



Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan  
Republik Indonesia  
2013



# DESAIN MULTIMEDIA



**2**

*Untuk*  
**SMK/MAK Kelas XI**





**Penulis** : NANIK SRI RAHAYU  
**Editor Materi** :  
**Editor Bahasa** :  
**Ilustrasi Sampul** :  
**Desain & Ilustrasi Buku** : PPPPTK BOE Malang  
**Hak Cipta © 2013, Kementerian Pendidikan & Kebudayaan**

**MILIK NEGARA  
TIDAK DIPERDAGANGKAN**

Semua hak cipta dilindungi undang-undang.

Dilarang memperbanyak (merekproduksi), mendistribusikan, atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku teks dalam bentuk apapun atau dengan cara apapun, termasuk fotokopi, rekaman, atau melalui metode (media) elektronik atau mekanis lainnya, tanpa izin tertulis dari penerbit, kecuali dalam kasus lain, seperti diwujudkan dalam kutipan singkat atau tinjauan penulisan ilmiah dan penggunaan non-komersial tertentu lainnya diizinkan oleh perundangan hak cipta. Penggunaan untuk komersial harus mendapat izin tertulis dari Penerbit.

Hak publikasi dan penerbitan dari seluruh isi buku teks dipegang oleh Kementerian Pendidikan & Kebudayaan.

Untuk permohonan izin dapat ditujukan kepada Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, melalui alamat berikut ini:

Pusat Pengembangan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Bidang Otomotif dan Elektronika:

Jl. Teluk Mandar, Arjosari Tromol Pos 5, Malang 65102, Telp. (0341) 491239, (0341) 495849, Fax. (0341) 491342, Surel: [vedcmalang@vedcmalang.or.id](mailto:vedcmalang@vedcmalang.or.id), Laman: [www.vedcmalang.com](http://www.vedcmalang.com)



## **DISKLAIMER (*DISCLAIMER*)**

Penerbit tidak menjamin kebenaran dan keakuratan isi/informasi yang tertulis di dalam buku teks ini. Kebenaran dan keakuratan isi/informasi merupakan tanggung jawab dan wewenang dari penulis.

Penerbit tidak bertanggung jawab dan tidak melayani terhadap semua komentar apapun yang ada didalam buku teks ini. Setiap komentar yang tercantum untuk tujuan perbaikan isi adalah tanggung jawab dari masing-masing penulis.

Setiap kutipan yang ada di dalam buku teks akan dicantumkan sumbernya dan penerbit tidak bertanggung jawab terhadap isi dari kutipan tersebut. Kebenaran keakuratan isi kutipan tetap menjadi tanggung jawab dan hak diberikan pada penulis dan pemilik asli. Penulis bertanggung jawab penuh terhadap setiap perawatan (perbaikan) dalam menyusun informasi dan bahan dalam buku teks ini.

Penerbit tidak bertanggung jawab atas kerugian, kerusakan atau ketidaknyamanan yang disebabkan sebagai akibat dari ketidakjelasan, ketidaktepatan atau kesalahan didalam menyusun makna kalimat didalam buku teks ini.

Kewenangan Penerbit hanya sebatas memindahkan atau menerbitkan mempublikasi, mencetak, memegang dan memproses data sesuai dengan undang-undang yang berkaitan dengan perlindungan data.

Katalog Dalam Terbitan (KDT)

Teknik Komputer dan Jaringan Edisi Pertama 2013

Kementerian Pendidikan & Kebudayaan

Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik & Tenaga Kependidikan, th.  
2013: Jakarta



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas tersusunnya buku teks ini, dengan harapan dapat digunakan sebagai buku teks untuk siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Bidang Studi Multimedia.

Penerapan kurikulum 2013 mengacu pada paradigma belajar kurikulum abad 21 menyebabkan terjadinya perubahan, yakni dari pengajaran (*teaching*) menjadi BELAJAR (*learning*), dari pembelajaran yang berpusat kepada guru (*teachers-centered*) menjadi pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik (*student-centered*), dari pembelajaran pasif (*pasive learning*) ke cara belajar peserta didik aktif (*active learning-CBSA*) atau *Student Active Learning-SAL*.

Buku teks "Desain Multimedia" ini disusun berdasarkan tuntutan paradigma pengajaran dan pembelajaran kurikulum 2013 diselaraskan berdasarkan pendekatan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar kurikulum abad 21, yaitu pendekatan model pembelajaran berbasis peningkatan keterampilan proses sains.

Penyajian buku teks untuk Mata Pelajaran "Desain Multimedia" ini disusun dengan tujuan agar supaya peserta didik dapat melakukan proses pencarian pengetahuan berkenaan dengan materi pelajaran melalui berbagai aktivitas proses sains sebagaimana dilakukan oleh para ilmuwan dalam melakukan eksperimen ilmiah (penerapan *scientific*), dengan demikian peserta didik diarahkan untuk menemukan sendiri berbagai fakta, membangun konsep, dan nilai-nilai baru secara mandiri.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, dan Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan menyampaikan terima kasih, sekaligus saran kritik demi kesempurnaan buku teks ini dan penghargaan kepada semua pihak yang telah berperan serta dalam membantu terselesaikannya buku teks siswa untuk Mata Pelajaran "Desain Multimedia" kelas XI /Semester 1 Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Jakarta, 12 Desember 2013

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan

Prof. Dr. Mohammad Nuh, DEA



## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN FRANCIS.....	ii
DISKLAIMER ( <i>DISCLAIMER</i> ) .....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
PETA KEDUDUKAN BAHAN AJAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Diskripsi .....	1
B. Prasyarat. ....	2
C. Petunjuk Penggunaan. ....	3
D. Tujuan Akhir.....	3
E. Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar .....	4
F. Cek Kemampuan Awal .....	5
BAB II PEMBELAJARAN .....	6
A. Diskripsi.....	6
B. Kegiatan Belajar .....	6
1. Kegiatan Belajar 1 : Gambar Bentuk .....	7
a. Tujuan Pembelajaran. ....	7
b. Uraian materi. ....	7
g. Lembar Kerja Peserta Didik. ....	14
2. Kegiatan belajar 2: Gambar Bentuk : Teknik Linear.....	15
a. Tujuan Pembelajaran. ....	15
d. Tugas .....	15
g. Lembar Kerja Peserta Didik. ....	16
3. Kegiatan belajar 3 : Gambar Bentuk : Teknik Blok.....	17
a. Tujuan Pembelajaran. ....	17
d. Tugas .....	17
g. Lembar Kerja Peserta Didik.....	18



4.	Kegiatan belajar 4 : Gambar Bentuk : Teknik Arsir .....	19
a.	Tujuan Pembelajaran .....	19
d.	Tugas .....	19
g.	Lembar Kerja Peserta Didik .....	20
5.	Kegiatan belajar 5 : Gambar Bentuk : Teknik Dusel .....	21
a.	Tujuan Pembelajaran .....	21
d.	Tugas .....	21
g.	Lembar Kerja Peserta Didik .....	22
6.	Kegiatan belajar 6 : Gambar Bentuk : Teknik Pointilis .....	23
a.	Tujuan Pembelajaran .....	23
d.	Tugas .....	23
7.	Kegiatan belajar 7 : Gambar Bentuk : Teknik Aquarel .....	25
a.	Tujuan Pembelajaran .....	25
d.	Tugas .....	25
g.	Lembar Kerja Peserta Didik .....	26
8.	Kegiatan belajar 8 : Gambar Perspektif Satu Titik Hilang .....	27
a.	Tujuan Pembelajaran .....	27
b.	Uraian Materi .....	27
g.	Lembar Kerja Peserta Didik .....	35
9.	Kegiatan belajar 9 : Gambar Perspektif Dua Titik Hilang .....	36
a.	Tujuan Pembelajaran .....	36
b.	Uraian Materi .....	36
g.	Lembar Kerja Peserta Didik .....	40
10.	Kegiatan belajar 10 : Gambar Perspektif Tiga Titik hilang .....	41
a.	Tujuan Pembelajaran .....	41
b.	Uraian Materi .....	41
g.	Lembar Kerja Peserta Didik .....	44
11.	Kegiatan belajar 11 : Warna .....	45
a.	Tujuan Pembelajaran .....	45
b.	Uraian Materi .....	45
g.	Lembar Kerja Peserta Didik .....	52



12.	Kegiatan belajar 12 : Klasifikasi Warna .....	53
a.	Tujuan Pembelajaran .....	53
b.	Uraian Materi .....	53
13.	Kegiatan belajar 13 : Komposisi Warna : Hue .....	59
a.	Tujuan Pembelajaran .....	59
b.	Uraian Materi .....	59
g.	Lembar Kerja Peserta Didik.....	67
14.	Kegiatan belajar 14 : Komposisi Warna : Value dan Chroma.....	69
a.	Tujuan Pembelajaran .....	69
b.	Uraian Materi .....	69
g.	Lembar Kerja Peserta Didik.....	74
15.	Kegiatan belajar 15 : Elemen Desain.....	75
a.	Tujuan Pembelajaran .....	75
b.	Uraian Materi .....	75
g.	Lembar Kerja Peserta Didik.....	82
16.	Kegiatan belajar 16 : Prinsip Desain.....	83
a.	Tujuan Pembelajaran .....	83
b.	Uraian Materi .....	83
g.	Lembar Kerja Peserta Didik.....	100
17.	Kegiatan belajar 17 : Layout.....	101
a.	Tujuan Pembelajaran .....	101
g.	Lembar Kerja Peserta Didik.....	101
18.	Kegiatan belajar 18 : Pra Produksi Multimedia.....	102
a.	Tujuan Pembelajaran .....	102
g.	Lembar Kerja Peserta Didik.....	103



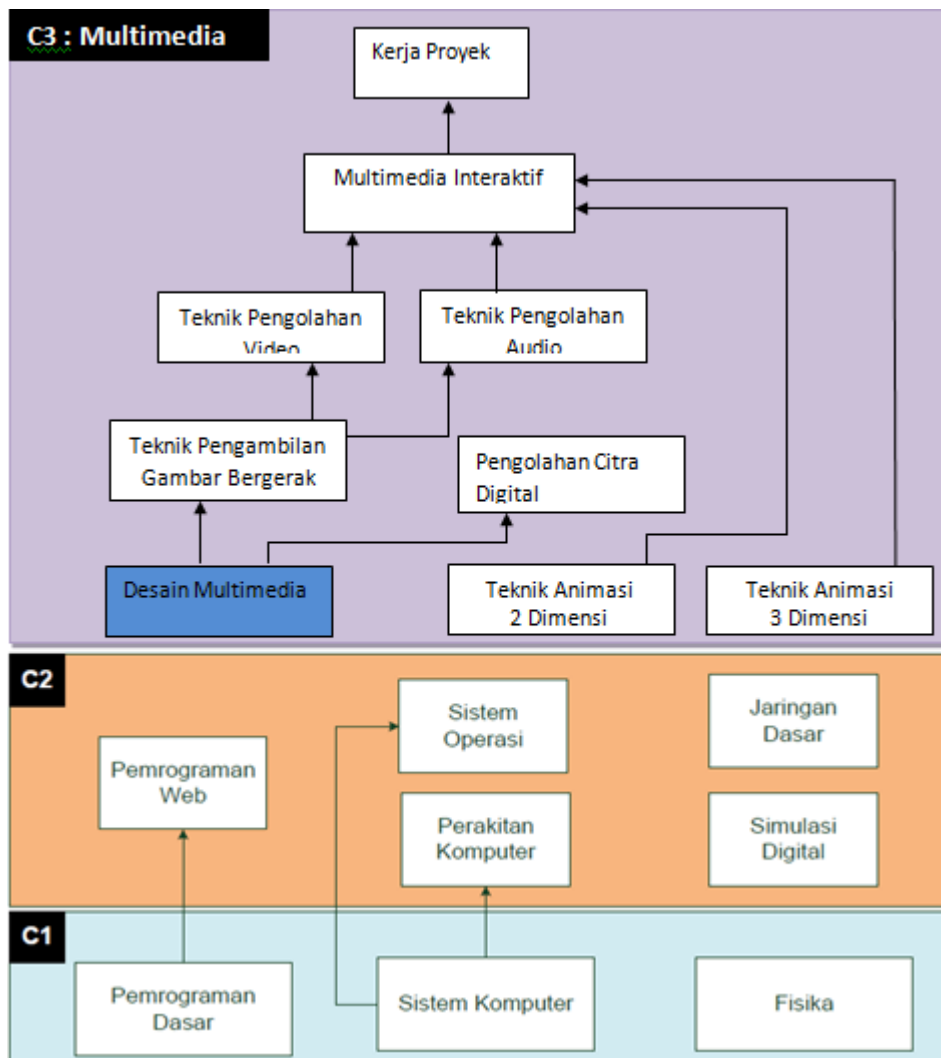


## GLOSARIUM



## PETA KEDUDUKAN BAHAN AJAR

Peta kedudukan bahan ajar merupakan suatu diagram yang menjelaskan struktur mata pelajaran dan keterkaitan antar mata pelajaran dalam satu kelompok bidang studi keahlian. Gambar 1 menjelaskan peta kedudukan bahan ajar untuk program studi keahlian Multimedia. Kelompok C1 merupakan kelompok mata pelajaran wajib dasar bidang studi keahlian. C2 merupakan kelompok mata pelajaran wajib dasar program keahlian dan C3 merupakan kelompok mata pelajaran wajib paket keahlian.



Gambar 1. Peta Kedudukan Bahan Ajar Kelompok C3 Mata Pelajaran Desain Multimedia



Sementara itu peta konsep mata pelajaran menjelaskan struktur urutan kegiatan belajar dan topik materi pelajaran. Gambar 2 dibawah ini menjelaskan peta konsep mata pelajaran sistem Desain Multimedia untuk kelas XI semester 1.



Gambar 2. Peta Konsep Mata Pelajaran Desain Multimedia Semester 2 Kelas X



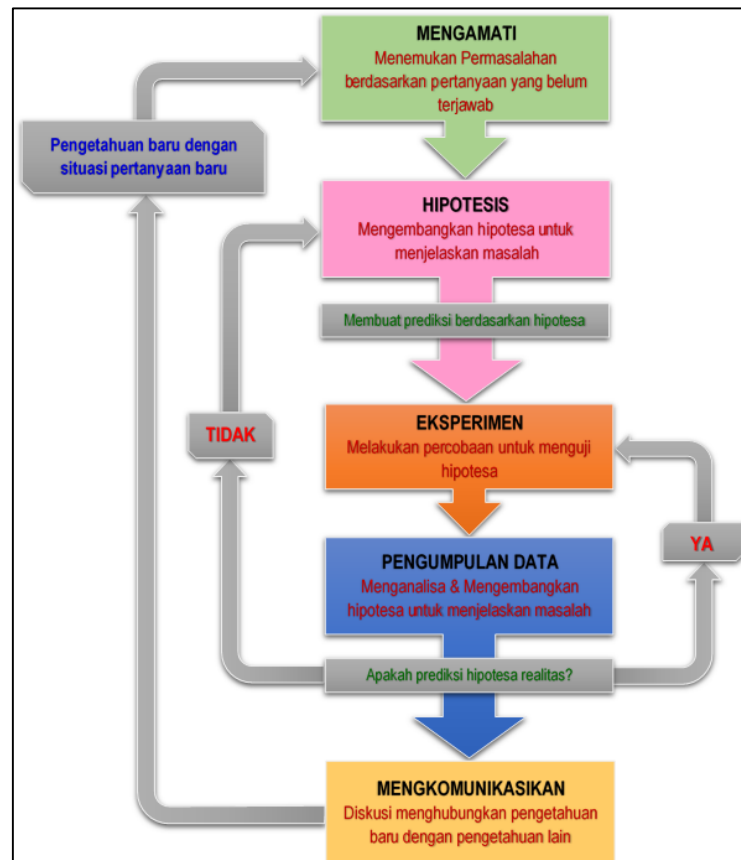
## BAB I PENDAHULUAN

### A. Deskripsi.

Desain Multimedia adalah salah satu mata pelajaran paket Multimedia (MM) pada program keahlian Teknik Komputer dan Informatika (TKI). Berdasarkan struktur kurikulum mata pelajaran desain multimedia disampaikan di kelas XI semester satu dan semester dua, masing-masing 2 jam pelajaran.

Multimedia merupakan penggabungan teks, gambar, suara, video dan animasi untuk menyampaikan maksud tertentu. Dengan multimedia, penyampaian sebuah produk menjadi lebih menarik, apalagi jika dilengkapi dengan unsure interaktivitas didalamnya. Sebuah produk multimedia yang baik, pasti diawali dengan desain yang baik pula.

Pembelajaran desain multimedia ini menggunakan metode *pendekatan ilmiah*. Dalam pendekatan ini praktikum atau eksperimen berbasis sains merupakan bidang pendekatan ilmiah dengan tujuan dan aturan khusus, dimana tujuan utamanya adalah untuk memberikan bekal ketrampilan yang kuat dengan disertai landasan teori yang realistis mengenai fenomena yang akan kita amati. Ketika suatu permasalahan yang hendak diamati memunculkan pertanyaan-pertanyaan yang tidak dapat terjawab, maka metode eksperimen ilmiah hendaknya dapat memberikan jawaban melalui proses yang logis. Proses-proses dalam pendekatan ilmiah meliputi beberapa tahapan (gambar 3) yaitu: mengamati, hipotesis atau menanya, mengasosiasikan atau eksperimen, mengumpulkan atau analisa data dan mengkomunikasikan. Proses belajar pendekatan eksperimen pada hakekatnya merupakan proses berfikir ilmiah untuk membuktikan hipotesis dengan logika berfikir.



Gambar 3. Diagram Proses Metode Scientific-Eksperimen Ilmiah

## B. Prasyarat.

Untuk kelancaran pencapaian kompetensi dalam mata pelajaran desain multimedia ini dibutuhkan beberapa persyaratan baik pengetahuan maupun ketrampilan dasar. Persyaratan tersebut antara lain ialah: peserta didik mempunyai kompetensi dalam hal pemanfaatan teknologi informasi, seperti mengoperasikan hardware komputer dan mengoperasikan perangkat lunak aplikasi. Perangkat lunak aplikasi tersebut antar lain ialah pengolah data untuk menganalisis data hasil eksperimen, pengolah kata untuk membuat laporan dan aplikasi presentasi untuk mengkomunikasikan dan mempresentasikan hasil laporan.



### **C. Petunjuk Penggunaan.**

Buku pedoman siswa ini disusun berdasarkan kurikulum 2013 yang mempunyai ciri khas penggunaan metode scientific. Buku ini terdiri dari dua bab yaitu bab satu pendahuluan dan bab dua pembelajaran. Dalam bab pendahuluan beberapa yang harus dipelajari peserta didik adalah deskripsi mata pelajaran yang berisi informasi umum, rasionalisasi dan penggunaan metode scientific. Selanjutnya pengetahuan tentang persyaratan, tujuan yang diharapkan, kompetensi inti dan dasar yang akan dicapai serta test kemampuan awal.

Bab dua menuntun peserta didik untuk memahami deskripsi umum tentang topik yang akan dipelajari dan rincian kegiatan belajar sesuai dengan kompetensi dan tujuan yang akan dicapai. Setiap kegiatan belajar terdiri dari tujuan dan uraian materi topik pembelajaran, tugas serta test formatif. Uraian pembelajaran berisi tentang deskripsi pemahaman topik materi untuk memenuhi kompetensi pengetahuan. Uraian pembelajaran juga menjelaskan deskripsi unjuk kerja atau langkah-langkah logis untuk memenuhi kompetensi skill.

Tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik dapat berupa tugas praktek, eksperimen atau pendalaman materi pembelajaran. Setiap tugas yang dilakukan melalui beberapa tahapan scientific yaitu : 1) melakukan pengamatan setiap tahapan unjuk kerja 2) melakukan praktek sesuai dengan unjuk kerja 3) mengumpulkan data yang dihasilkan setiap tahapan 4) menganalisa hasil data menggunakan analisa diskriptif 5) mengasosiasikan beberapa pengetahuan dalam uraian materi pembelajaran untuk membentuk suatu kesimpulan 6) mengkomunikasikan hasil dengan membuat laporan portofolio. Laporan tersebut merupakan tagihan yang akan dijadikan sebagai salah satu referensi penilaian.

### **D. Tujuan Akhir.**

Setelah mempelajari uraian materi dalam bab pembelajaran dan kegiatan belajar diharapkan peserta didik dapat memiliki kompetensi sikap, pengetahuan dan ketrampilan yang berkaitan dengan materi:

- ✓ Konsep multimedia
- ✓ Alir proses produksi multimedia
- ✓ Gambar sketsa
- ✓ Ilustrasi



## E. Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar

1. **Kompetensi Inti 1** : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

### **Kompetensi Dasar :**

- 1.1. Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya
- 1.2. Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam
- 1.3. Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.

2. **Kompetensi Inti 2:** Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

### **Kompetensi Dasar:**

- 2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi
- 2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan.

3. **Kompetensi Inti 3:** Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

### **Kompetensi Dasar:**

- 3.1. Memahami etimologi multimedia
- 3.2. Memahami alir proses produksi multimedia





- 3.3. Memahami gambar sketsa
- 3.4. Memahami gambar ilustrasi

**4. Kompetensi Inti 4:** Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

**Kompetensi Dasar:**

- 4.1. Menyajikan data hasil pengamatan terhadap berbagai media dalam kehidupan sehari-hari
- 4.2. Merencanakan sebuah produk multimedia meliputi pra produksi, produksi dan pasca produksi
- 4.3. Membuat gambar sketsa
- 4.4. Membuat gambar ilustrasi

**F. Cek Kemampuan Awal**



- 1. Jelaskan beberapa pengertian atau definisi multimedia secara istilah !
- 2. Jelaskan komponen multimedia !
- 3. Jelaskan alir proses produksi multimedia !
- 4. Jelaskan apa yang dimaksud dengan gambar sketsa !
- 5. Apa fungsi ilustrasi dalam sebuah karya?



## BAB II PEMBELAJARAN

### A. Diskripsi

Desain multimedia merupakan mata pelajaran yang membahas pengetahuan dasar tentang multimedia, mulai dari pengertian hingga pembuatan desain untuk produk multimedia

Topik materi yang dipelajari dalam mata pelajaran ini antara lain adalah: konsep multimedia, alir proses produksi produk multimedia, gambar sketsa dan gambar ilustrasi

Topik konsep multimedia menjelaskan tentang pengertian multimedia, tools multimedia, komponen multimedia dan produk multimedia.

Topik alir proses produksi multimedia menjelaskan tentang siklus hidup pembuatan sebuah produk multimedia, yang meliputi pra produksi, produksi dan pasca produksi.

Topik gambar sketsa menjelaskan tentang pengertian gambar sketsa, teknik pembuatan gambar sketsa dan macam-macam bentuk gambar sketsa.

Topik ilustrasi menjelaskan tentang pengertian dan fungsi ilustrasi, bentuk-bentuk ilustrasi, macam-macam gambar ilustrasi serta teknik pembuatan gambar ilustrasi.

### B. Kegiatan Belajar

Kegiatan belajar menjelaskan tentang aktifitas pembelajaran yang dilakukan peserta didik, meliputi mempelajari uraian materi, mengamati berbagai contoh yang diberikan, mengerjakan test formatif dan tugas atau eksperimen dari proses mengamati sampai menyusun laporan.



## 1. Kegiatan Belajar 1 : Gambar Bentuk

### a. Tujuan Pembelajaran.

Setelah mengikuti kegiatan belajar 1 ini diharapkan peserta didik dapat :

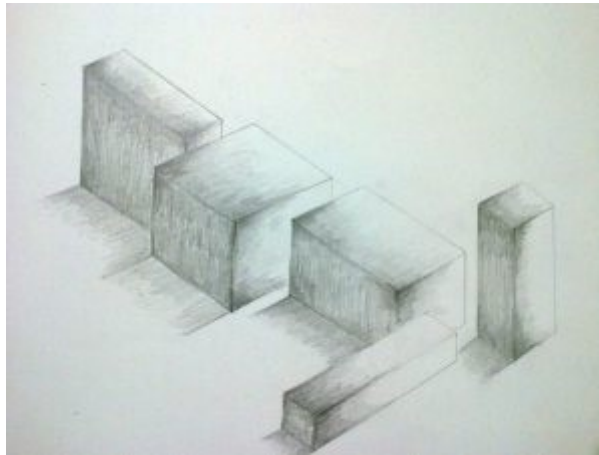
### b. Uraian materi.

Menggambar bentuk adalah cara menggambar dengan meniru obyek dan mengutamakan kemiripan rupa. Semakin mendekati kemiripan rupa, berarti gambar bentuk yang dibuat semakin sempurna. Obyek gambar bentuk dapat berupa benda-benda mati, flora, fauna, manusia atau alam benda.

Menggambar bentuk atau alam benda berarti menggambar berdasarkan garis dan bentuk dasar geometris. Macam-macam bentuk :

- o Bentuk Kubistis

Bentuk kubistis adalah bentuk-bentuk yang menyerupai kubus atau benda yang bentuk dasarnya kubus. Contohnya : TV, meja, kursi, kulkas, lemari



Gambar bentuk kubistis

(<http://kukuhard.wordpress.com/2011/11/16/menggambar-bentuk-ii/>)

- o Bentuk Silindris

Bentuk silindris adalah benda yang bentuk dasarnya menyerupai silindris atau bulat. Contohnya : gelas, botol, bolam lampu, bola, kendi, teko, ember, guci, cangkir , kaleng dan piring

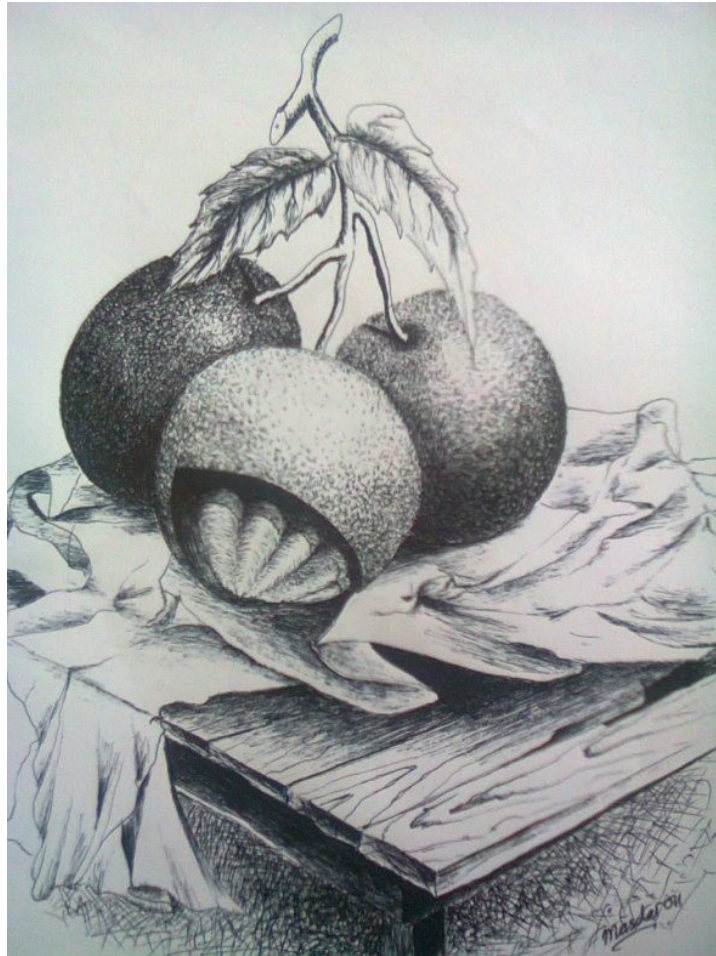


Gambar bentuk silindris

(<http://7vmufc.blogspot.com/2012/01/mengenalkan-gambar-bentuk-pada-anak.html>)

- Bentuk Bebas

Bentuk bebas adalah benda yang bentuknya tidak beraturan atau yang tidak termasuk kubistis dan silindris. Contohnya : kain, buah-buahan, bunga, busana.



Gambar bentuk bebas

(<http://bizisartstudio.wordpress.com/2011/12/07/menggambar/>)

Dalam seni rupa yang dimaksud dengan media adalah bahan, alat dan tehnik yang digunakan untuk membuat karya seni rupa. Adapun media untuk menggambar bentuk adalah sebagai berikut :

a) Media Kering

Peralatan ini digunakan pada bidang gambar dengan media warna dalam keadaan kering. Praktik penggunaannya digoreskan langsung pada permukaan bidang gambar. Peralatan tersebut antara lain sebagai berikut .

- o Pensil, merupakan alat tulis yang sangat penting untuk membuat sketsa gambar (obyek). Untuk merancang sebuah gambar bentuk dapat digunakan pensil keras (hard), misalnya HB. Coretan pensil HB tidak terlalu terang sehingga sangat cocok untuk merancang sketsa awal sebelum tahap penyempurnaan gambar (finishing). Tahap



berikutnya menggunakan pensil lunak (2B, 3B, 4B, 5B dan 6B). Pensil jenis B ini memiliki sifat lunak dan hasilnya pekat sehingga cocok untuk teknik blok, arsir atau dusel.

- Krayon, memiliki sifat padat dan lunak sehingga cocok untuk membuat gambar blok dan gradasi (kesan semburan warna).
- Spidol, terdiri atas beragam pilihan warna. Sesuai untuk menggambar dengan teknik arsir atau blok.
- Konte, merupakan sejenis pensil dari bahan lunak berwarna hitam pekat, sering untuk membuat gambar gradasi atau benda-benda bertekstur halus.
- Drawing pen, alat menggambar yang sering digunakan untuk teknik arsir dan blok

#### b) Media Basah

Peralatan ini digunakan pada bidang gambar dengan media warna dalam keadaan basah. Bahan warnanya tersimpan dalam bentuk tube, botol, atau kaleng. Peralatan tersebut antara lain sebagai berikut :

- Cat air, dapat digunakan menggambar dengan campuran atau tanpa air
- Cat poster (cat plakat), memiliki kemiripan dengan cat air, tetapi lebih padat dan lebih pekat sehingga sangat cocok untuk teknik blok.
- Tinta bak, biasa juga dinamakan tinta Cina, terbuat dari bahan cair pekat. Sangat cocok untuk menggambar teknik blok atau siluet.
- Cat minyak (acrylic), untuk menggambar dengan menggunakan bidang gambar berupa kain.
- Ecolin, terbuat dari bahan cair dengan berbagai warna. Sangat cocok untuk teknik blok, arsir, atau gradasi warna.

Prinsip-prinsip seni rupa yang perlu diperhatikan dalam menggambar bentuk adalah sebagai berikut :

#### a) Perspektif

Perspektif merupakan prinsip atau kaidah yang penting dalam menggambar bentuk. Gambar yang hendaknya sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, yaitu gambar yang dekat kelihatan besar dan sebaliknya. Gambar dengan hukum perspektif berarti menggambar dengan pandangan satu arah atau dua titik lenyap.



b) Proporsi

Yang dimaksud dengan prinsip proporsi dalam menggambar bentuk adalah kesebandingan, keseimbangan, atau kesesuaian bentuk dan ukuran suatu benda antara bagian yang satu dengan yang lain. Dengan menggunakan proporsi yang tepat, maka gambar benda yang dihasilkan akan tampak wajar. Jika gambar yang dibuat tidak sesuai dengan proporsi maka akan terkesan janggal.

c) Komposisi

Komposisi dalam menggambar bentuk dapat di artikan sebagai suatu susunan atau letak obyek gambar. Penyatuan komposisi obyek gambar akan lebih memperindah dan lebih menampakkan maksud gambar itu sendiri.

d) Gelap-terang (Half-Tone)

Benda akan terlihat oleh mata kita bila terkena cahaya. Bagian benda yang terkena cahaya akantampak terang, sedang bagian benda yang tidak kena cahaya akan tampak gelap.

e) Bayang-bayang (shadow)

Dalam menggambar bentuk, peranan bayang - bayang akan sangat menentukan untuk terciptanya kesan tiga dimensi. Meskipun agak samar-samar, bayang-bayang harus ada. Dimana bayang-bayang itu sendiri dapat di bedakan menjadi tiga bagian yaitu: bayangan karena sinar (bayang-bayang awak ), yang berarti bayangan yang ada pada benda tersebut. Bayangan benda karena sinar yang mengenai benda lain ( bayang-bayang langkah ) dan bayangan benda pada permukaan yang licin ( bayang-bayang sendiri ).

Teknik menggambar bentuk ada enam, yaitu linear, blok, arsir, dusel, pointilis dan aquarel

- o Linear merupakan cara menggambar obyek gambar dengan garis sebagai unsur yang paling menentukan, baik garis lurus atau garis lengkung
- o Blok merupakan cara menggambar dengan menutup obyek gambar satu warna, sehingga tampak bentuk globalnya (siluet)
- o Arsir merupakan cara menggambar dengan garis-garis sejajar atau menyilang untuk menentukan gelap terang obyek gambar sehingga tampak seperti tiga dimensi.



- Dusel merupakan cara menggambar yang penentuan gelap terang obyek gambar menggunakan pensil gambar yang digoreskan dalam posisi miring (rebah)
- Pointilis merupakan cara menggambar yang dalam menentukan gelap terang objek gambar menggunakan pensil atau pena gambar dengan dititik-titikkan. Teknik penggambaran pointilis dilakukan dengan membuat titik-titik sebanyak mungkin sehingga menampilkan sebuah bentuk yang diinginkan
- Aquarel merupakan cara menggambar dengan menggunakan cat air dengan sapuan warna yang tipis, sehingga hasilnya tampak transparan atau tembus pandang.

Dalam menggambar bentuk ada dua pendekatan yang dapat digunakan yaitu: pendekatan dengan model dan pendekatan tanpa model.

#### 1) Pendekatan dengan model

Yang dimaksud dengan model adalah benda atau objek yang akan digambar, misalnya: kendi, gelas, buah-buahan, kursi, keramik dan sebagainya.

Menggambar dengan pendekatan model maksudnya, dalam kegiatan menggambar harus ada model atau benda sesungguhnya. Dengan adanya model, penggambar lebih banyak memperoleh kemudahan antara lain:

- ✓ objek gambar lebih jelas
- ✓ tidak perlu mencari-cari objek gambar
- ✓ penggambar dapat mengontrol gambar dan model sesering mungkin
- ✓ ketepatan sudut gambar lebih terjamin

#### 2) Pendekatan tanpa model

Pendekatan ini bertolak belakang dari pendekatan dengan model. Menggambar bentuk tanpa model banyak kekurangannya, terutama bagi siswa yang masih belajar menggambar. Bagi yang belum mahir, model digunakan untuk menghasilkan gambar yang baik, sebab tuntutan keberhasilan dalam menggambar bentuk adalah ketepatan gambar dengan objek yang digambar.

Adapun langkah-langkah dalam menggambar bentuk dengan pendekatan model adalah sebagai berikut:





1. Pengamatan

Pengamatan adalah kegiatan untuk mengenali objek yang akan digambar. Benda atau objek hendaknya diamati seksama dan berulang-ulang. Ada baiknya kegiatan pengamatan dilakukan dengan bingkai (frame).

2. Sketsa

Pindahkan hasil pengamatan diatas bidang gambar dengan cara mensketsa objek gambar satu per satu secara tipis.

3. Menentukan gelap terang

Berilah tanda batas yang tipis antara bagian benda yang terang dan gelap dengan memperhatikan arah cahaya.

4. Menentukan teknik

Penggunaan teknik tergantung pada alat dan bahan yang akan kita gunakan. Bila akan menggunakan pensil gambar atau pensil berwarna, teknik arsir atau dusel lebih tepat. Sedangkan bila menggunakan bahan cat air, teknik yang tepat adalah aquarel.

Gunakan warna muda terlebih dahulu baru kemudian warna tua. Hindarkan pemakaian cat air warna putih atau pensil warna putih. Biarkan warna kertas gambar sebagai mana aslinya. Dan bila menghendaki warna gelap, tidak harus menggunakan warna hitam.

5. Sentuhan akhir

Yang dimaksud sentuhan akhir adalah memberikan penekanan pada karya gambar bentuk, dengan tujuan yang bersifat memantapkan goresan sehingga gambar tersebut mempunyai greget atau warna.

**c. Rangkuman**

**d. Tugas**

**e. Test Formatif.**

**f. Lembar Jawaban Test Formatif (LJ)**





## 2. Kegiatan belajar 2: Gambar Bentuk : Teknik Linear

**a. Tujuan Pembelajaran.**

Setelah mengikuti kegiatan belajar 2 ini diharapkan peserta didik dapat:

**b. Uraian materi.**

**c. Rangkuman**

**d. Tugas**

Amatilah berbagai benda dan alam sekitar anda. Pilihlah bentuk yang ingin digambar. Tentukan bahan dan alat yang akan anda pergunakan. Buatlah sketsanya dahulu. Sempurnakanlah gambar sesuai langkah-langkah yang telah diajarkan. Selanjutnya gambar dengan kertas A3 dengan tehnik linear

**e. Test Formatif.**

**f. Lembar Jawaban Test Formatif (LJ).**





### 3. Kegiatan belajar 3 : Gambar Bentuk : Teknik Blok

**a. Tujuan Pembelajaran.**

Setelah mengikuti kegiatan belajar 2 ini diharapkan peserta didik dapat:

**b. Uraian materi.**

**c. Rangkuman**

**d. Tugas**

Amatilah berbagai benda dan alam sekitar anda. Pilihlah bentuk yang ingin digambar. Tentukan bahan dan alat yang akan anda pergunakan. Buatlah sketsanya dahulu. Sempurnakanlah gambar sesuai langkah-langkah yang telah diajarkan. Selanjutnya gambar dengan kertas A3 dengan tehnik blok

**e. Test Formatif.**

**f. Lembar Jawaban Test Formatif (LJ).**





#### 4. Kegiatan belajar 4 : Gambar Bentuk : Teknik Arsir

**a. Tujuan Pembelajaran.**

Setelah mengikuti kegiatan belajar 3 ini diharapkan peserta didik dapat:

- ✓ Memahami

**b. Uraian materi.**

Komponen multimedia berupa teks, grafik, audio, video, animasi

**c. Rangkuman**

**d. Tugas**

Amatilah berbagai benda dan alam sekitar anda. Pilihlah bentuk yang ingin digambar. Tentukan bahan dan alat yang akan anda pergunakan. Buatlah sketsanya dahulu. Sempurnakanlah gambar sesuai langkah-langkah yang telah diajarkan. Selanjutnya gambar dengan kertas A3 dengan tehnik arsir

**e. Test Formatif.**

**f. Lembar Jawaban Test Formatif (LJ).**







## 5. Kegiatan belajar 5 : Gambar Bentuk : Teknik Dusel

### a. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan belajar 1 ini siswa diharapkan dapat :

### b. Uraian Materi

### c. Rangkuman

### d. Tugas

Amatilah berbagai benda dan alam sekitar anda. Pilihlah bentuk yang ingin digambar. Tentukan bahan dan alat yang akan anda pergunakan. Buatlah sketsanya dahulu. Sempurnakanlah gambar sesuai langkah-langkah yang telah diajarkan. Selanjutnya gambar dengan kertas A3 dengan tehnik dusel

### e. Tes Formatif

### f. Lembar Jawaban Tes Formatif





## 6. Kegiatan belajar 6 : Gambar Bentuk : Teknik Pointilis

### a. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan belajar 1 ini siswa diharapkan dapat :

### b. Uraian Materi

### c. Rangkuman

### d. Tugas

Amatilah berbagai benda dan alam sekitar anda. Pilihlah bentuk yang ingin digambar. Tentukan bahan dan alat yang akan anda pergunakan. Buatlah sketsanya dahulu. Sempurnakanlah gambar sesuai langkah-langkah yang telah diajarkan. Selanjutnya gambar dengan kertas A3 dengan tehnik pointilis

### e. Tes Formatif

### f. Lembar Jawaban Tes Formatif





## 7. Kegiatan belajar 7 : Gambar Bentuk : Teknik Aquarel

### a. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan belajar 1 ini siswa diharapkan dapat :

### b. Uraian Materi

### c. Rangkuman

### d. Tugas

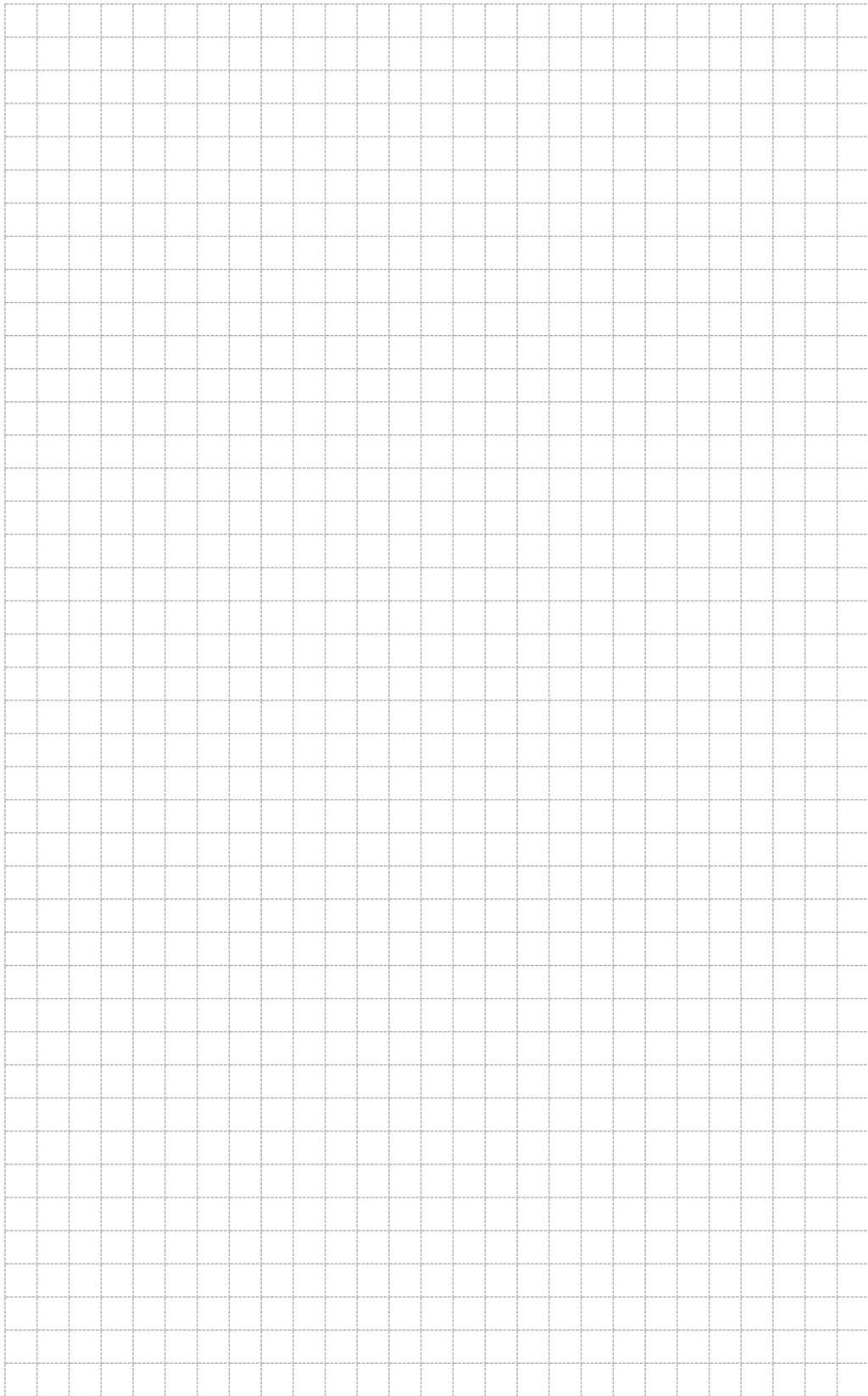
Amatilah berbagai benda dan alam sekitar anda. Pilihlah bentuk yang ingin digambar. Tentukan bahan dan alat yang akan anda pergunakan. Buatlah sketsanya dahulu. Sempurnakanlah gambar sesuai langkah-langkah yang telah diajarkan. Selanjutnya gambar dengan kertas A3 dengan tehnik aquarel

### e. Tes Formatif

### f. Lembar Jawaban Tes Formatif



**g. Lembar Kerja Peserta Didik.**





## 8. Kegiatan belajar 8 : Gambar Perspektif Satu Titik Hilang

### a. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan belajar 8 ini siswa diharapkan dapat :

### b. Uraian Materi

Dalam penglihatan kita sehari-hari, benda-benda yang letaknya lebih dekat dengan mata terlihat lebih besar dan benda-benda yang terletak lebih jauh dengan mata terlihat lebih kecil. Semakin jauh letak benda dari mata kita, benda itu akan terlihat semakin kecil hingga akhirnya hanya tampak sebagai titik saja. Demikian juga dua benda atau lebih yang letaknya sejajar dan membujur menjauhi kita, semakin jauh dari mata, keduanya akan terlihat semakin berdekatan hingga akhirnya saling berimpit dan akan menjadi satu titik.

Perspektif berasal dari bahasa Italia *prospettiva* yang berarti gambar pandangan atau sudut pandangan. Menurut Leonardo da Vinci, perspektif adalah sesuatu yang alami yang terbentuk dari relief datar menjadi suatu relief bidang atau ruang. Perspektif adalah suatu teknik sistem matematika untuk membentuk suatu proyeksi bidang tiga dimensi ke dalam bidang dua dimensi, seperti kertas atau canvas. Hal ini dapat membentuk kemungkinan untuk menggambar sebuah obyek atau benda dalam suatu ruang secara nyata diatas bidang datar atau dapat membentuk suatu gambar geometri sehingga tampak di gambarkan atas, bawah, samping dan depan pada obyek tersebut.

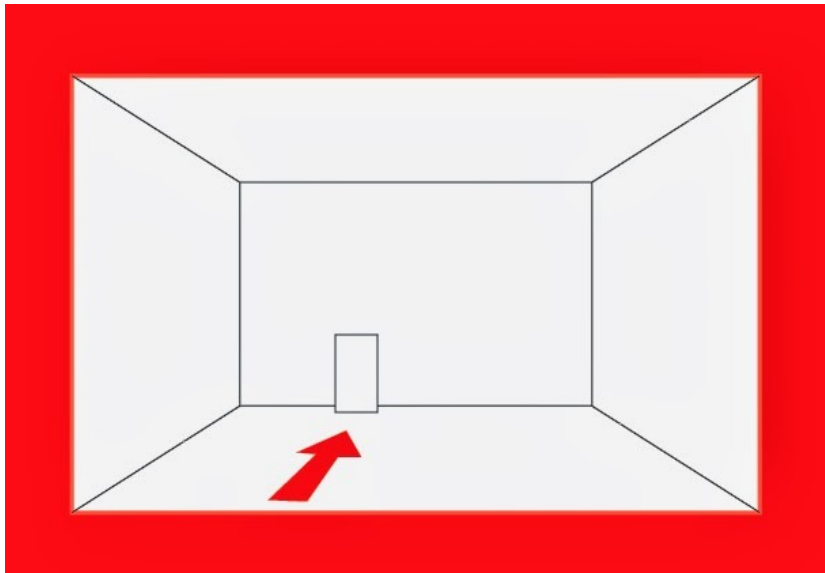
Peraturan-peraturan perspektif yang berbeda-beda pada dasarnya semua mengikuti keadaan alam. Hal ini karena mata manusia sudah terbiasa melihat benda-benda sekeliling dalam bentuk perspektif. Maka orang akan lebih cepat menangkap maksud sebuah gambar perspektif daripada proyeksi orthogonal.

Mata manusia hanya mampu melihat keadaan sekeliling dengan sudut pandang tertentu yang relatif terbatas. Kemampuan manusia memandangi ini tidak dapat dipaksakan untuk melihat (memandang) objek sekeliling dengan sudut pandang yang lebih besar.

Dalam menggambar perspektif, pengamatan obyek berasal dari satu titik pandang. Yaitu titik tempat pengamat berdiri memandangi objek. Sudut dipersempit secara relatif, dan dengan cara ini garis-garis lurus akan tetap lurus



dan menghasilkan gambar perspektif yang tidak terdistorsi, seperti contoh gambar dibawah ini



Warna merah pada gambar diatas adalah posisi pengamat yang memandang sebuah obyek kotak didepannya dan pandangan terhadap ruang didepannya menyempit.

Ada 3 hal yang harus diperhatikan dalam merencanakan perspektif ketika ingin menggambar yaitu : horizon, titik lenyap dan garis vertikal.

- ✓ Horizon adalah garis cakrawala yang memiliki posisi tinggi mata kita sebagai penglihat.
- ✓ Titik lenyap merupakan titik dimana garis-garis pada objek yang kita lihat akan bertemu.
- ✓ Garis vertikal, akan menjadi pembanding untuk menentukan ketinggian dari objek yang berada dekat dengan mata dan yang jauh dari mata kita.

Sudut pandang adalah dari posisi mana kita waktu melihat suatu benda atau pandangan di lingkungan sekitar. Sudut pandang tersebut dapat dibagi menjadi beberapa posisi, seperti:

- ✓ Perspektif mata manusia, adalah kondisi saat garis horizon berada sejajar dengan mata pengamat, atau obyek dilihat dari depan. Berfungsi untuk menggambarkan keadaan yang sebenarnya



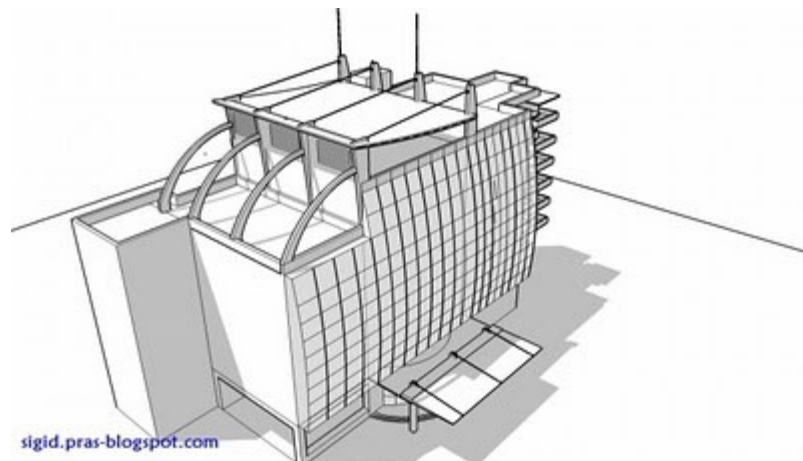


Gambar

[http://www.ar.itb.ac.id/pl1201/wp-](http://www.ar.itb.ac.id/pl1201/wp-content/uploads/2012/02/PL1201_Kuliah4a_Perspektif1TH.pdf)

[content/uploads/2012/02/PL1201\\_Kuliah4a\\_Perspektif1TH.pdf](http://www.ar.itb.ac.id/pl1201/wp-content/uploads/2012/02/PL1201_Kuliah4a_Perspektif1TH.pdf)

- ✓ Perspektif mata burung, garis horizon berada diatas mata pengamat, atau obyek dilihat dari atas. Berfungsi untuk menggambarkan bentuk ruang.



Gambar

[http://sigid-pras.blogspot.com/2011/03/desain-convention-hotel-di-](http://sigid-pras.blogspot.com/2011/03/desain-convention-hotel-di-semarang.html)

[semarang.html](http://sigid-pras.blogspot.com/2011/03/desain-convention-hotel-di-semarang.html)

- ✓ Perspektif mata cacing, garis horizon berada dibawah mata pengamat, atau obyek dilihat dari bawah. Berfungsi untuk menggambarkan kesan dramatis.



Gambar

[http://www.ar.itb.ac.id/pl1201/wp-](http://www.ar.itb.ac.id/pl1201/wp-content/uploads/2012/02/PL1201_Kuliah4a_Perspektif1TH.pdf)

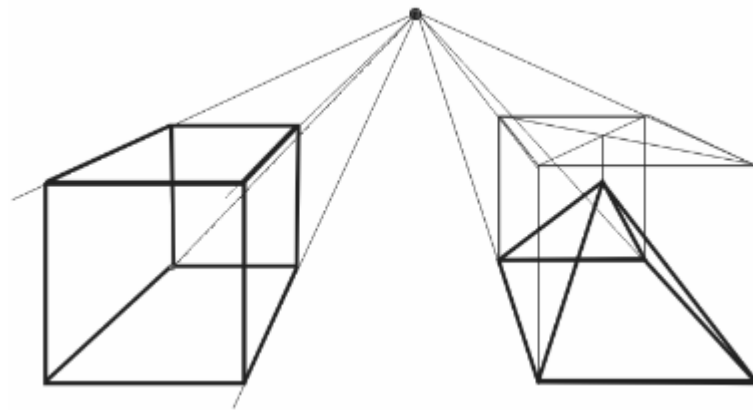
[content/uploads/2012/02/PL1201\\_Kuliah4a\\_Perspektif1TH.pdf](http://www.ar.itb.ac.id/pl1201/wp-content/uploads/2012/02/PL1201_Kuliah4a_Perspektif1TH.pdf)

Dalam membuat gambar perspektif, ada beberapa istilah yang biasa digunakan, yaitu :

- ✓ EL (Eye level) : ketinggian mata
- ✓ GL (ground line) : garis tanah
- ✓ HL (horizon line) : garis horison
- ✓ PP (Picture plane) : bidang gambar
- ✓ SP (Station point) : Titik pandang
- ✓ VML (Vertical measuring line) : garis ukur vertikal
- ✓ VMP (vertical measuring point) : titik ukur vertikal
- ✓ VP (vanishing point) : titik hilang. VP terdiri atas beberapa teknik, yaitu:
  - Teknik 1 titik hilang, biasanya digunakan untuk melihat obyek dari pandangan depan.
  - Teknik 2 titik hilang, biasa digunakan untuk melihat suatu sudut ruangan/suasana ataupun obyek.
  - Teknik 3 titik hilang, digunakan untuk posisi objek yang mempunyai pandangan lebih tinggi secara ekstrim atau lebih rendah dari pandangan pengamat.



Perspektif 1 titik hilang 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. 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. Gambar yang demikian sering disebut dengan *parallel perspective* sebab banyak menggunakan garis-garis bantu yang sejajar horizon dan vertikal. Penerapan gambar ini banyak digunakan pada gambar rancang bangun (desain) interior.



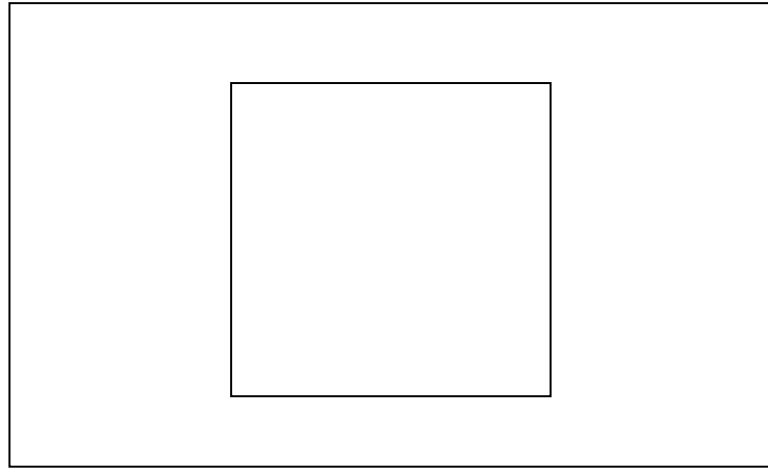
Pada prinsipnya, dalam membuat gambar perspektif satu titik hilang mengikuti pedoman berikut.

- ✓ Garis Horizontal terlihat datar dan lurus
- ✓ Titik lenyap berada pada garis horizontal
- ✓ Benda yang terlihat bagian depannya tidak mengalami perubahan bentuk, maksudnya jika persegi tetap keempat sudutnya sebesar 90 derajat. Bagian benda selain bagian depan (samping, atas, dan bawah) meskipun kenyatannya lurus akan terlihat miring mengikuti dan mengarah pada garis horizontal
- ✓ Benda yang terletak di atas garis horizontal terlihat bagian bawahnya begitu sebaliknya jika benda terletak pada bawah garis horizontal
- ✓ Jika benda tersebut bersudut maka cara menggambarinya menentukan sudut-sudutnya yang nanti bisa ditarik kearah titik lenyap, dan jika benda tersebut tidak mempunyai sudut (sisinya lengkung) maka yang ditentukan adalah titik terluar (garis singgung)

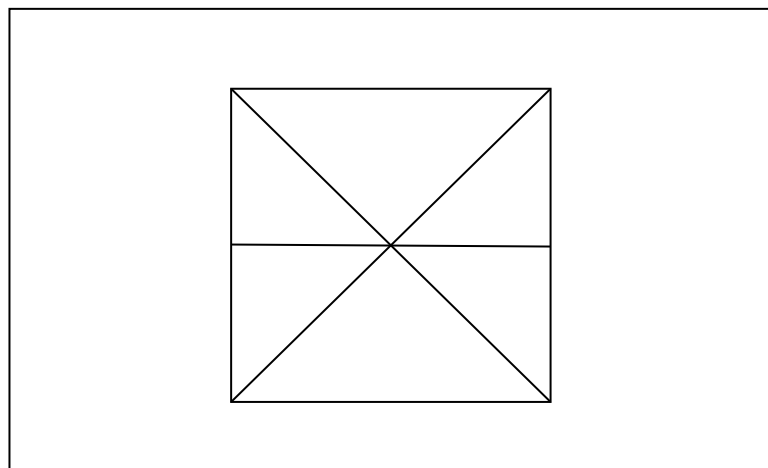


Berikut ini langkah-langkah untuk membuat gambar perspektif satu titik hilang

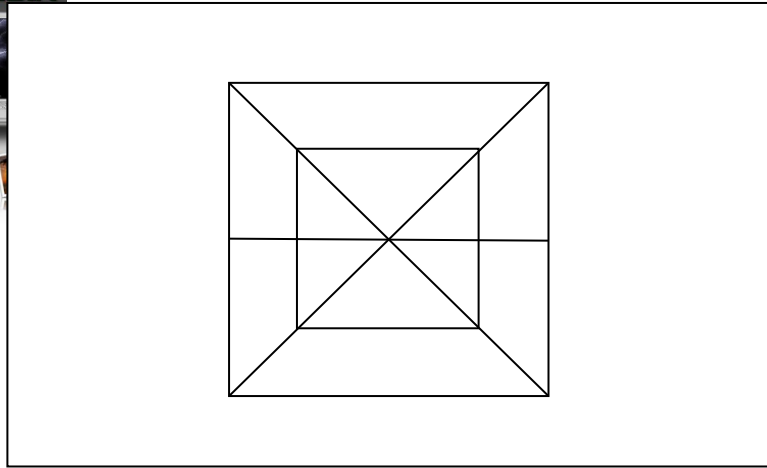
- 1) Gambar segi empat sama sisi



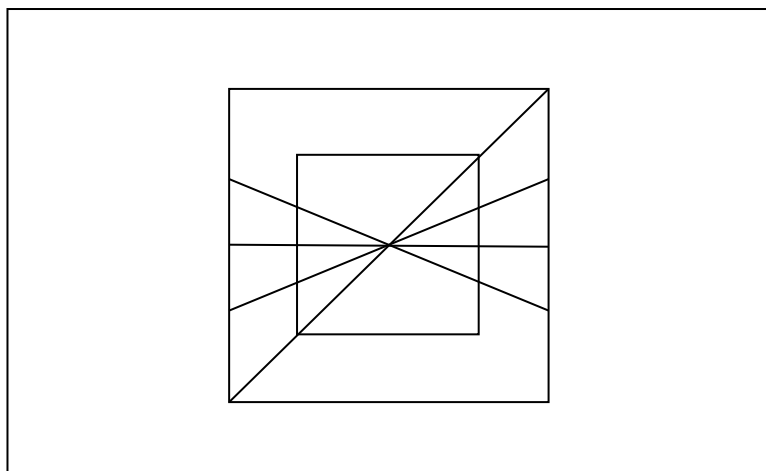
- 2) Bagilah segiempat tersebut dengan garis diagonal. Gambarkan sebuah garis horizontal memotong di tengah kotak, ini adalah garis horizon, tingginya kira-kira setinggi mata manusia. Letakkan sebuah titik hilang pada garis horizon disebelah kiri, kanan atau tengah-tengah.



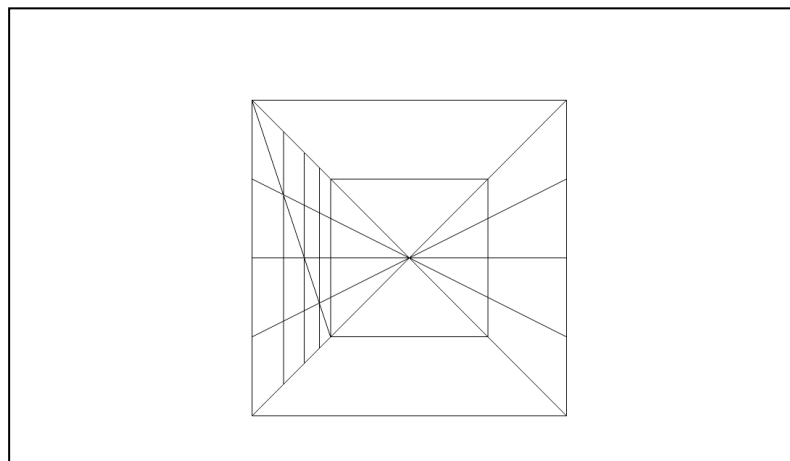
- 3) Gambarkan garis-garis perspektif dari titik hilang melewati sudut-sudut pada segi empat tersebut, membentuk lantai, dinding dan langit-langit. Sekarang perkirakan kedalaman ruangan tersebut; buat agar terlihat seperti segi empat sama sisi.



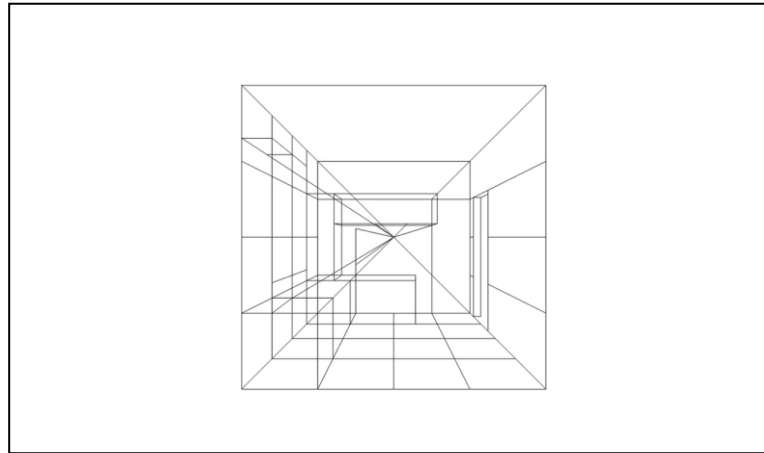
- 4) Gunakan garis diagonal untuk membagi kotak yang kedua, yang sekarang menjadi dinding belakang.



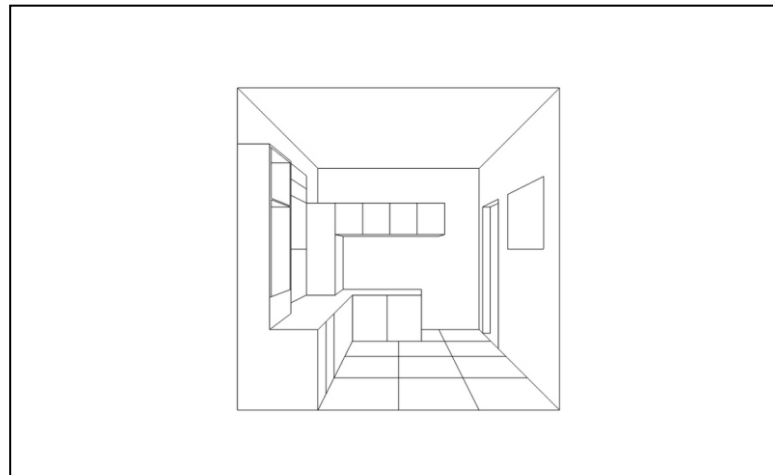
- 5) Gunakan diagonal untuk membagi ukuran pada dinding samping, lantai dan langit-langit. Pada dinding samping, garis vertikal diletakkan pada perpotongan garis diagonal dengan garis perspektif yang melewati empat bagian pada dinding belakang.



- 6) Gunakan pembagian ukuran pada dinding belakang (pada langkah ke-4) atau menggunakan grid untuk meletakkan sebuah objek dan elemen interior lainnya.



- 7) Lakukan sentuhan akhir dengan menghilangkan garis-garis bantu (garis perspektif, grid dan diagonal).



- c. Rangkuman
- d. Tugas
- e. Tes Formatif
- f. Lembar Jawaban Tes Formatif





## 9. Kegiatan belajar 9 : Gambar Perspektif Dua Titik Hilang

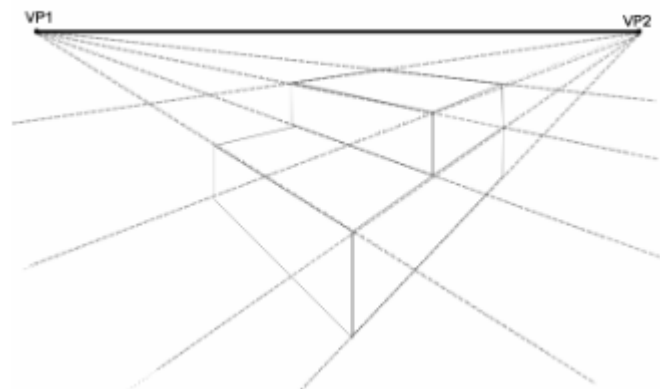
### a. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan belajar 9 ini siswa diharapkan dapat :

### b. Uraian Materi

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

Perspektif dengan dua titik hilang digunakan untuk menggambarkan perspektif obyek yang memiliki kelompok garis horizontal yang tidak sejajar dengan bidang gambar, atau dengan kata lain kelompok garis horizontal tersebut selalu membentuk sudut dengan bidang gambar. Dalam gambar arsitektur perspektif dengan dua titik hilang biasanya dipergunakan untuk menggambarkan ruang luar (eksterior) suatu bangunan. Gambar perspektif dua titik hilang merupakan gambar perspektif yang paling mudah dan banyak digunakan, hal ini dikarenakan hasilnya cenderung tidak statis dan tidak simetris sehingga lebih wajar dilihat. Dapat digunakan untuk situasi apapun baik interior maupun eksterior bangunan.



Tahapan untuk menggambar teknik perspektif 2 titik hilang juga hampir sama dengan teknik perspektif 1 titik hilang, yaitu sebagai berikut.

- ✓ Buatlah garis horizon. Jika memakai sudut pandang mata burung, maka garis horizon berada di bagian atas bidang gambar. Jika memakai sudut pandang normal, garis horizon berada di tengah-tengah bidang gambar.





Jika memakai sudut pandang mata kucing, garis horizon berada di bagian bawah garis horizon.

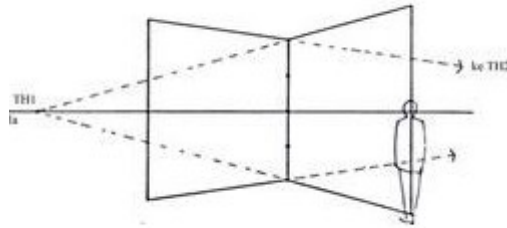
- ✓ Letakkan 2 titik, masing-masing di bagian ujung kiri dan kanan bidang gambar.
- ✓ Jika menggambar ruangan, buatlah batas ruang itu dengan menarik garis dari kedua titik tersebut.
- ✓ Gambarlah beberapa bangun dasar dengan patokan dari kedua titik hilangnya. Bangun dasar tersebut diletakkan dan dikomposisikan sesuai dengan perencanaan gambar yang dibuat.
- ✓ Gambarlah seluruh detail benda dengan berpatokan pada bangun dasar yang sudah dibuat. Perhatikan proporsi dan perbandingan antara benda yang satu dan benda lainnya.
- ✓ Arsirlah seperlunya untuk memberi kesan dimensi, volume dan karakter benda.

Berikut ini langkah-langkah untuk membuat gambar perspektif dua titik hilang

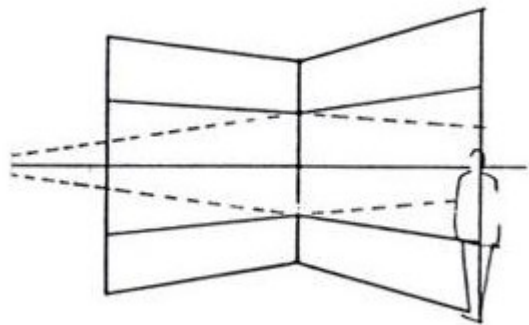
- 1) Gambarkan sebuah garis vertikal untuk membuat skala ukuran vertikal. Bagi garis tersebut menjadi empat bagian yang sama. Pada titik paling tengah gambarkan sebuah garis horisontal; ini adalah garis horizon



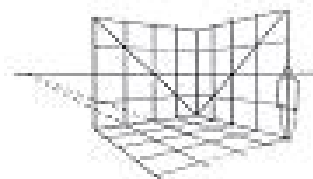
- 2) Letakkan dua titik hilang pada garis horizon, yang satu di sebelah kanan dan yang satu lagi di sebelah kiri. Tarik garis dari dua titik hilang tersebut melewati titik tertinggi dan terendah pada garis skala vertikal. Dengan ini akan membentuk lantai, dinding dan langit-langit. Sekarang perkirakan kedalaman, buatlah terlihat menjadi segi empat sama sisi.



- 3) Tarik garis melewati semua bagian pada garis skala vertikal; dengan ini akan perkiraan ukuran ketinggian pada dinding-dinding

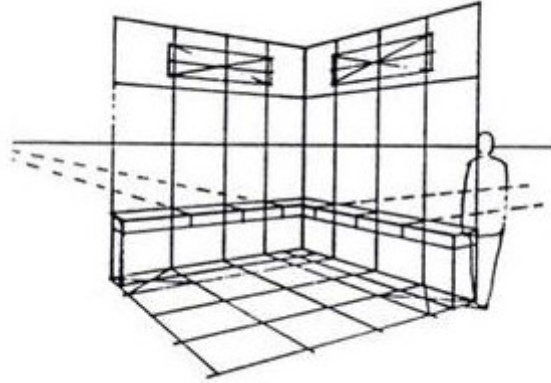


- 4) Untuk membuat grid, gambarkan garis diagonal pada dinding-dinding. Pada perpotongan garis diagonal dan garis perspektif yang melewati garis skala vertikal, gambarkan garis vertikal





5) Gunakan grid untuk meletakkan objek dan elemen interior lainnya.



6) Lakukan sentuhan akhir dengan menghilangkan garis bantu

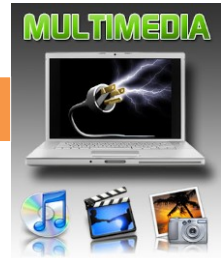


c. Rangkuman

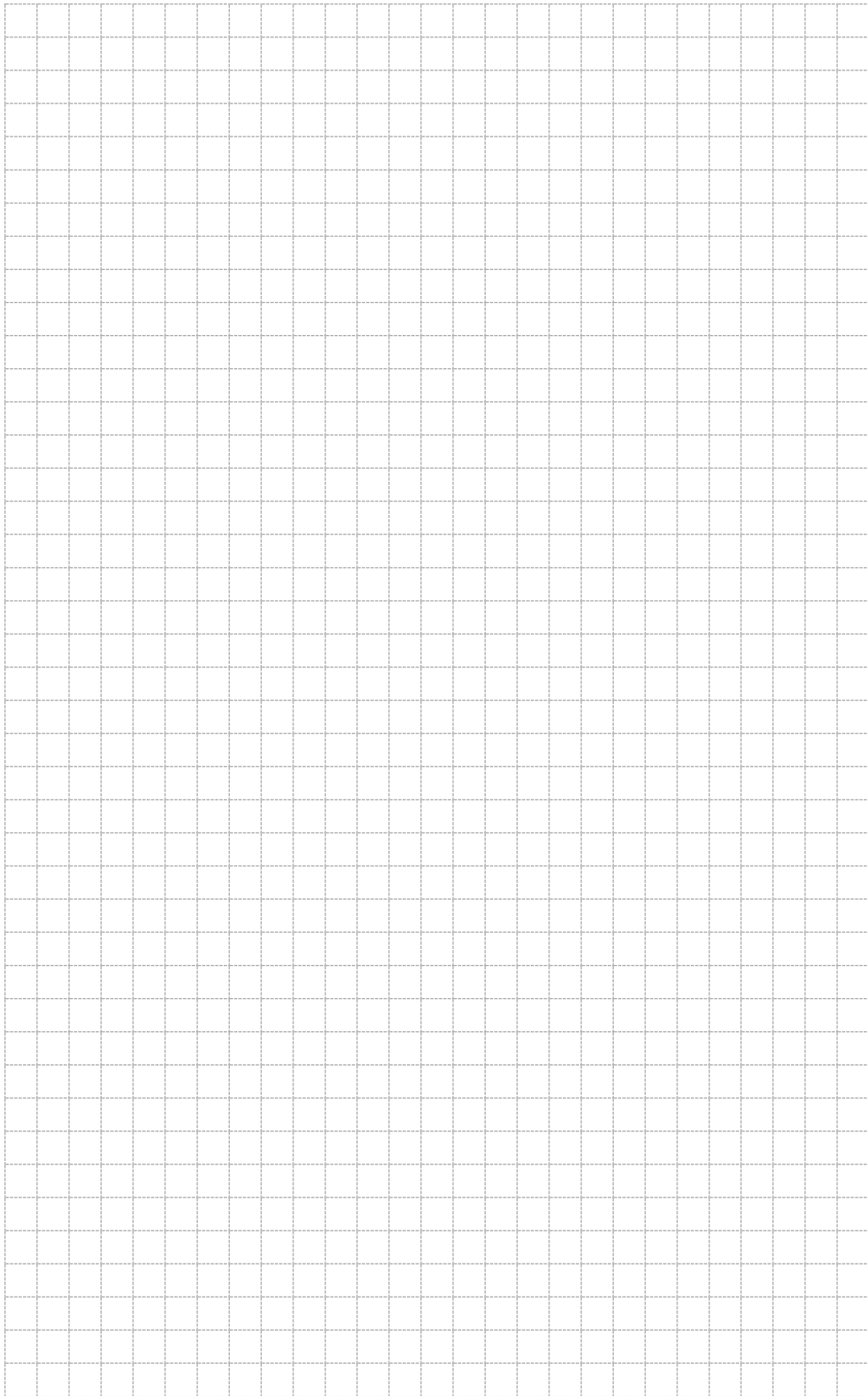
d. Tugas

e. Tes Formatif

f. Lembar Jawaban Tes Formatif



**g. Lembar Kerja Peserta Didik.**





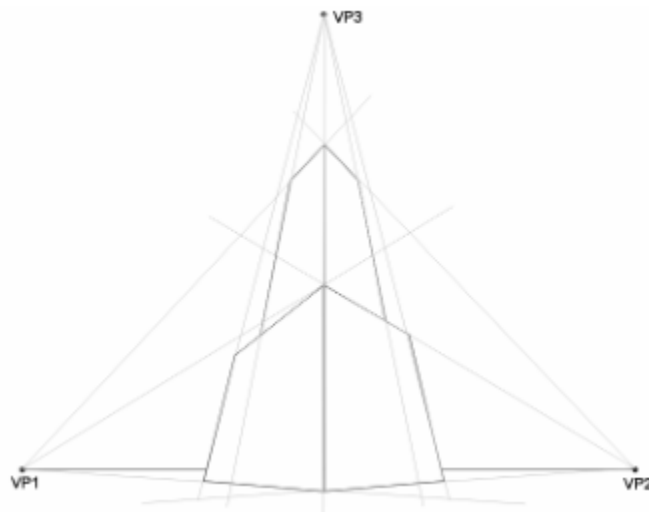
## 10. Kegiatan belajar 10 : Gambar Perspektif Tiga Titik hilang

### a. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan belajar 1 ini siswa diharapkan dapat :

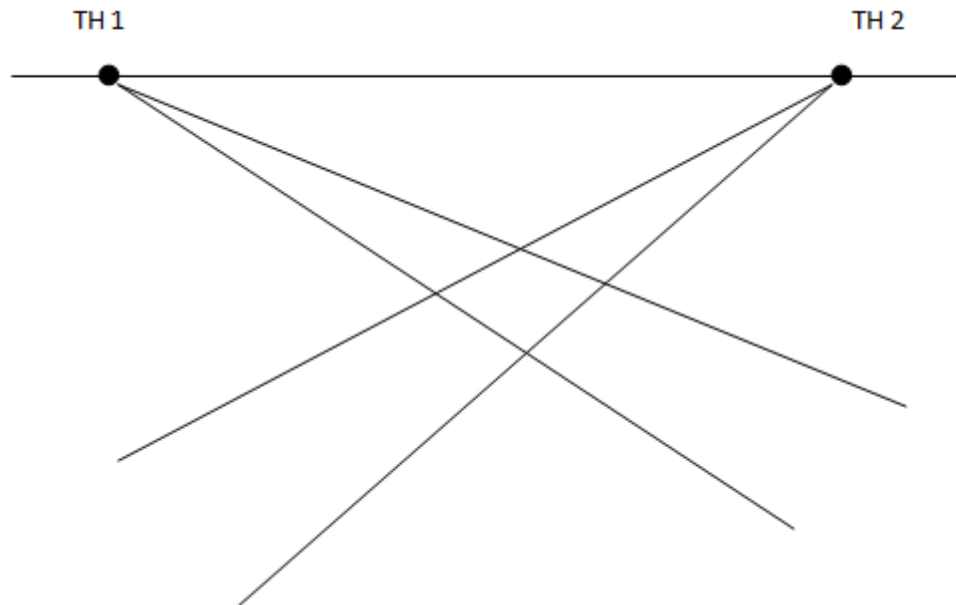
### b. Uraian Materi

Gambar perspektif tiga titik hilang pada dasarnya menggunakan Eye Tingkat Rendah. Teknik ini merupakan bentuk yang paling kompleks gambar perspektif. Tiga perspektif titik menggunakan tiga set garis ortogonal dan tiga titik hilang untuk menarik setiap objek. Teknik ini paling sering digunakan ketika menggambar bangunan dilihat dari tingkat mata-rendah atau tinggi.

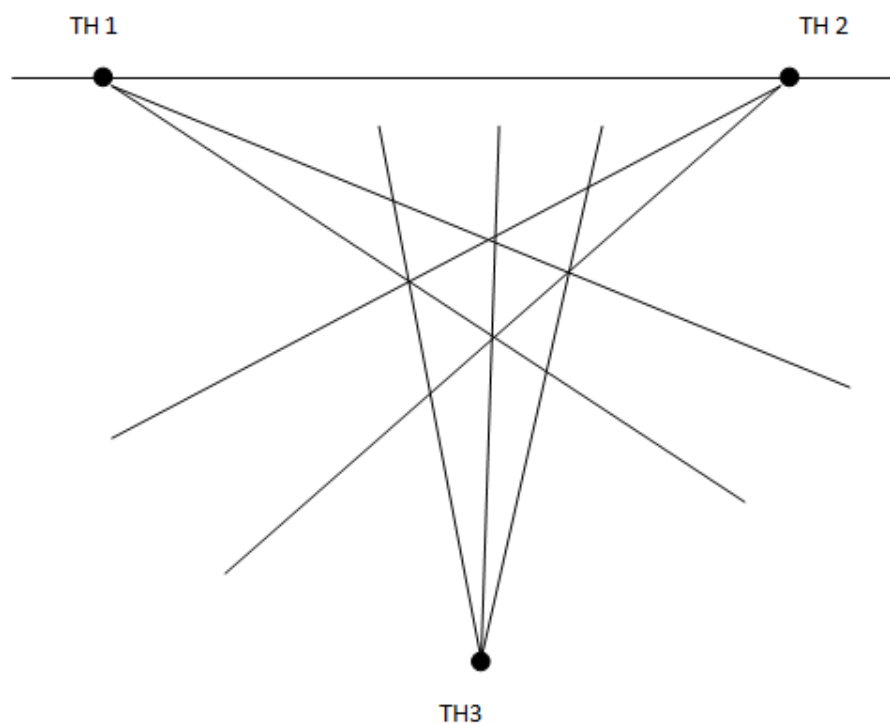


Berikut ini langkah-langkah untuk membuat gambar perspektif tiga titik hilang

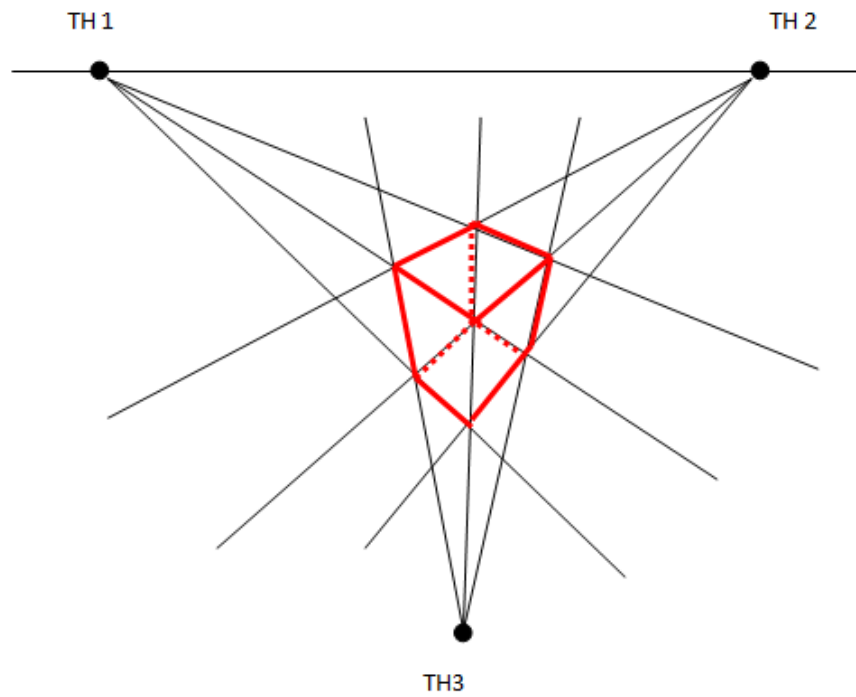
- 1) Buat dua titik hilang pada sisi kiri dan kanan bidang gambar. Atur jarak kedua titik hilang ini sehingga tersedia cukup ruang untuk meletakkan obyek-obyek yang akan digambar



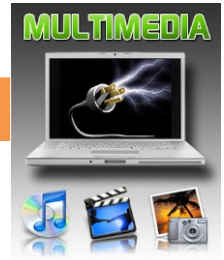
- 2) Selanjutnya buat garis yang menghubungkan kedua titik hilang tadi, ini adalah garis horison. Buat satu titik hilang lagi diantara kedua titik hilang tadi, dibawah garis horison



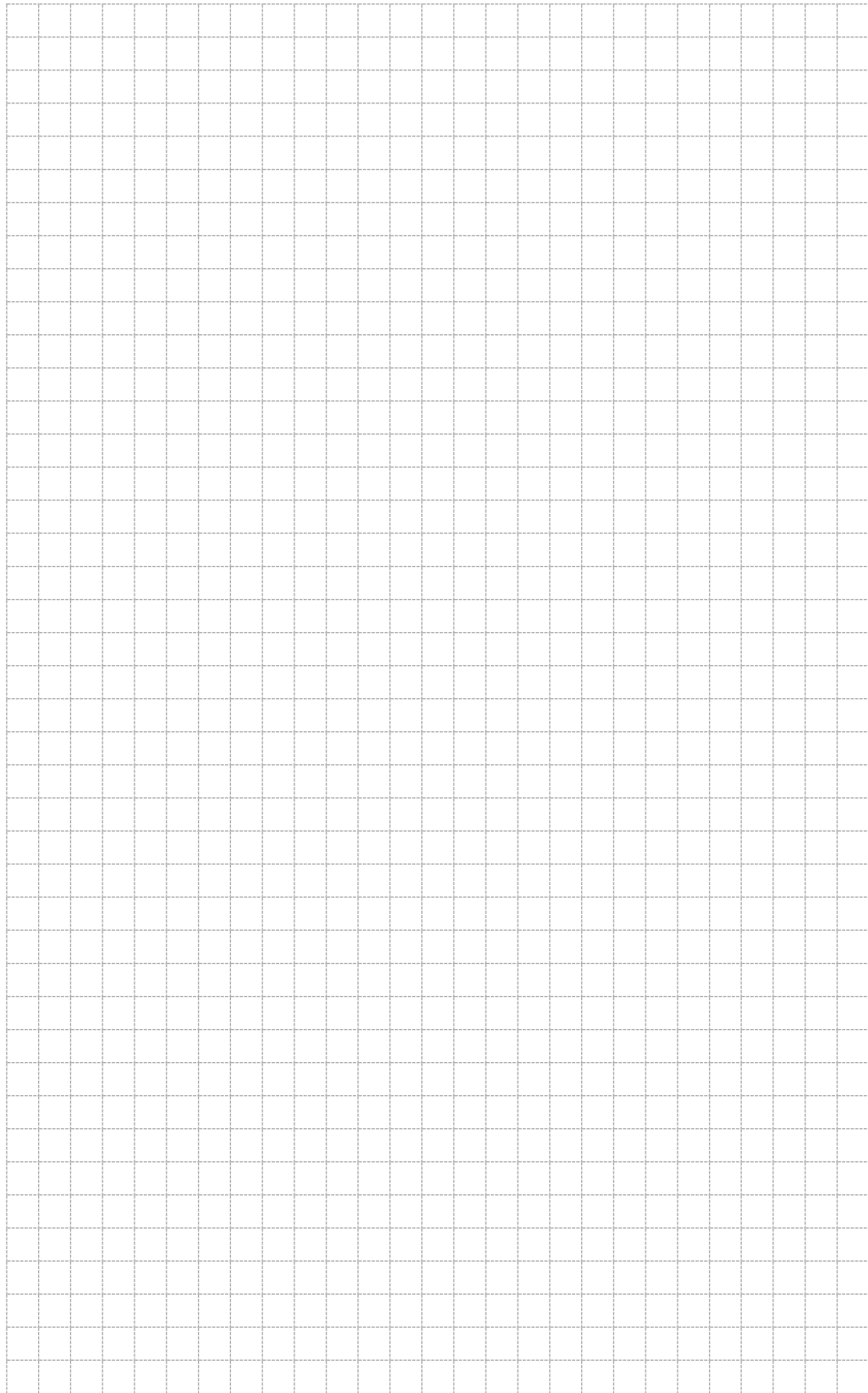
- 3) Mulailah menggambar obyek dengan memanfaatkan pertemuan garis-garis bantu dari setiap titik hilang



- c. Rangkuman
- d. Tugas
- e. Tes Formatif
- f. Lembar Jawaban Tes Formatif



**g. Lembar Kerja Peserta Didik.**









rupa, warna memegang peran sebagai sarana untuk lebih mempertegas dan memperkuat kesan atau tujuan dari sebuah karya desain.

Warna merupakan elemen penting dalam semua lingkup disiplin seni rupa, bahkan secara umum warna merupakan bagian penting dari segala aspek kehidupan manusia. Hal tersebut dapat kita lihat dari semua benda yang dipakai oleh manusia, semua peralatan, pakaian, bahkan alam disekeliling kita merupakan benda yang berwarna. Karena begitu penting peranan warna bagi manusia warna sering kali dipakai sebagai elemen estetis, sebagai representasi dari alam, warna sebagai komunikasi, dan warna sebagai ekspresi.

- o Warna sebagai elemen estetika

Warna memerankan dirinya sebagai "warna", yang mempunyai fungsi dalam membentuk sebuah keindahan. Namun keindahan disini bukan hanya sebagai "keindahan" semata. Melainkan sebagai unsur eksistensial benda-benda yang ada disekeliling kita. Karena dengan adanya warna kita dimudahkan dalam melihat dan mengenali suatu benda. Sebagai contoh apabila kita meletakkan sebuah benda di tempat yang sangat gelap, mata kita tidak mampu mendeteksi obyek tersebut dengan jelas. Di sini warna mempunyai fungsi ganda dimana bukan hanya aspek keindahan saja namun sebagai elemen yang membentuk diferensial/perbedaan antara obyek satu dengan obyek lain.

- o Warna sebagai representasi dari alam

Warna merupakan penggambaran sifat obyek secara nyata, atau secara umum warna mampu menggambarkan sifat obyek secara nyata. Contoh warna hijau untuk menggambarkan daun, rumput; dan biru untuk laut, langit dan sebagainya. Warna dalam hal ini lebih mengacu pada sifat-sifat alami dari obyek tertentu misalnya padat, cair, jauh, dekat dll.

- o Warna sebagai alat/sarana/media komunikasi (fungsi representasi)

Warna menempatkan dirinya sebagai bagian dari simbol (*symbol*). Warna merupakan lambang atau sebagai perlambang sebuah tradisi atau pola tertentu. Warna sebagai komunikasi seringkali dapat kita lihat dari obyek-obyek seperti bendera, logo perusahaan, *fashion*, dll. Warna merupakan sebuah perwakilan atau bahkan sebuah obyek pengganti bahasa formal dalam mengkomunikasikan sesuatu misalnya: merah perlambang



kemarahan, patriotisme, seksualitas; kemudian putih sebagai perlambang kesucian, kebersihan, kebaikan

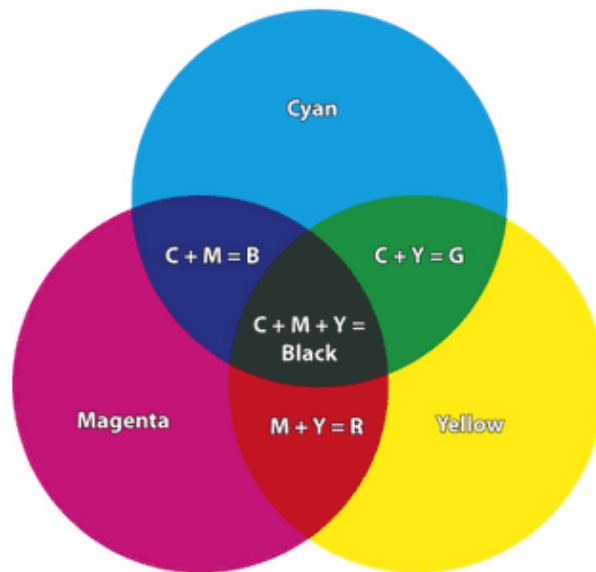
Dari sekian banyak warna, dapat dibagi dalam beberapa bagian yang sering dinamakan dengan sistem warna *Prang* yang ditemukan oleh Louis Prang pada 1876 atau disebut juga sebagai atribut warna meliputi :

- ✓ Hue, adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna, seperti merah, biru, hijau dsb.
- ✓ Value, adalah dimensi kedua atau mengenai terang gelapnya warna. Contohnya adalah tingkatan warna dari putih hingga hitam.
- ✓ Saturation/Intensity, seringkali disebut dengan chroma, adalah dimensi yang berhubungan dengan cerah atau suramnya warna.

Selain *Prang System* terdapat beberapa sistem warna lain yakni, CMYK atau Process Color System, Munsell Color System, Ostwald Color System, Schopenhauer/Goethe Weighted Color System, Subtractive Color System serta Additive Color/RGB Color System.

#### 1) CMYK /Process Color System

CMYK adalah singkatan dari Cyan-Magenta-Yellow-Black dan biasanya juga sering disebut sebagai warna proses atau empat warna. CMYK adalah sebuah model warna berbasis pengurangan sebagian gelombang cahaya (subtractive color model) yang umum dipergunakan dalam pencetakan berwarna. Jadi untuk mereproduksi gambar sehingga dapat dicapai hasil yang relatif sempurna dibutuhkan sedikitnya 4 tinta yaitu: Cyan, Magenta, Yellow dan Black. Keempat tinta tersebut disebut tinta / warna Proses. Tinta proses adalah tinta yang dipergunakan untuk mereproduksi warna dengan proses teknik cetak tertentu

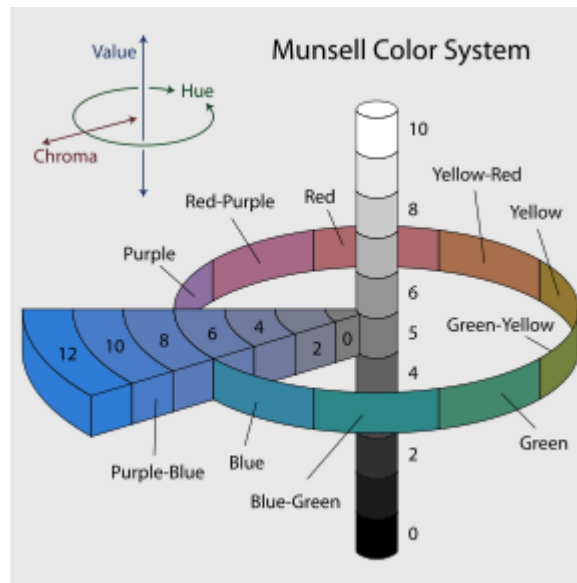


Gambar komposisi model warna CMYK

## 2) Munsell Color System

Pada tahun 1858, Munsell menyelidiki warna dengan standart warna untuk aspek fisik dan psikis. Munsell mengatakan warna pokok terdiri dari merah, kuning, hijau, biru dan jingga. Sementara warna sekunder terdiri dari warna jingga, hijau muda, hijau tua, biru tua dan nila. Munsell mendefinisikan warna dalam 3 dimensi warna yaitu :

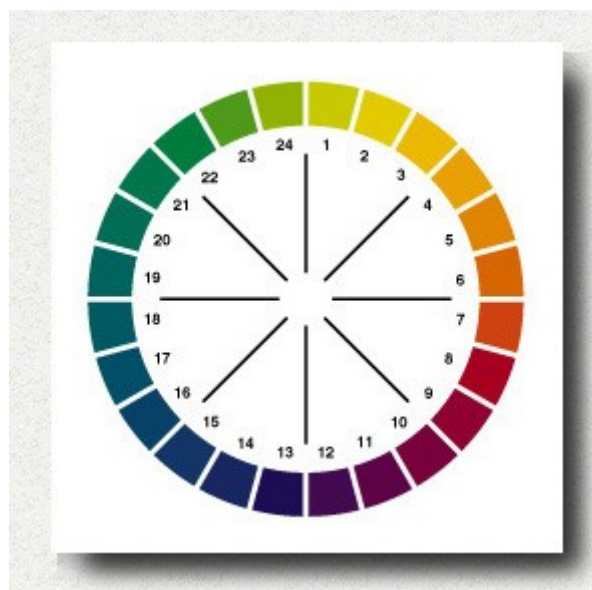
- Hue, merupakan nama-nama warna. Identifikasi warna dapat dikenal dengan mudah karena dengan namanya warna dapat dibedakan antara satu unsur dengan lainnya, misalnya adanya nama warna merah berarti dapat dibedakan dengan warna kuning, hijau, atau biru
- Value (Achromatic), yaitu tingkatan atau urutan kecerahan suatu warna. Nilai tersebut akan membedakan kualitas tingkat kecerahan warna, misalnya ia akan membedakan warna merah murni dengan warna merah tua (gelap) atau dengan warna merah muda (terang). Tingkatan nilai yang biasa digunakan adalah sembilan tingkat mulai dari tingkatan tercerah, yaitu putih, melalui deretan abu-abu, sampai pada tingkatan tergelap, yaitu hitam.
- Chroma, yaitu suatu hal yang menyatakan kekuatan atau kelemahan warna, daya pancar warna dan kemurnian warna.



Gambar lingkaran warna Munsell

### 3) Ostwald Color System

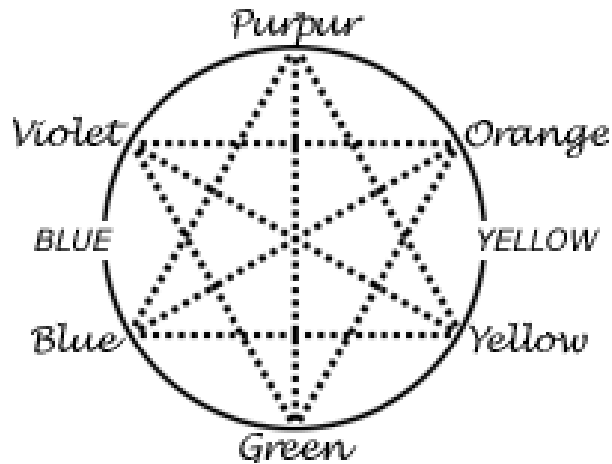
Warna primer adalah merah, kuning, hijau laut, dan biru. Warna sekunder adalah hijau daun, turquios, dan merah ungu.



Gambar skema warna Ostwald

### 4) Schopenhauer/Goethe Weighted Color System

Lingkaran warna didasarkan pada pigmen atau *subtractive primaries*. Struktur ini terdiri dari dua segitiga sama sisi yang saling tumpang tindih. Segitiga tegak warna primer, sementara segitiga terbalik adalah warna sekunder

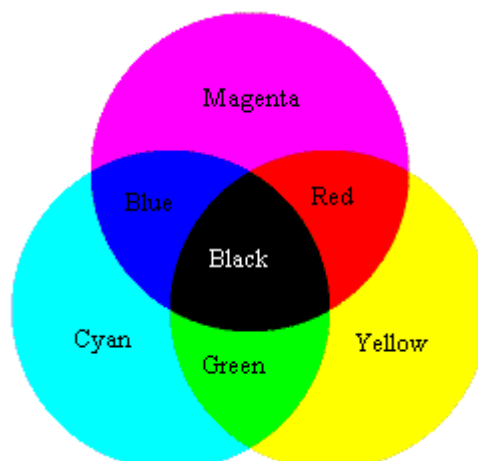


Gambar Lingkaran warna Schopenhauer/Goethe

#### 5) Subtractive Color System

Warna subtractive adalah warna yang berasal dari pigmen. Warna pokok subtractive adalah cyan, magenta dan kuning (yellow), yang dikenal dengan model warna CMY. Dengan cara mencampur warna-warna pokok ini, kita dapat memperoleh warna lain diluar ketiganya. Berbagai kombinasi percampuran tersebut antara lain :

- ✓ Pigmen kuning dicampur cyan menghasilkan warna hijau
- ✓ Pigmen magenta dicampur kuning menghasilkan warna oranye
- ✓ Pigmen cyan dicampur magenta menghasilkan warna violet
- ✓ Pigmen kuning dicampur magenta dan cyan menghasilkan warna hitam.



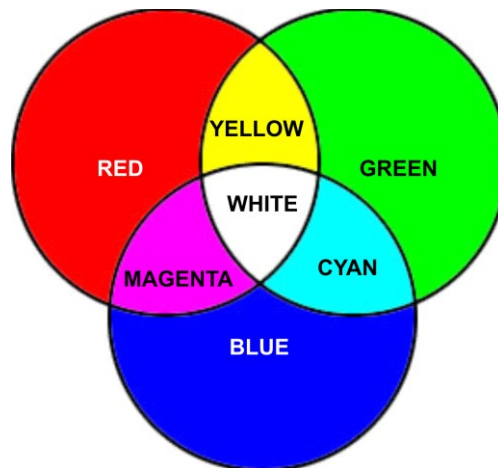
Gambar warna Subtractive



6) Additive Color/RGB Color System

Warna additive adalah warna yang berasal dari cahaya yang disebut spectrum. Warna pokok additive terdiri dari warna *red* (merah), *green* (hijau) dan *blue* (biru) yang disebut dengan istilah RGB, dimana pencampuran ketiga warna primer dengan jumlah yang sama akan menghasilkan warna putih. Kombinasi antara dua warna primer akan menghasilkan warna sekunder.

- ✓ Biru dipadukan dengan merah menghasilkan warna magenta
- ✓ Merah dipadukan dengan hijau menghasilkan warna kuning
- ✓ Hijau dipadukan dengan biru menghasilkan warna cyan
- ✓ Biru dipadukan dengan merah dan hijau menghasilkan warna putih.



Gambar warna additive

c. Rangkuman

d. Tugas

e. Tes Formatif

f. Lembar Jawaban Tes Formatif







## 12. Kegiatan belajar 12 : Klasifikasi Warna

### a. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan belajar 12 ini siswa diharapkan dapat :

### b. Uraian Materi

Terdapat lima klasifikasi warna, yaitu warna primer, sekunder, intermediate, tersier dan kuartier. Masing-masing memiliki kelompok nama warna.

#### 1) Warna primer

Warna primer disebut juga warna pertama atau warna pokok. Disebut warna primer karena warna tersebut tidak dapat dibentuk dari warna lain. Disebut warna pokok karena warna tersebut dapat digunakan sebagai bahan pokok percampuran untuk memperoleh warna-warna yang lain.

Nama-nama warna primer tersebut adalah :

- ✓ Biru, nama warna sebenarnya adalah cyan, yaitu biru semu hijau
- ✓ Merah, nama sebenarnya adalah magenta, yaitu merah semu ungu.
- ✓ Kuning

Dalam dunia percetakan, warna pokok bahan adalah cyan, magenta, kuning atau sering disingkat CMY.

#### 2) Warna sekunder

Warna sekunder atau disebut warna kedua adalah warna hasil percampuran dua warna primer

- ✓ Jingga/oranye, merupakan warna hasil percampuran antara warna merah dan kuning
- ✓ Ungu/violet, merupakan hasil percampuran warna merah dan biru
- ✓ Hijau, adalah hasil pencampuran warna kuning dan biru

#### 3) Warna intermediate

Warna intermediate adalah warna perantara, yaitu warna yang ada diantara warna primer dan sekunder pada lingkaran warna. Nama-nama warna Intermediate, yaitu:

- ✓ Kuning Hijau (sejenis Moon Green), yaitu warna yang ada diantara kuning dan hijau.



- ✓ Kuning Jingga (sejenis Deep Yellow), yaitu warna yang ada diantara kuning dan jingga.
- ✓ Merah Jingga (Red / Vermilion), yaitu warna yang ada diantara merah dan jingga.
- ✓ Merah Ungu (Purple), yaitu warna yang ada diantara merah dan ungu/ violet.
- ✓ Biru Violet (sejenis Blue/Indigo), yaitu warna yang ada diantara biru dan ungu / violet.
- ✓ Biru Hijau (sejenis Sea Green), yaitu warna yang ada diantara biru dan hijau

#### 4) Warna tersier

Warna tersier adalah warna ketiga, yaitu warna hasil pencampuran dari dua warna sekunder atau warna kedua. Nama-nama warna tersier, yaitu:

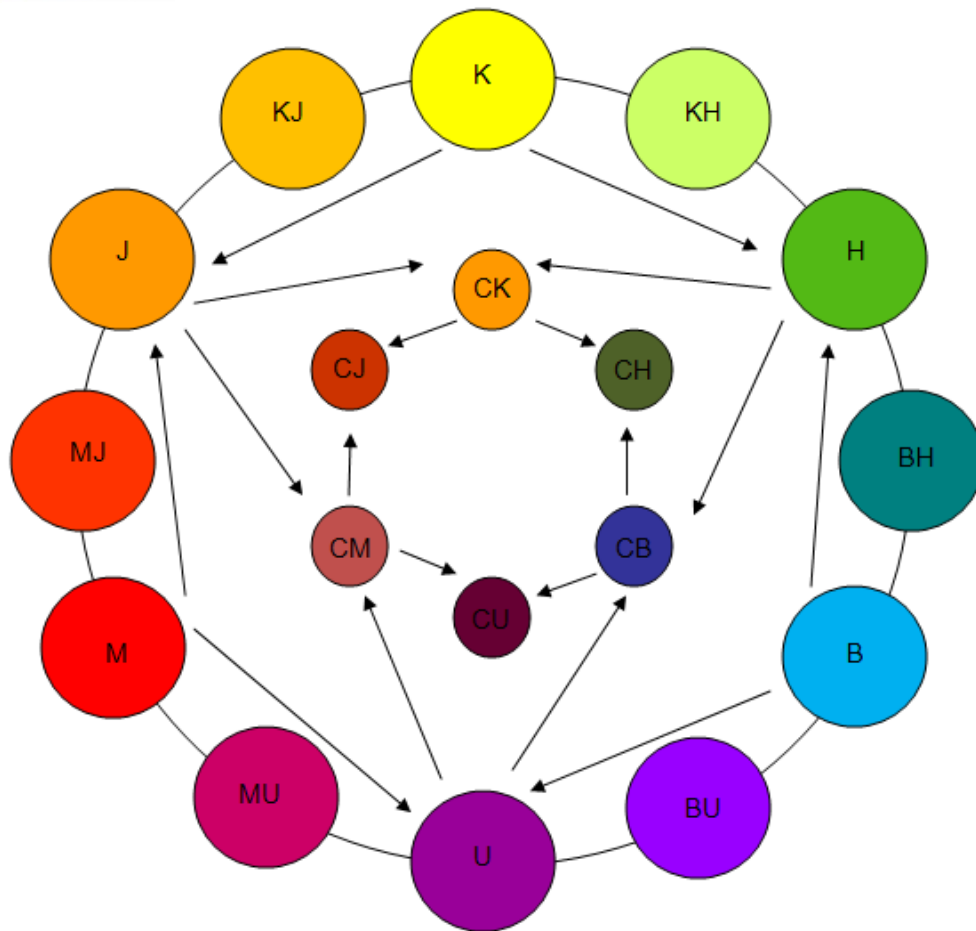
- ✓ Coklat Kuning (disebut juga Siena Mentah, Kuning Tersier, Yellow Ochre, atau Olive), yaitu pencampuran warna jingga dan hijau.
- ✓ Coklat Merah (disebut juga Siene Bakar, Merah Tersier, Burnt Siena, atau Red Brown), yaitu pencampuran warna jingga dan ungu.
- ✓ Coklat biru (disebut juga Siena Sepia, Biru Tersier, Zaitun, atau Navy Blue), yaitu pencampuran warna hijau dan ungu

#### 5) Warna kuartar

Adalah warna ke empat, yaitu warna hasil pencampuran dari dua warna tersier atau warna ke tiga. Nama-nama warna kuartar adalah:

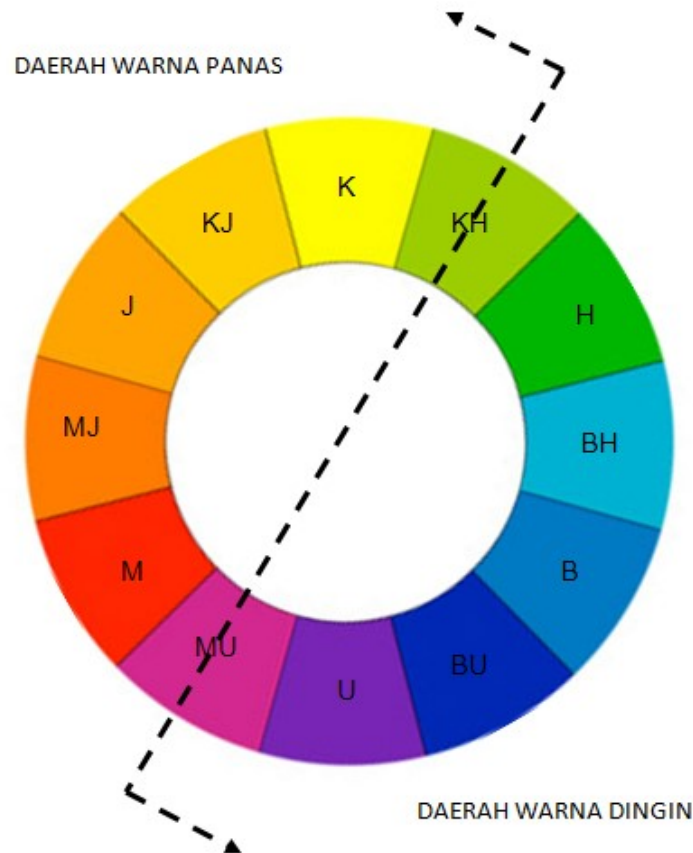
- ✓ Coklat Jingga (Jingga / Oranye Kuartar, atau semacam Brown), yaitu hasil pencampuran kuning tersier dan merah tersier.
- ✓ Coklat Hijau (Hijau kuartar, semacam Moss Green), yaitu pencampuran biru tersier dan kuning tersier.
- ✓ Coklat Ungu (Ungu / Violet kuartar, atau semacam Deep Purple), yaitu hasil pencampuran merah tersier dan biru tersier.

Kelima klasifikasi warna tersebut dapat digambarkan dalam diagram seperti berikut ini



Gambar skema klasifikasi warna

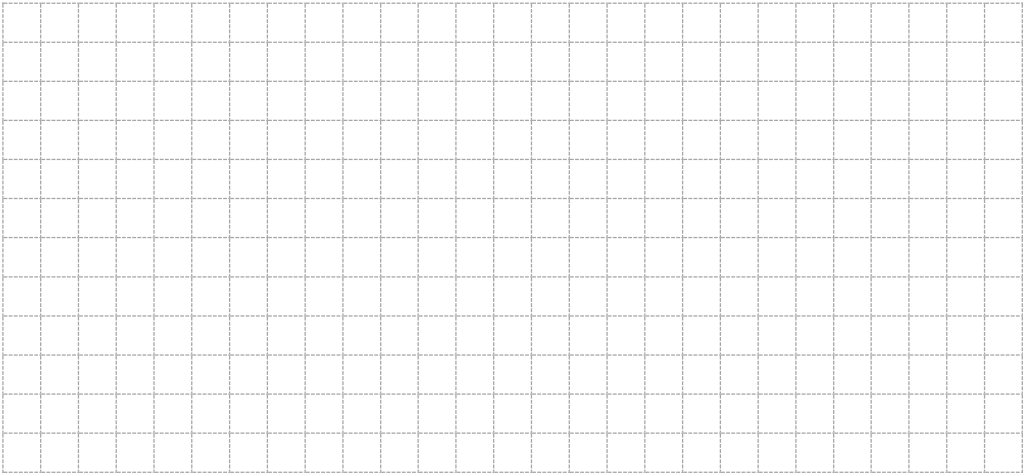
Tiga warna primer, tiga warna sekunder dan enam warna intermediate dapat disusun dalam sebuah lingkaran, yang disebut lingkaran warna. Lingkaran warna ini jika dibelah menjadi dua akan terbagi menjadi wilayah warna panas dan warna dingin.



Gambar wilayah warna panas dan warna dingin

Warna kuning, oranye, kuning oranye, oranye merah, merah dan merah violet termasuk warna panas. Warna kuning hijau, hijau, hijau biru, biru, biru violet dan violet termasuk warna dingin. Warna merah, merah oranye dan oranye merupakan warna-warna yang paling panas sedang warna biru, hijau biru dan hijau adalah warna-warna yang paling dingin. Warna hijau dan warna violet bersifat antara warna panas dengan warna dingin, karena apabila hijau berubah menjadi hijau kekuningan-kuningan, warna tersebut akan menjadi warna panas, dan akan menjadi dingin jika berubah menjadi kebiru-biruan, demikian pula warna violet akan menjadi panas bila berubah menjadi warna violet kemerah-merahan dan menjadi warna dingin bila berubah menjadi biru violet. Warna panas memberikan rasa gembira dan menggugah, sedangkan warna dingin memberikan rasa kalem dan tenang. Warna panas membuat suatu obyek kelihatan lebih besar, lebih dekat dan memberikan rasa kehangatan. Warna dingin mempunyai sifat tenggelam sehingga tampak lebih kecil, jauh dan memberi kesan tenang.







### 13. Kegiatan belajar 13 : Komposisi Warna : Hue

#### a. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan belajar 13 ini siswa diharapkan dapat :

#### b. Uraian Materi

Warna merupakan salah satu unsur yang tidak dapat berdiri sendiri. Penampilan suatu warna selalu dipengaruhi dan ditentukan oleh warna lain yang ada di sekitarnya. Warna juga merupakan tampilan fisik pertama yang sampai ke mata kita yang membedakan sesuatu dengan sesuatu yang lain. Baik itu benda mati atau benda hidup. Warna dapat dilihat karena ada interaksi atau karena ada saling mempengaruhi antar warna itu sendiri. Warna biru dengan kadar pencahayaan yang sama akan terlihat berbeda penampilannya bila diletakkan di atas latar yang berbeda atau didekatkan dengan warna yang berbeda pula.

Setiap warna menimbulkan kesan yang berbeda-beda. Dengan memahami berbagai hal mengenai warna akan memudahkan kita untuk mendapatkan pandangan yang tepat mengenai tata warna itu sendiri. Sebab nuansa warna yang ditimbulkan oleh warna itu sendiri sangat banyak macamnya dan kesan yang ditimbulkanpun sangat beragam. Dari berbagai macam warna yang ada, sebagai warna yang paling dasar adalah merah, biru, dan kuning. Dari ketiga warna tersebut dapat dirubah menjadi beribu-ribu macam warna dengan mencampurkannya dalam perbandingan-perbandingan tertentu sesuai dengan macam warna yang diinginkan.

Akibat dari pencampuran warna-warna tersebut akan menimbulkan reaksi ke arah gelap dan ke arah terang di mata kita. Warna-warna yang dicampurkan dengan warna biru akan menghasilkan warna yang gelap. Sedangkan warna-warna yang dicampurkan dengan warna kuning dan merah akan menghasilkan warna yang lebih terang. Seperti warna kuning yang mempunyai warna dasar kuning lemon dan kuning kadmium. Keduanya mengesankan kesan yang berbeda. Kuning lemon terkesan lembut. Sedangkan kuning kadmium terkesan keras. Begitu juga dengan warna biru. Terdapat beberapa jenis warna biru seperti biru cobalt, biru ultra, biru marine, biru prusia, biru cyan, dan lain-lain.



Bila biru dicampurkan dengan warna hijau dengan perbandingan tertentu akan memberi kesan sejuk. Kesan lebih dingin lagi didapat bila biru dicampurkan dengan sedikit warna ungu seperti pada biru prusia. Warna hijau yang terdapat campuran warna kuning akan mengesankan lebih hangat daripada biru. Ungu bila dicampurkan dengan warna merah akan terkesan hangat. Kesan panas dan menyala didapat dari pencampuran warna merah dan kuning. Bila merah dicampur dengan biru atau ungu akan menjadi dingin. Bila kuning dicampur dengan hijau atau biru akan terkesan dingin. Bila warna-warna dicampurkan dengan putih akan memperoleh warna pastel yang memberi kesan nyaman, ringan, lembut dan sejuk. Bila dicampur dengan abu-abu maka timbul kesan tertekan dan terselubung.

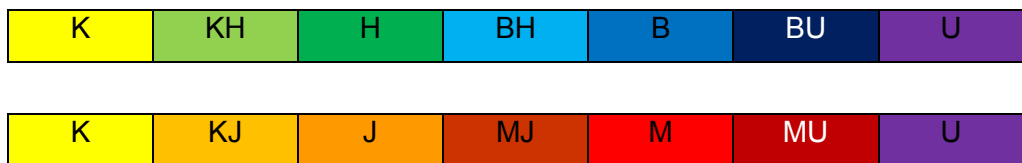
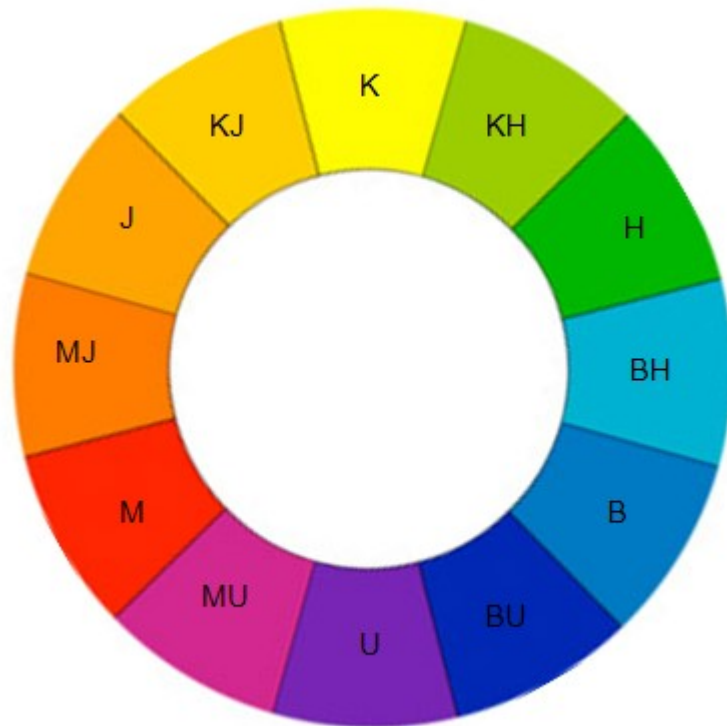
Warna gelap dan warna terang akan menimbulkan kesan yang berbeda. Warna gelap yang sampai ke mata kita akan dianalisa oleh otak kita dan menghasilkan kesan dingin yang kita rasakan. Begitu sebaliknya dengan warna terang akan terasa hangat dan panas. Seperti yang kita pelajari dalam pelajaran Fisika dimana panjang gelombang warna merah lebih panjang dari pada gelombang warna ungu. Itu berarti warna merah yang terang dan terasa panas akan lebih cepat ditangkap mata kita dibandingkan dengan warna ungu yang terkesan gelap dan terasa dingin. Yang dikategorikan sebagai warna-warna panas yaitu kuning kehijauan, kuning, kuning kejinggaan, jingga, jingga kemerahan dan merah. Yang dikategorikan sebagai warna-warna dingin yaitu hijau, hijau kebiruan, biru, biru keunguan dan ungu.

Warna merupakan unsur seni rupa, sehingga komposisi warna harus tunduk pada prinsip-prinsip dasar seni rupa, yaitu keselarasan, kesatuan, dominasi, keseimbangan dan proporsi

#### 1) Keselarasan warna

Untuk memperoleh keselarasan warna, cara yang paling mudah adalah menggunakan interval tangga warna yang tertera pada lingkaran warna. Dalam lingkaran warna terdapat enam warna standard an enam warna intermediate. Interval tangga warna berupa warna-warna pada setengah lingkaran warna, yang terdiri dari tujuh tingkatan warna yang sering disebut juga gradasi warna





Gambar Interval tangga warna

Dengan berpedoman pada interval tangga warna tersebut, dapat dihasilkan susunan warna sebagai berikut

- a) Susunan warna dengan satu interval tangga (satu warna). Misalnya warna kuning saja, ini disebut laras monoton atau laras tunggal. Hasilnya adalah susunan warna yang monoton, statis, berkesan tenang, resmi namun membosankan
- b) Susunan warna dengan dua atau tiga interval tangga berdekatan (warna-warna transisi atau analogus), disebut laras harmonis. Hasilnya adalah susunan warna yang harmonis, selaras, ada dinamika dan enak dilihat. Kombinasi warna-warna yang harmonis terlihat lembut karena satu warna dengan warna lain yang dipadukan memiliki perubahan warna yang lembut

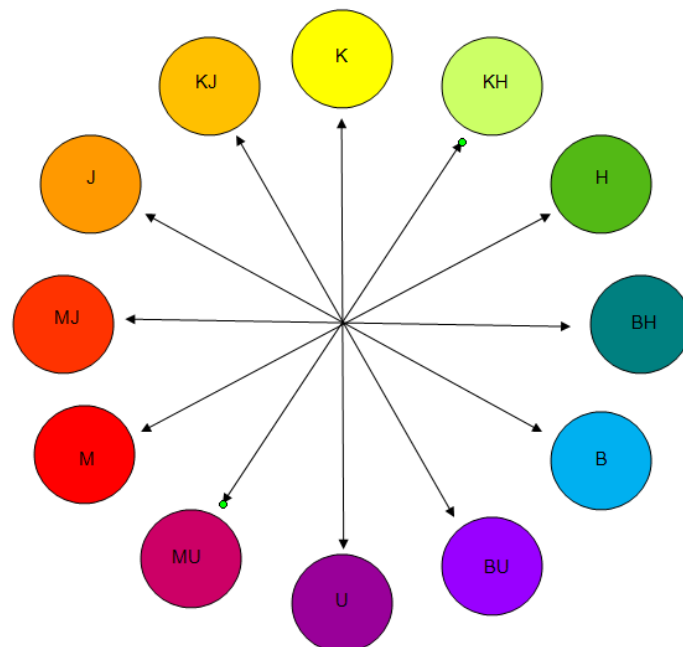


c) Susunan warna dengan interval tangga saling berjauhan, disebut laras kontras. Hasilnya adalah susunan warna yang kontras, kuat, tajam, dinamis, bergejolak. Kombinasi warna kontras cepat terlihat, tetapi cepat pula ditinggalkan. Adapun jenis-jenis warna kontras tersebut antara lain :

o Kontras komplementer (kontras dua warna)

Dua warna yang saling berhadapan dalam lingkaran warna disebut komplementer. Dua warna ini adalah warna-warna yang paling kontras, karena memiliki jarak paling jauh dalam lingkaran warna sehingga merupakan warna yang bertentangan. Berikut ini adalah pasangan warna komplementer yang diurutkan berdasar kekontrasannya

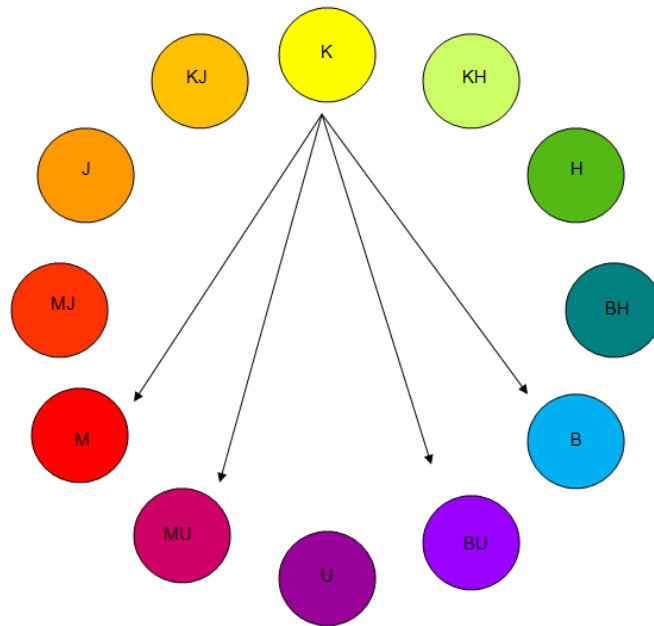
- ✓ Kuning – ungu
- ✓ Kuning jingga – biru ungu
- ✓ Kuning hijau – merah ungu
- ✓ Jingga – biru
- ✓ Hijau – merah
- ✓ Merah jingga – biru hijau



Gambar warna kontras komplementer

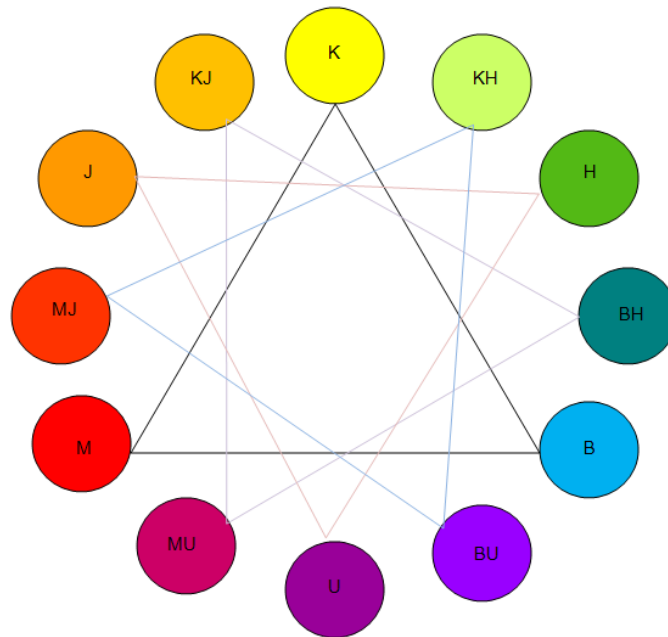


- Kontras split komplemen (kontras dua warna komplemen bias) Split/bias komplemen yaitu warna-warna yang berseberangan pada lingkaran warna, tetapi menyimpang ke kiri atau ke kanan. Misalnya warna-warna komplemen bias kuning dapat berupa biru ungu, merah ungu, tetapi dapat pula dengan biru dan merah



Gambar warna kontras split komplemen

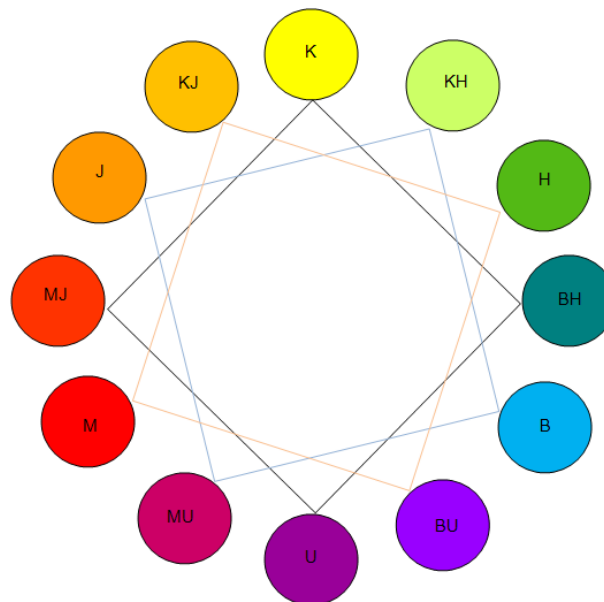
- Kontras triad komplemen (kontras segitiga/kontras tiga warna) Semua bentuk segitiga sama sisi yang dapat dibuat dalam lingkaran warna, misalnya merah – biru – kuning atau jingga – hijau – ungu adalah jenis kontras tiga warna.



Gambar warna kontras triad komplemen

- o Kontras tetrad komplemen (kontras dobel komplemen/kontras empat warna)

Semua bentuk segiempat sama sisi yang dapat dibuat pada lingkaran warna merupakan kontras empat warna, misalnya merah – kuning jingga – hijau – biru ungu.



Gambar warna kontras tetrad komplemen



Warna-warna kontras sesungguhnya kurang laras atau dapat dikatakan kurang harmonis. Maka dalam menyusun warna kontras diperlukan metode untuk menyelaraskan agar tampak harmonis. Terdapat dua kemungkinan penyelarasan kontras, yaitu

- ✓ Memberi jembatan yang menghubungkan dua warna kontras tersebut dengan gradasi hue. Misalnya kontras kuning dengan biru dapat dijematani dengan kuning hijau, hijau atau biru hijau
- ✓ Mengulang-ulang warna kontras tersebut diberbagai tempat.

## 2) Kesatuan warna

Suatu susunan warna harus menyatu sehingga enak dilihat. Kesatuan warna dapat diperoleh jika warna-warna yang digunakan saling ada hubungan. Terdapat dua kemungkinan hubungan, yaitu hubungan kesamaan dan kemiripan. Kesamaan warna artinya semua warna yang digunakan sama persis. Kemiripan warna artinya warna-warna yang digunakan mempunyai unsur yang membuat mereka hampir sama. Misalnya, merah dengan merah jingga, biru dengan biru hijau.

Warna-warna kontras merupakan warna-warna yang tidak memiliki kesamaan maupun kemiripan, sehingga susunan warna-warna kontras terasa tidak menyatu. Oleh karena itu diperlukan pendamaian agar warna-warna tersebut menyatu. Pendamaian dilakukan dengan cara penguncian (keying), yang antara lain adalah sebagai berikut

- ✓ Penetralan, yaitu penguncian warna yang tidak menyatu dengan menggunakan warna netral hitam, putih atau abu-abu.
- ✓ Pencampuran/pembauran, yaitu penguncian susunan warna kontras dengan memberikan warna-warna tetangga kepada masing-masing warna kontras yang digunakan.
- ✓ Pengaburan, yaitu penguncian warna-warna kontras dengan cara mengglasirnya dengan warna cair, mengaburkannya dengan kaca buram/kalkir, memerciki dengan warna lain
- ✓ Pengasaran, yaitu penguncian warna-warna kontras dengan membuat tekstur kasar dari permukaan media yang digunakan sehingga terjadi relief-relief yang mengakibatkan adanya efek gelap terang



- ✓ Pengabu-abuan, yaitu penguncian warna-warna kontras dengan cara mencampur semua warna yang digunakan dengan abu-abu.

### 3) Dominasi warna

Penggunaan warna-warna analogus untuk seluruh komposisi akan terlihat harmonis, namun terasa mentah, datar dan tidak ada dominasinya. Oleh karena itu, komposisi semacam itu harus diberi dominasi warna dapat menjadi dominasi jika warna tersebut lain dari yang umum, atau juga warna kontras. Misalnya

- ✓ Susunan warna-warna dingin dengan dominasi satu warna panas
- ✓ Susunan warna-warna panas dengan dominasi satu warna dingin

### 4) Keseimbangan warna

Untuk memperoleh keseimbangan warna secara simetris tidaklah sulit, asal bagian kanan dan kirinya sama, maka tercapailah keseimbangan. Sedangkan untuk memperoleh keseimbangan asimetris cukup sulit memperhitungkannya, karena keseimbangan sesungguhnya menyangkut gaya berat yang bersifat matematis, sedangkan warna sebagai unsur seni adalah menyangkut rasa. Salah satu cara untuk memperoleh keseimbangan asimetris adalah dengan mengadakan pengulangan-pengulangan warna yang sama diberbagai bagian dari susunan

### 5) Proporsi warna

Untuk memperoleh keserasian warna diperlukan proporsi/perbandingan warna yang tepat. Menurut hasil penelitian Newton, perbandingan keluasan antar warna dalam sebuah susunan warna yang seimbang adalah sebagai berikut

- ✓ Untuk menyusun tiga warna primer agar seimbang perbandingannya adalah 3 bagian kuning, 5 bagian merah dan 8 bagian biru
- ✓ Untuk menyusun tiga warna primer dan tiga warna sekunder agar seimbang, perbandingannya adalah 3 bagian kuning, 5 bagian merah, 8 bagian biru, 8 bagian jingga, 11 bagian hijau dan 13 bagian ungu.

Perbandingan-perbandingan ini dalam praktiknya bukan merupakan perhitungan yang bersifat eksak, namun sekadar sebagai pedoman atau pertimbangan rasa. Disamping pedoman tersebut, terdapat pedoman lain



yang lebih mudah untuk diingat yaitu hukum keluasan atau law of area yang berbunyi semakin luas suatu area sebaiknya menggunakan warna yang semakin terang dan semakin sempit suatu area sebaiknya menggunakan warna yang semakin kuat.

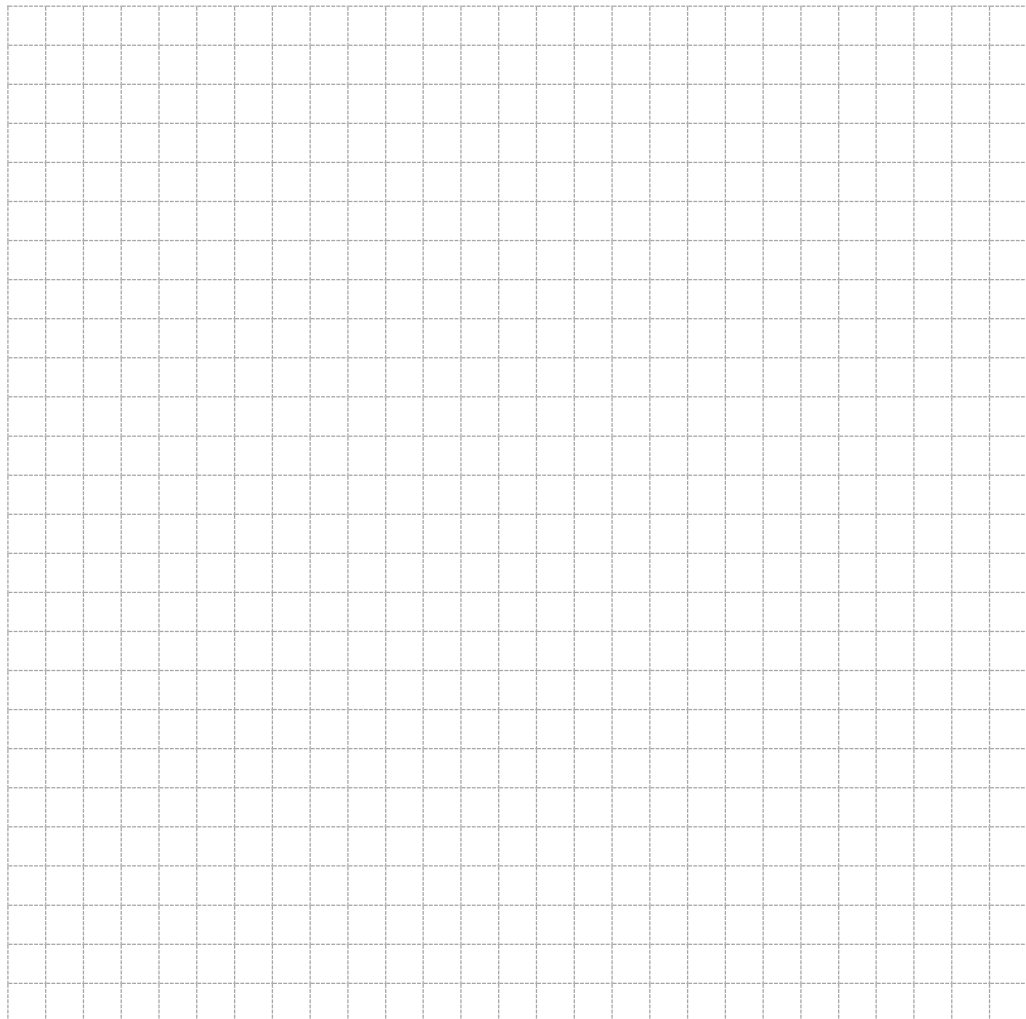
**c. Rangkuman**

**d. Tugas**

**e. Tes Formatif**

**f. Lembar Jawaban Tes Formatif**

**g. Lembar Kerja Peserta Didik.**









## 14. Kegiatan belajar 14 : Komposisi Warna : Value dan Chroma

### a. Tujuan Pembelajaran

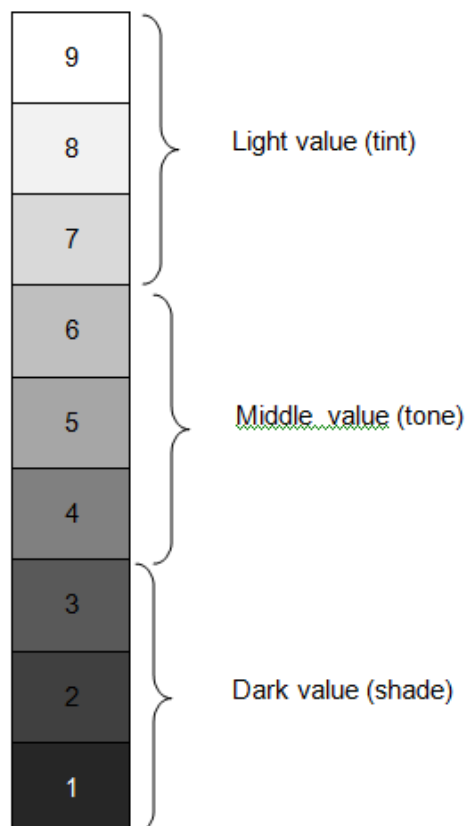
Setelah mengikuti kegiatan belajar 14 ini siswa diharapkan dapat :

### b. Uraian Materi

#### KOMPOSISI VALUE

Setiap benda dalam ini tentu memiliki value/tone, bias terang, sedang atau gelap tergantung pada cahaya yang mengenainya. Perubahan cahaya terang ke gelap merupakan sebuah tonalitas cahaya yang dapat mengubah karakter dari kualitas cahaya yang mengenai suatu obyek.

Value adalah dimensi mengenai derajat terang gelap atau tua muda warna. Value merupakan perangkat untuk mengukur derajat terang atau gelapnya suatu warna jika dibandingkan dengan skala value.



Gambar skala value



Pada skala value terdapat sembilan tingkatan gelap ke terang. Skala 1, 2 dan 3 adalah value gelap yang disebut shade. Skala ke 4, 5 dan 6 adalah value sedang yang disebut tone. Skala ke 7, 8 dan 9 adalah value terang yang disebut tint.

Terdapat beberapa cara untuk mengubah value ke dalam warna-warna bahan/pigmen

- 1) Untuk memperterang warna dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut
  - ✓ Menambah pigmen putih, untuk teknik cat poster/plakat dan juga cat minyak
  - ✓ Menambah air untuk teknik cat air
- 2) Untuk mempergelap warna dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut
  - ✓ Menambah pigmen hitam, untuk teknik cat poster/plakat dan juga cat minyak
  - ✓ Menambah pigmen warnanya sendiri untuk teknik cat air

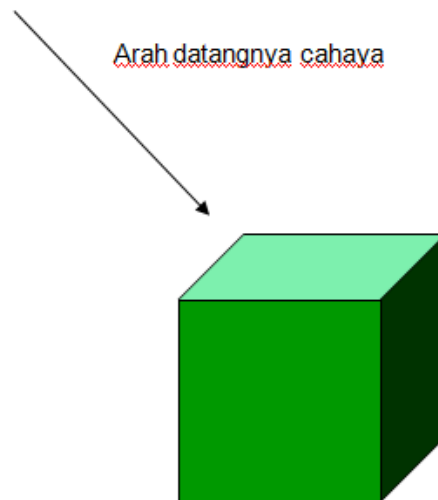
9	putih
8	$\frac{1}{4}$ hijau + $\frac{3}{4}$ putih
7	$\frac{1}{2}$ hijau + $\frac{1}{2}$ putih
6	$\frac{3}{4}$ hijau + $\frac{1}{4}$ putih
5	hijau
4	$\frac{3}{4}$ hijau + $\frac{1}{4}$ hitam
3	$\frac{1}{2}$ hijau + $\frac{1}{2}$ hitam
2	$\frac{1}{4}$ hijau + $\frac{3}{4}$ hitam
1	hitam

Gambar cara mengubah value warna dengan pigmen cat poster ataupun cat minyak (misal warna hijau)



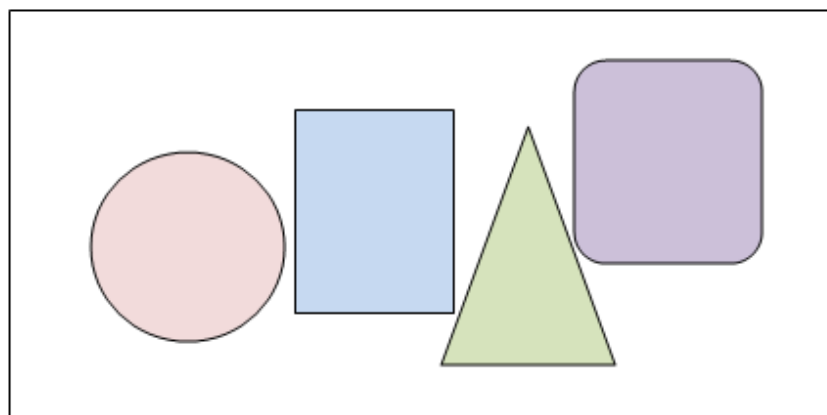
Pada pembuatan desain grafis, value memiliki beberapa fungsi, antara lain :

- 1) Untuk mengubah cahaya yang mengenai obyek/benda ke dalam bentuk tiga dimensi semu, misalnya untuk membentuk gelap terang pada gambar bentuk. Value terang (tint) untuk bagian yang kena cahaya langsung, value sedang (tone) untuk bagian yang kena cahaya normal, value gelap (shade) untuk bagian yang tidak kena cahaya atau bagian bayangan



Gambar value untuk membuat gelap terang pada gambar bentuk

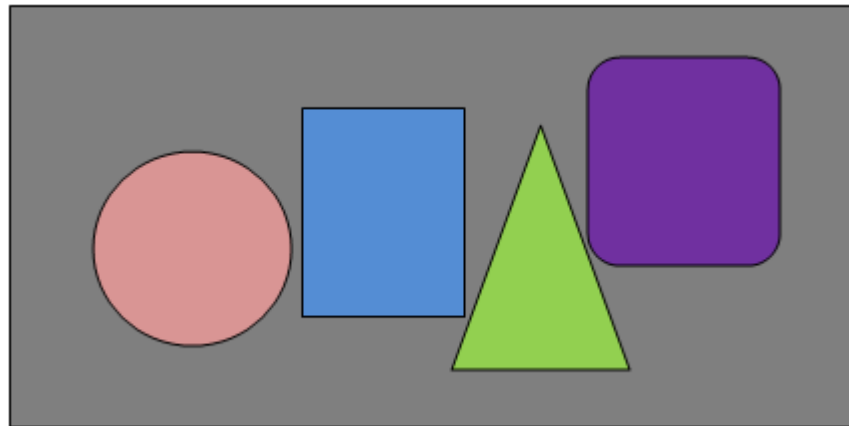
- 2) Untuk menciptakan atau menilai karya seni, fungsi ini khususnya berkaitan dengan karakter value yang antara lain adalah sebagai berikut
  - ✓ Value terang mempunyai karakter positif, bergairah, meriah, ringan



Gambar susunan warna dengan value terang

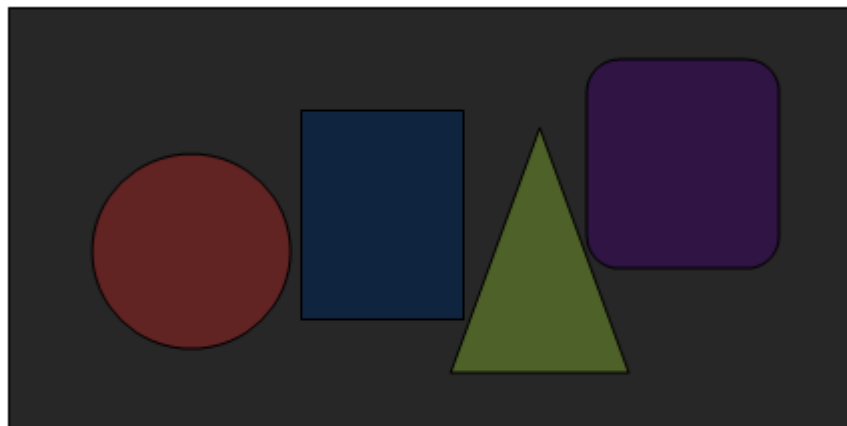


- ✓ Value normal mempunyai karakter tegas, jujur, terbuka, galak



Gambar susunan warna dengan value normal

- ✓ Value gelap mempunyai karakter berat, dalam, muram, mengerikan, menakutkan



Gambar susunan warna dengan value gelap

- 3) Untuk mengubah cahaya yang mengenai obyek berwarna-warni menjadi bentuk hitam putih

### KOMPOSISI CHROMA

Benda apa saja di dalam ini masing-masing menampakkan diri antara lain melalui warnanya. Penampakan ini dimungkinkan karena adanya cahaya. Sering pula terlihat adanya beberapa benda memiliki hue yang sama, tetapi kecemerlangannya berbeda. Misalnya ada benda yang berwarna merah cemerlang, ada pula yang merah suram, redup, keruh dan sebagainya. Hal ini terjadi karena kekuatan/intensitas warna benda tersebut berbeda. Warna-warna



pelangi adalah yang paling cemerlang, mereka memiliki intensitas tertinggi atau maksimum sehingga merupakan warna yang paling murni.

Warna-warna yang semakin rendah intensitasnya adalah warna-warna yang semakin lemah dan merupakan warna yang tidak murni lagi. Warna-warna ini sudah teredam atau tercampur bahan lain. Makin rendah intensitas warna akan makin suram penampilannya. Akhirnya pada intensitas minimum, warna akan kehilangan jati dirinya dan menjadi jenuh seperti warna kelabu. Misalnya warna merah. Jika merah tercampur warna komplementernya (hijau), maka warna merah akan menjadi jenuh, tidak ada unsure merahnya lagi dan akan tampak kelabu.

Tinggi rendahnya intensitas warna, kuat lemahnya warna, cerah redupnya warna atau murni kotornya warna adalah dimensi chroma. Intensitas warna ini sering pula disebut dengan istilah brightness atau kecerahan dan kesuraman warna, sedangkan penyerapan atau peredaman warna yang menentukan intensitas warna disebut dengan saturation.

Untuk menurunkan intensitas suatu warna, caranya adalah dengan mencampur dengan warna komplementernya. Makin banyak campuran warna komplementernya, maka akan semakin redup/suram. Jika dua warna komplemen saling bercampur dalam kondisi sama kuat, maka keduanya akan saling merusak sehingga menjadi jenuh dan kehilangan jati dirinya, berubah menjadi kelabu.

Fungsi chroma adalah untuk mengubah karakter warna. Misalnya warna merah murni yang berkarakter garang, ganas, panas, bersemangat, akan berubah karakternya menjadi lemah lembut, sopan, tenang, teduh setelah tercampur dengan warna komplementernya, yaitu hijau.

**c. Rangkuman**

**d. Tugas**

**e. Tes Formatif**

**f. Lembar Jawaban Tes Formatif**



**g. Lembar Kerja Peserta Didik.**

A large grid of small squares, intended for student work or drawing.



## 15. Kegiatan belajar 15 : Elemen Desain

### a. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan belajar 15 ini siswa diharapkan dapat :

### b. Uraian Materi

Dalam Pembuatan sebuah desain kita perlu memperhatikan bentuk desain yang diinginkan. Tentunya supaya desain sesuai maksud dan tujuan pembuatannya, maka ada elemen-elemen pembuatan desain yang perlu diperhatikan yaitu garis, bentuk, tekstur, ruang, ukuran dan warna

#### 1) Garis (Line)

Sebuah garis adalah unsur desain yang menghubungkan antara satu titik poin dengan titik poin yang lain sehingga bisa berbentuk gambar garis lengkung (curve) atau lurus (straight). Garis adalah unsur dasar untuk membangun bentuk atau konstruksi desain.

Garis adalah goresan atau batas limit dari suatu benda, ruang, bidang, warna, texture, dan lainnya. Garis mempunyai dimensi memanjang dan mempunyai arah tertentu, garis mempunyai berbagai sifat, seperti pendek, panjang, lurus, tipis, vertikal, horizontal, melengkung, berombak, halus, tebal, miring, patah-patah, dan masih banyak lagi sifat-sifat yang lain. Kesan lain dari garis ialah dapat memberikan kesan gerak, ide, simbol, dan kode-kode tertentu, dan lain sebagainya. Pemanfaatan garis dalam desain diterapkan guna mencapai kesan tertentu, seperti untuk menciptakan kesan kekar, kuat simpel, megah ataupun juga agung.

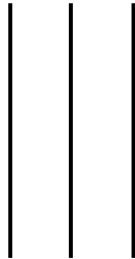
Fungsi garis antara lain :

- ✓ Untuk memberikan representasi atau citra struktur, bentuk dan bidang. Garis ini sering disebut garis blabar (garis kontur) berfungsi sebagai batas/ tepi
- ✓ Untuk menekankan nilai ekspresi seperti nilai gerak atau dinamika (movement), nilai irama (rhythm) dan nilai arah (direction). Garis ini disebut juga garis grafis.
- ✓ Untuk memberikan kesan matra (dimensi) dan kesan barik (tekstur). Garis ini sering disebut garis arsir atau garis tekstur. Garis tekstur lebih bisa dihayati dengan jalan meraba



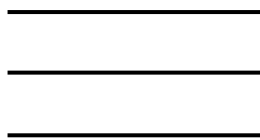
Garis dalam desain grafis dibagi menjadi empat yaitu vertikal, horizontal, diagonal dan kurva

o Vertikal



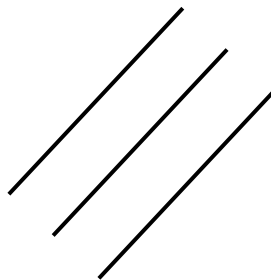
Garis vertikal atau garis tegak lurus memberikan kesan stabilitas, kekuatan dan kemegahan

o Horizontal



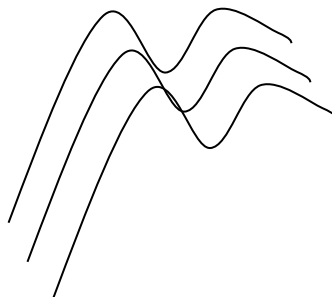
Garis horizontal atau garis lurus memberi kesan sugesti kesenangan atau sesuatu yang bergerak

o Diagonal



Garis diagonal atau garis miring memberi kesan sesuatu yang bergerak, dinamis, keadaan yang tidak stabil

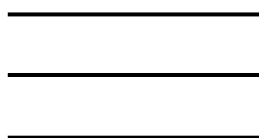
o Kurva



Garis kurva atau garis melengkung memberi kesan kehalusan dan keanggunan

Garis memiliki beberapa macam gaya atau style, antara lain :

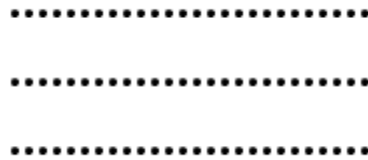
- ✓ Garis lurus, yaitu garis tanpa jeda, penuh



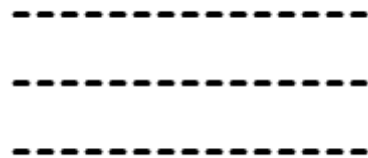




- ✓ Garis dot, yaitu garis yang terbentuk dari rangkaian dot yang tersusun memanjang



- ✓ Garis dash, yaitu garis yang terbentuk dari rangkaian dash yang tersusun memanjang



- ✓ Garis dash dot, yaitu garis yang terbentuk dari rangkaian dash dan dot yang disusun bergantian



- ✓ Garis kaligrafi, yaitu garis yang terbentuk dari kuas kaligrafi



- ✓ Garis artistik, yaitu garis yang dibuat secara khusus, tidak terikat pada konvensi yang berlaku, sehingga mengesankan citra artistik.



## 2) Bentuk (Shape)

Bentuk dalam pengertian bahasa, dapat berarti bangun (shape) atau bentuk plastis (form). Bangun (shape) ialah bentuk benda yang polos, seperti yang terlihat oleh mata, sekedar untuk menyebut sifatnya yang bulat, persegi, ornamental, tak teratur dan sebagainya. Sedang bentuk plastis ialah bentuk benda yang terlihat dan terasa karena adanya unsur nilai (value) dari benda tersebut, contohnya lemari. Lemari hadir di dalam suatu ruangan bukan hanya sekedar kotak persegi empat, akan tetapi mempunyai nilai dan peran yang lainnya.

Jenis bentuk:

- ✓ Bentuk organik, yaitu bentuk pada karya seni rupa yang mengingatkan pada bentuk makhluk hidup, seperti manusia, binatang dan tumbuh-tumbuhan.
- ✓ Bentuk dwi-matra, yaitu bentuk pada karya seni rupa yang terbatas pada bidang, bentuk yang mempunyai ukuran panjang dan lebar, seperti bentuk pada gambar dan lukisan.
- ✓ Bentuk tri-matra, yaitu bentuk pada karya seni rupa yang memiliki ukuran panjang, lebar dan tinggi, seperti bentuk patung dan bangunan
- ✓ Bentuk diam dan bergerak (statis dan kinetis) seperti pada patung, mobil dsb.
- ✓ Bentuk berirama (ritmis) seperti pada bangunan, patung dsb.
- ✓ Bentuk agung dan abadi (monumental) seperti pada bangunan dan patung.

Sementara pada kategori sifatnya, bentuk dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu:

- Huruf (Character) : yang direpresentasikan dalam bentuk visual yang dapat digunakan untuk membentuk tulisan sebagai wakil dari bahasa verbal dengan bentuk visual langsung, seperti A, B, C, dsb.
- Simbol (Symbol) : yang direpresentasikan dalam bentuk visual yang mewakili bentuk benda secara sederhana dan dapat dipahami secara umum sebagai simbol atau lambang untuk menggambarkan suatu bentuk benda nyata, misalnya gambar orang, bintang,



matahari dalam bentuk sederhana (simbol), bukan dalam bentuk nyata (dengan detail).

- Bentuk Nyata (Form) : bentuk ini betul-betul mencerminkan kondisi fisik dari suatu obyek. Seperti gambar manusia secara detil, hewan atau benda lainnya.

### 3) Tekstur (Texture)

Tekstur adalah tampilan permukaan (corak) dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba. Yang pada prakteknya, tekstur sering dikategorikan sebagai corak dari suatu permukaan benda, misalnya permukaan karpet, baju, kulit kayu, dan lain sebagainya.

Secara sederhana tekstur dapat dikelompokkan ke dalam tekstur kasar nyata, tekstur kasar semu dan tekstur halus.

- Tekstur kasar nyata

Tekstur kasar nyata memiliki peran penting dalam desain, yaitu :

- ✓ Membantu memperoleh keindahan, karena dengan permukaan yang kasar akan lebih mudah untuk memperoleh keselarasan/harmoni.
- ✓ Sebagai dominasi atau daya tarik manakala sebagian susunan menggunakan tekstur halus
- ✓ Membantu memperoleh keindahan berpadu dengan kekuatan. Suatu permukaan dengan tekstur halus dapat dengan mudah digulung atau dilipat. Namun jika permukaan tersebut dilukai atau diberi lipatan-lipatan sehingga memiliki tekstur kasar, maka akan sulit digulung atau dilipat.

- Tekstur kasar semu

Tekstur kasar semu adalah tekstur yang kekasarannya bersifat semu, artinya terlihat kasar tetapi jika diraba halus. Terdapat tiga macam tekstur semu :

- ✓ Tekstur hias manual, yaitu tekstur yang menghiasi permukaan yang dibuat secara manual. Contohnya : goresan silang-silang, goresan dengan spon/kapas.
- ✓ Tekstur mekanik, yaitu tekstur yang dibuat dengan alat mekanik seperti mistar, jangka, alat foto. Contohnya : hasil celup kain batik, tempelan-tempelan kertas



- ✓ Tekstur ekspresi, yaitu tekstur yang merupakan bagian dari proses penciptaan seni rupa, dimana bentuk dan tekstur merupakan kesatuan yang tak dapat dipisahkan.

- Tekstur halus

Tekstur halus adalah tekstur yang dilihat halus, dirabapun halus. Tekstur halus biasanya licin, kusam atau mengkilat

#### 4) Ruang (Space)

Ruang merupakan jarak antara suatu bentuk dengan bentuk lainnya yang pada praktek desain dapat dijadikan unsur untuk memberi efek estetika desain. Sebagai contoh, tanpa ruang Anda tidak akan tahu mana kata dan mana kalimat atau paragraf. Tanpa ruang Anda tidak tahu mana yang harus dilihat terlebih dahulu, kapan harus membaca dan kapan harus berhenti sebentar. Dalam bentuk fisiknya pengidentifikasian ruang digolongkan menjadi dua unsur, yaitu obyek (*figure*) dan latar belakang (*background*).

#### 5) Ukuran (Size)

Ukuran adalah unsur lain dalam desain yang mendefinisikan besar kecilnya suatu obyek. Dengan menggunakan unsur ini Anda dapat menciptakan kontras dan penekanan (*emphasis*) pada obyek desain anda sehingga orang akan tahu mana yang akan dilihat atau dibaca terlebih dahulu.

Setiap bentuk tentu memiliki ukuran, besar kecil, panjang pendek, tinggi rendah. Ukuran-ukuran ini bukan dimaksudkan dalam besaran sentimeter atau meter, tetapi ukuran yang bersifat nisbi. Nisbi artinya ukuran-ukuran tersebut tidak memiliki nilai mutlak, tetapi bersifat relatif atau tergantung pada area dimana bentuk tersebut berada. Suatu bentuk dikatakan besar manakala diletakkan pada area sempit, dan bentuk dengan ukuran yang sama dikatakan kecil manakala diletakkan pada area luas.

Ukuran dapat mempengaruhi bentuk ruang. Ukuran kecil tampak berada di belakang/jauh dan ukuran besar seolah berada di depan/dekat, sehingga unsur ukuran dapat membantu membentuk ruang maya. Bentuk dengan ukuran besar terasa menguasai ruang, tetapi ukuran besar yang terpotong bingkai akan kehilangan bentuknya dan tidak menguasai ruang lagi. Bentuk dengan ukuran kecil terasa tertelan ruang, tetapi makin kecil



dan menyendiri, atau kecil diantara ukuran-ukuran besar justru akan menarik perhatian dan menciptakan dominasi.

6) **Warna (Color)**

Warna merupakan unsur penting dalam obyek desain. Karena dengan warna orang bisa menampilkan identitas, menyampaikan pesan atau membedakan sifat dari bentuk-bentuk bentuk visual secara jelas. Dalam prakteknya warna dibedakan menjadi dua: yaitu warna yang ditimbulkan karena sinar (*Additive color/RGB*) yang biasanya digunakan pada warna lampu, monitor, TV dan sebagainya, dan warna yang dibuat dengan unsur-unsur tinta atau cat (*Subtractive color/CMYK*) yang biasanya digunakan dalam proses pencetakan gambar ke permukaan benda padat seperti kertas, logam, kain atau plastik.

Dengan menggunakan unsur-unsur desain tersebut, Anda akan membuat bentuk desain yang Anda inginkan. Tentunya supaya desain Anda dapat dilihat bagus (sesuai maksud dan tujuan Anda membuatnya), maka Anda harus mengenal unsur-unsur di atas secara baik.

**c. Rangkuman**

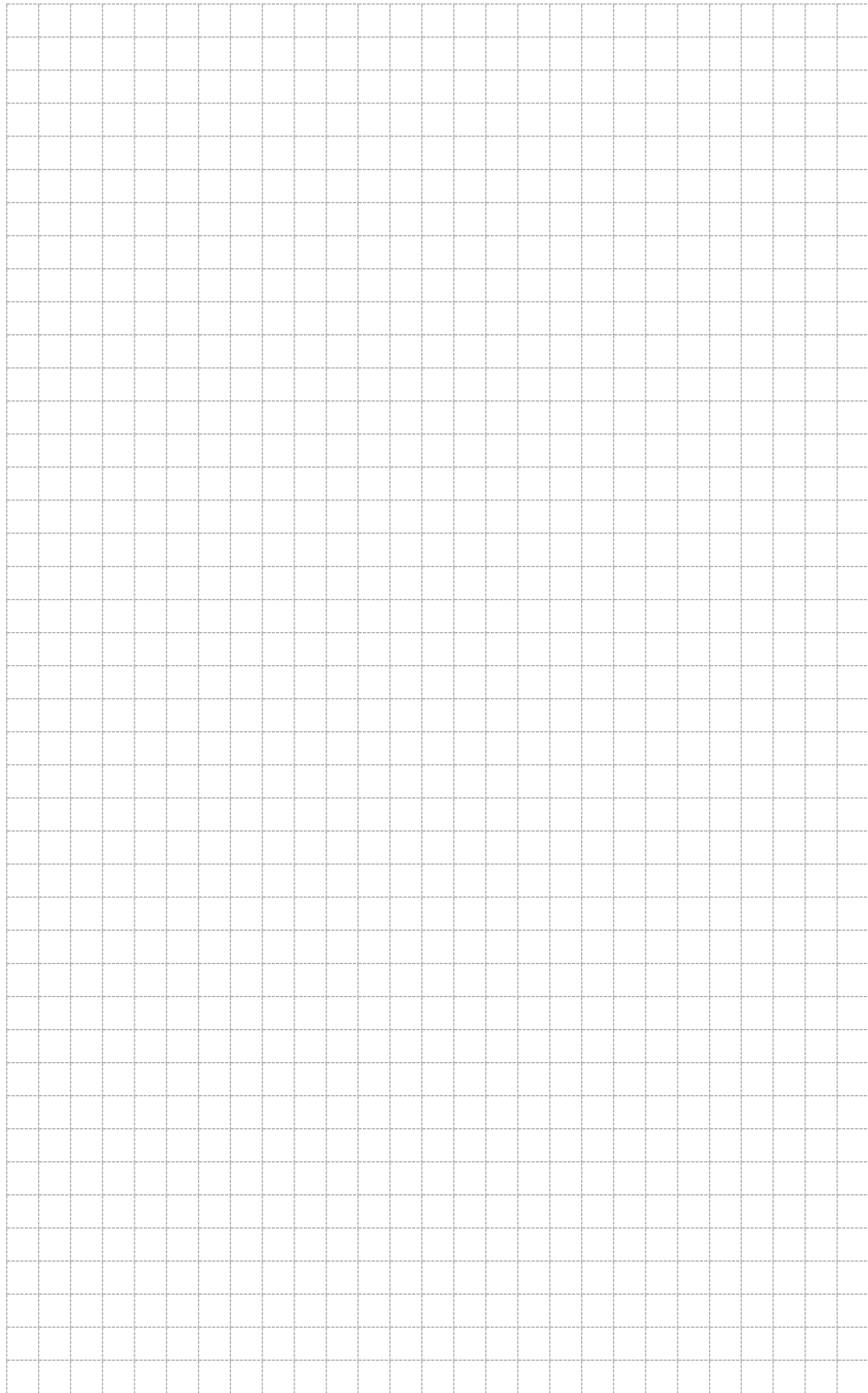
**d. Tugas**

**e. Tes Formatif**

**f. Lembar Jawaban Tes Formatif**



**g. Lembar Kerja Peserta Didik.**





## 16. Kegiatan belajar 16 : Prinsip Desain

### a. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan belajar 1 ini siswa diharapkan dapat :

### b. Uraian Materi

Orang yang akan mencipta karya seni atau desain perlu mengetahui metode untuk menciptakan karya yang memiliki nilai seni. Metode untuk mencipta karya seni dan desain tersebut dikenal sebagai prinsip-prinsip dasar seni rupa dan desain, yang meliputi keselarasan/irama, kesatuan/unity, dominasi/penekanan, keseimbangan, keserasian/proporsi, kesederhanaan dan kejelasan.

#### 1) Keselarasan/irama

Dalam seni tari dan musik, irama dapat dilihat dan didengar secara jelas. Suatu irama tari, biasanya dapat dinyatakan dalam delapan hitungan. Hal ini terutama dapat dilihat dengan jelas saat sebuah tari sedang diajarkan. Guru tari biasanya menghitung satu sampai delapan sembari mempraktikkan satu rangkaian gerakan tari.

Dalam seni musik pun iramanya dapat didengar secara jelas. Misalnya dilihat dari sisi tempo, dikenal ada ketukan atau hentakan 4/4, 3/4 dan 2/4 yang diulang secara terus menerus dengan beberapa aksentuasi. Dari sisi nada, ada alunan naik turunnya lagu. Ada yang alunannya keras kontras, ada pula yang alunannya lemah lembut mendayu-dayu.

Dalam bidang seni rupa, termasuk desain didalamnya, aspek irama kurang terlihat secara nyata. Hal ini dikarenakan seni rupa pada dasarnya tidak memiliki unsur waktu/tempo kecuali pada bentuk seni rupa tertentu. Misalnya seni rupa yang menggunakan cahaya/neon sign sebagai media ekspresinya, seperti lampu-lampu hias di taman kota.

Dikarenakan ada unsur waktu, maka gerak pengulangan dalam seni tari dan musik dapat terlihat dengan jelas, mengalir dari waktu ke waktu. Sedangkan dalam seni rupa, gerak pengulangan tidak membutuhkan waktu, tetapi hanya dengan perubahan unsur kedudukan saja yang meninggalkan bekas pengulangan yang sama dan keberadaannya tampak bersamaan, sehingga aliran gerak



perulangannya tidak tampak nyata. Aliran gerak dapat diwujudkan dalam bentuk garis semu.

Garis semu sebagai irama ini sangat penting dalam karya seni, karena garis semu tersebut mempunyai beberapa kegunaan, yaitu :

- Membimbing pandangan si pelihat agar mengalir ke semua obyek yang disusun mengikuti garis semu tersebut.
- Membantu prinsip kesatuan, yaitu menyatukan seluruh obyek yang disusun agar tidak tampak cerai berai
- Membantu melahirkan ruang kosong sehingga susunan terasa longgar, tidak penuh sesak saling himpit.

Agar diperoleh susunan yang betul-betul ritmis, langkah yang perlu dilakukan antara lain ;

- Jika obyek yang ditata hanya satu, akan dapat memiliki nilai irama apabila latarbelakangnya diberi bentuk-bentuk yang memiliki gerak perulangan. Misalnya gelombang ombak laut, gumpalan awan, dinding batu bata. Jika latar belakangnya tidak berulang, maka dapat dibuat unsur warna-warnanya yang berulang.
- Untuk menata obyek yang jumlahnya banyak, yang memiliki bentuk sama atau mirip tidak perlu harus member hiasan berulang pada obyeknya, karena obyeknya sendiri telah berulang. Obyek-obyek tersebut dapat disusun secara berulang membentuk garis semu secara lurus, berkelok-kelok, zig zag atau melingkar.

## 2) Kesatuan/unity

Karya seni/desain harus menyatu, utuh, tampak seperti menjadi satu. Tanpa adanya kesatuan, suatu karya seni atau desain akan terlihat cerai berai, kacau balau sehingga karya tersebut tidak enak untuk dilihat.

Prinsip kesatuan pada dasarnya adalah adanya saling hubungan antar unsur yang disusun. Jika satu atau beberapa dalam susunan terdapat saling hubungan, maka kesatuan telah dapat dicapai. Beberapa hubungan tersebut antara lain, hubungan kesamaan, kemiripan, keselarasan, keterikatan, keterkaitan, kedekatan/kerapatan. Hubungan-



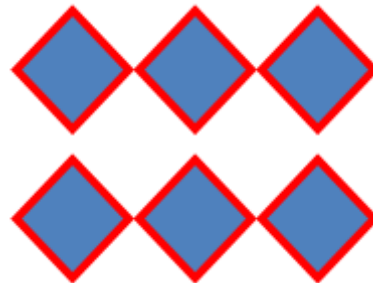


hubungan ini kemudian dapat digunakan sebagai pendekatan untuk mencapai kesatuan.

a) Pendekatan kesamaan unsur seni

Pendekatan kesamaan untuk mencapai kesatuan dapat dilakukan dengan cara berikut

- o Menyusun kesamaan unsur seni rupa secara total  
Dengan menyusun kesamaan unsur seni rupa secara total, secara otomatis akan membawa pada kesatuan. Contohnya antara lain tatanan tegel lantai, wall paper.



Gambar kesamaan unsur seni rupa secara total

- o Menyusun kesamaan unsur bentuk  
Bentuk merupakan unsur seni rupa yang dapat saling bertentangan, sehingga menyebabkan suatu susunan menjadi tidak memiliki kesatuan. Misalnya segitiga dengan lingkaran, kasar dengan halus, keduanya merupakan bentuk bentuk yang berbeda dan tidak memiliki hubungan. Kesatuan dapat dicapai dengan menggunakan bentuk yang sama, walaupun unsur yang lain berbeda.

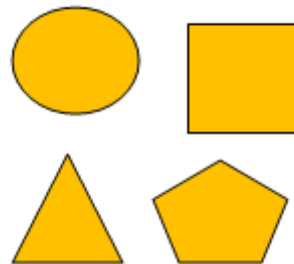


Gambar kesamaan unsur bentuk



- o Menyusun kesamaan unsur warna

Unsur warna juga merupakan unsur yang dapat saling bertentangan yang mengakibatkan tidak adanya kesatuan. Misalnya warna-warna komplementer seperti merah-hijau, kuning-ungu, masing-masing tidak saling memiliki hubungan, yang berarti tidak ada kesatuan. Kesatuan dapat dicapai dengan menggunakan warna yang sama, walaupun unsur yang lain berbeda.



Gambar kesamaan unsur warna

- b) Pendekatan kemiripan unsur seni

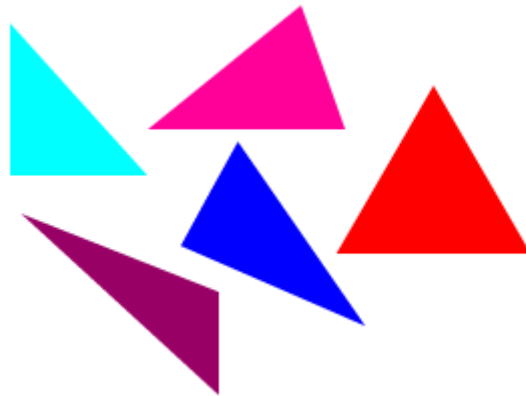
Mirip artinya hampir sama, ada perubahan-perubahan sedikit, ada transisi atau variasi. Beberapa macam kemiripan untuk mencapai kesatuan antara lain :

- o Kemiripan total unsur rupa

Menyusun sesuatu dengan kemiripan secara total semua unsur seni disebut transisi atau susunan dengan perubahan-perubahan dekat, merupakan salah satu cara untuk memperoleh kesatuan. Misalnya, pohon kelapa cenderung mirip satu sama lain

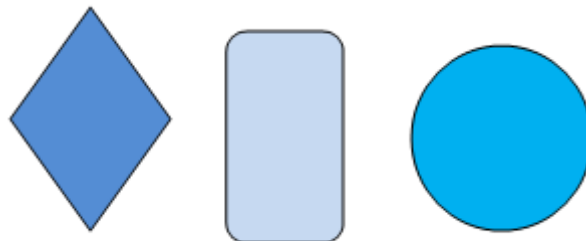
- o Kemiripan unsur bentuk

Kesatuan dapat dicapai dengan menggunakan bentuk obyek yang memiliki kemiripan, walaupun unsur yang lain berbeda. Misalnya, bentuk segitiga (siku, sama sisi, sama kaki) cenderung mirip sehingga dapat menyatu.



Gambar kemiripan unsure bentuk

- Kemiripan unsur warna  
Menyusun obyek yang memiliki kemiripan warna dapat menciptakan kesatuan. Warna-warna yang mirip antara lain :
  - ✓ Warna analogus, yaitu warna-warna yang saling berdekatan pada lingkaran warna
  - ✓ Warna close value, yaitu warna-warna yang saling berdekatan pada skala value
  - ✓ Warna-warna tersier dan kuartar



Gambar kemiripan warna

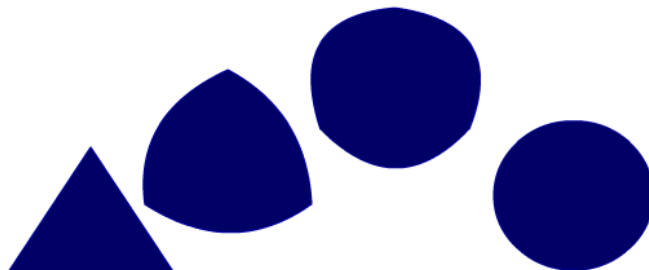
- c) Pendekatan keselarasan unsur seni  
Bentuk dan warna merupakan unsur seni rupa yang dapat saling bertentangan, saling tidak berhubungan, yang berarti tidak memiliki kesatuan. Sehingga dibutuhkan penyelarasan agar dicapai kesatuan dalam karya seni.
  - Penyelarasan unsur bentuk  
Bentuk bentuk dapat berupa titik, garis, bidang dan volume. Masing-masing bentuk ini memiliki bentuk yang



merupakan ciri khasnya. Karena masing-masing bentuk bentuk memiliki ciri khas, akibatnya bentuk bentuk yang berbeda tidak memiliki hubungan yang berarti tidak memiliki kesatuan. Misalnya, bentuk bentuk garis lurus dan garis lengkung tajam tidak memiliki kesatuan, bentuk bentuk volume bola dan kotak tidak memiliki kesatuan.

Untuk menyatukan dua bentuk bentuk yang tidak ada hubungannya dapat dilakukan dengan cara :

- ✓ Dijembatani, diberi penghubung atau dinetralkan dengan bentuk bentuk yang memiliki unsur kedua bentuk bentuk yang bertentangan. Misalnya segi empat dan lingkaran dinetralkan dengan bentuk setengah lingkaran.
- ✓ Menggunakan gradasi yang menghubungkan kedua bentuk tersebut. Gradasi adalah perubahan berangsur-angsur dari bentuk bentuk satu ke bentuk bentuk yang lain.



Gambar penyelarasan bentuk

- Penyelarasan unsur warna

Warna-warna yang bertentangan dapat diselaraskan melalui penguncian dan membuat gradasi

- ✓ Penguncian warna

Penguncian warna dapat dilakukan dengan cara berikut :

- Penetralan, yaitu pemberian warna-warna netral: hitam, abu-abu, putih, sehingga warna-warna terkunci.



- Pencampuran, yaitu saling mencampur dari warna-warna yang digunakan, sehingga terdapat unsure yang saling menyamakan
- Pengkaburan atau pengkacaan (glassing), yaitu diglasir dengan air/warna, dikaburkan dengan kaca buram, diberi percikan, sehingga batas warna-warna yang disusun kabur dan terasa menyatu
- Pengkasaran (texturing) yaitu dengan goresan-goresan kasar pada permukaan obyek sehingga terjadi relief yang menimbulkan efek bayangan gelap terang dan akibatnya menetralkan warna yang disusun.
- Membuat menjadi abu-abu (greying), yaitu semua warna yang digunakan dicampur dengan abu-abu sehingga semua warna menjadi kelabu.

✓ Gradasi warna

Gradasi warna adalah tingkatan perubahan warna secara berangsur-angsur dari dua warna yang saling bertentangan, misalnya merah-hijau.

d) Pendekatan keterikatan unsur seni

Pendekatan kesatuan dengan pengikatan antara lain dapat dilakukan dengan cara semua warna yang digunakan diikat dengan dengan kontur yang sama, diikat dengan latar belakang warna netral, diikat dengan kesamaan fungsi obyek yang disusun.

e) Pendekatan keterkaitan unsur seni

Pendekatan kesatuan dengan pengkaitan antara lain dapat dilakukan dengan cara saling mengaitkan antara obyek satu dengan lainnya. Misalnya obyek-obyek yang disusun saling dihubungkan dengan garis-garis semu

f) Pendekatan kerapatan unsur seni

Dalam sebuah desain visual, suatu susunan yang saling berjauhan terasa kurang menyatu, dan susunan yang saling berdekatan



(merapat) terasa lebih menyatu. Kesatuan dengan pendekatan kerapatan antara lain dapat dilakukan dengan mengadakan pengelompokan obyek mendekati titik atau garis yang membentuk garis semu tertentu.

### 3) Dominasi/penekanan

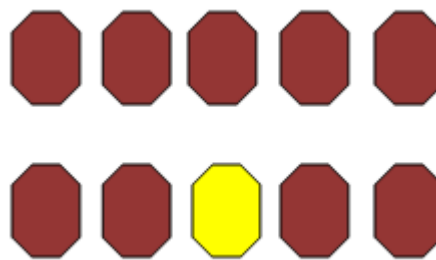
Karya seni rupa/desain harus memiliki dominasi, sebab kalau tidak menjadi tidak menarik, hambar, membosankan. Tujuan dari dominasi antara lain :

- ✓ menarik perhatian
- ✓ menghilangkan kebosanan
- ✓ memecah keteraturan/rutinitas

Terdapat beberapa cara untuk memperoleh dominasi, yaitu dengan kontras discord (berselisih), kontras ekstrem, anomali/kelainan dan keunggulan

#### a) Dominasi kontras discord (berselisih)

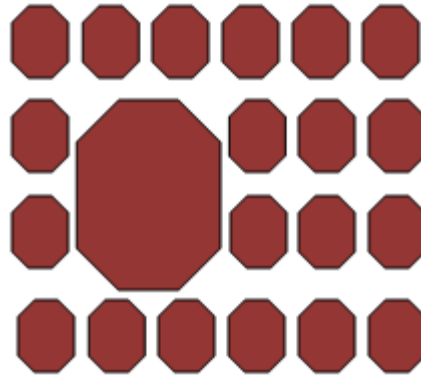
Merupakan dominasi yang menggunakan kontras bentuk dan kontras warna komplementer. Dominasi kontras discord terasa keras, tajam dan mengarah pada kontradiktif sehingga tidak cocok untuk hal-hal yang berkaitan dengan kenikmatan. Dominasi kontras discord lebih cocok untuk hal-hal yang diinginkan segera terlihat, seperti untuk desain komunikasi visual.



Gambar Dominasi kontras discord

#### b) Dominasi kontras ekstrem

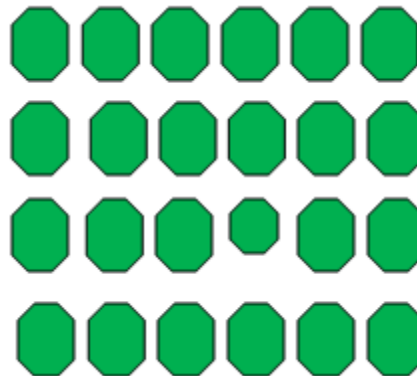
Kontras ekstrem artinya kontras pertentangan tajam dan digolongkan sebagai kontras berulang, misalnya gelap-terang, besar-kecil, kasar-halus. Kontras ekstrem lebih harmonis dibandingkan dengan kontras discord, sehingga terasa lebih enak dipandang.



Gambar dominasi kontras ekstrem

c) Dominasi anomali/kelainan

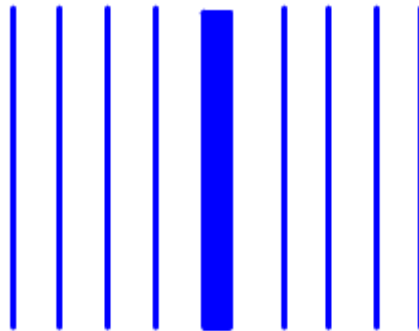
Pada dasarnya sesuatu yang lain dari yang umum dapat menjadi dominasi. Sesuatu yang lain dari yang umum tentu akan menarik perhatian, akan terpandang lebih dahulu dan menjadi pusat perhatian, sehingga dapat menjadi dominasi.



Gambar dominasi anomali

d) Dominasi keunggulan

Sesuatu yang unggul, istimewa, paling kuat juga dapat menjadi dominasi. Misalnya warna kuning merupakan warna paling kuat diantara beberapa warna, sehingga dengan ukuran warna yang sama, kuning akan mendominasi



Gambar dominasi keunggulan

Dominasi pada suatu susunan sebaiknya tidak hanya satu, namun dominasi yang kedua dan ketiga harus semakin lemah. Tujuannya adalah untuk membimbing pandangan ke seluruh susunan dan untuk menjaga keseimbangan. Jika dominasi hanya satu, maka akan menyita pandangan sehingga pandangan berhenti pada satu tempat.

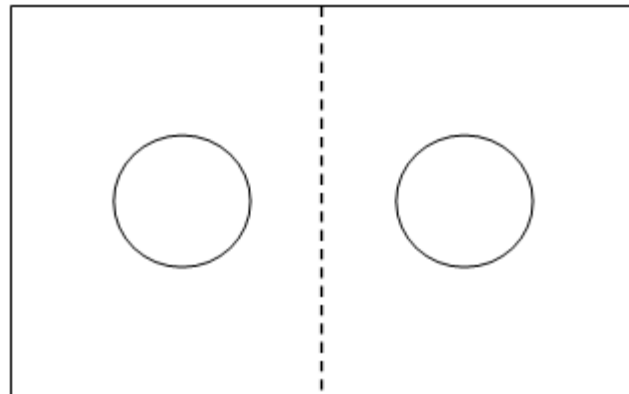
#### 4) Keseimbangan

Karya seni/desain harus memiliki keseimbangan agar enak dilihat, tidak berat sebelah. Sebuah karya dikatakan seimbang manakala semua bagian pada karya bebannya sama, sehingga ada gilirannya akan membawa rasa tenang dan enak dilihat. Ada beberapa jenis keseimbangan, yaitu keseimbangan simetris, memancar, sederajat dan tersembunyi.

##### a) Keseimbangan simetris

Keseimbangan simetris yaitu keseimbangan antara ruang sebelah kiri dan ruang sebelah kanan sama persis, baik dalam bentuk bentuknya, besaran ukurannya, arahnya, warna maupun teksturnya. Jenis keseimbangan ini sanat mudah membuatnya, yaitu dengan cara menyamakan sepenuhnya ruang sebelah kiri dengan ruang sebelah kanan. Komposisi yang sama persis ini menghasilkan kesan kaku dan statis, tidak ada gerak, sesuai untuk membuat desain yang bersifat resmi.

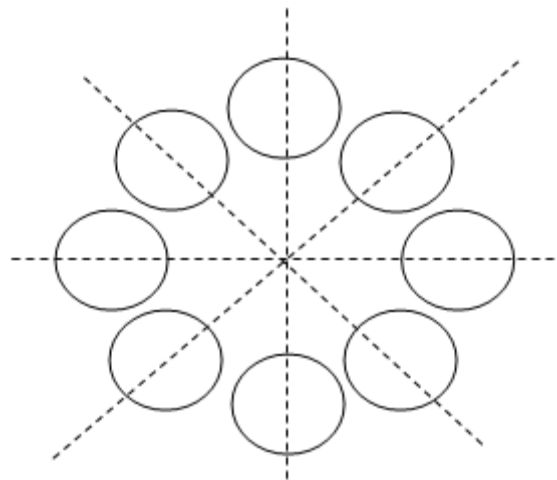




Gambar keseimbangan simetris

b) Keseimbangan memancar

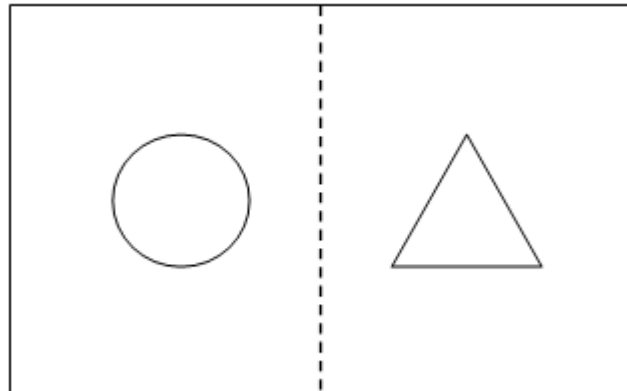
Keseimbangan memancar sesungguhnya sama dengan keseimbangan simetris, tetapi kesamaan polanya bukan hanyadiantara ruang sebelah kanan dan kiri saja, melainkan juga antara ruang sebelah atas dan bawah.



Gambar keseimbangan memancar

c) Keseimbangan sederajat

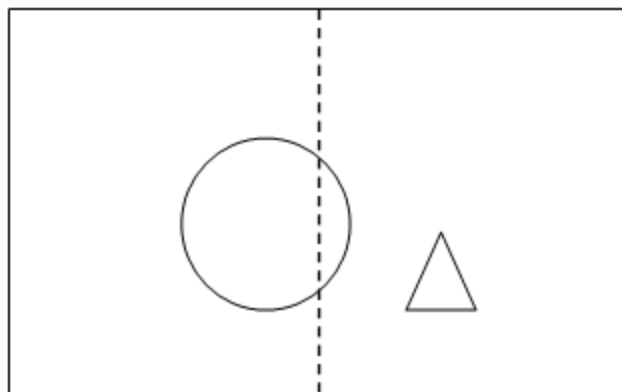
Keseimbangan sederajat yaitu keseimbangan komposisi antara ruang sebelah kiri dan sebelah kanan tanpa memperdulikan bentuk yang ada dimasing-masing ruang.



Gambar keseimbangan sederajat

d) Keseimbangan tersembunyi

Keseimbangan tersembunyi sering juga disebut keseimbangan asimetris yaitu keseimbangan antara ruang sebelah kiri dengan kanan meskipun keduanya tidak memiliki besaran sama maupun bentuk bentuk yang sama.



Gambar keseimbangan tersembunyi

5) Keserasian/proporsi

Proporsi merupakan salah satu prinsip dasar seni rupa untuk memperoleh keserasian. Karya seni/desain harus serasi agar enak dinikmati. Karya yang tidak serasi tentu tidak sedap dipandang. Proporsi pada dasarnya menyangkut perbandingan ukuran yang sifatnya matematis. Yang menjadi masalah adalah bahwa karya seni/desain berangkat dari rasa, sehingga sangat sulit menetapkan ukuran perbandingan yang bersifat matematis ke dalamnya.



Dalam mempelajari proporsi terdapat tiga hal yang perlu dipahami, yaitu proporsi ideal, proporsi pemecahan masalah, proporsi penyangatan.

a) Proporsi ideal

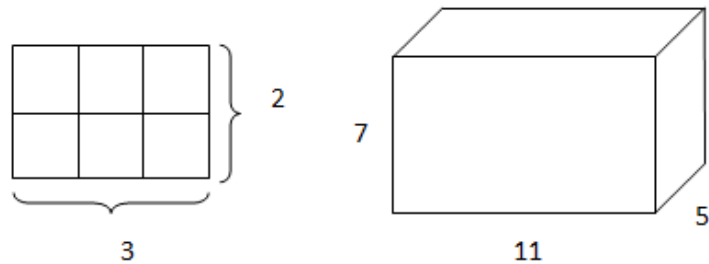
Proporsi yang ideal adalah suatu ukuran perbandingan dari penciptaan karya seni yang dibuat atas dasar kaidah-kaidah perbandingan yang dianggap paling ideal sehingga diperoleh karya seni yang menarik.

Terdapat empat masalah proporsi ideal yaitu proporsi bentuk bentuk dan proporsi ruang, proporsi antara bentuk bentuk dan ruang, proporsi antara bentuk bentuk dalam ruang, proporsi warna.

- Proporsi bentuk bentuk dan proporsi ruang

Bentuk bentuk dapat berupa dua dimensi dan tiga dimensi. Demikian pula dengan ruang, dapat berupa dua dimensi dan tiga dimensi. Dua dimensi memiliki dimensi panjang dan lebar, sementara tiga dimensi memiliki dimensi panjang, lebar dan tinggi/tebal. Proporsi bentuk bentuk maupun proporsi ruang adalah menyangkut ukuran, dimana proporsi yang dianggap ideal pada umumnya dinyatakan dengan ukuran yang bersifat matematis. Beberapa proporsi bentuk bentuk dan proporsi ruang yang bersifat matematis tersebut diantaranya :

- ✓ The golden oblong, merupakan suatu ukuran perbandingan bentuk bentuk dan keluasaan ruang yang telah dicipta sejak jaman Yunani, yaitu perbandingan ukuran keluasaan 2 : 3 untuk dua dimensi dan perbandingan ukuran keluasaan 5 : 7 : 11 untuk tiga dimensi.



Gambar the golden oblong

- ✓ The golden mean, merupakan prinsip perbandingan keluasan 1 : 1,618. Perbandingan ini diperoleh dari deret ukur 1, 1,618, 2, 2,618.... dan seterusnya, yang secara relative sama dengan deret ukur 8, 13, 21, 34, 55, 89 ... dan seterusnya, yang secara relative pula sama dengan deret ukur  $13/8$ ,  $21/13$ ,  $34/21$ ,  $55/34$ ,  $89/55$  ... dan seterusnya.
- ✓ The golden mean rectangle, merupakan proporsi persegi panjang atas dasar prinsip the golden mean dengan perbandingan panjang 1,618 dan lebar 1. Proporsi jenis ini sering disebut proporsi agung.
- Proporsi antara bentuk bentuk dan ruang
 

Proporsi ukuran antara bentuk bentuk dan ruang tempat dimana bentuk bentuk itu berada, tidak ada ukuran yang pasti. Semuanya hanya berdasarkan rasa. Proporsi tersebut antara lain sebagai berikut

  - ✓ Ukuran obyek yang sangat kecil dibandingkan dengan keluasan ruang tempat obyek itu berada, akan terasa obyek termakan/tertelan ruang dan ruang terasa kosong. Namun sering juga obyek yang kecil diantara ruang yang kosong menjadi menarik perhatian.
  - ✓ Proporsi antara ruang dan bentuk yang ada didalamnya yang ideal kurang lebih 75% ruang terisi.
  - ✓ Ukuran obyek yang teramat besar atau obyek memenuhi semua ruang, obyek terasa mendominasi,



tetapi terasa sesak, terasa tidak dapat bergerak, terasa muatan terlalu berat.

- ✓ Ukuran obyek yang sangat besar dan keluar dari bingkai, obyek akan kehilangan bentuk dan tidak mendominasi lagi. Bentuk yang terpotong bingkai ini secara psikologis member kesan suatu ukuran yang besarnya tak terhingga. Metode ini sangat penting untuk tujuan komunikasi persuasi pada desain grafis.
  - ✓ Susunan beberapa obyek dengan ukuran besar dan jumlah sedikit pada suatu ruang akan terasa berat, kuat, sedikit sesak
  - ✓ Susunan beberapa obyek dengan ukuran kecil dan jumlah banyak pada suatu ruang akan terasa ringan, sedikit longgar
  - ✓ Susunan bentuk dengan jumlah ganjil pada suatu ruang terasa lebih menarik dibandingkan dengan susunan berjumlah genap.
- Proporsi antara bentuk bentuk dalam ruang  
Prinsip proporsi pada dasarnya adalah hukum hubungan. Dari hubungan antara bentuk bentuk dan ruang akan melahirkan efek tertentu
    - ✓ Susunan bentuk dengan hubungan ukuran secara repetisi membawa efek pandangan mata terhenti dan terasa menjemukan
    - ✓ Susunan bentuk dengan hubungan ukuran secara transisi membawa efek pandangan berhenti sejenak kemudian berkeliling ke seluruh obyek secara halus
    - ✓ Susunan bentuk dengan hubungan ukuran secara oposisi membawa efek pandangan terkejut, terbelalak, pandangan cepat tertangkap namun cepat juga beralih ke obyek lain



- o Proporsi warna

Untuk memperoleh komposisi warna yang sebanding keluasannya, maka berdasarkan hasil percobaan Newton diperoleh perbandingan keluasan sebagai berikut.

- ✓ Keluasan warna kuning 3 bagian
- ✓ Keluasan warna merah 5 bagian
- ✓ Keluasan warna biru 8 bagian

Komposisi warna yang menggunakan perbandingan keluasan warna dengan perbandingan tersebut akan menghasilkan komposisi yang sebanding, artinya masing-masing memiliki kekuatan yang sama, tidak ada yang menonjol. Jika salah satu warna dibesarkan ukurannya, maka akan menjadi tidak seimbang dan warna yang perbandingan keluasannya diperbesar akan menjadi menonjol dan dominan.

- b) Proporsi pemecahan masalah

Dalam mencipta karya seni/desain, sering dijumpai bentuk-bentuk yang tidak proporsional sehingga karya seni menjadi tidak serasi. Oleh karena itu harus dicarikan pemecahan untuk memperbaiki bentuk-bentuk tidak proporsional tersebut agar serasi. Pemecahan masalah dapat dilakukan dengan mengubah kesan melalui kekuatan karakter garis dan warna. Adapun kekuatan karakter garis dan warna tersebut antara lain :

- ✓ Garis-garis horizontal terasa menambah ukuran panjang mendatar dan terasa mengurangi ukuran tinggi sebenarnya
- ✓ Garis-garis vertical terasa menambah ukuran tinggi sebenarnya dan terasa mengurangi ukuran panjang mendatar
- ✓ Warna-warna dengan value terang terasa memperluas ukuran dan terasa menambah besar ukuran
- ✓ Warna-warna dengan value gelap terasa mempersempit ukuran dan terasa memperkecil bentuk ukuran

Pengetahuan tentang karakter garis dan value warna tersebut dapat digunakan untuk memecahkan masalah bentuk bentuk yang tidak proporsional menjadi serasi. Misalnya, rumah yang langit-langitnya tinggi sebaiknya dihiasi dengan garis-garis horizontal dan rumah



yang langit-langitnya rendah sebaiknya dihiasi dengan garis-garis vertical.

c) Proporsi penyangatan

Proporsi penyangatan artinya proporsi yang dilebih-lebihkan atau disingkatkan untuk tujuan tertentu. Dalam desain banyak dilakukan upaya melebih-lebihkan untuk menciptakan daya tarik/dominasi. Misalnya bentuk iklan dengan ukuran dua kolom dan panjang setinggi halaman Koran.

6) Kesederhanaan

Kesederhanaan artinya tidak lebih dan tidak kurang, jika ditambah terasa menjadi ruwet dan jika dikurangi terasa ada yang hilang. Sederhana bukan berarti harus sedikit, tetapi yang tepat adalah pas. Misalnya untuk menggambarkan sebuah pasar, jika digambarkan hanya dengan obyek satu orang tidak dapat disebut sederhana, karena suasana pasar tidak tergambarkan. Maka sederhananya pasar barangkali memerlukan lima sampai sepuluh orang, mana yang lebih pas.

7) Kejelasan

Jelas artinya mudah dipahami, mudah dimengerti, tidak memiliki lebih dari satu arti. Prinsip kejelasan sesungguhnya lebih tepat untuk tujuan tata desain, karena desain adalah seni terapan yang ditujukan untuk kepentingan orang lain, dimana desain harus dapat dimengerti orang lain. Untuk desain komunikasi visual, misalnya, suatu desain harus dapat dibaca dengan jelas, harus dapat dimengerti maksud dan isi desain.

**c. Rangkuman**

**d. Tugas**

**e. Tes Formatif**

**f. Lembar Jawaban Tes Formatif**







## 17. Kegiatan belajar 17 : Layout

**a. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti kegiatan belajar 1 ini siswa diharapkan dapat :

**b. Uraian Materi**

**c. Rangkuman**

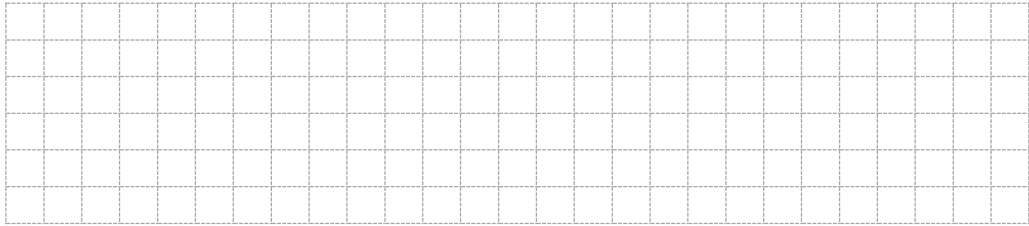
**d. Tugas**

**e. Tes Formatif**

**f. Lembar Jawaban Tes Formatif**

**g. Lembar Kerja Peserta Didik.**





## 18. Kegiatan belajar 18 : Pra Produksi Multimedia

### a. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan belajar 1 ini siswa diharapkan dapat :

### b. Uraian Materi

### c. Rangkuman

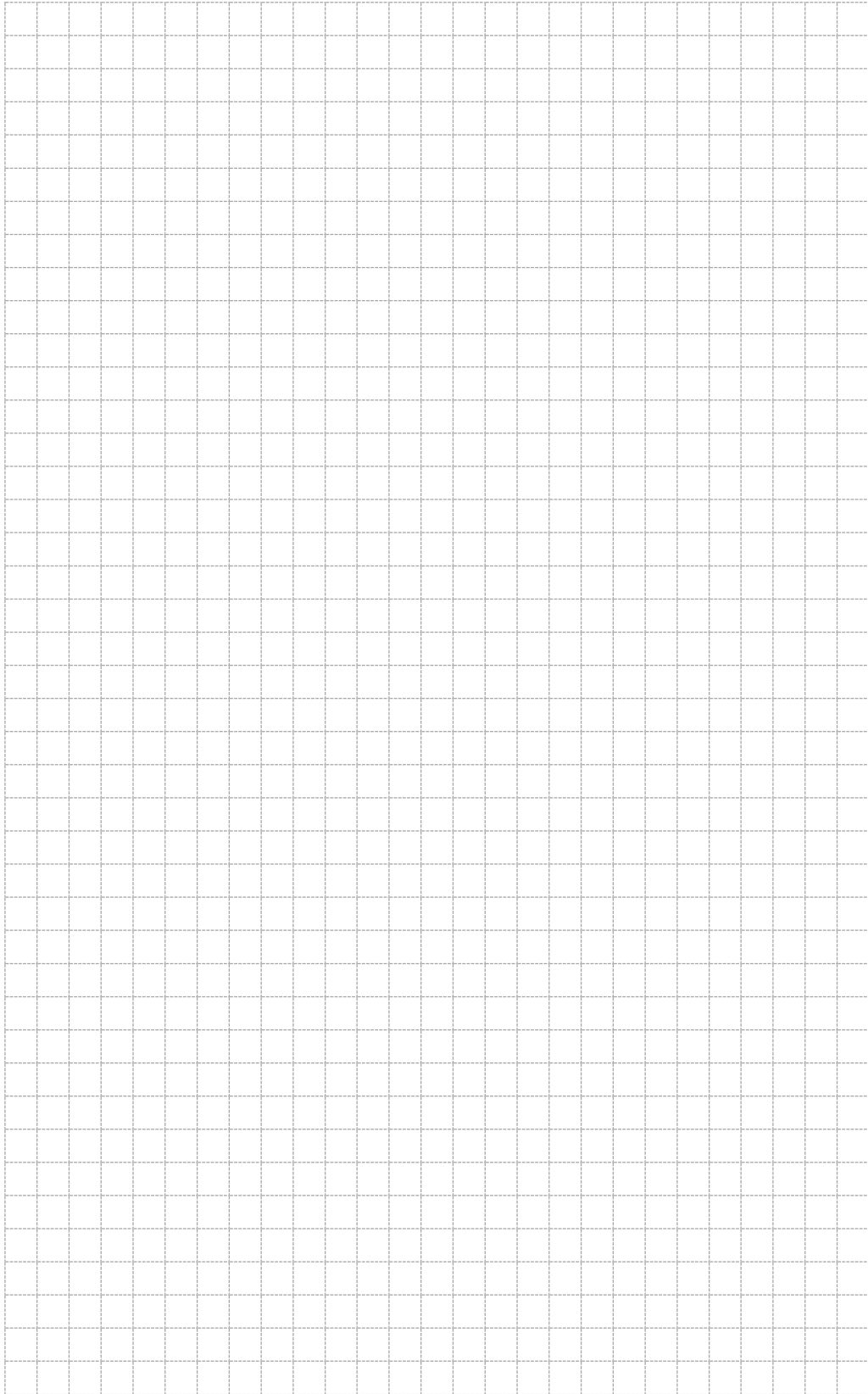
### d. Tugas

### e. Tes Formatif

### f. Lembar Jawaban Tes Formatif



**g. Lembar Kerja Peserta Didik.**





Multimedia Alat untuk Meningkatkan Kebutuhan Bersaing, M. Suyanto, Penerbit  
Andi Yogyakarta, 2003

**Analisis & desain aplikasi multimedia untuk pemasaran**

Oleh m.suyanto (amikom yogyakarta)

