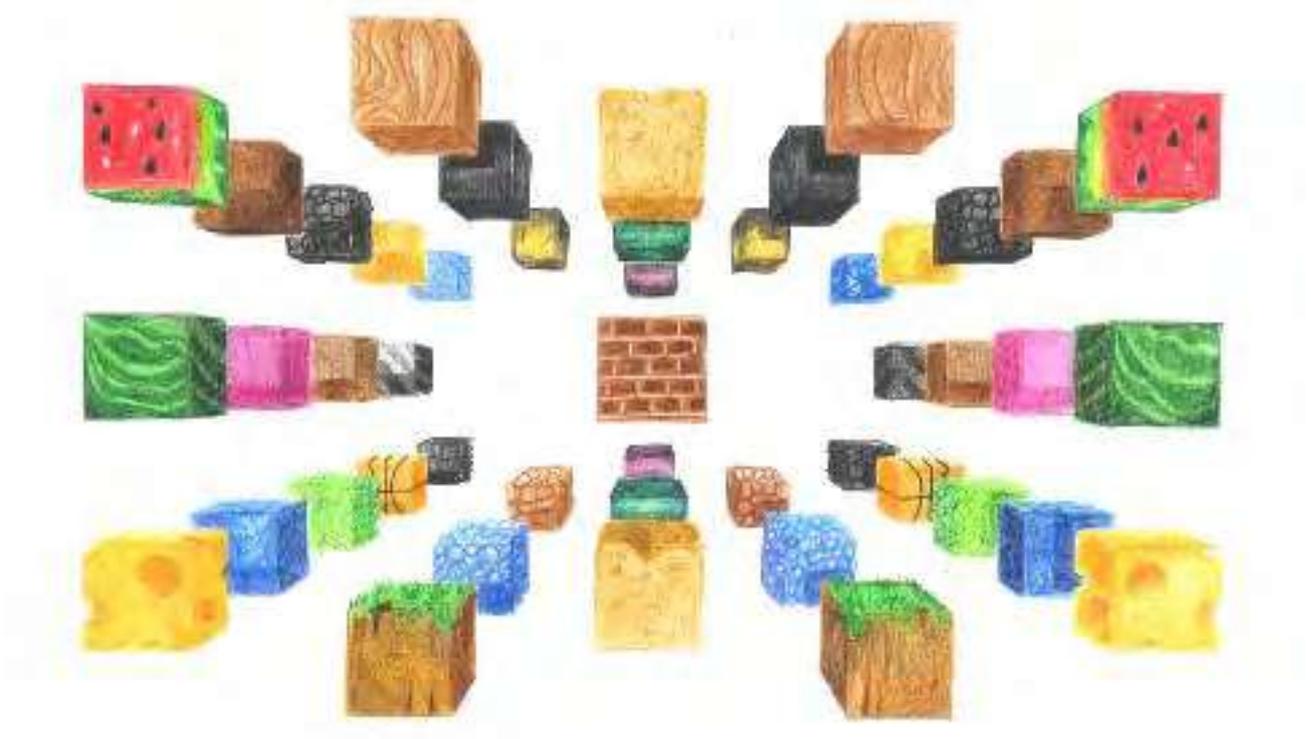


Gambar 4.37 Tugas 6 – Kubus Perspektif 1 Titik Lenyap oleh Sahrul Daniel Syafana (Angkatan 2020).
Sumber: Sahrul Daniel Syafana, 2020.

Penerbit Gunadarma



Gambar 4.38 Tugas 6 – Kubus Perspektif 1 Titik Lenyap oleh Ozara Himmatana (Angkatan 2020).
Sumber: Ozara Himmatana, 2020.



Gambar 4.39 Tugas 6 – Kubus Perspektif 1 Titik Lenyap oleh Sabela Devita (Angkatan 2021).

Sumber: Sabela Devita, 2021.

Penerbit Gunadarma

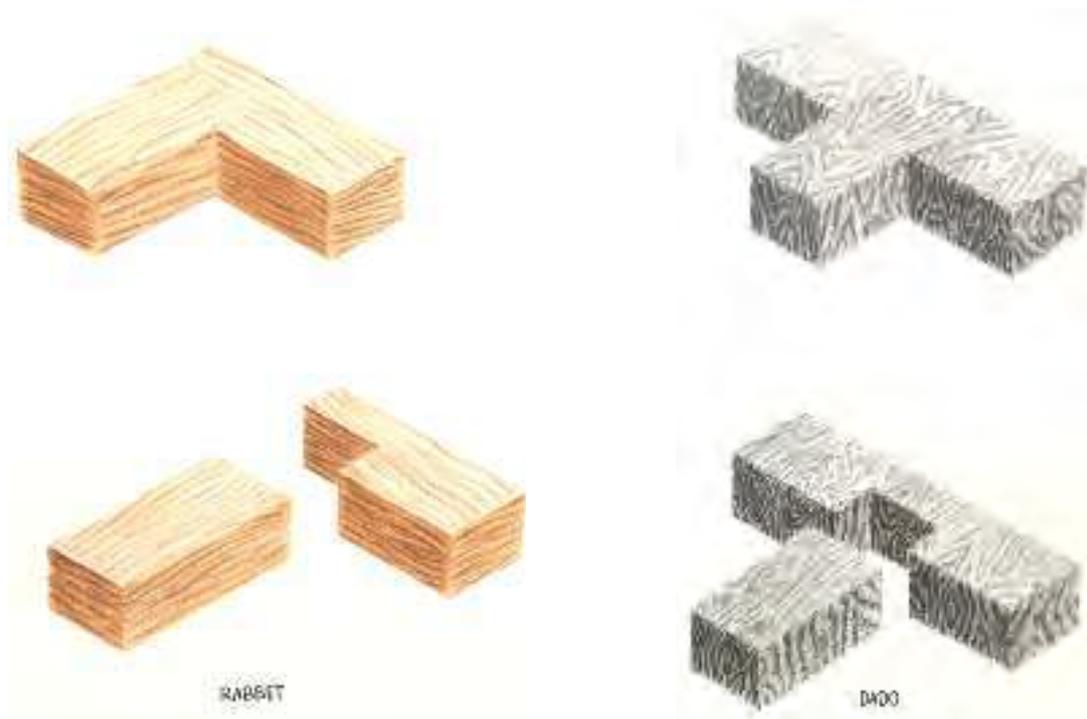


Gambar 4.40 Tugas 6 – Kubus Perspektif 1 Titik Lenyap oleh Julia Putri (Angkatan 2021).

Sumber: Julia Putri, 2021.

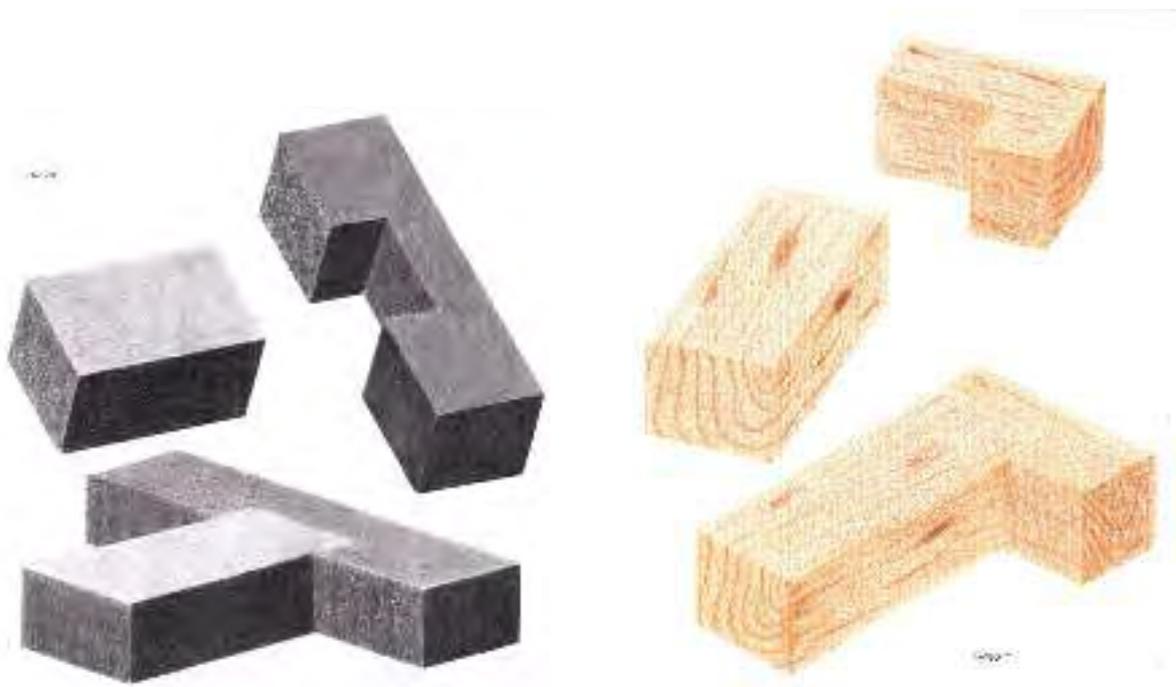
TUGAS 07
TYPE OF JOINTS

Menggambar berbagai bentuk geometris dalam konstruksi berupa berbagai jenis sambungan yang digunakan pada konstruksi interior dan furniture kayu dengan arsir gelap terang, tekstur dan warna secara manual.



Gambar 4.43 Tugas 7 – *Type f Joints* oleh Emre Rafiansyah (Angkatan 2020).
 Sumber: Emre Rafiansyah, 2020.

Penerbit Gunadarma

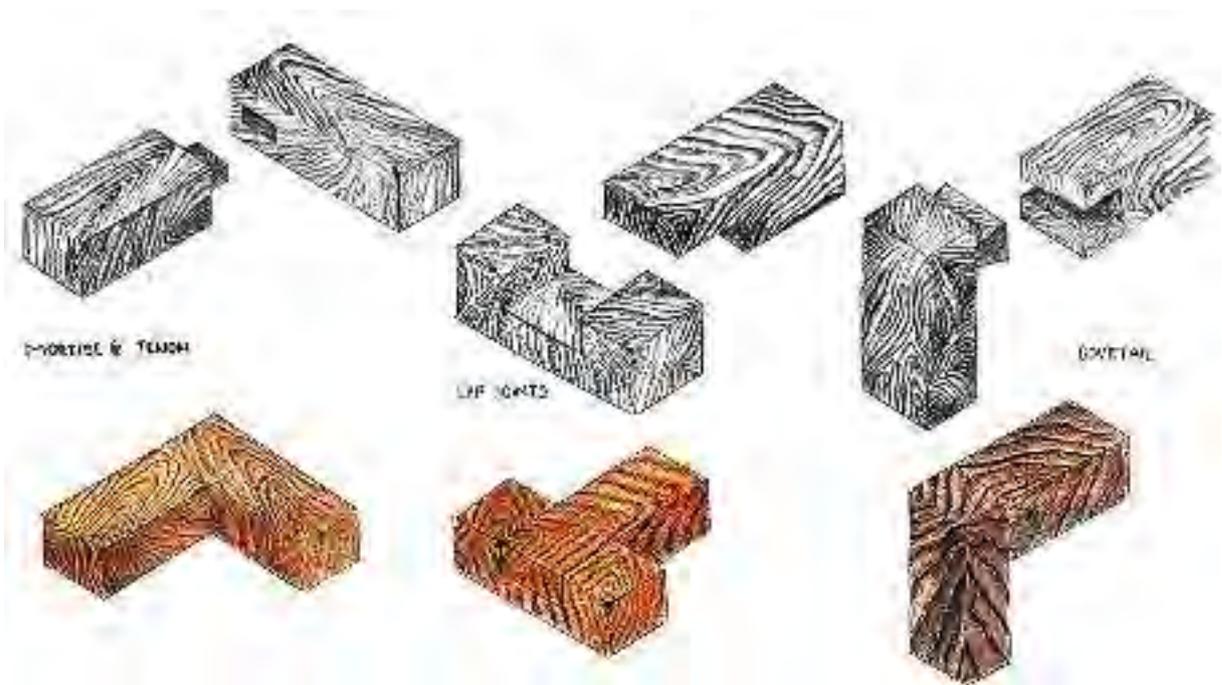


Gambar 4.44 Tugas 7 – *Type of Joints* oleh Hanifah Candraningtyas (Angkatan 2020).
 Sumber: Hanifah Candraningtyas, 2020.

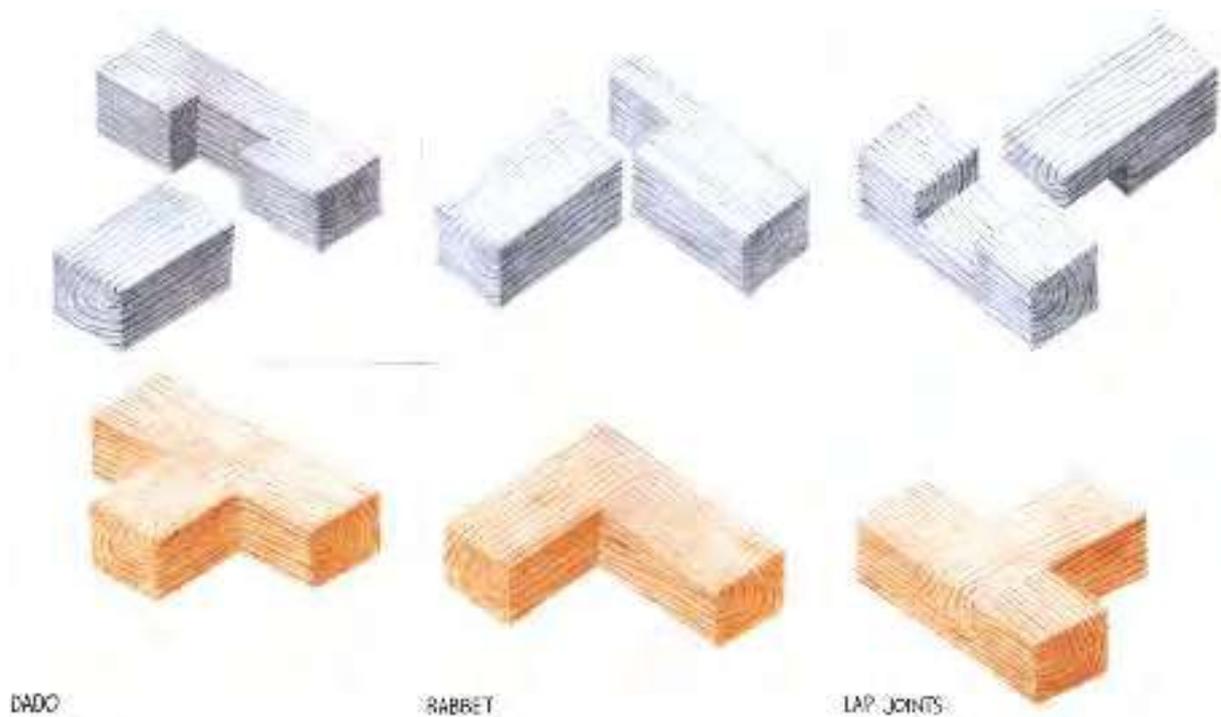


Gambar 4.45 Tugas 7 – *Type of Joints* oleh Nabila Amalia (Angkatan 2021).
 Sumber: Nabila Amalia, 2021.

Penerbit Gunadarma

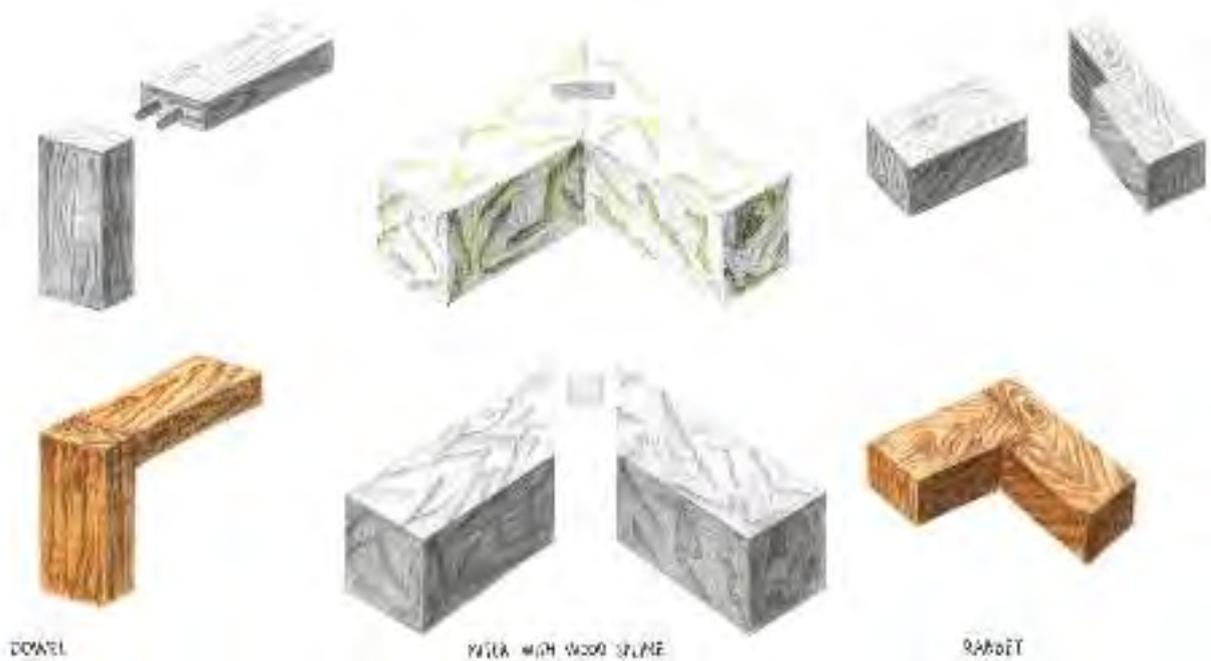


Gambar 4.46 Tugas 7 – *Type of Joints* oleh Vine Carolina (Angkatan 2021).
 Sumber: Vine Carolina, 2021.

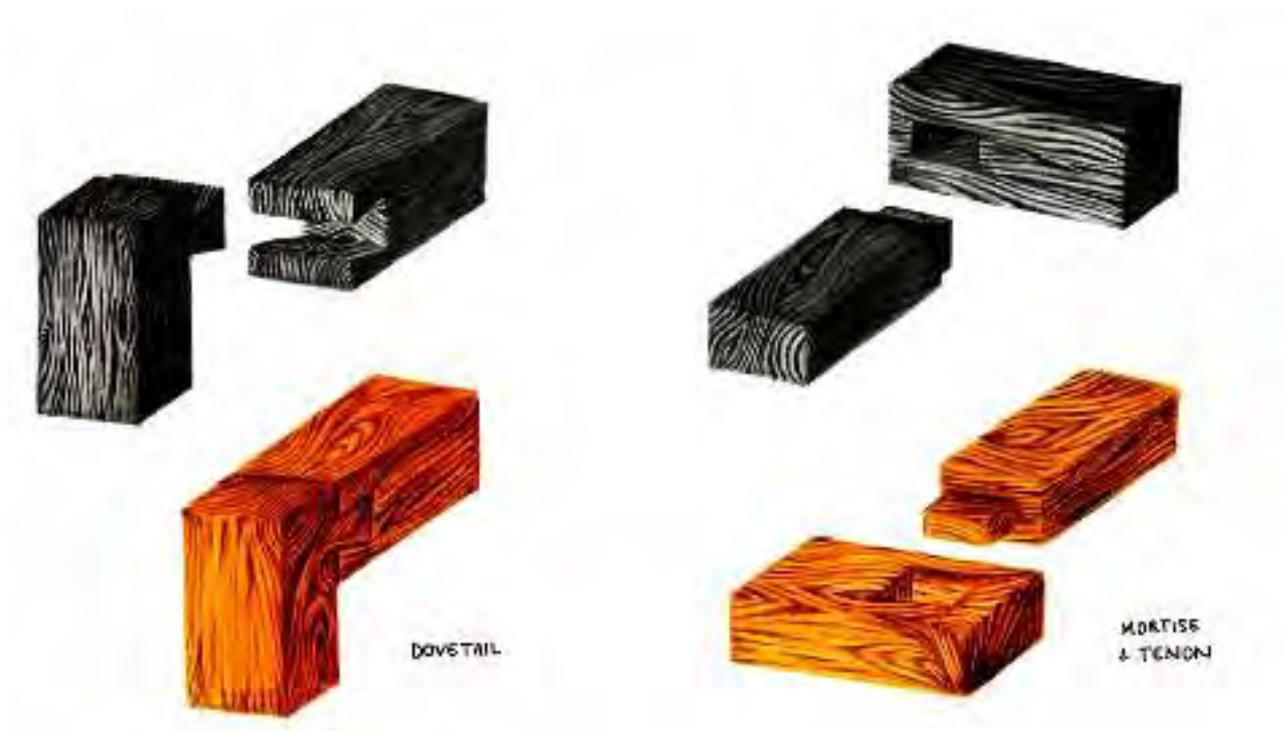


Gambar 4.47 Tugas 7 – *Type of Joints* oleh Julia Putri (Angkatan 2021).
 Sumber: Julia Putri, 2021.

Penerbit Gunadarma



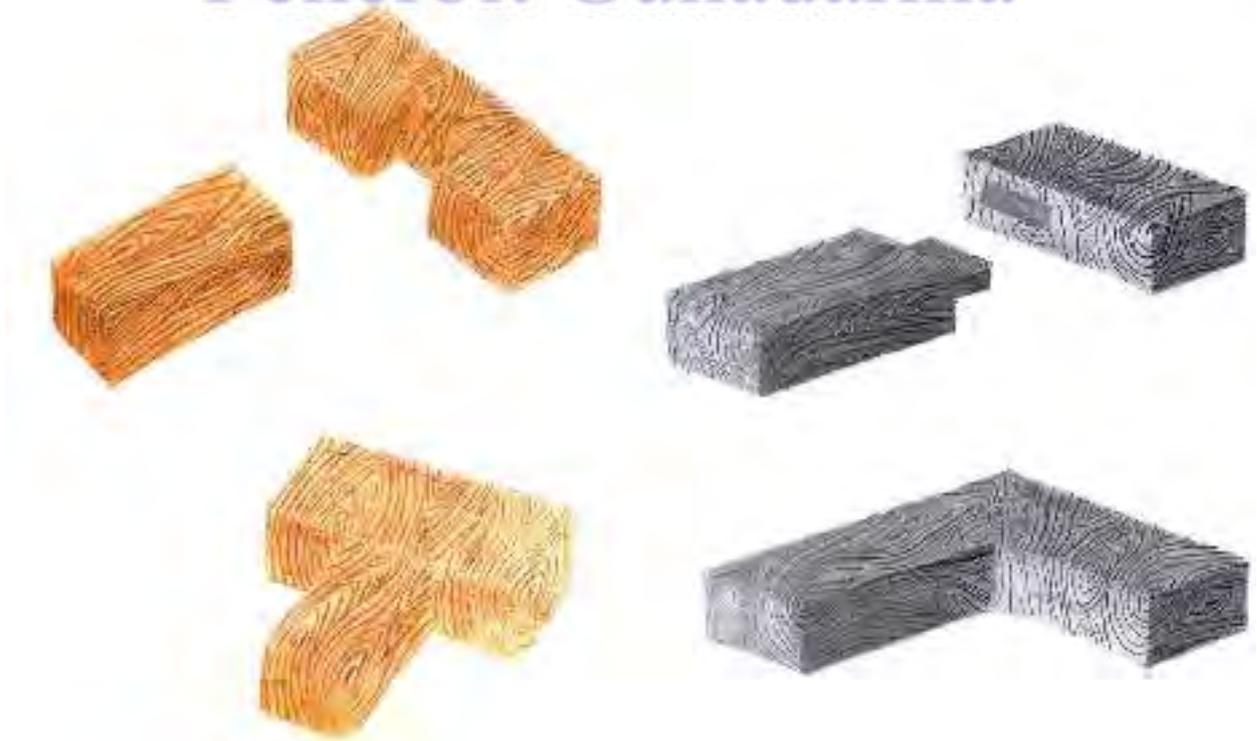
Gambar 4.48 Tugas 7 – *Type of Joints* oleh Sabela Devita (Angkatan 2021).
 Sumber: Sabela Devita, 2021.



Gambar 4.49 Tugas 7 – *Type of Joints* oleh Arina Lulu (Angkatan 2022).

Sumber: Arina Lulu, 2022.

Penerbit Gunadarma



Gambar 4.50 Tugas 7 – *Type Of Joints* oleh Puji Astuti (Angkatan 2022).

Sumber: Puji Astuti, 2022.

TUGAS 08

PERSPEKTIF INTERIOR KAMAR

Penerapan teori menggambar perspektif 1 titik lenyap berupa gambar interior ruang privat sederhana dengan analisis dan pengamatan mengenai keberadaan perspektif 1 titik lenyap di dalam model serta penambahan imajinatif berupa pengurangan/ penambahan elemen dalam ruangan tersebut secara manual.



Gambar 4.51 Tugas 8 – Interior Kamar Impian oleh Sabela Devita (Angkatan 2021).

Sumber: Sabela Devita, 2021.

Penerbit Gunadarma



Gambar 4.52 Tugas 8 – Interior Kamar Impian oleh Vine Carolina (Angkatan 2021).

Sumber: Vine Carolina, 2021.



Gambar 4.53 Tugas 8 – Interior Kamar Impian oleh Julia Putri (Angkatan 2021).
Sumber: Julia Putri, 2021.

Penerbit Gunadarma



Gambar 4.54 Tugas 8 – Interior Kamar Impian oleh Aditya Tristama (Angkatan 2021).
Sumber: Aditya Tristama, 2021.



Gambar 4.55 Tugas 8 – Interior Kamar Impian oleh Adzra Aisyah (Angkatan 2022).

Sumber: Adzra Aisyah, 2022.

Penerbit Gunadarma



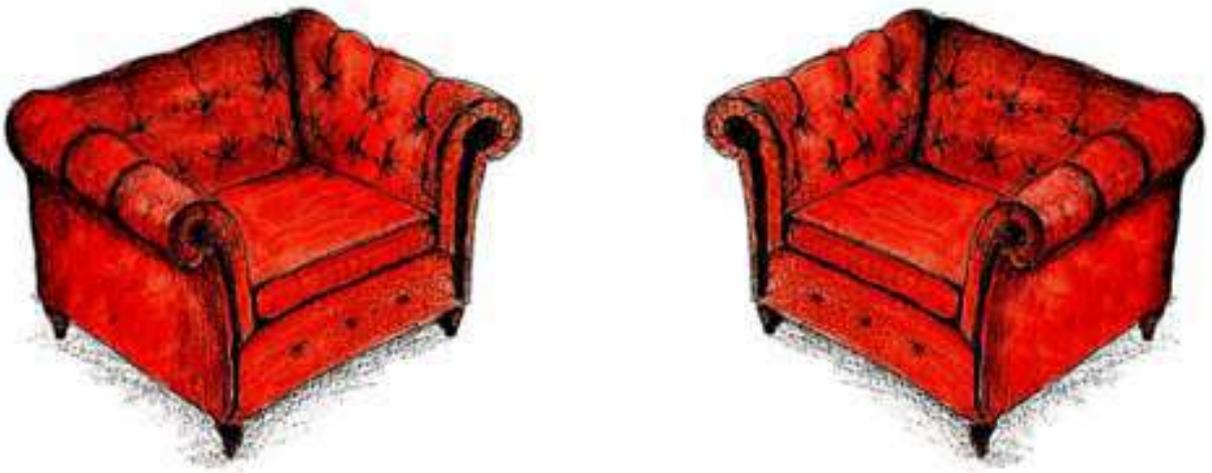
Gambar 4.56 Tugas 8 – Interior Kamar Impian oleh Aeda Mardhatilla (Angkatan 2022).

Sumber: Aeda Mardhatilla, 2022.

TUGAS 09

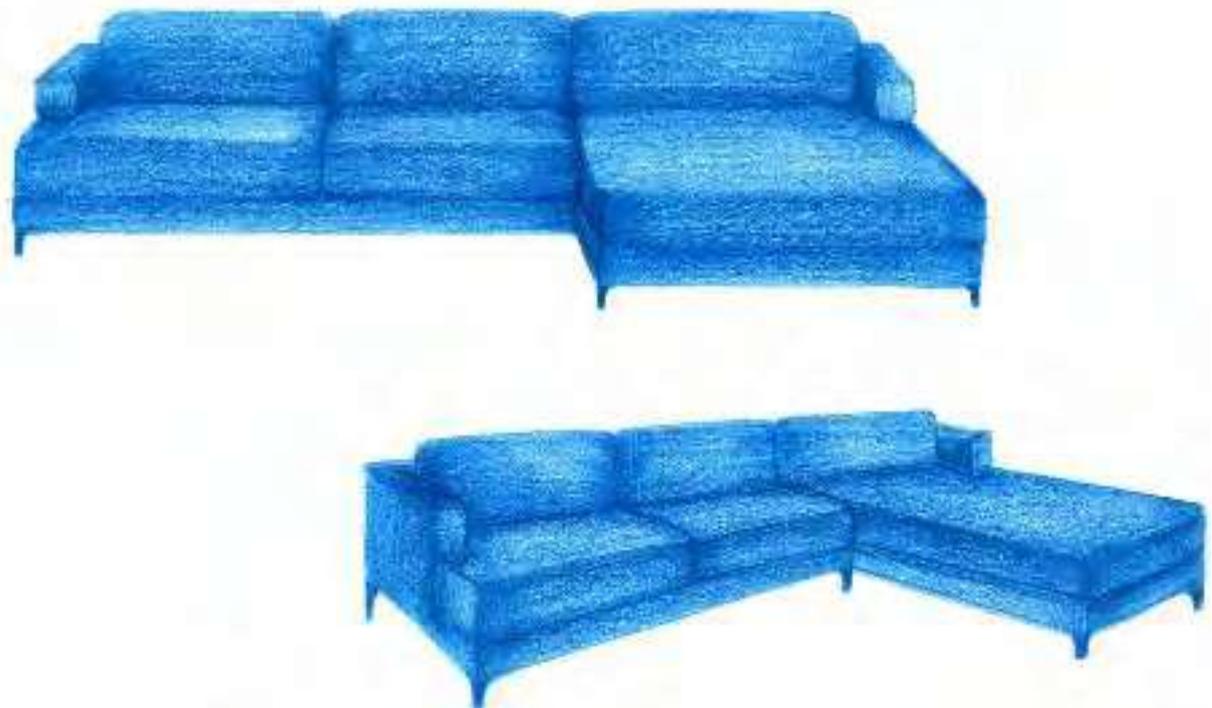
PERSPEKTIF 2 TITIK LENYAP FURNITUR

Teori perspektif 2 titik lenyap yang diterapkan pada obyek pengamatan elemen pengisi ruang (furniture lepas). Dengan disesuaikan pada kriteria gambar bentuk yang benar meliputi proporsi, skala, komposisi, bentuk, warna, tekstur dan gelap terang secara manual.

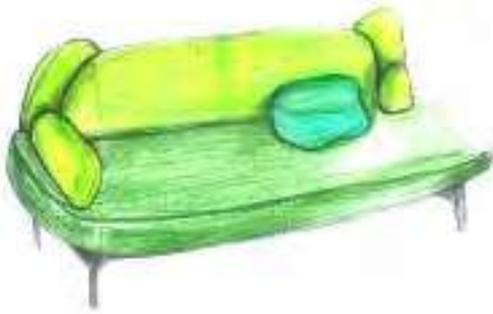


Gambar 4.57 Tugas 9 – Furnitur Perspektif 2 Titik Lenyap oleh Vine Carolina (Angkatan 2021).
Sumber: Vine Carolina, 2021.

Penerbit Gunadarma



Gambar 4.58 Tugas 9 – Furnitur Perspektif 2 Titik Lenyap oleh Sabela Devita (Angkatan 2021).
Sumber: Sabela Devita, 2021.



Gambar 4.59 Tugas 9 – Furnitur Perspektif 2 Titik Lenyap oleh Nurhadi Mahfudz (Angkatan 2021).

Sumber: Nurhadi Mahfudz, 2021.

Penerbit Gunadarma



Gambar 4.60 Tugas 9 – Furnitur Perspektif 2 Titik Lenyap oleh Julia Putri (Angkatan 2021).

Sumber: Julia Putri, 2021.



Gambar 4.61 Tugas 9 – Furnitur Perspektif 2 Titik Lenyap oleh Arina Lulu (Angkatan 2022).
Sumber: Arina Lulu, 2022.

Penerbit Gunadarma



Gambar 4.62 Tugas 9 – Furnitur Perspektif 2 Titik Lenyap oleh Fani Famelia (Angkatan 2022).
Sumber: Fani Famelia, 2022.

TUGAS 10

UTS (PERSPEKTIF 2 TITIK LENYAP RUMAH TINGGAL)

Menganalisis model gambar berupa suasana salah satu ruang pada rumah tinggal dengan membuat analisis asal usul garis-garis perspektif yang berasal dari kedua titik lenyap. Hal ini diterapkan pada kertas gambar dan diselesaikan dengan tujuan merepresentasikan suasana ruang yang sesuai dengan kriteria dan persyaratan dalam menggambar bentuk secara manual.



Gambar 4.63 Tugas 10 – UTS – Perspektif 2 Titik Lenyap Rumah Tinggal oleh Ozara Himmatana (Angkatan 2020).

Sumber: Ozara Himmatana, 2020.



Gambar 4.64 Tugas 10 – UTS – Perspektif 2 Titik Lenyap Rumah Tinggal oleh Hanifah Candraningtyas (Angkatan 2020).

Sumber: Hanifah Candraningtyas, 2020.



Gambar 4.65 Tugas 10 – UTS – Perspektif 2 Titik Lenyap Rumah Tinggal oleh Julia Putri (Angkatan 2021).

Sumber: Julia Putri, 2021.



Gambar 4.66 Tugas 10 – UTS – Perspektif 2 Titik Lenyap Rumah Tinggal oleh Devi Septiani (Angkatan 2021).

Sumber: Devi Septiani, 2021.



Gambar 4.67 Tugas 10 – UTS – Perspektif 2 Titik Lenyap Rumah Tinggal oleh Sabela Devita (Angkatan 2021).

Sumber: Sabela Devita, 2021.



Gambar 4.68 Tugas 10 – UTS – Perspektif 2 Titik Lenyap Rumah Tinggal oleh Vine Carolina (Angkatan 2021).

Sumber: Vine Carolina, 2021.



Gambar 4.69 Tugas 10 – UTS – Perspektif 2 Titik Lenyap Rumah Tinggal oleh Aeda Mardhatilla (Angkatan 2022).

Sumber: Aeda Mardhatilla, 2022.

Penerbit Gunadarma



Gambar 4.70 Tugas 10 – UTS – Perspektif 2 Titik Lenyap Rumah Tinggal oleh Nur Andita Tri Septiyanti (Angkatan 2022).

Sumber: Nur Andita Tri Septiyanti, 2022.

TUGAS 11

PERSPEKTIF EKPLORASI RUANG

Mahasiswa diminta menggambar perspektif suasana dengan 2 titik lenyap, sebuah interior dengan fungsi ruang yang berbeda / non residensial. Sesuai dengan kaedah gambar bentuk dengan teknik perspektif 2 titik lenyap secara manual.



Gambar 4.71 Tugas 11 – Perspektif Eksplorasi Ruang oleh Sahrul Daniel Syafana (Angkatan 2020).

Sumber: Sahrul Daniel Syafana, 2020.

Penerbit Gunadarma



Gambar 4.72 Tugas 11 – Perspektif Eksplorasi Ruang oleh Hanifah Candraningtyas (Angkatan 2020).

Sumber: Hanifah Candraningtyas, 2020.



Gambar 4.73 Tugas II – Perspektif Eksplorasi Ruang oleh Vine Carolina (Angkatan 2021).

Sumber: Vine Carolina, 2021.

Penerbit Gunadarma



Gambar 4.74 Tugas II – Perspektif Eksplorasi Ruang oleh Savana Naurizka (Angkatan 2021).

Sumber: Savana Naurizka, 2021.



Gambar 4.75 Tugas 11 – Perspektif Eksplorasi Ruang oleh Sabela Devita (Angkatan 2021).

Sumber: Sabela Devita, 2021.



Gambar 4.76 Tugas 11 – Perspektif Eksplorasi Ruang oleh Nabila Amalia (Angkatan 2021).

Sumber: Nabila Amalia, 2021.



Gambar 4.77 Tugas 11 – Perspektif Eksplorasi Ruang oleh Shofi Khulaidah (Angkatan 2022).

Sumber: Shofi Khulaidah, 2022.



Gambar 4.78 Tugas 11 – Perspektif Eksplorasi Ruang oleh Adzra Aisyah (Angkatan 2022).

Sumber: Adzra Aisyah, 2022.

TUGAS 12

MENGENAL JENIS DAUN DAN STUDI DAUN

Studi pengamatan bentuk non geometris atau non organik seputar flora atau organik, pada tanaman penunjang aksesoris interior sesuai dengan kaidah menggambar bentuk.



Gambar 4.79 Tugas 12 – Mengenal Jenis Daun & Studi Daun oleh Jashinta Anggitasaringtyas (Angkatan 2020).
 Sumber: Jashinta Anggitasaringtyas, 2020.

Penerbit Gunadarma



Gambar 4.80 Tugas 12 – Mengenal Jenis Daun & Studi Daun oleh Ozara Himmatana (Angkatan 2020).
 Sumber: Ozara Himmatana, 2020.



Gambar 4.81 Tugas 12 – Mengetahui Jenis Daun & Studi Daun oleh Vine Carolina (Angkatan 2021).
 Sumber: Vine Carolina, 2021.

Penerbit Gunadarma



Gambar 4.82 Tugas 12 – Mengetahui Jenis Daun & Studi Daun oleh Nurhadi Mahfudz (Angkatan 2021).
 Sumber: Nurhadi Mahfudz, 2021.



DAUN IVY



BUNGA LILY



BUAH APEL

Gambar 4.83 Tugas 12 – Mengenal Jenis Daun & Studi Daun oleh Julia Putri (Angkatan 2021).

Sumber: Julia Putri, 2021.

Penerbit Gunadarma



PERIPOLOCA GRAECA

DRACAENA



ALOCASIA WENDLANDIANA

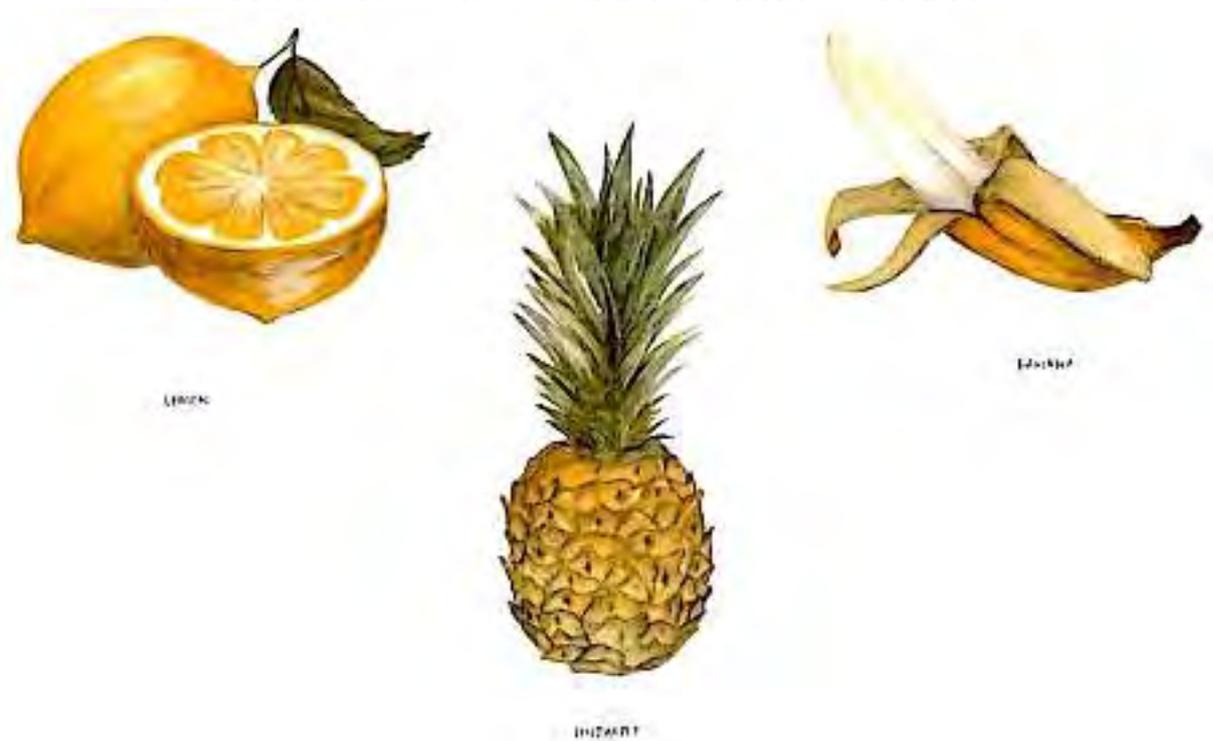
Gambar 4.84 Tugas 12 – Mengenal Jenis Daun & Studi Daun oleh Sabela Devita (Angkatan 2021).

Sumber: Sabela Devita, 2021.



Gambar 4.85 Tugas 12 – Mengenal Jenis Daun & Studi Daun oleh Tamim Mulyadi (Angkatan 2022).
 Sumber: Tamim Mulyadi, 2022.

Penerbit Gunadarma



Gambar 4.86 Tugas 12 – Mengenal Jenis Daun & Studi Daun oleh Aeda Mardhatilla (Angkatan 2022).
 Sumber: Aeda Mardhatilla, 2022.

TUGAS 13

RUANG INTERIOR + ORGANIK

Menggambar dengan menggunakan teknik perspektif 2 titik lenyap sebuah interior yang melibatkan tampilan flora atau tanaman dalam interior atau eksterior secara manual.



Gambar 4.87 Tugas 13 – *Still Life + Organik (Buah)* oleh Sahrul Daniel Syafana (Angkatan 2020).
Sumber: Sahrul Daniel Syafana, 2020.



Gambar 4.88 Tugas 13 – *Still Life + Organik (Buah)* oleh Hanifah Candraningtyas. (Angkatan 2020)
Sumber: Hanifah Candraningtyas, 2020.



Gambar 4.89 Tugas 13 – *Still Life + Organik (Buah)* oleh Sabela Devita Putri (Angkatan 2021).
Sumber: Sabela Devita Putri, 2021.



Gambar 4.90 Tugas 13 – *Still Life + Organik (Buah)* oleh Lintang Nur Cantika (Angkatan 2021).
Sumber: Lintang Nur Cantika, 2021.



Gambar 4.91 Tugas 13 – *Still Life + Organik (Buah)* oleh Vine Carolina (Angkatan 2021).
Sumber: Vine Carolina, 2021.

Penerbit Gunadarma



Gambar 4.92 Tugas 13 – *Still Life + Organik (Buah)* oleh Savana Naurizka (Angkatan 2021).
Sumber: Savana Naurizka, 2021.



Gambar 4.93 Tugas 13 – *Still Life + Organik (Buah)* oleh Aeda Mardhatilla (Angkatan 2022).
Sumber: Aeda Mardhatilla , 2022.

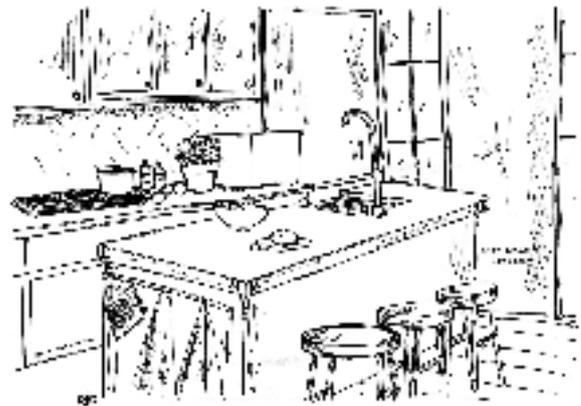
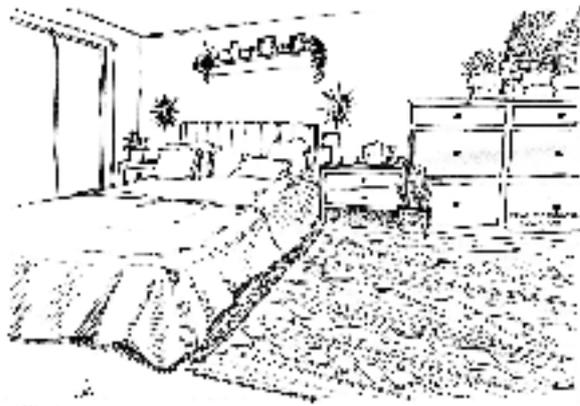
Penerbit Gunadarma



Gambar 4.94 Tugas 13 – *Still Life + Organik (Buah)* oleh Shofi Khulaidah (Angkatan 2022).
Sumber: Shofi Khulaidah, 2022.

TUGAS SKETSA
MINGGU 1 - *HOME DECOR*

Penerbit Gunadarma

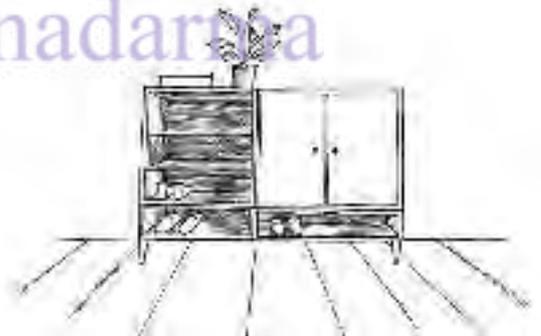


Gambar 4.95 Tugas Sketsa Minggu ke-1 oleh Aeda Mardhatilla (Angkatan 2022).

Sumber: Aeda Mardhatilla, 2022.

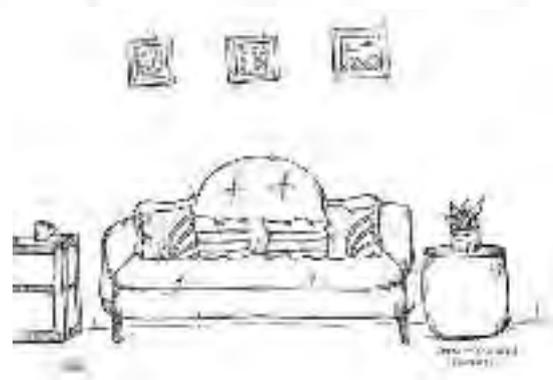
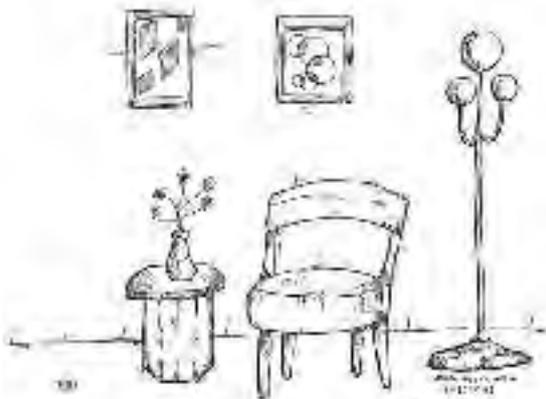


Penerbit Gunadarma



Gambar 4.96 Tugas Sketsa Minggu ke-1 oleh Fadillah Zahran (Angkatan 2022).

Sumber: Fadillah Zahran, 2022.

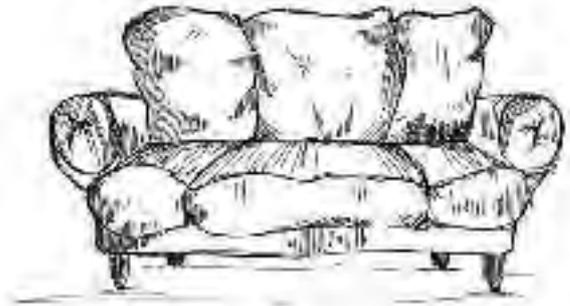


Gambar 4.97 Tugas Sketsa Minggu ke-1 oleh Adzra Aisyah (Angkatan 2022).

Sumber: Adzra Aisyah, 2022.

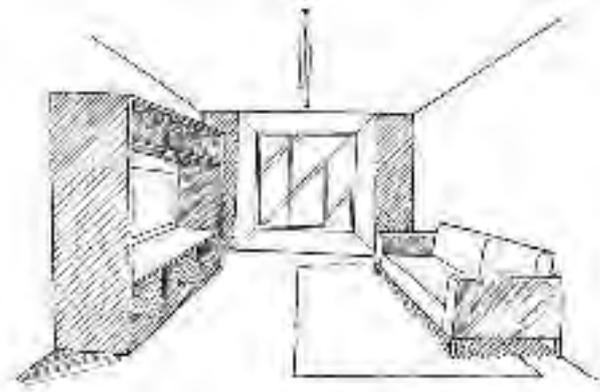
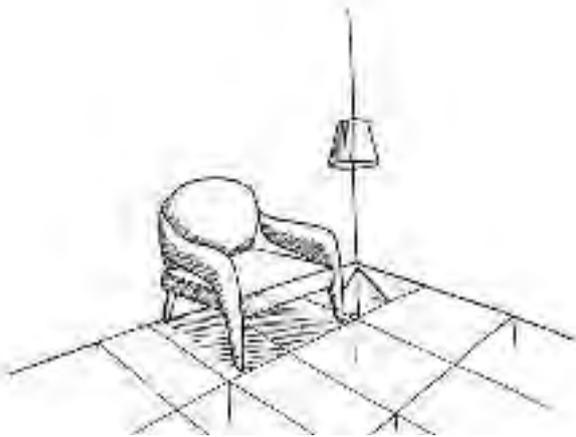
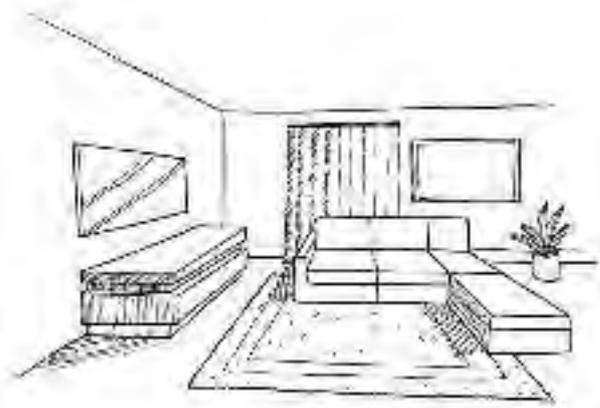
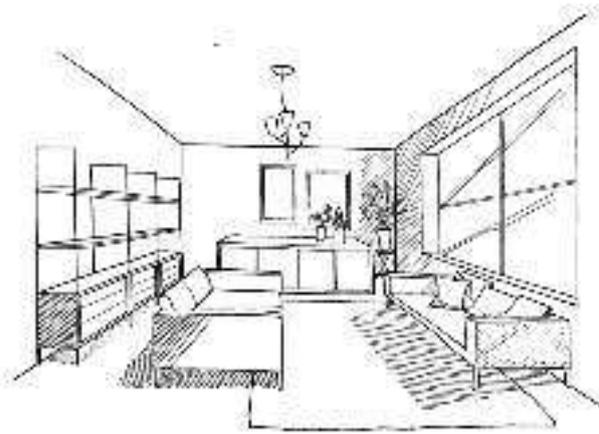
TUGAS SKETSA
MINGGU 2 - FURNITUR RUMAH TINGGAL

Penerbit Gunadarma



Gambar 4.98 Tugas Sketsa Minggu ke-2 oleh Aeda Mardhatilla (Angkatan 2022).

Sumber: Aeda Mardhatilla, 2022.

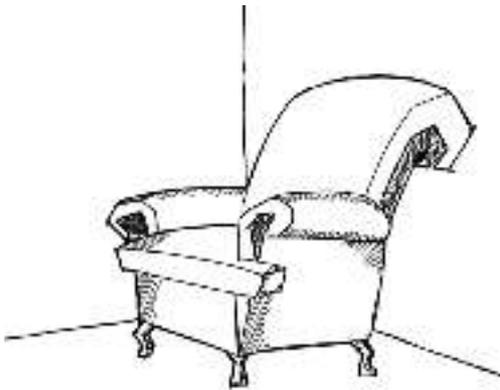
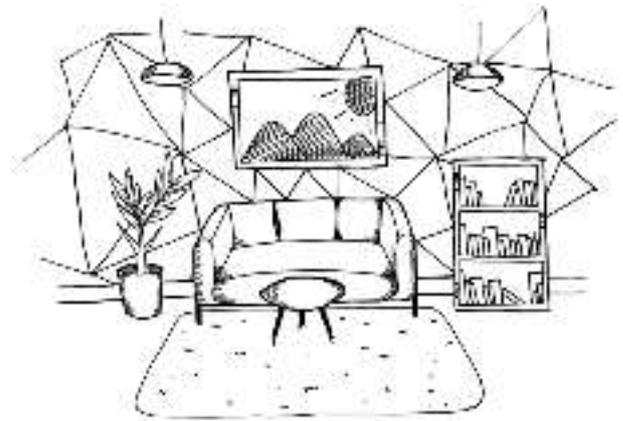
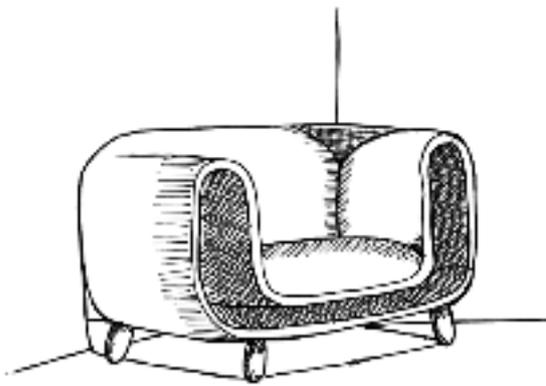


Penerbit Gunadarma

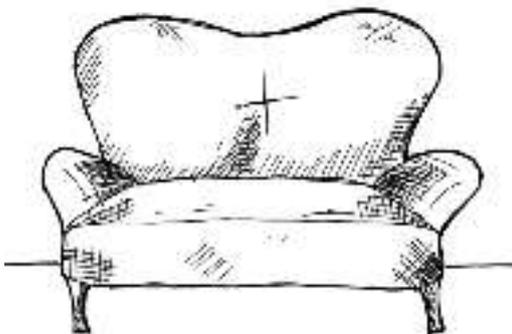
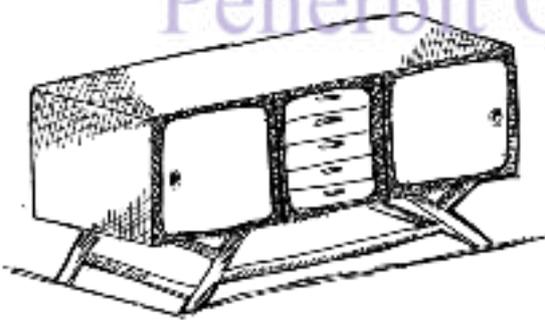


Gambar 4.99 Tugas Sketsa Minggu ke-2 oleh Fadillah Zahran (Angkatan 2022).

Sumber: Fadillah Zahran, 2022.



Penerbit Gunadarma



Gambar 4.100 Tugas Sketsa Minggu ke-2 oleh Tamim Mulyadi (Angkatan 2022).

Sumber: Tamim Mulyadi, 2022.

TUGAS SKETSA
MINGGU 3 - FURNITUR : KURSI

Penerbit Gunadarma



Gambar 4.101 Tugas Sketsa Minggu ke-3 oleh Aeda Mardhatilla (Angkatan 2022).

Sumber: Aeda Mardhatilla, 2022.



Gambar 4.102 Tugas Sketsa Minggu ke-3 oleh Fadillah Zahran (Angkatan 2022).

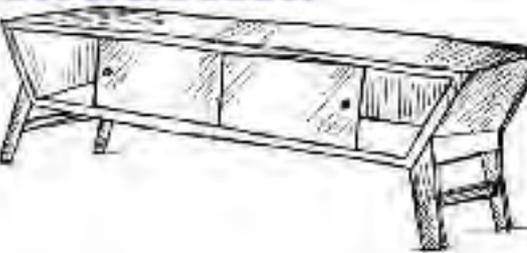
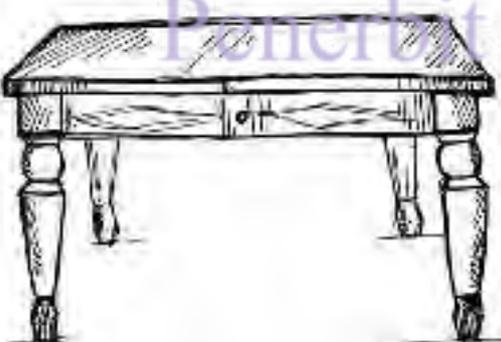
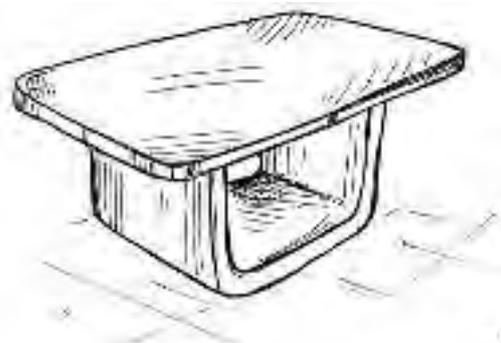
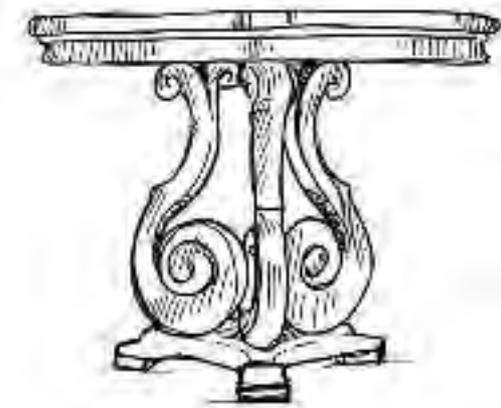
Sumber: Fadillah Zahran, 2022.



Gambar 4.103 Tugas Sketsa Minggu ke-3 oleh Tamim Mulyadi (Angkatan 2022).
Sumber: Tamim Mulyadi, 2022.

TUGAS SKETSA
MINGGU 4 - FURNITUR : MEJA

Penerbit Gunadarma



Penerbit Gunadarma

Gambar 4.104 Tugas Sketsa Minggu ke-4 oleh Aeda Mardhatilla (Angkatan 2022).

Sumber: Aeda Mardhatilla, 2022.



Gambar 4.105 Tugas Sketsa Minggu ke-4 oleh Fadillah Zahran (Angkatan 2022).

Sumber: Fadillah Zahran, 2022.

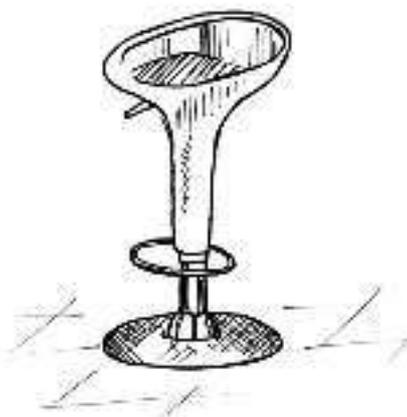
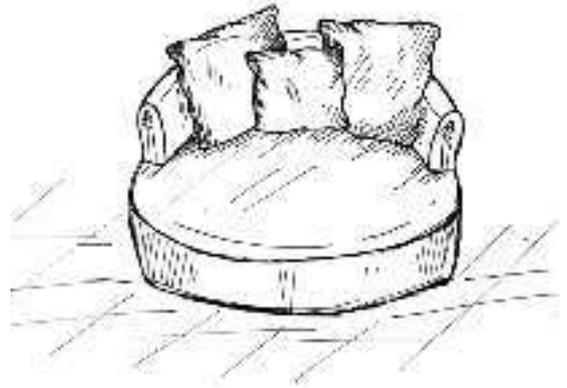
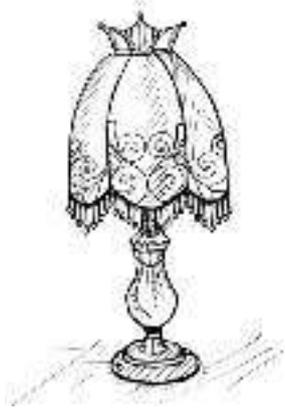


Gambar 4.106 Tugas Sketsa Minggu ke-4 oleh Adzra Aisyah (Angkatan 2022).

Sumber: Adzra Aisyah, 202.

TUGAS SKETSA
MINGGU 5 - FURNITUR STUDI SILINDER

Penerbit Gunadarma



Penerbit Gunadarma

Gambar 4.107 Tugas Sketsa Minggu ke-5 oleh Aeda Mardhatilla (Angkatan 2022).

Sumber: Aeda Mardhatilla, 2022.



Penerbit Gunadarma



Gambar 4.108 Tugas Sketsa Minggu ke-5 oleh Fadillah Zahran (Angkatan 2022).

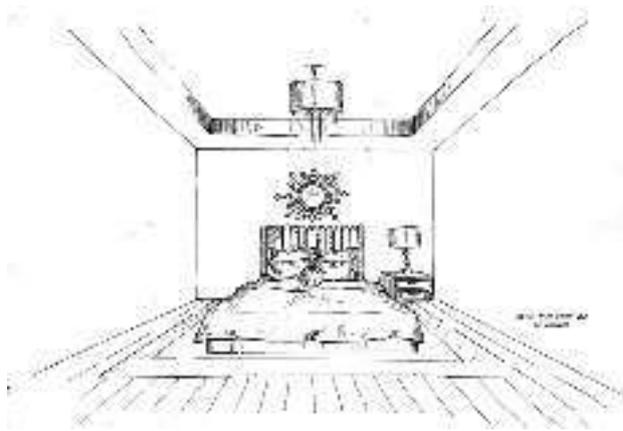
Sumber: Fadillah Zahran, 2022.



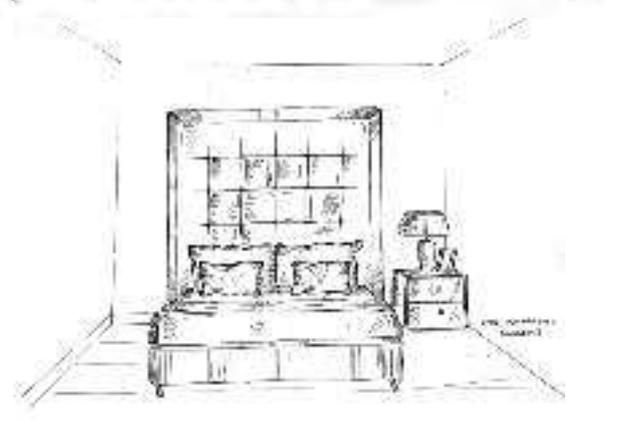
Gambar 4.109 Tugas Sketsa Minggu ke-5 oleh Tamim Mulyadi (Angkatan 2022).
Sumber: Tamim Mulyadi, 2022.

TUGAS SKETSA
MINGGU 6 - PERSPEKTIF 1 TITIK LENYAP

Penerbit Gunadarma

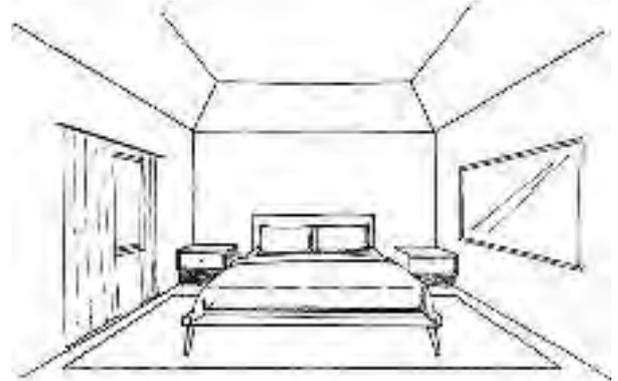


Penerbit Gunadarma

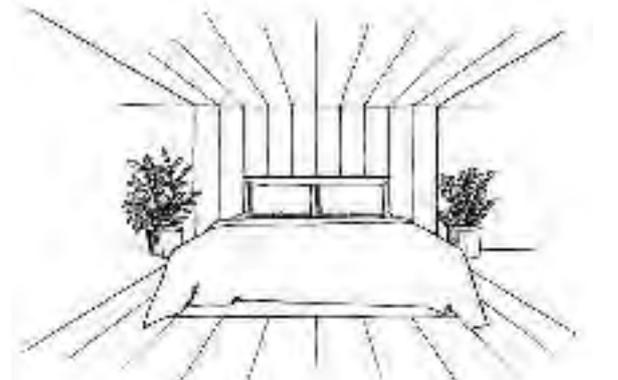


Gambar 4.110 Tugas Sketsa Minggu ke-6 oleh Aeda Mardhatilla (Angkatan 2022).

Sumber: Aeda Mardhatilla, 2022.



Penerbit Gunadarma



Gambar 4.111 Tugas Sketsa Minggu ke-6 oleh Fadillah Zahran (Angkatan 2022).

Sumber: Fadillah Zahran, 2022.

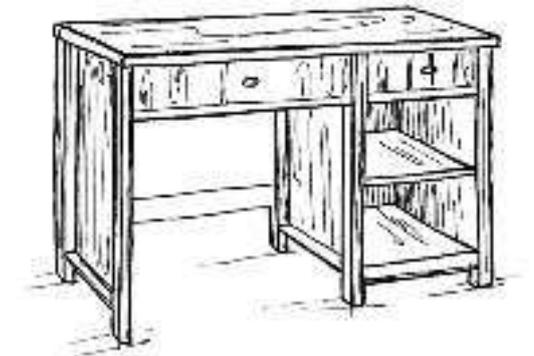
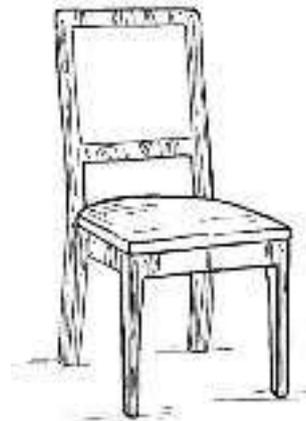
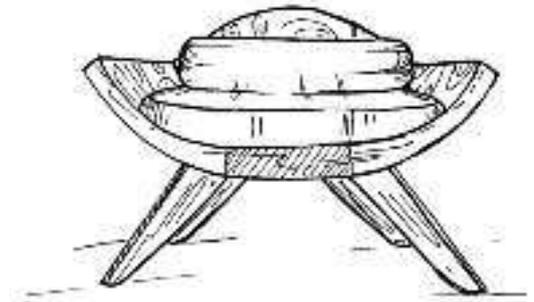


Gambar 4.112 Tugas Sketsa Minggu ke-6 oleh Arina Lulu (Angkatan 2022).

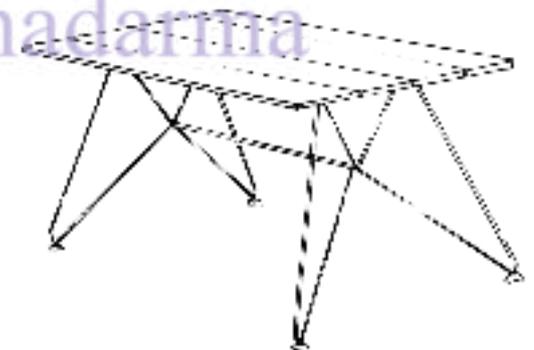
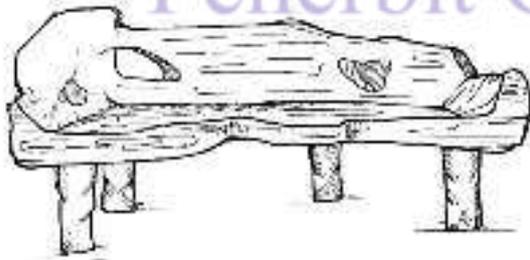
Sumber: Arina Lulu, 2022.

TUGAS SKETSA
MINGGU 7 - FURNITUR : KAYU

Penerbit Gunadarma



Penerbit Gunadarma



Gambar 4.113 Tugas Sketsa Minggu ke-7 oleh Aeda Mardhatilla (Angkatan 2022).

Sumber: Aeda Mardhatilla, 2022.



Gambar 4.114 Tugas Sketsa Minggu ke-7 oleh Fadillah Zahran (Angkatan 2022).

Sumber: Fadillah Zahran, 2022.



Gambar 4.115 Tugas Sketsa Minggu ke-7 oleh Tamim Mulyadi (Angkatan 2022).
Sumber: Tamim Mulyadi, 2022.

TUGAS SKETSA
MINGGU 8 - TANAMAN

Penerbit Gunadarma



Gambar 4.116 Tugas Sketsa Minggu ke-8 oleh Aeda Mardhatilla (Angkatan 2022).
Sumber: Aeda Mardhatilla, 2022.



Gambar 4.117 Tugas Sketsa Minggu ke-8 oleh Fadillah Zahran (Angkatan 2022).
Sumber: Fadillah Zahran, 2022.

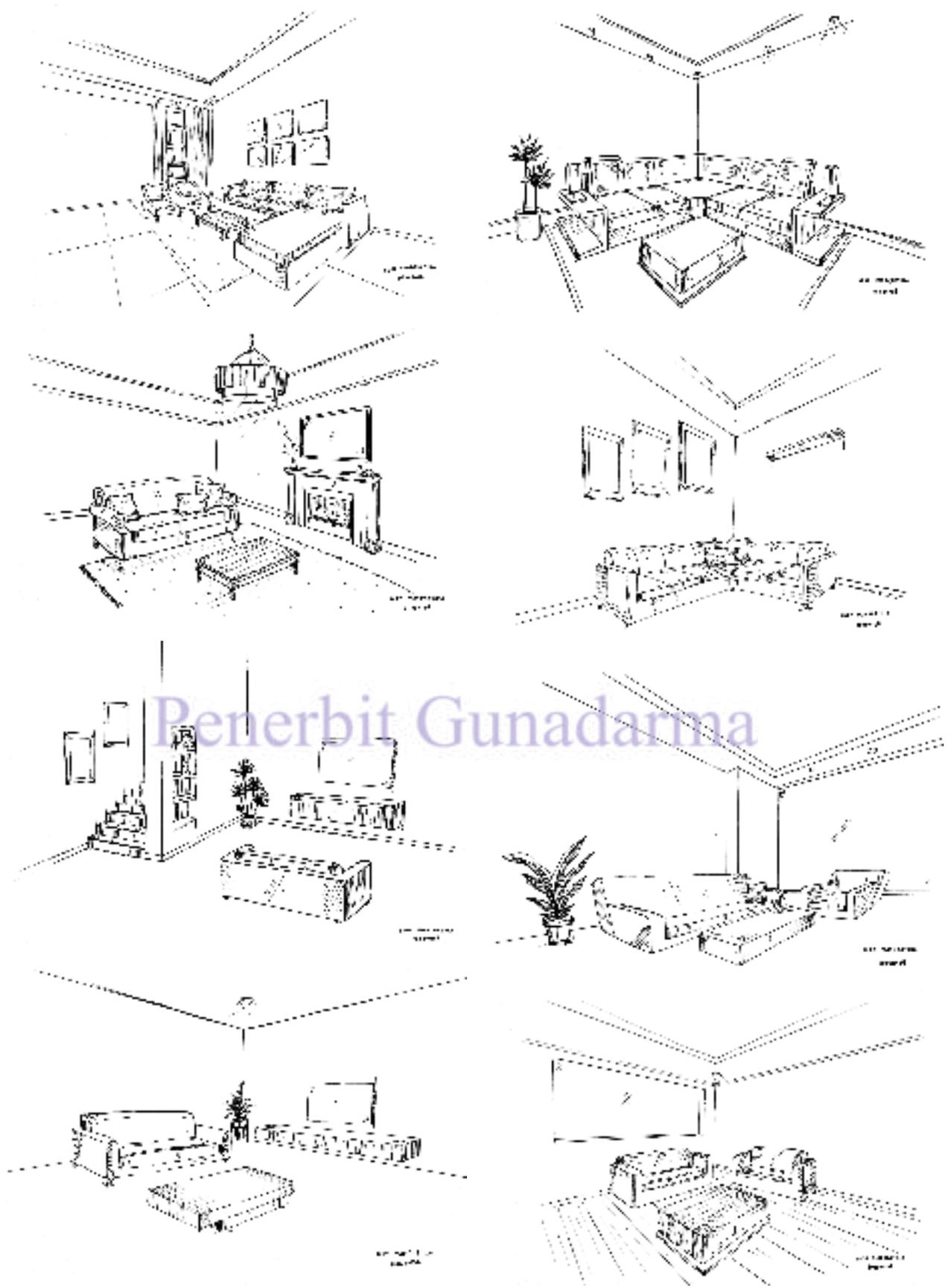


Gambar 4.118 Tugas Sketsa Minggu ke-8 oleh Tamim Mulyadi (Angkatan 2022).
Sumber: Tamim Mulyadi, 2022.

TUGAS SKETSA

MINGGU 9 - PERSPEKTIF 2 TITIK HILANG RUANG TAMU

Penerbit Gunadarma



Gambar 4.119 Tugas Sketsa Minggu ke-9 oleh Aeda Mardhatilla (Angkatan 2022).

Sumber: Aeda Mardhatilla, 2022.



Gambar 4.120 Tugas Sketsa Minggu ke-9 oleh Fadillah Zahran (Angkatan 2022).

Sumber: Fadillah Zahran, 2022.

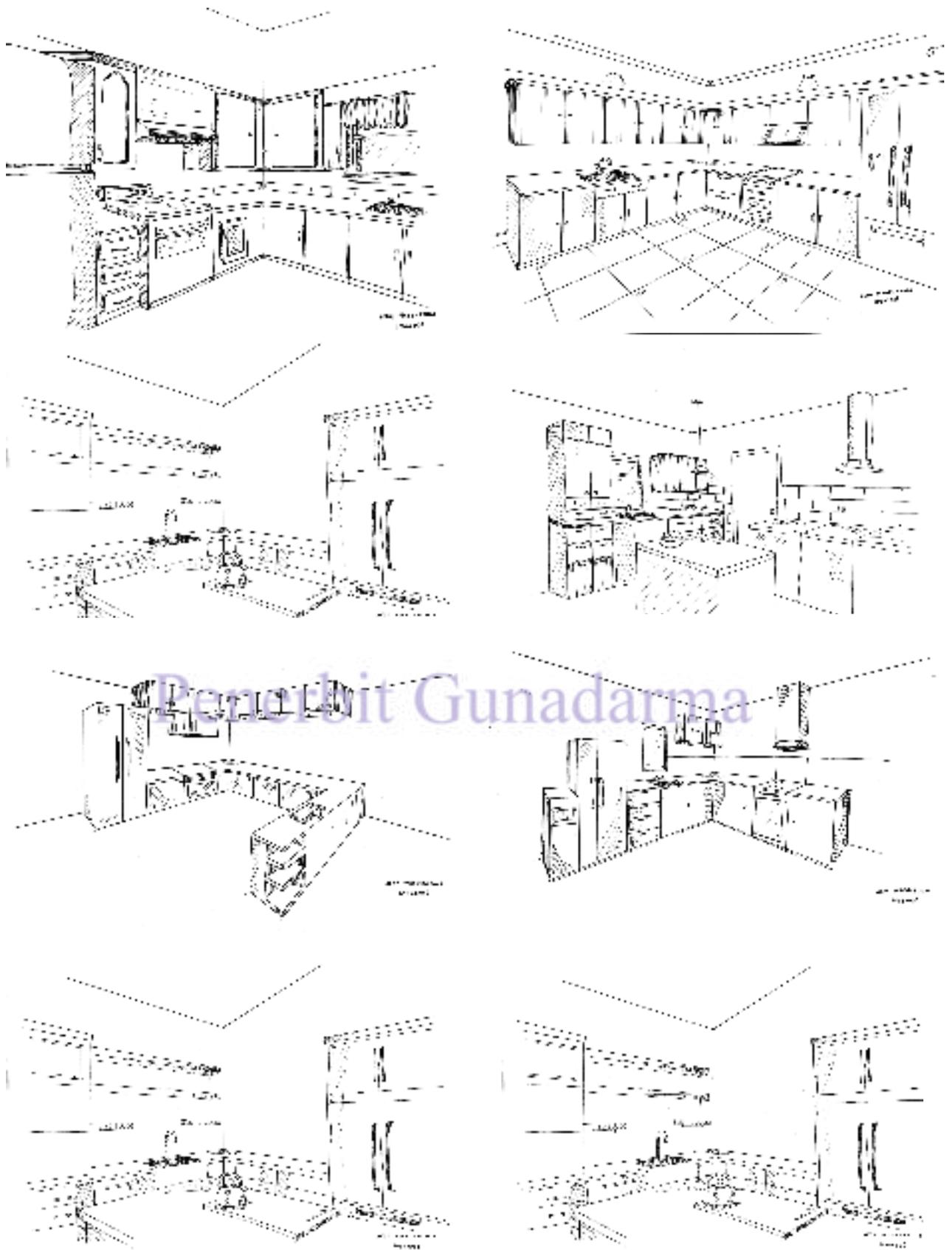


Gambar 4.121 Tugas Sketsa Minggu ke-9 oleh Shofi Khulaidah (Angkatan 2022).

Sumber: Shofi Khulaidah, 2022.

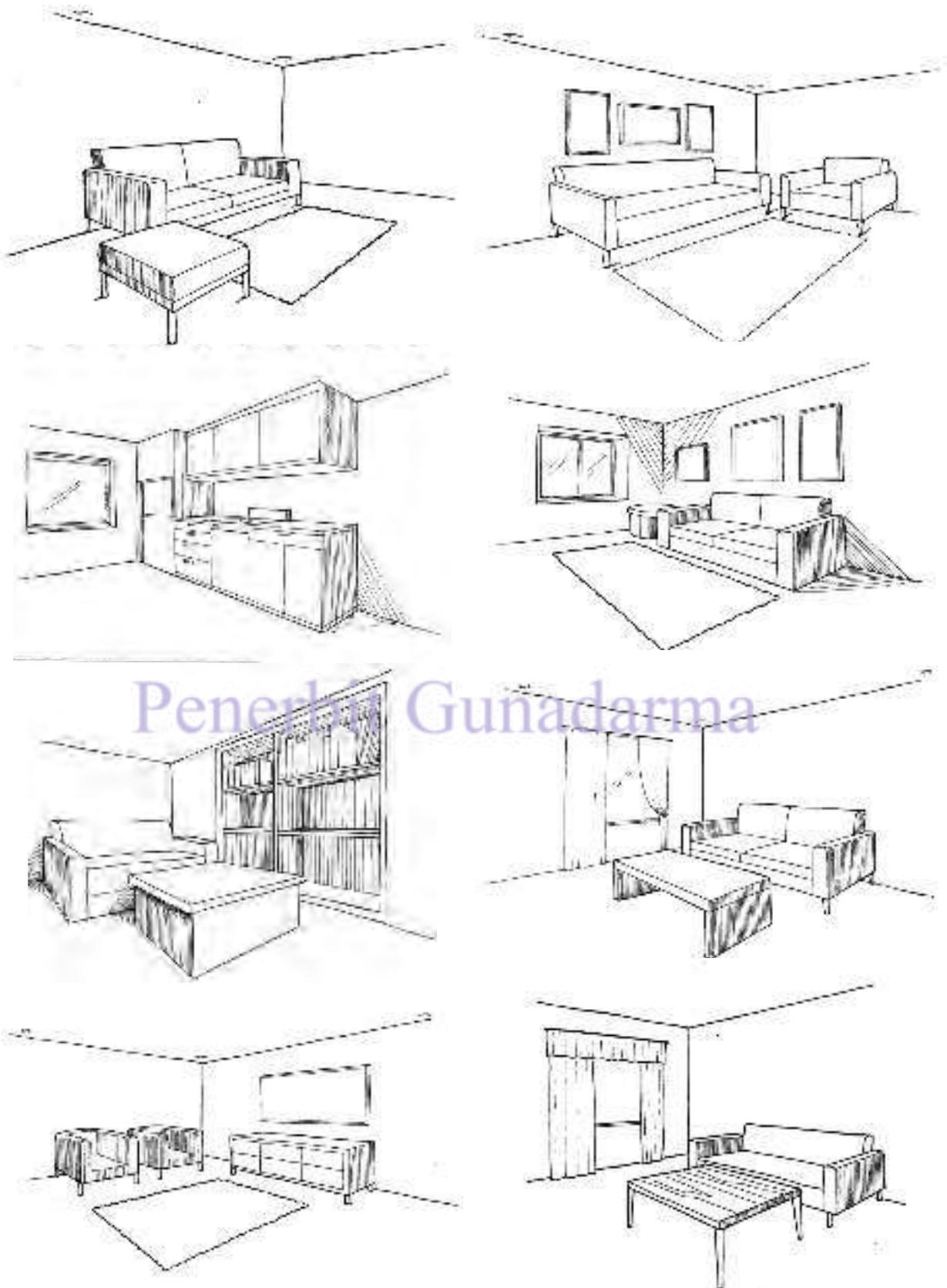
TUGAS SKETSA
MINGGU 10 - RUMAH TINGGAL

Penerbit Gunadarma



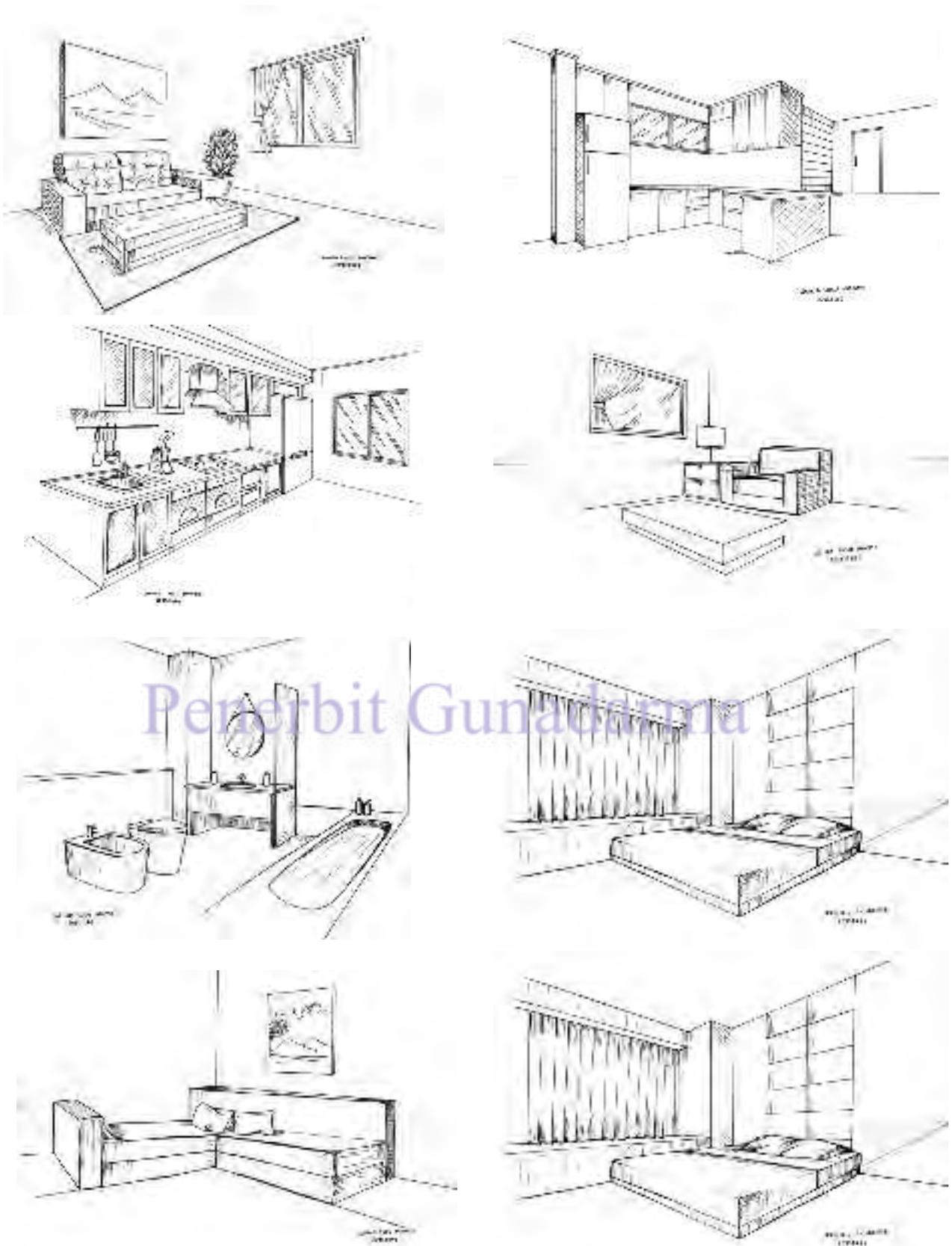
Gambar 4.122 Tugas Sketsa Minggu ke-10 oleh Aeda Mardhatilla (Angkatan 2022).

Sumber: Aeda Mardhatilla, 2022.



Gambar 4.123 Tugas Sketsa Minggu ke-10 oleh Fadillah Zahran (Angkatan 2022).

Sumber: Fadillah Zahran, 2022.



Gambar 4.124 Tugas Sketsa Minggu ke-10 oleh Arina Lulu (Angkatan 2022).

Sumber: Arina Lulu, 2022.

TUGAS SKETSA
MINGGU 11 - ELEMEN DEKORASI

Penerbit Gunadarma



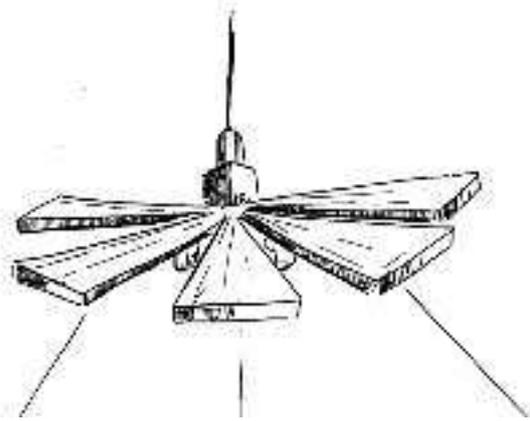
Gambar 4.125 Tugas Sketsa Minggu ke-11 oleh Aeda Mardhatilla (Angkatan 2022).

Sumber: Aeda Mardhatilla, 2022.

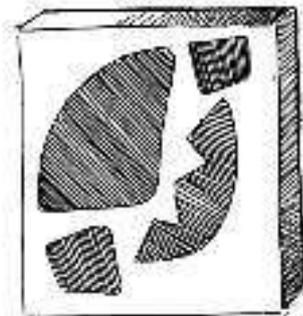
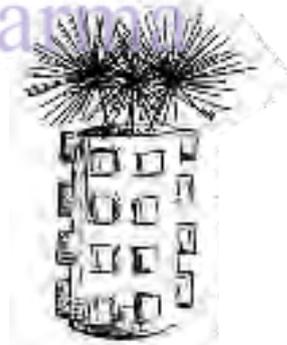


Gambar 4.126 Tugas Sketsa Minggu ke-11 oleh Fadillah Zahran (Angkatan 2022).

Sumber: Fadillah Zahran, 2022.



Penerbit Gunadarma



Gambar 4.127 Tugas Sketsa Minggu ke-11 oleh Adzra Aisyah (Angkatan 2022).

Sumber: Adzra Aisyah, 2022.

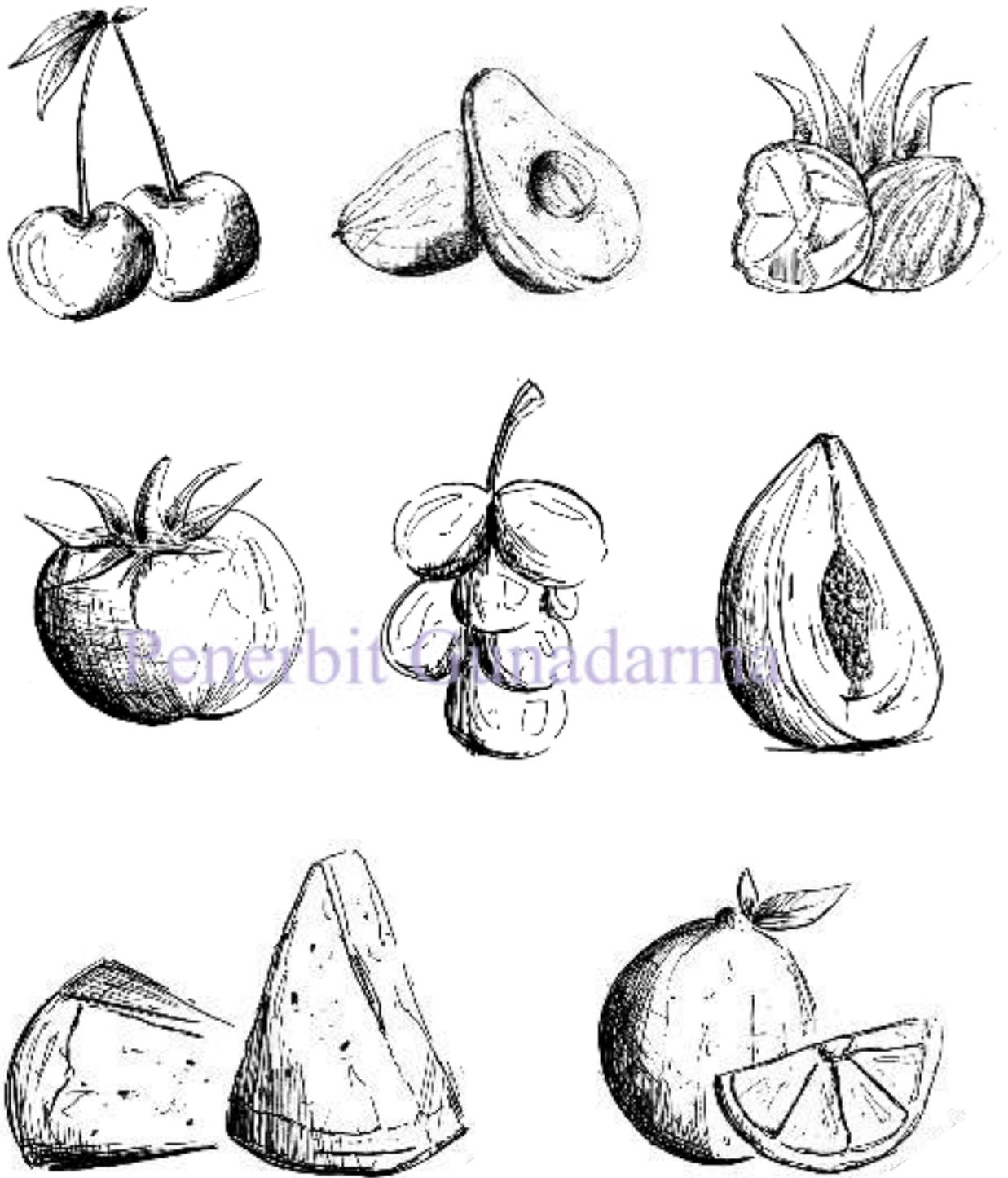
TUGAS SKETSA
MINGGU 12 - JENIS BUAH & TANAMAN

Penerbit Gunadarma



Gambar 4.128 Tugas Sketsa Minggu ke-12 oleh Aeda Mardhatilla (Angkatan 2022).

Sumber: Aeda Mardhatilla, 2022.



Gambar 4.129 Tugas Sketsa Minggu ke-12 oleh Adzra Aisyah (Angkatan 2022).

Sumber: Adzra Aisyah, 2022.

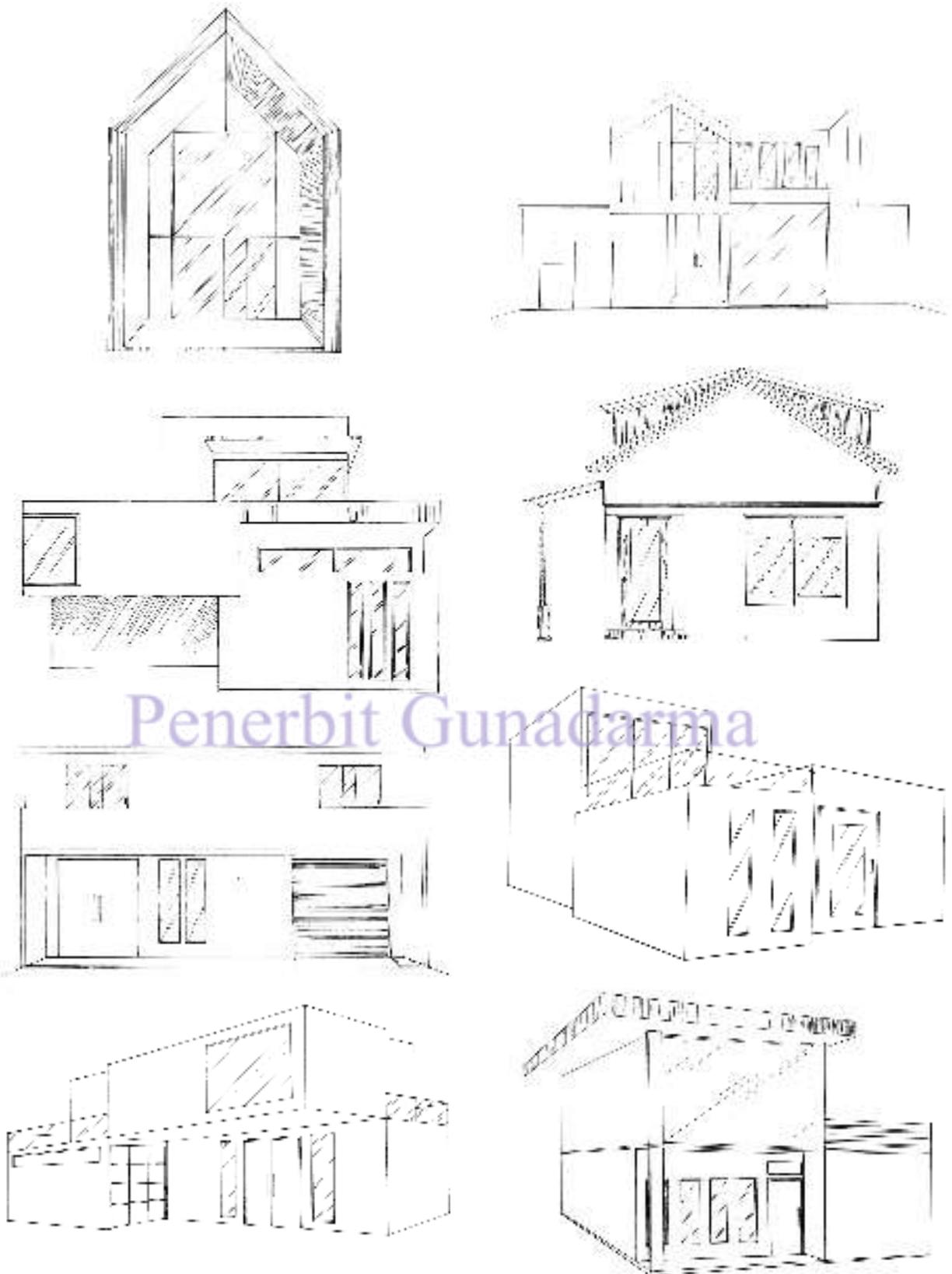


Gambar 4.130 Tugas Sketsa Minggu ke-12 oleh Arina Lulu (Angkatan 2022).

Sumber: Arina Lulu, 2022.

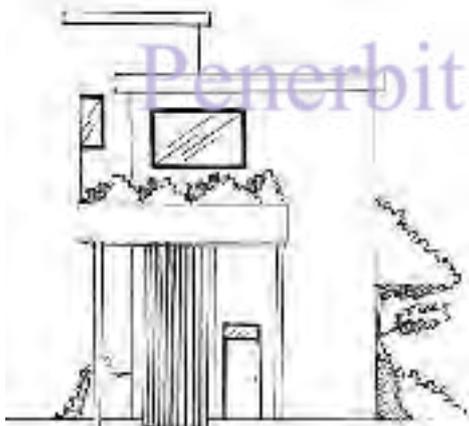
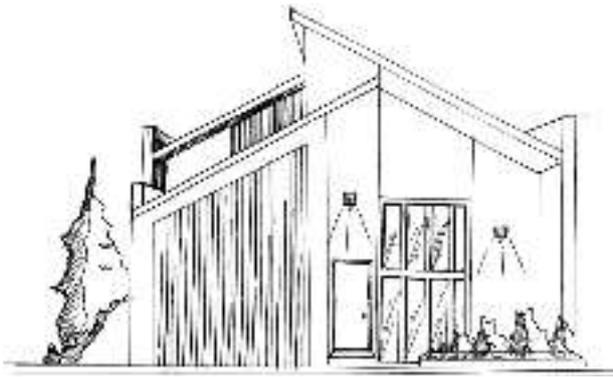
TUGAS SKETSA
MINGGU 13 - FASAD RUMAH TINGGAL

Penerbit Gunadarma



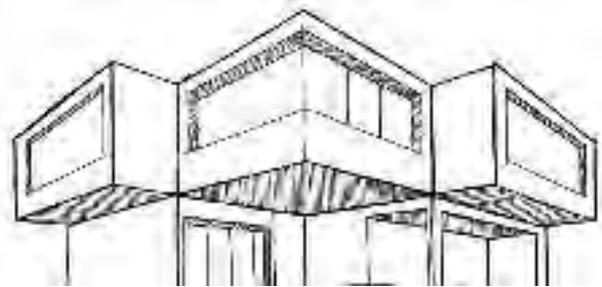
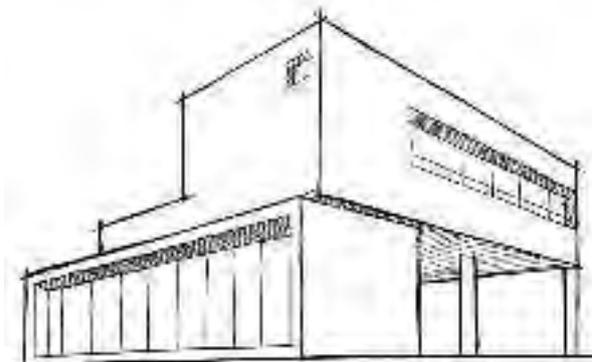
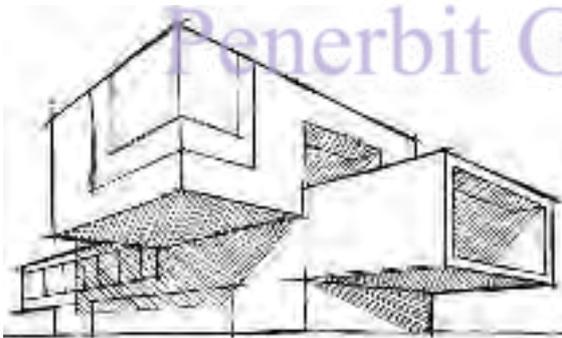
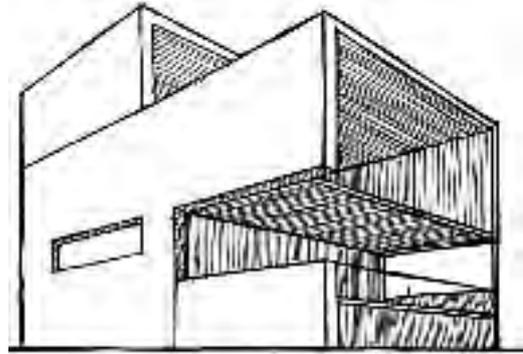
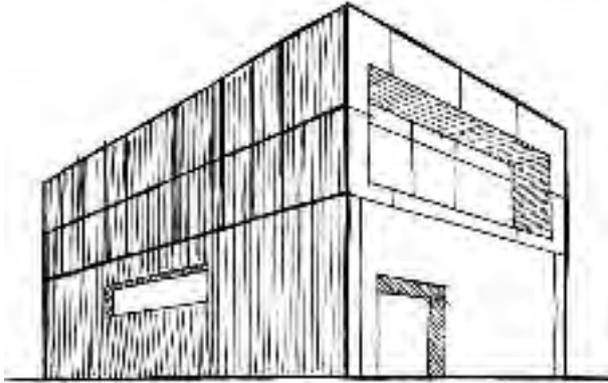
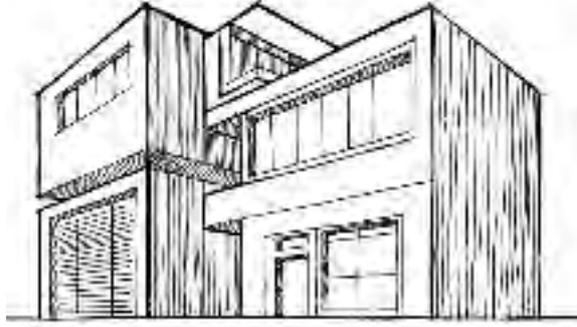
Gambar 4.131 Tugas Sketsa Minggu ke-13 oleh Aeda Mardhatilla (Angkatan 2022).

Sumber: Aeda Mardhatilla, 2022.



Gambar 4.132 Tugas Sketsa Minggu ke-13 oleh (Angkatan 2022).

Sumber: , 2022.



Gambar 4.133 Tugas Sketsa Minggu ke-13 oleh Tamim Mulyadi (Angkatan 2022).

Sumber: Tamim Mulyadi, 2022.

TUGAS SKETSA
MINGGU 14 - TA MAN RUMAH TINGGAL

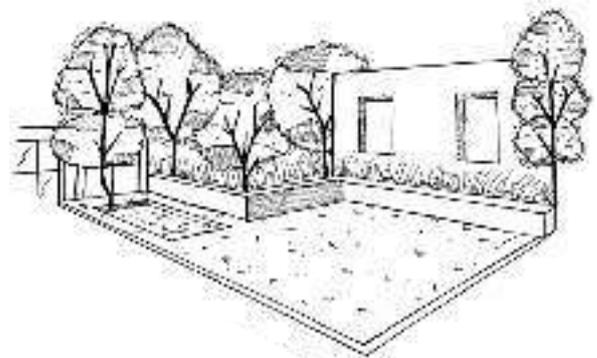
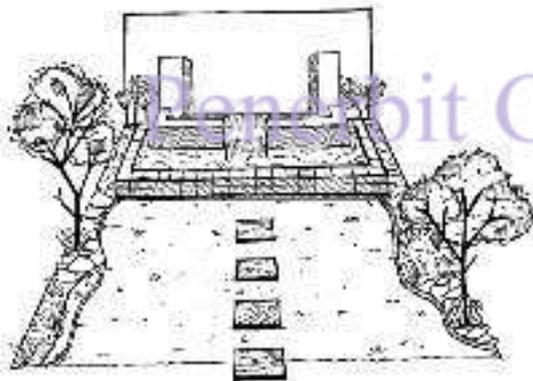
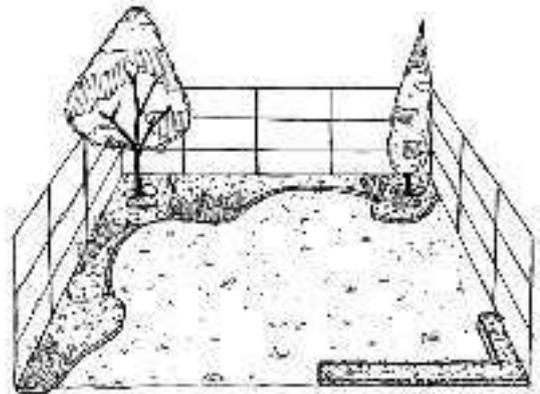
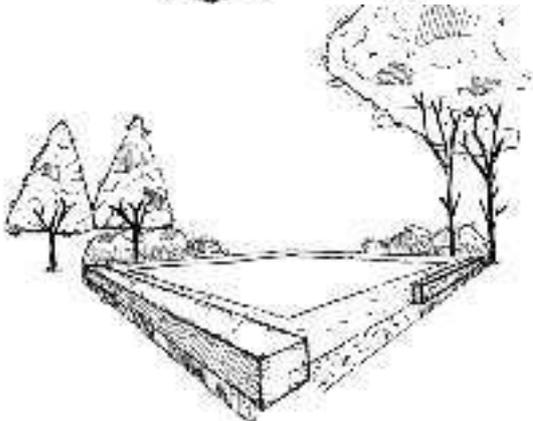
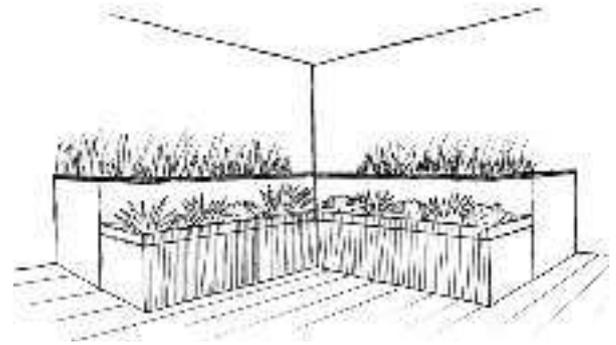
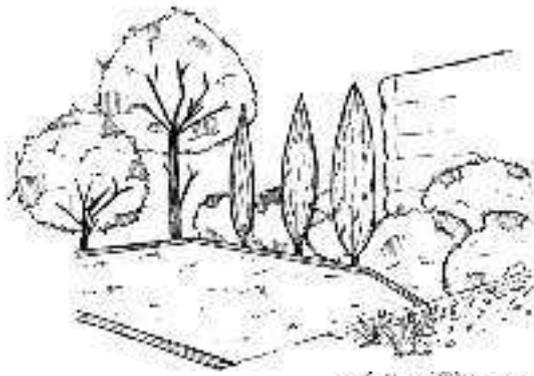
Penerbit Gunadarma



Penerbit Gunadarma

Gambar 4.134 Tugas Sketsa Minggu ke-14 oleh Aeda Mardhatilla (Angkatan 2022).

Sumber: Aeda Mardhatilla, 2022.



Gambar 4.135 Tugas Sketsa Minggu ke-14 oleh Tamim Mulyadi (Angkatan 2022).

Sumber: Tamim Mulyadi, 2022.



Gambar 4.136 Tugas Sketsa Minggu ke-14 oleh Shofi Khulaidah (Angkatan 2022).

Sumber: Shofi Khulaidah 2022.

BAB V
PENUTUP

Penerbit Gunadarma

RANGKUMAN AKHIR PEMBELAJARAN

Meninjau kembali terhadap uraian penjelasan yang disampaikan dalam buku ini, membuktikan bahwa kemampuan menggambar menjadi dasar untuk kebutuhan dalam merancang. Karena didalam merancang erat kaitannya dengan gambar yang diperlukan untuk merencanakan suatu bentuk, fungsi ataupun keseluruhan rancangan yang melibatkan semua prinsip-prinsip menggambar baik dalam komposisi garis, bidang, warna, tekstur, dimensi, gelap terang, skala, proporsi dan lain sebagainya agar dapat mengkomunikasikan ide dan gagasan secara optimal terhadap pihak lain sebagai pengguna sebuah rancangan. Sehingga diharapkan buku ini akan dapat menjawab kebutuhan peserta didik untuk mempelajari dan menguasai keterampilan menggambar dari objek sederhana, terstruktur, sampai dengan menggambar dengan kompleksitas yang lebih besar seperti halnya gambar perspektif interior dan arsitektur secara bertahap dengan hasil yang optimal.

REKOMENDASI UNTUK MAHASISWA

Dalam buku ini disajikan contoh-contoh hasil gambar oleh para ahli dibidangnya dan ditampilkan beragam hasil tugas terbaik dari peserta didik yang diharapkan akan menjadi semacam perbandingan agar dapat membuka cakrawala pikiran yang lebih luas lagi. Di dalam contoh-contoh gambar yang dihasilkan dari karya tugas mahasiswa juga disampaikan proses yang dilakukan untuk menyelesaikan sebuah gambar yang berupa sketsa gagasan sebagai awal dari penyelesaian gambar dengan mengadakan analisis-analisis awal seperti asal muasal titik lenyap, analisis bentuk, penerapan warna dan tekstur serta penentuan terang gelap dan bayangan.

EVALUASI

Dengan disampaikannya materi ajar yang diuraikan dalam buku ini, diharapkan peserta didik akan lebih memiliki pemahaman, pengertian dan wawasan yang lebih baik terhadap kepekaan dalam menganalisis bentuk-bentuk visual dalam keterkaitannya dengan spasial dalam ruangan. Termasuk didalamnya unsur-unsur yang berhubungan dengan komponen pembentuk ruang seperti halnya konstruksi dan struktur dinding, langit-langit atau *ceiling*, lantai, akses keluar masuk manusia, udara dan cahaya, unsur penerangan dalam ruang, furnitur baik yang lepas maupun permanen, material interior dan karakter tematik pembentuk suasana ruang dan lain sebagainya melalui studi sederhana dan kompleks dalam perkembangannya.

GLOSARIUM

- 3H (*Head, Heart dan Hand*) : *Heart* maksudnya pendidikan kejiwaan atau mental/pendidikan agama;
Head maksudnya pendidikan kecerdasan; dan
Hand maksudnya pendidikan keterampilan.
- Afektif : ialah segala sesuatu yang berkaitan dengan sikap, watak, perilaku, emosi, minat, serta nilai yang terdapat pada diri individu.
- Ambient* : kata sifat berkaitan dengan lingkungan terdekat dari sesuatu. "cairan disimpan di bawah suhu sekitar"
- Antropometri : sebuah studi yang berkaitan dengan pengukuran dimensi tubuh manusia. Bidang antropometri meliputi berbagai ukuran tubuh manusia seperti berat badan, posisi ketika berdiri, ketika merentangkan tangan, lingkar tubuh, panjang tungkai, dan sebagainya (Wignjosoebroto, 2008).
- Applied Art* : seni terapan adalah semua seni yang menerapkan desain dan dekorasi pada objek sehari-hari dan pada dasarnya praktis untuk membuatnya estetik. Istilah ini digunakan berbeda dengan seni rupa, yaitu seni yang menghasilkan objek tanpa penggunaan praktis, yang tujuannya hanya untuk menjadi cantik atau merangsang kecerdasan dalam beberapa cara.
- Artwork* : sesuatu yang diciptakan dengan imajinasi dan keterampilan dan itu indah atau yang mengungkapkan gagasan atau perasaan penting. Karya seni, seperti gambar dan foto, yang digunakan dalam buku, surat kabar, dan majalah.
- Axonometri* : proyeksi Axonometri adalah teknik proyeksi paralel untuk membuat gambar bergambar objek dengan memutar objek pada sumbu relatif.
Axonometri terbagi menjadi 3 macam, yaitu: Trimetri, Dimetri & Isometri.

- Bloom's Taxonomy* : sistem lasifikasi yang digunakan untuk mendefinisikan dan membedakan berbagai tingkat kognisi manusia – yaitu, berpikir, belajar, dan memahami. Pendidik biasanya menggunakan taksonomi Bloom untuk menginformasikan atau memandu pengembangan penilaian (tes dan evaluasi pembelajaran siswa lainnya), kurikulum (unit, pelajaran, proyek, dan kegiatan pembelajaran lainnya), dan metode pengajaran seperti strategi bertanya.
- Commercial Art* : seni komersial adalah seni layanan kreatif, mengacu pada seni yang dibuat untuk tujuan komersial, terutama periklanan. Seni komersial menggunakan berbagai platform (majalah, situs web, aplikasi, televisi, dll.) untuk pemirsa dengan tujuan mempromosikan penjualan dan minat produk, layanan, dan ide.
- Decorative Art* : seni dekoratif adalah seni atau kerajinan yang objeknya adalah desain dan pembuatan objek yang indah dan fungsional. Ini mencakup sebagian besar objek pembuatan seni untuk interior bangunan, dan desain interior, tetapi tidak biasanya arsitektur. Seni keramik, logam, mebel, perhiasan, fashion, berbagai bentuk seni tekstil dan barang pecah belah adalah pengelompokan utama.
- Dormitory* : penginapan jenis ini biasanya terdiri dari ruangan besar dengan banyak tempat tidur, bahkan bertingkat. Disebut juga sebagai asrama. Tamu akan berbagi fasilitas, baik kamar mandi, TV. Jika memesan kamar jenis dorm/barak dihitung berdasarkan jumlah orang bukan per kamar lagi. Dormitory ini sangat diminati oleh para backpackers karena biaya inap yang murah.
- Dwelling House* : sebuah rumah atau kadang-kadang bagian dari rumah yang ditempati sebagai tempat tinggal yang berbeda dari toko, kantor, atau bangunan lain dan yang secara hukum dapat mencakup bangunan yang terkait atau terhubung dalam batasan yang sama.

Ergonomi	: ilmu yang membicarakan desain untuk manusia. Secara sederhana, istilah ini dapat diartikan sebagai sebuah upaya menyesuaikan lingkungan kerja dengan kebutuhan pengguna atau manusianya.
Etimologis	: Suatu cabang ilmu linguistik yang mempelajari asal - usul suatu kata.
Gambar Kerja	: acuan yang disusun untuk mewujudkan sebuah ide menuju realisasi dalam bentuk fisik dan harus bisa dipahami oleh seluruh tenaga kerja yang berkaitan. Produk ini memuat berbagai informasi seputar bahan, warna, maupun dimensi yang perlu diketahui.
Industrial Art	: mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar dan menengah yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk bekerja dengan alat dan mesin.
Interior	: bagian dalam gedung (ruang dan sebagainya) atau tatanan perabot (hiasan dan sebagainya) di dalam ruang dalam gedung dan sebagainya.
Kognisi	: salah satu gejala jiwa dari suatu proses mental yang berkaitan dengan cara penyimpanan, penyampaian, dan pengolahan informasi pada manusia.
Kognitif	: semua aktivitas mental yang membuat suatu individu mampu menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu peristiwa, sehingga individu tersebut dapat mendapatkan sebuah pengetahuan setelahnya.

Komposisi	: tata susunan yang menyangkut keseimbangan, kesatuan, irama, dan keselarasan dalam suatu karya seni rupa. Gambar bentuk yang baik harus memperhatikan komposisi sehingga gambar yang dibuat dapat menghasilkan kesan yang seimbang, menyatu, berirama, dan selaras.
Komunikasi Visual	: komunikasi melalui penglihatan. Visual dalam bahasa Inggris artinya ketajaman mata, dapat dilihat, kasat mata, atau dapat disaksikan/dilihat dengan mata.
Kontur	: garis yang menghubungkan titik-titik yang mempunyai ketinggian yang sama dari suatu datum/bidang acuan tertentu.
Kriya	: salah satu cabang seni rupa yang menghasilkan benda kerajinan (<i>craft</i>) yang bernilai seni dan membutuhkan keahlian tangan (<i>craftsmanship</i>) yang tinggi untuk membuatnya. Kriya menghasilkan benda seni seperti: Ukiran hias dari kayu atau batu, Topeng, Berbagai hiasan meja, Anyaman, Guci, Mainan, Kain Songket.
<i>Machine Art</i>	: “Seni mesin” bukanlah gerakan atau genre, tetapi mencakup beragam cara seniman terlibat dengan sistem teknis.
Miskonsepsi	: suatu konsep yang tidak sesuai dengan pengertian ilmiah atau pengertian yang diterima para pakar dalam bidang itu, bentuk miskonsepsi dapat berupa konsep awal, kesalahan, hubungan yang tidak benar antara konsep-konsep, pandangan yang naif (Suparno, 2005)
Ornamental	: ornamental : or.na.men.tal bersifat sebagai hiasan atau lukisan: huruf-huruf besar mempunyai fungsi.
Proporsi	: hubungan antar bagian dari suatu benda atau hubungan antara suatu bagian dengan benda secara keseluruhan. Sederhananya, proporsi merupakan bagian (persentase) dari suatu kejadian khusus dari keseluruhan data.

- Psikomotorik : merupakan salah satu ranah yang menilai keterampilan (skill) atau kemampuan melakukan sesuatu setelah seseorang menerima pembelajaran pada bidang tertentu. Hasil belajar motorik akan terlihat ketika seseorang telah menerima pembelajaran dan telah dinilai secara kognitif.
- Regulating Line Structural : garis yang terlihat atau tersirat yang digunakan untuk menyusun dan membangun artefak, bangunan, lanskap, atau objek lainnya. Dalam arsitektur lansekap, garis pengatur telah digunakan sejak zaman kuno.
- Relation Spatial Shape : Relasi spasial menentukan bagaimana beberapa objek terletak di ruang dalam kaitannya dengan beberapa objek referensi. Ketika objek referensi jauh lebih besar daripada objek yang akan dicari, yang terakhir sering diwakili oleh sebuah titik. Objek referensi sering diwakili oleh kotak pembatas.
- Rendering : proses membangun sebuah gambar dari model dengan menggunakan aplikasi pada komputer. bahasa sederhananya adalah proses membuat gambar hasil akhir dari sebuah desain mentah yang masih terpisah, masih belum bersih, tidak menentu dan lain-lain.
- Sketsa On The Spot : proses membuat sketsa dengan melihat langsung objek maupun suasana yang ada di sekitar.
- Still Life : gambar dari objek benda mati yang disusun secara spesifik untuk menghasilkan efek visual yang baik. Umumnya objek dari still life adalah bunga, buah-buahan, sayur-sayuran, makanan dan minuman.
- Taksonomi : merupakan sebuah struktur hierarki yang mengidentifikasi keterampilan berpikir mulai dari jenjang yang rendah hingga jenjang yang tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Afektif – Mengenal Pengertian, Karakteristik, dan Jenis Penilaian, <https://ujione.id/afektif-mengenal-pengertian-karakteristik-dan-jenis-penilaian/#:~:text=Secara%20umum%20pengertian%20afektif%20adalah,yang%20terdapat%20pada%20diri%20individu, diakses 09 November 2022>.
- Afikrubik (2018), Pengertian Gambar Perspektif dan Contohnya (Lengkap), <https://afikrubik.com/gambar-perspektif/>, diakses 16 Desember 2022.
- Coretan Kanvas (2018), Cara Menggambar Perspektif 1 Titik Hilang, <https://garispotlot.wordpress.com/2018/04/29/cara-menggambar-perspektif-1-titik-hilang/>, diakses 16 Desember 2022.
- Collins Dictionaries (2022) Definition of 'ink pad', <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/ink-pad>, diakses 17 Desember 2022.
- Definisi Antropometri, https://antropometriindonesia.org/index.php/detail/sub/2/7/0/pengantar_antropometri; diakses 09 November 2022.
- Dewi Suci Rahmadhani (2022) Pengertian menggambar adalah, pahami unsur, komposisi, dan objeknya, <https://m.brilio.net/wow/pengertian-menggambar-adalah-pahami-unsur-komposisi-dan-objeknya-220919e/unsur-unsur-dalam-menggambar.html>, diakses 17 Desember 2022.
- DosenSosiologi.Com, Pengertian Psikomotorik, Aspek, dan Contohnya, <https://dosen sosiologi.com/pengertian-psikomotorik/>, diakses 09 November 2022.
- Eko Ramdi Fauzi (2019) Alat dan Bahan dalam Menggambar Model, <https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/repos/FileUpload/Seni%20Model/topik4.html>, diakses 16 Desember 2022.
- Eko Ramdi Fauzi, Menggambar Flora, Fauna, dan Alam Benda, <https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/repos/FileUpload/gambar%20flora,fauna,benda-Tiur/Komposisi.html>, diakses 09 November 2022.
- Etimologi, <https://artsandculture.google.com/entity/m03lzcn?hl=id>, diakses 09 November 2022.
- Franchis DK Ching. Drawing: A Creative Process. Wiley, 1st Edition (1991)
- Gamal Thabroni, Kognisi – Pengertian & Macamnya: Pengamatan, Tanggapan, dsb; <https://serupa.id/kognisi-pengertian-macamnya-pengamatan-tanggapan-dsb/>, diakses 09 November 2022.
- Gamal Thabroni, Seni Kriya: Pengertian, Sejarah, Fungsi & Pendapat Ahli, <https://serupa.id/seni-kriya-pengertian-sejarah-fungsi-pendapat-ahli/>, diakses 09 November 2022.
- Helen South, Apa itu Blending Stump atau Tortillon? <https://id.eferrit.com/apa-itu-blending-stump-atau-tortillon/>, diakses 16 Desember 2022.
- Ivo, D (1988), Sketching and Rendering Interior Design, New York, Whitney Library, The big book of drawing...,
- John Montague (2001). Dasar-dasar Gambar Perspektif; Sebuah Pendekatan Visual, Jakarta, Erlangga.
- Jose M. Parramon (1993) *The Big Book of Drawing: The History, Study, Materials, Techniques, Subjects, Theory, and Practice of Artistic Drawing*. ISBN 10: 0823004929 ISBN 13: 9780823004928.
- Kamus Istilah Properti, Interior, <https://www.pinhome.id/kamus-istilah-properti/interior/>, diakses 09 November 2022.

Komunikasi Visual: Pengertian, Prinsip, dan Contoh;
<https://www.komunikasipraktis.com/2018/09/komunikasi-visual-pengertian-prinsip-contoh.html>, diakses 09 November 2022.

Lee Hammond (2004) *Lee Hammond's Big Book of Drawing, North Light Book; First Edition*

Menggambar Still Life dalam Mata Kuliah Interior Drawing,
<https://interior.binus.ac.id/2021/02/23/menggambar-still-life-dalam-mata-kuliah-interior-drawing/>, diakses 09 November 2022.

Menggambar (2022) Wikipedia bahasa Indonesia: Ensiklopedia Bebas.
<https://id.wikipedia.org/wiki/Menggambar>.

Nisa Destiana; Ergonomi, Mengenal Pengertian dan Prinsip Ergonomi Kerja;
<https://majoo.id/solusi/detail/ergonomi>, diakses 09 November 2022.

Pengertian Miskonsepsi, <https://educhannel.id/blog/artikel/pengertian-miskonsepsi.html>, diakses [09 November 2022]

Pengertian Proporsi dan Perannya di dalam Seni Rupa,
<https://kumparan.com/berita-update/pengertian-proporsi-dan-perannya-di-dalam-seni-rupa-1w8NFaHiuzk/full>, diakses 09 November 2022.

Pengertian Render, Rendering Dan Contohnya,
<https://www.grafis-media.website/2017/05/pengertian-rendering-dan-contohnya.html>, diakses 09 November 2022.

Putut Wijaya, S.T.; Esensi Adalah; Pengertian, Contoh dan Faktor yang Mempengaruhi,
<https://www.ukulele.co.nz/esensi-adalah/>, diakses 09 November 2022.

Sachari, A. dan Sunarya, YY (2000). Wacana Transformasi Budaya. Bandung, Penerbit ITB.

Saddam Hussein, Garis Kontur: Pengertian, Fungsi dan Kegunaan, Jenis, Cara Membaca dan Cara membuatnya, <https://geospasialis.com/garis-kontur/>, diakses 09 November 2022.

Sandra Manchester (2021) FIVE REASONS: Why You Would Use Marker Paper,
<https://www.perfectpapercompany.co.uk/blogs/five-reasons/why-you-should-use-marker-paper>, diakses 17 Desember 2022.

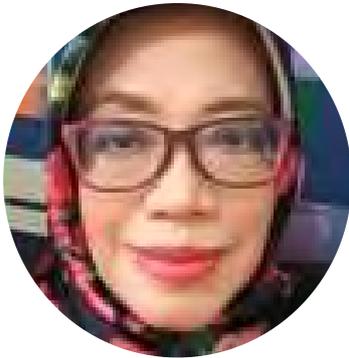
Sekilas tentang sketsa dan 'sketsa on the spot', <https://stkw-surabaya.ac.id/acara-seni-murni/sekilas-tentang-sketsa-dan-sketsa-on-the-spot/>, diakses 09 November 2022.

Sereliciouz, Kognitif – Pengertian, Fungsi, Teori Belajar, Perkembangan,
<https://www.quipper.com/id/blog/info-guru/kognitif/#:~:text=Kognitif%20adalah%20semua%20aktivitas%20mental,sekali%20dengan%20tingkat%20kecerdasan%20seseorang>, diakses 09 November 2022.

Starthmore (2016) What is the Difference Between Sketch and Drawing Paper?,
<https://www.starthmoreartist.com/blog-reader/what-is-the-difference-between-sketch-drawing-paper.html>, diakses 17 Desember 2022.

Starthmore (2016) What is the Difference Between Sketch and Drawing Paper?,
<https://www.starthmoreartist.com/blog-reader/what-is-the-difference-between-sketch-drawing-paper.html>, diakses 17 Desember 2022.

DATA PENULIS



Dra. Sri Riswanti HS, S.Sn., M.Sn.
Magelang, 22 Oktober 1961
s.riswanti22@gmail.com

Latar belakang pendidikan, beliau mengambil S1 di Fakultas Seni Rupa dan Desain pada Program Studi Desain Interior, Institut Seni Indonesia (ISI), Yogyakarta, lulus tahun 1986. Jenjang pendidikan S2 ditempuh di jurusan Seni Urban dan Industri Budaya, Institut Kesenian Jakarta (IKJ), lulus tahun 2011. Saat ini sedang menempuh Studi Doktor di Program Doktor Ilmu Psikologi, Program Pasca Sarjana, Universitas Gunadarma, Jakarta.

Karir dibidang kreatif dimulai pada tahun 1987-1995, sebagai *Supervisor Promotion & Advertising dan Visual Merchandising staff* di Perusahaan Swasta Nasional di Jakarta. Karir dibidang pendidikan dimulai semenjak tahun 1996, mengajar di Fakultas Seni Rupa Institut Kesenian Jakarta (IKJ) pada mata kuliah Teori Warna, Gambar Dasar, Psikologi Warna, Gambar Bentuk, Gambar Teknik, Dasar-dasar Desain Interior, Desain Dekoratif, Teknik Presentasi Manual, Ergonomi dan Antropometri, Membimbing Tugas Akhir pada Program Studi Seni Kriya.

Mengajar dan sebagai Ketua Program Studi di prodi Desain Interior di Sekolah Tinggi Desain Interstudi (STDI) Jakarta pada mata kuliah Gambar Bentuk, Teori

Warna, Konsep Kreatif, Etika Profesi, Kerja Praktek, Di Toko, Membimbing dan menguji Tugas Akhir Mahasiswa S1 Desain Interior, Perancangan Desain Interior, Ergonomi dan Antropometri.

Mengajar di STIKOM Interstudi Jakarta, pada mata kuliah menggambar bentuk pada Program Studi Desain Grafis.

Mengajar di Program Studi Arsitektur Interior, Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Indonesia (FTUI) sebagai fasilitator dalam mata kuliah PAI (Perancangan Arsitektur Interior), Teknik Komunikasi Arsitektur Interior (Tekomarsin), sebagai pembimbing dan penguji skripsi mahasiswa program S1 Program Studi Arsitektur Interior Universitas Indonesia.

Mengajar di Program Studi Arsitektur di Universitas Gunadarma pada mata kuliah *Soft Skill, Feng shui* arsitektur, Perancangan Arsitektur dalam ruang, Estetika Bentuk. Sebagai Ketua Program Studi Desain Interior pada Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Gunadarma. Mengajar pada mata kuliah Perancangan Desain Interior *working space*, Gambar Bentuk, Etika Profesi, Seni Instalasi, Estetika Desain, Etika Profesi, Desain Temporer, Kapita Selekt, Teknik Komunikasi Interior. Membimbing dan menguji Tugas Akhir mahasiswa S1 Desain Interior.

Memberikan *workshop*/pelatihan menggambar perspektif untuk Perguruan Tinggi sebagai bagian dari program kegiatan di HDII (Himpunan Desainer Interior Indonesia) DKI dan berbagai Perguruan Tinggi di Jakarta, Depok dan Tangerang serta kursus untuk masyarakat umum dalam wadah komunitas menggambar di Jakarta.

DATA PENULIS



Rio Setia Monata, S.Sn., M.Sn
Ambarawa, 20 Maret 1989
riosetiamonata20@gmail.com

Riwayat Pendidikan:

- S1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta – 2007
- S2 Program Penciptaan Desain Interior, Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta – 2013

Rio Setia Monata menempuh pendidikan Desain Interior di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Pada tahun 2012, beliau memulai usaha dalam bidang packaging (*italic*) yakni Mr. Pack. Dan pada tahun 2020, beliau mendirikan studio desain yang bergerak dalam bidang interior dan furnitur yang diberi nama Ningomah Studio. Saat ini, beliau juga aktif mengajar dalam Program Studi Desain Interior Universitas Gunadarma.

Experience, Artwork Project & Event Organizer.

- 2006 / *Graphic Design Semarang 8000_{xiii} Advertising.*
- 2010 / Set Interior Design for Solo Exhibition of OfOky Rey Montha Bukit, “EVORAH”, Evil Of Rabbit Head, Tujuh Bintang Art Space Yogyakarta.

Awards:

- 2008 / Juara 1 Lomba Mural *Gravity Campus Community* Yogyakarta, Penyelenggara Telkomsel, Universitas Gajah Mada.
- 2011 / *1st place in the Competition of Mural* Geliat Budaya Magelang Dalam Mural, Bakorwil in Magelang.
- / Juara 3 Kategori Barang Jadi Dan Aksesories dalam “Lomba Desain Kreatif Produk Kulit Indonesia 2011” Kementerian Koperasi Dan Usaha Kecil Menengah Republik Indonesia.
- 2016 / *The Best Category Display, Anniversary JCC #9*, IMI Yogyakarta 2016, Gabusan, Yogyakarta.
- 2018 / *The Most Unique Booth Design Casa Indonesia 2018 Award with Santai Furniture*, Pacific Place, Jakarta.

Solo Exhibition:

- 2011 / Solo Exhibition of Rio Setia Monata “my imaginarium”, Tembi Rumah Budaya Yogyakarta.
- / Solo Exhibition of Rio Setia Monata “my imaginarium”, Tembi Rumah Budaya Jakarta.

Group Exhibition:

- 2009 / Pameran Besar “EXPOSIGN”, Dies Perak 25 tahun ISI Yogyakarta, Jogja Expo Center Yogyakarta.
- 2011 / “ASEAN Women Cooperative and SME's Expo 2011”.JCC, Jakarta Convention Center Exhibition, Jakarta.
- 2016 / Casa 2016, with Santai Furniture, The Ritz Carlton, Pacific Place Jakarta.

PENGANTAR

GAMBAR BENTUK

DESAIN INTERIOR

Menggambar bentuk dalam lingkup desain merupakan hal mendasar yang dibutuhkan oleh peserta didik. Oleh karena itu, buku "Dasar Menggambar Bentuk 1 Desain Interior" dibuat dengan tujuan sebagai acuan pembelajaran untuk mata kuliah Gambar Bentuk 1 pada Program Studi Desain Interior di Universitas Gunadarma. Dibuat untuk menyesuaikan materi pembelajaran menggambar melalui langkah-langkah terstruktur agar dapat menunjang kemampuan mahasiswa/i dalam keterampilan menggambar secara bertahap. Pembelajaran mengenai menggambar tidak semata-mata berbicara mengenai hasil akhir dari proses menggambar, tetapi ditekankan kepada cara-cara dalam melalui proses tersebut secara bertahap, sehingga mampu menghasilkan hasil akhir yang diharapkan akan sesuai dengan capaian pembelajaran dalam perancangan desain interior. Buku ini menampilkan peralatan seperti apa yang dibutuhkan oleh peserta didik dan berbagai macam teknik dalam proses menggambar. Hasil karya peserta didik juga ditampilkan sebagai bukti hasil pembelajaran selama satu semester.



Penerbit Gunadarma