

BAHAN AJAR

MATA KULIAH SKETSA INTERIOR



Oleh:

I MADE PANDE ARTADI

NIP. 197511181999031003

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
TAHUN 2023**

BAB I

Kontrak Perkuliahan Matakuliah Sketsa Interior

Matakuliah Sketsa Interior merupakan matakuliah Wajib Program Studi yang diselenggarakan Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar (ISI Denpasar). Matakuliah ini termuat dalam kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka semester III. Matakuliah Sketsa Interior adalah matakuliah praktikum dengan satuan kredit 2 (dua) SKS. Bentuk pembelajaran 1 (satu) satuan kredit semester pada proses pembelajaran praktikum mengandung pengertian 170 menit per minggu. Ini berarti matakuliah Sketsa Interior akan diselenggarakan selama 340 menit atau 5 jam 40 menit per minggu.

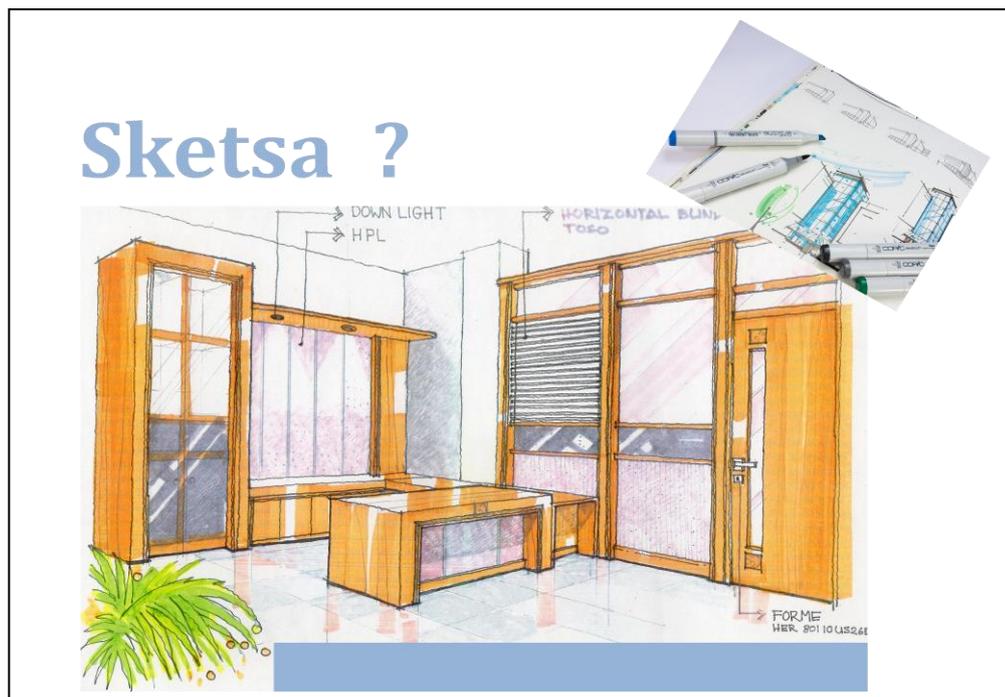
Mata kuliah Sketsa Interior bertujuan memperkenalkan teknik sketsa manual interior dan arsitektur. Mahasiswa diberikan pengetahuan teoritis dan praktik tentang teknik sketsa, perwarnaan, dan implementasinya dalam gambar sketsa baik berbentuk 2D ataupun 3D. Pembelajaran akan dilaksanakan dengan menerapkan pendekatan *student centered learning* yang dilakukan dengan metode yang memfokuskan bahasan/objek sketsa dalam satu kasus di setiap pertemuan (*case study metode*). Melalui metode ini seluruh mahasiswa dapat melatih keterampilan membuat sketsa yang terfokus pada objek nyata. Penilaian dilakukan melalui review tugas/produk, dan penilaian kinerja. Pembelajaran dilaksanakan secara hybrid yakni variasi pertemuan langsung (*offline*) dan dalam jaringan (*online*).

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) ini yaitu : 1) Memahami prinsip-prinsip dan tujuan sketsa Interior; 2) Memahami dan mampu membuat sketsa gambar tampak (dua dimensi) dan perspektif (tiga dimensi) elemen interior; 3) Memahami dan mampu mengaplikasikan teknik rendering secara benar dengan berbagai media dalam sketsa interior dan arsitektur.

Seluruh peserta matakuliah ini wajib mengikuti proses pembelajaran dengan tekun dan dapat mengimplementasikan esensi dari waktu perkuliahan berdasarkan ketentuan sks yang dimaksud. Harapannya adalah seluruh peserta matakuliah ini dapat semakin terampil dalam membuat sketsa serta lulus dengan memperoleh nilai yang baik.

A. Deskripsi Matakuliah.

Bagi sebagian orang, kata “sketsa” merupakan istilah yang cukup asing. Umumnya mereka hanya menggunakan istilah gambar untuk mewakili sebuah coretan yang terstruktur dan terorganisir dalam sebuah media gambar. Memang secara umum keduanya terasa sama, namun esensinya berbeda karena mengandung perbedaan-perbedaan yang cukup mendasar. Perbedaan inilah menyebabkan terdapat beberapa nama matakuliah dalam program studi Desain Interior dengan menggunakan dua istilah ini, yakni: Gambar Teknik, Sketsa Interior ATB, Gambar Garis, Gambar Ornamen dan Sketes Interior.



Gambar 01. Sketsa Interior

Bila dicermati definisi sketsa menurut Oxford University adalah “dibuat atau dilakukan tanpa memperhatikan detail atau kurang halus”; “menggambar dengan cepat”, “deskripsi Singkat”, dan “garis besar umum tanpa detail”. Sedangkan “gambar” mengandung pengertian “seni merepresentasikan objek, pemandangan, dengan garis berbahan dengan pensil atau kapur. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sketsa merupakan gambar yang dikerjakan dengan relatif cepat yang hasilnya dapat mewakili tampilan akhir atau keutuhan objek yang ingin digambarkan. Sketsa sebagai gambar yang diselesaikan dengan teknik cepat, maka jenis gambar ini cenderung diselesaikan dengan *freehand* dan

alat-alat yang cukup terbatas, sehingga dengan cepat dapat memvisualisasikan ide yang dimaksud.

Kemampuan membuat sketsa adalah mutlak/harus dimiliki oleh pemimpin dari suatu tim kreatif (*art-director*) dalam tim proyek desain. Seorang *art-director* bertanggung jawab pada image besar dari suatu proyek desain lewat cara-cara kreatifnya. Disamping kemampuan managerial yang tinggi untuk memimpin jalannya proyek perencanaan, seorang *art director* mutlak memiliki keterampilan sketsa yang juga tinggi sehingga mampu dengan cepat memvisualisasikan ide-idenya dalam sketsa dan selanjutnya diterjemahkan oleh team kreatif dalam gambar-gambar yang lebih detail.

Menurut beberapa pakar desain bahwa kemampuan sketsa merupakan keterampilan yang mutlak harus dimiliki oleh profesi desain, sehingga dalam kurikulum Desain Interior, topik ini harus dijadikan matakuliah wajib bagi mahasiswa sebagai calon desainer. Ibaratnya adalah mata kuliah matematika mutlak harus dipelajari di mahasiswa jurusan teknik atau MIPA, maka sketsa adalah matakuliah matematikanya kurikulum program studi desain interior.



Gambar 02. Sketsa sebagai hasil koordinasi antara mata dengan tangan

Pembuatan sketsa esensinya adalah koordinasi antara mata dengan tangan kita. Kita melihat dan mengamati dengan mata selanjutnya tangan kita mendokumentasikannya ke dalam bentuk gambar di atas sebuah media kertas. Oleh karena itu kemampuan mendokumentasikan ini perlu teori, teknik dan

metode yang tepat baik teori teknik penggunaan alat dan media sampai metode dalam menentukan sudut pandang yang baik sehingga sketsa dapat merepresentasikan objek yang kita maksud.

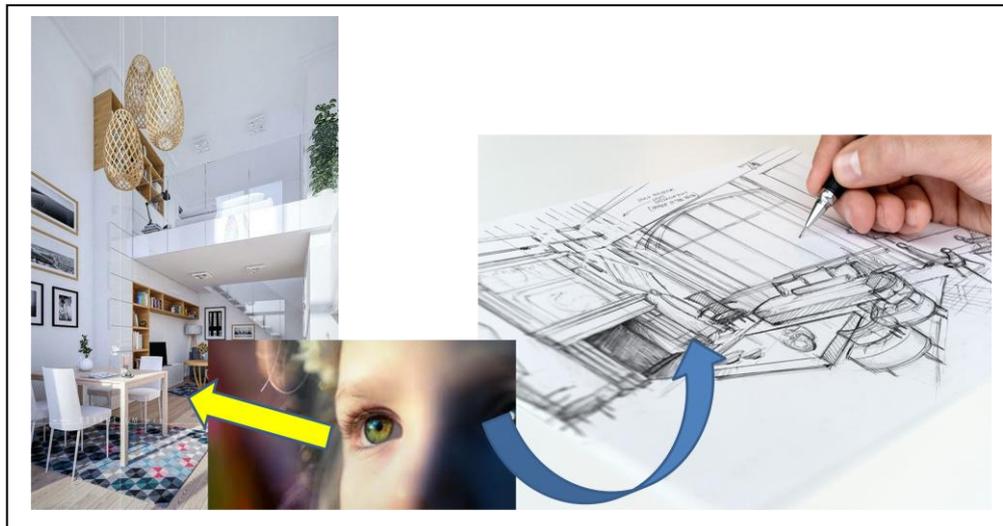
BAB II

PRINSIP-PRINSIP PEMBUATAN SKETSA

(Teknik penentuan sudut pandang, proporsi bentuk, dan komposisi)

Pada Bab sebelumnya telah diuraikan tentang definisi sketsa yang membedakannya dengan jenis gambar yang lain. Seketsa merupakan gambar yang dikerjakan dengan relatif cepat yang hasilnya dapat mewakili tampilan akhir atau keutuhan objek yang ingin digambarkan. Sketsa merupakan gambar cepat sehingga jenis gambar ini cenderung diselesaikan dengan *freehand* dan alat-alat yang cukup terbatas. Melalui seketsa, desainer dengan cepat dapat memvisualisasikan idenya.

Secara spesifik pembuatan sketsa adalah untuk menunjukkan/mendeskripsikan secara visual (memvisualisasikan) kepada orang lain mengenai suatu objek yang dilihat atau digagas. Sketsa bagi profesi desainer interior dijadikan pedoman dalam pengembangan lebih lanjut dan lebih detail atas objek yang divisualisasikan. Walaupun demikian, sering juga seketsa hanya diperuntukan sebagai karya visual objek keindahan semata. Dalam hal ini sketsa sepadan dengan seni lukis grafis atau yang biasa kita kenal sebagai *artis impresion*.



Gambar 02. sketsa untuk menunjukkan/mendeskripsikan secara visual (memvisualisasikan) kepada orang lain

A. Prinsip-prinsip Sketsa yang Baik

Sebelum mempelajari lebih lanjut tentang prinsip-prinsip sudut pandang dalam sketsa, terlebih dahulu disampaikan beberapa syarat yang wajib dipenuhi mahasiswa untuk memulai belajar membuat sketsa agar dapat menghasilkan sketsa yang baik. Syarat ini meliputi:

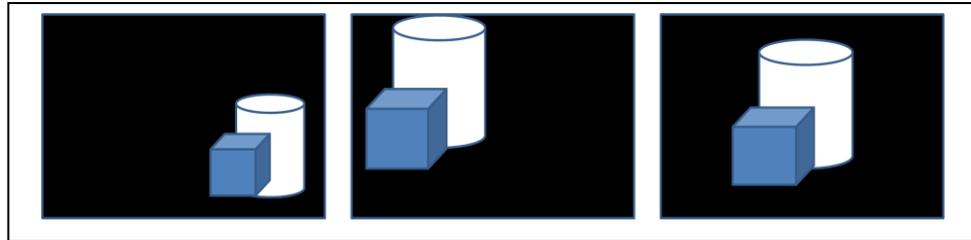
1. Belajar sketsa sebaiknya memiliki pondasi yang kuat tentang teori dan praktek prinsip-prinsip stereometri (ilmu ukur ruang /geometri), proyeksi dan perspektif. Persyaratan ini mutlak harus diketahui mahasiswa.



Gambar 03. Mahasiswa mampu melakukan pengamatan visual secara kritis terhadap gambar sketsa

2. Mahasiswa mampu melakukan pengamatan visual secara kritis terhadap gambar sketsa yang pernah dilihat. Menurut Pangarso (2013) dalam bukunya *Teknik Gambar Sketsa Arsitektur*, beberapa trik/metode yang dapat digunakan agar pengamatan dapat menghasilkan sesuatu yang bermanfaat adalah sebagai berikut
 - a. Apakah posisi gambar berada pada zona tengah bidang gambar, jika tidak maka sketsa tersebut dapat dipastikan merupakan hasil studi yang perlu latihan dan pendalaman lagi, dalam arti belum final.
 - b. Dimanakah posisi garis maya/horizon pada objek gambar? Ditengah-tengah atas? Ditengah tengah bawah? Atau dibawah objek sketsa? Selanjutnya berdasarkan posisi garis horizon tersebut, coba telusuri dan berapa titik hilang yang dimanfaatkan

dan dimanakah posisi titik hilang tersebut? Benarkah garis-garis objek menghilang ke titik yang seharusnya?

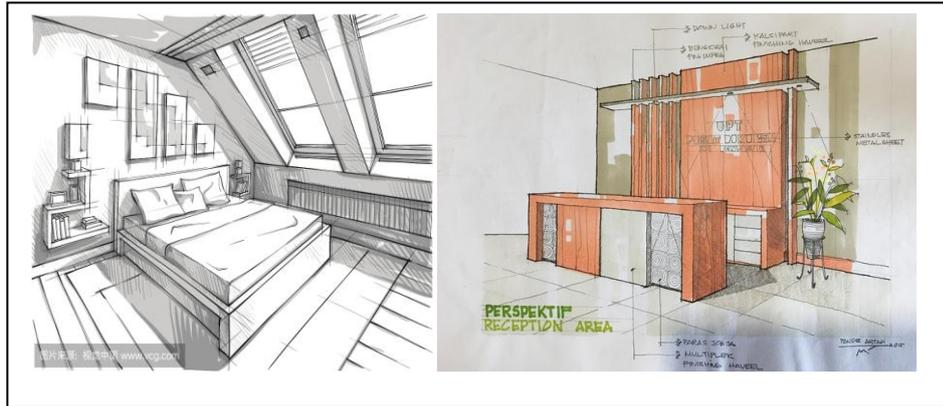


Gambar 04. Posisi gambar pada zona bidang gambar



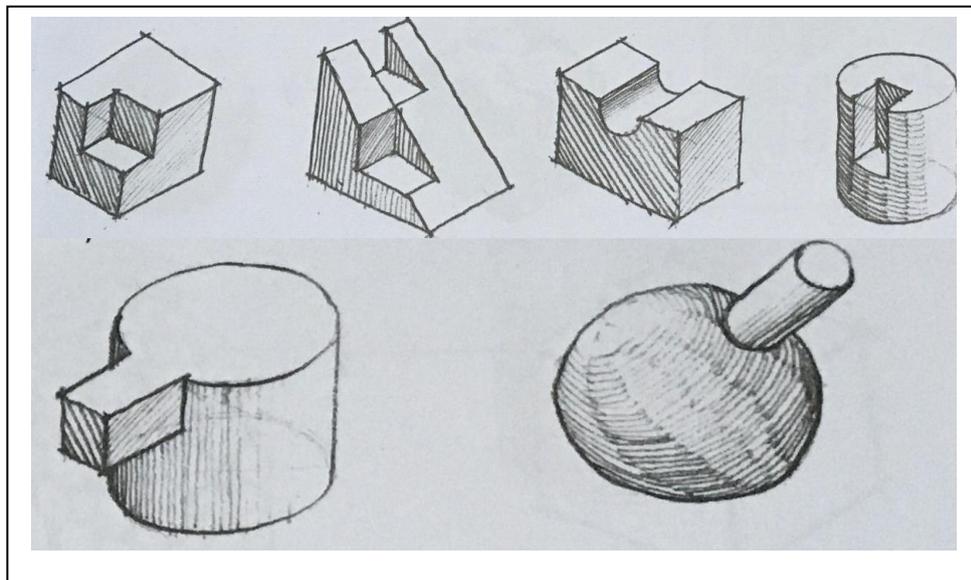
Gambar 05. Posisi garis maya/horizon pada objek gambar

- c. Apakah gambar sketsa tersebut dapat dengan jelas menampilkan latar belakang objek, fokus objek dan latar depan objek? Apabila gambar sketsa tersebut tidak menampilkan ketiga objek visual di atas, maka sketsa tersebut dapat dianggap tidak sempurna.
- d. Apakah sketsa tersebut dapat menampilkan kesan tiga dimensi? Kesan tiga dimensi ini dapat dikenali dengan mengamati adanya bayangan sebagai akibat dari efek sinar mata hari atau sumber pencahayaan buatan lainnya. Jika benar demikian maka gambar sketsa tersebut dapat dikatakan cukup baik. Namun yang perlu diamati bahwa apakah bayangan tersebut benar secara stereometris?



Gambar 06. Objek sketsa mewakili wujud tiga dimensi

- e. Perhatikan sifat goresan garis-garis (stroke) dari berbagai objek gambar yang ditampilkan. Sifat goresan ini memiliki peranan yang sangat penting untuk menentukan tampilan suatu objek. (apakah rata, cembung, cekung dll)



Gambar 08. Goresan garis-garis (stroke) dari berbagai objek

- f. Proporsi masing-masing objek. Perhatikan nilai banding antara panjang, lebar, tinggi, maupun gemuk/kurus (volume) suatu objek atau beberapa objek pada suatu bidang gambar yang ada. Jika perbandinagnnya wajar maka sketsa tersebut dapat dikatakan baik. (poporsi: objek-objek proporsional)

Proporsi adalah keterkaitan nilai perbandingan antara satu elemen dengan elemen yang lain, yang semua berada pada situasi atau keadaan yang sama. Dalam topik ini, proporsi yang dimaksud juga mengandung pengertian persamaan antara besar gambar dengan luasan bidang gambar agar terjadi penempatan dan tampilan gambar yang baik dan pantas dilihat. Bentuk ruang menentukan format dan kedudukan kertas gambar. Pertimbangan format dan kedudukan kertas gambar sangat penting, untuk memperoleh besar gambar dan besar kertas.



Gambar 09. Perbandingan antara satu elemen dengan elemen yang lain dari objek sketsa berada pada kondisi yang logis

- g. Perhatikan seluruh gambar sketsa tersebut apakah terlalu samar (terkesan sketsa tidak tegas atau kurang percaya diri atau terlalu pekat hitam (kotor)? Kedua nya biasanya tidak menampilkan tiga dimensi. Suasana yang diharapkan adalah yang seimbang anatar tampilan ragam abu-abu dan ragam hitam.

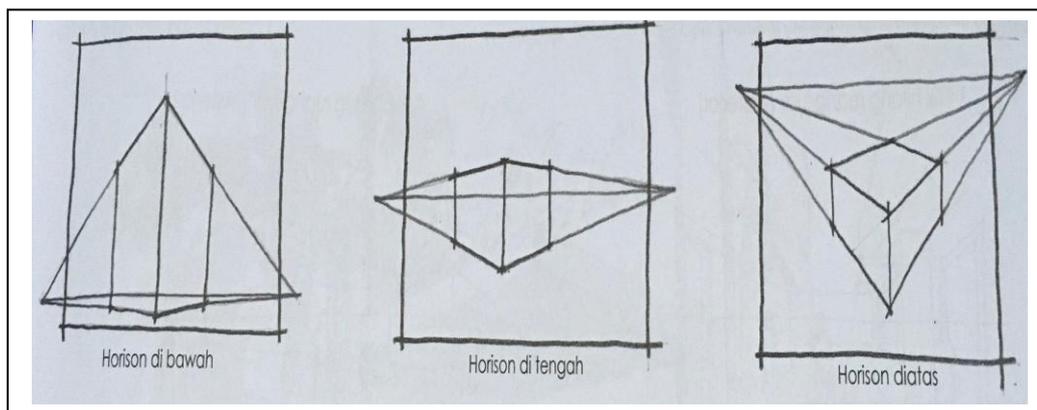
Setelah memahami prinsip-prinsip dalam mengkritisi sebuah karya sketsa, maka dapat diketahui wujud karya sketsa yang baik, selanjutnya prinsip-prinsip

tersebut dapat diimplementasikan ketika kita membuat karya sketsa untuk tugas-tugas perkuliahan.

B. Tahapan Membuat Sketsa

Selanjutnya diuraikan gambaran singkat berkaitan tahapan yang dilalui dalam membuat sketsa. Tahapan yang benar memengaruhi efisiensi penggunaan waktu dalam menyelesaikan sketsa, serta memengaruhi tingkat kualitas hasilnya. Menurut Trisno, R (2003) dalam bukunya *Sketsa Ide Perancangan Ruang Dalam* menyebutkan langkah-langkah membuat sketsa yang dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Pertimbangkan dari berbagai argumentasi, kemudian tentukan titik sudut pandang yang paling baik sebagai upaya menampilkan objek secara atraktif.
2. Pertimbangkan pula secara matang mengenai posisi garis horozon dan titik hilang, sebagai upaya menampilkan objek secara faktual, atau khusus. Tahapan ini juga untuk memenuhi sudut pandang yang diinginkan. Pada tahapan ini minimal terdapat tiga opsi pilihan posisi yaitu posisi normal (manusia berdiri), di bawah normal, atau di atas normal.

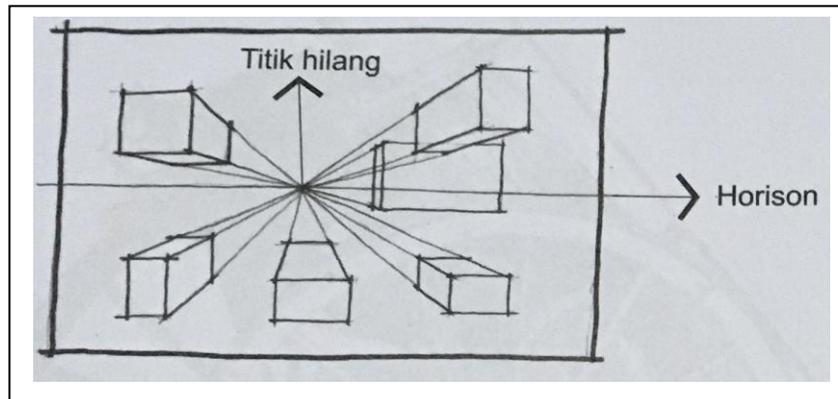


Gambar 10. posisi garis horozon dan titik hilang.

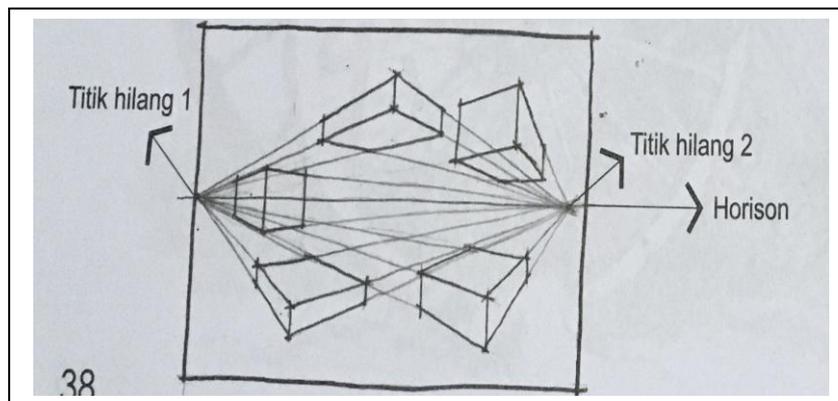
Posisi normal adalah garis horizon berada di tengah-tengah media kertas, biasanya dikenal dengan perspektif mata orang. Posisi horizon di bawah normal adalah garis horizon berada pada tepi bawah media kertas, biasanya disebut perspektif mata katak/tikus/cacing. Posisi horizon di atas normal adalah garis horizon berada pada tepi atas kertas, biasanya dikenal dengan perspektif mata

burung. Ketiga posisi garis horizon ini akan diaplikasikan sesuai/menurut posisi objek terhadap mata pengamat.

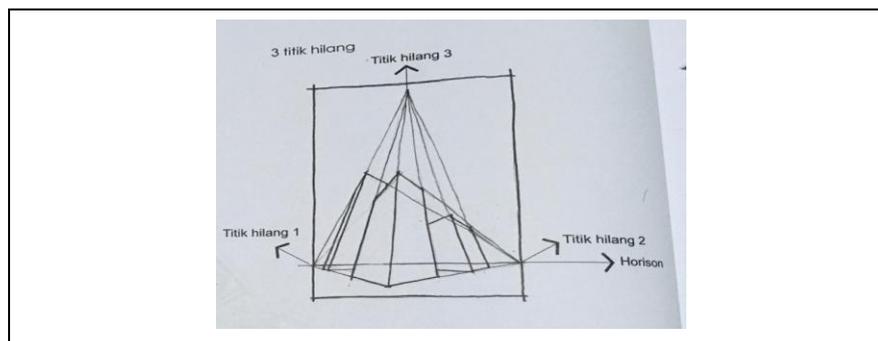
Selanjutnya, titik hilang dapat dipilih model perspektif satu titik hilang/lenyap, dua titik lenyap dan tiga titik lenyap. Bila posisi elemen interior cukup kompleks dan variatif maka jumlah titik lenyap melampaui tiga.



Gambar 11. Perspektif satu titik hilang.

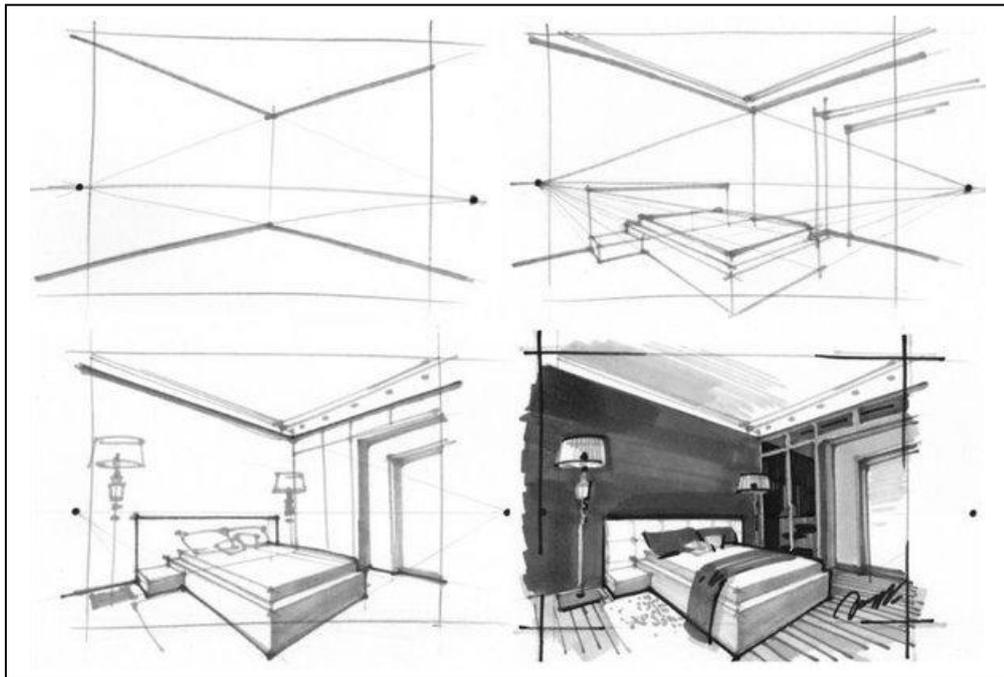


Gambar 12. Perspektif dua titik hilang.



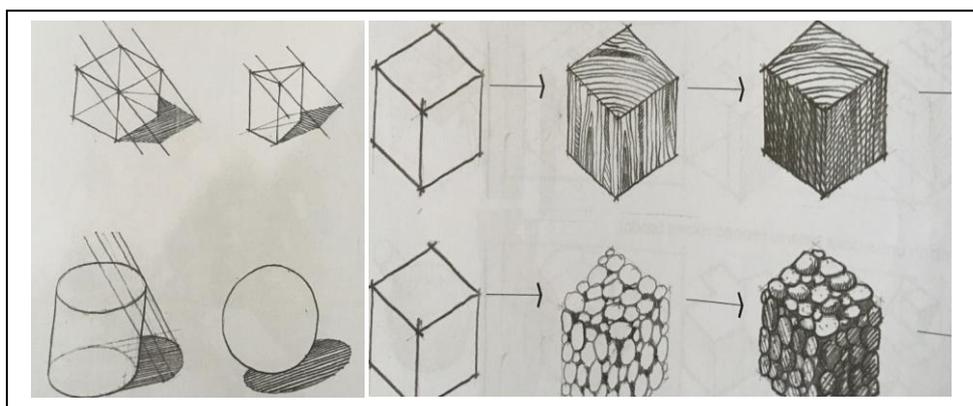
Gambar 13. Perspektif tiga titik hilang.

3. Gambar garis tipis untuk dapat menampilkan struktur bentuk dan kerangka objek.
4. Setelah kerangka objek dianggap cukup, selanjutnya membuat garis-garis benda yang merupakan bagian dari objeknya. Bagian-bagian objek yang dianggap sudah baik dan proporsional dapat dilanjutkan dengan menggaris performa awal (rendering).



Gambar 14. Tahapan sketsa perspektif.

5. Selanjutnya membuat garis-garis panduan untuk bayangan yang jatuh pada bagian-bagian objek tertentu. Bayangan sangat penting untuk menampilkan kesan tiga dimensi



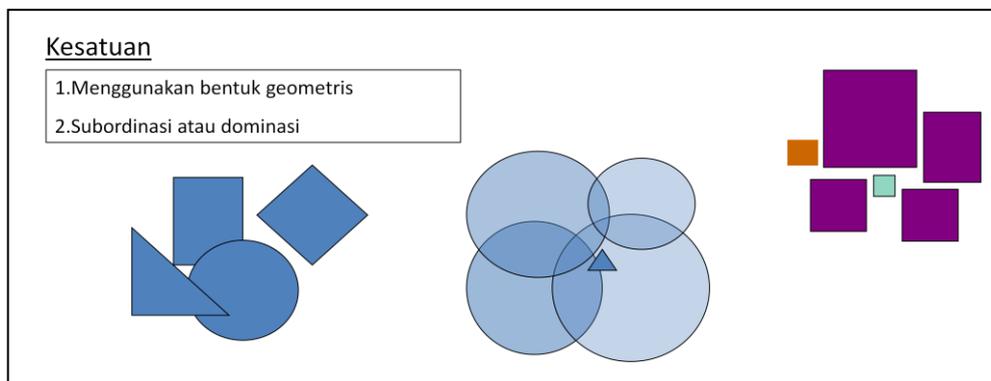
Gambar 15. Garis Panduan bayangan

6. Membuat rendering penyelesaian akhir dengan mempertimbangkan fokus objek, latar belakang dan latar depannya. Dalam rendering ini harus mempertimbangkan komposisi rupa nada gradasi dari hitam-abu dan putih.

Disamping keenam tahapan tersebut, sketsa interior yang baik juga mempertimbangkan komposisi seluruh unsur-unsur visual dalam bidang gambar. Komposisi adalah penempatan atau penataan unsur-unsur visual dalam suatu objek. Komposisi yang baik dalam menentukan unsur-unsur visual harus memenuhi beberapa prinsip yakni: Kesatuan, Tekanan, Titik Pusat Perhatian, Keseimbangan. Tiga prinsip ini mutlak diimplementasikan dalam sebuah sketsa dan sangat memengaruhi nilai estetika dari sketsa. Seluruh prinsip tersebut diuraikan sebagai berikut.

1. Kesatuan

Gambar interior terdiri atas elemen-elemen interior: seperti dinding, plafond, lantai, fasilitas, elemen dekorasi dan berbagai elemen penunjang (perabot rumah tangga, elemen furnishing dll.) Berbagai elemen interior akan mengelilingi objek interior yang akan digambar. Jika objek yang ingin digambar adalah ruang *counter teller*, maka ruang *teller* dengan fasilitas utamanya harus menempati bagian terbesar dari gambar tersebut, sehingga tampak sebagai bagian terpenting yang memerlukan perhatian utama. Dalam hal ini prinsip kesatuan ditempuh melalui prinsip dominasi.



Gambar 16. Prinsip Kesatuan Objek Sketsa

2. Tekanan

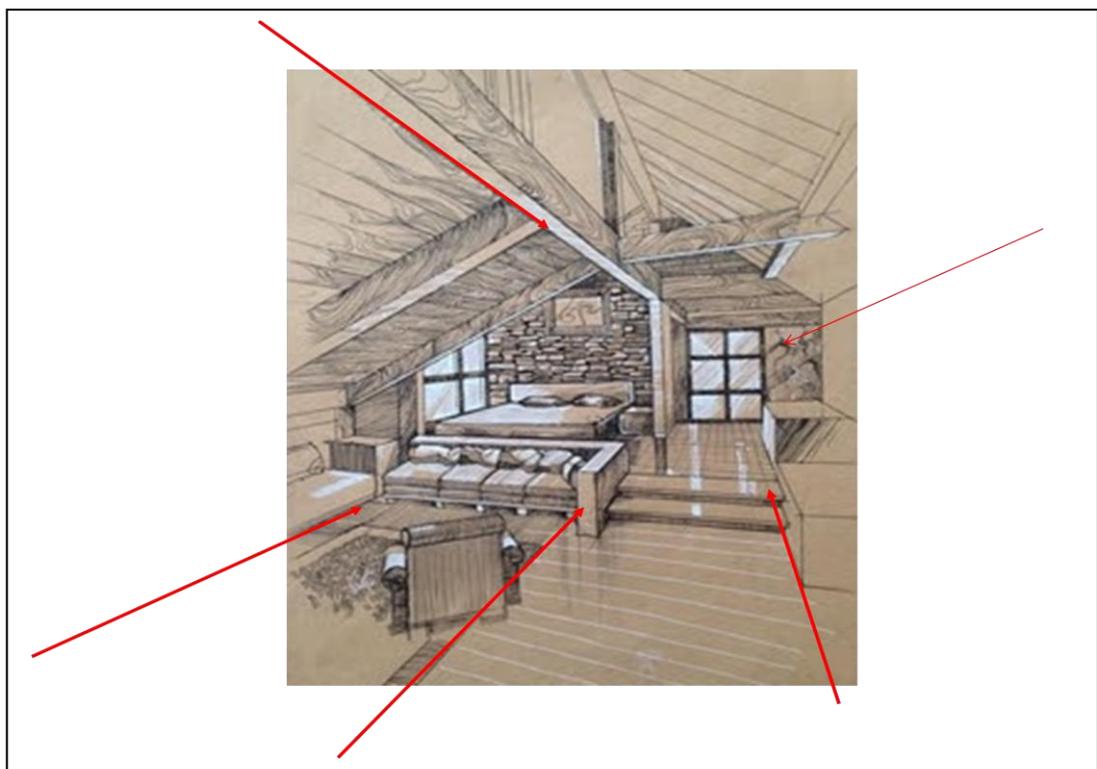
Objek utama sketsa adalah elemen terpenting dalam komposisi. Objek ini harus mendapatkan penekanan yang utama, bukan dalam ukuran/ dimensinya saja

namun juga rendering. Tekanan pada objek utama sketsa dapat dilakukan dengan menempatkan rendering secara cermat, detail, impresi (memperhatikan arah sinar/sumber cahaya). Tujuan dari rendering adalah menunjukkan bentuk objek utama sketsa secara lebih jelas. Hindari menempatkan rendering detail pada elemen-elemen pendukung karena akan mengaburkan objek utama interior.

3. Titik Pusat Perhatian

Poin of inters dari sebuah gambar adalah elemen utama/objek utama sketsa. Dia dapat berupa meja, kursi, backdrop (bidang dinding), almari, tempat tidur, tangga dan lain-lain. Apapun bentuknya, apapun rupanya maka berilah penekanan pada objek ini. Misalkan garis-garis pengarah dari komposisi elemen interior disekitarnya harus mampu menghantar perhatian pengamat pada titik pusat ini.

Pemberian detail yang lebih cermat pada bagian ini atau tone yang lebih kontras dapat memberikan aksen pada *poin of interst*.

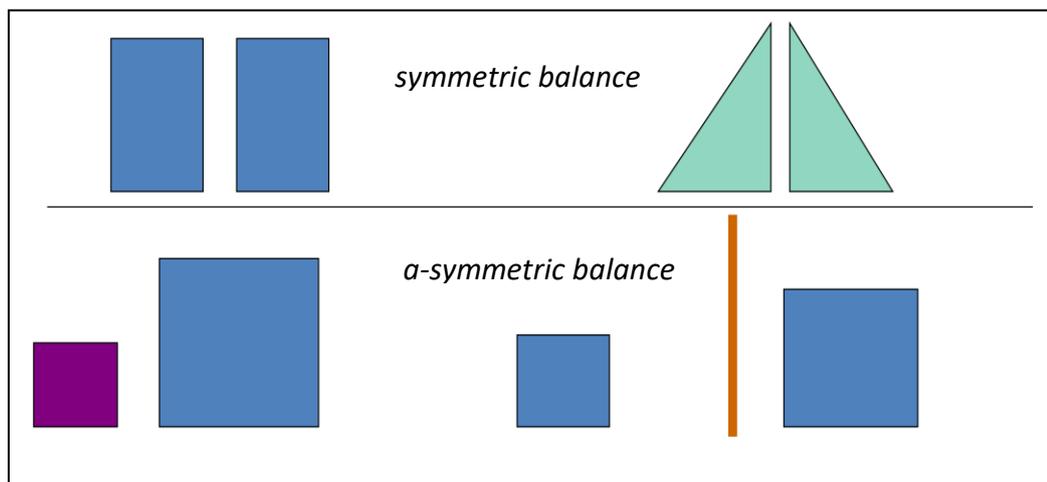


Gambar 17. Aksen pada *poin of interst*

4. Keseimbangan

Keseimbangan merupakan nilai yang ada pada setiap objek, dimana daya tarik visualnya di kedua sisi pusat keseimbangan. Keseimbangan ada dua jenis yakni:

1. Keseimbangan Pola Simetri (*symmetric balance*). Pola keseimbangan Simetri dapat dicapai dengan adanya susunan yang seimbang dari pola bentuk yang hampir sama terhadap satu garis sumbu.
2. Keseimbangan Pola Asimetris (*a-symmetric balance*). Keseimbangan Ini terjadi jika ada daya tarik keindahan yang sama pada setiap sisinya meskipun bentuk dan ukurannya tidak sama. Prinsip utamanya adalah memberikan penekanan yang kuat pada pusat keseimbangan (pusat keseimbangan harus lebih ditonjolkan)



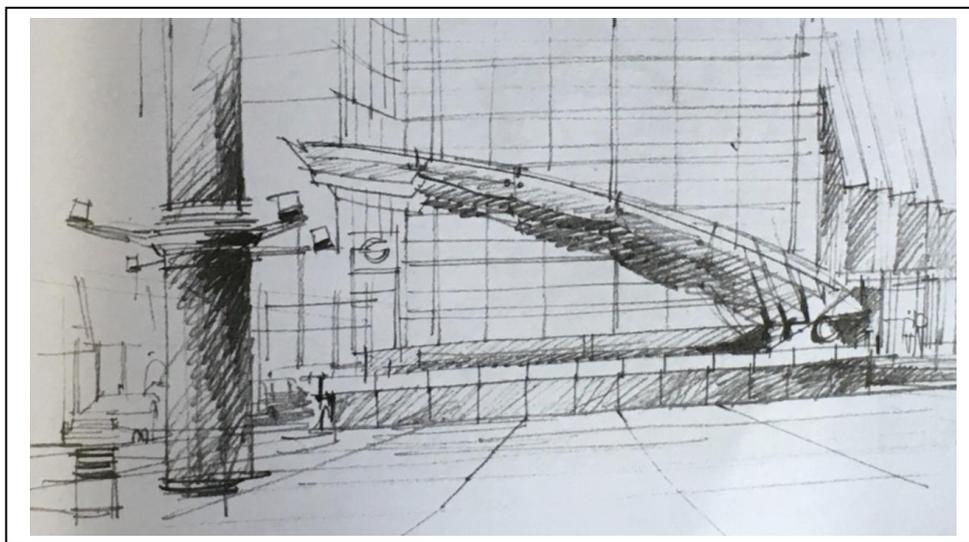
Gambar 18. Dua jenis pola keseimbangan

BAB III

TEKNIK SKETSA PENSIL

Setelah mengamati hasil sketsa pensil karya peserta mata kuliah Sketsa Interior yang dihasilkan pada proses perkuliahan semester yang lampau, maka dapat disadari bahwa kemampuan masing-masing mahasiswa dalam membuat sketsa sangat bervariasi. Ini terjadi karena perbedaan pengalaman berlatih mahasiswa yang beragam. Walaupun demikian, mata kuliah Sketsa Interior harus menghasilkan *output* dengan kemampuan mahasiswa yang sama atau melampaui standar kelulusan. Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka perlu memberikan teori tentang dasar-dasar sketsa pensil agar lebih cepat mencapai standar mutu yang telah ditetapkan.

Prinsip-prinsip yang dijabarkan dalam bahan ajar ini dapat dijadikan jalan pintas tanpa harus mengulangi kesalahan beberapa kali, walaupun kesalahan-kealahan yang telah kita temukan mengindikasikan akan hadirnya temuan baru atau kesadaran baru untuk membuat sketsa yang lebih baik. Kesalahan yang berulang kali tanpa solusi yang jelas membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyadarkan kita bahwa teknik yang kita lakukan adalah salah. Lebih-lebih setiap mahasiswa tidak memiliki kemampuan yang sama dalam merespon dan mengevaluasi kesalahan yang terjadi. Untuk itu penguasaan teori teknik sketsa pensil adalah penting. Media yang kita pilih dan teknik menggunakannya harus tepat sehingga menghasilkan sketsa yang mewakili karakter media.



Gambar 19. Contoh karakter sketsa dengan media pensil. Sumber: Wang, T. C. 2002. *Pencil sketching* (2nd ed). Wiley.

Sebagian orang beranggapan bahwa, sketsa pensil tidak berbeda dengan *drawing pen* atau sepidol. Kedua media ini sama-sama dapat digunakan untuk membuat sketsa, namun cara berpikir seperti ini mengabaikan fakta bahwa tarikan garis pensil bersifat unik dan tidak bisa ditiru. Oleh karena itu kemampuan visual untuk memahami dan menghayati perbedaan ini adalah hal yang sangat mendasar. Teknik menggunakan media pensil dan *drawing pen* adalah berbeda. Dengan demikian perlu diketahui cara dan teknik penggunaannya, agar keunikan garis yang dihasilkan hadir dalam karya sketsa kita.

Menurut Wang (2022) dalam bukunya berjudul *Pencil Sketching, 2 nd ED* menyingkap terdapat beberapa ketentuan yang sangat memengaruhi dan harus dikuasai dalam membuat sketsa pensil, yakni Teknik Memegang, Tekanan, Garis & Tarikan, Pergerakan Tangan serta Tekstur. Seluruh jabaran ketentuan tersebut diuraikan sebagai berikut.

A. Teknik Memegang

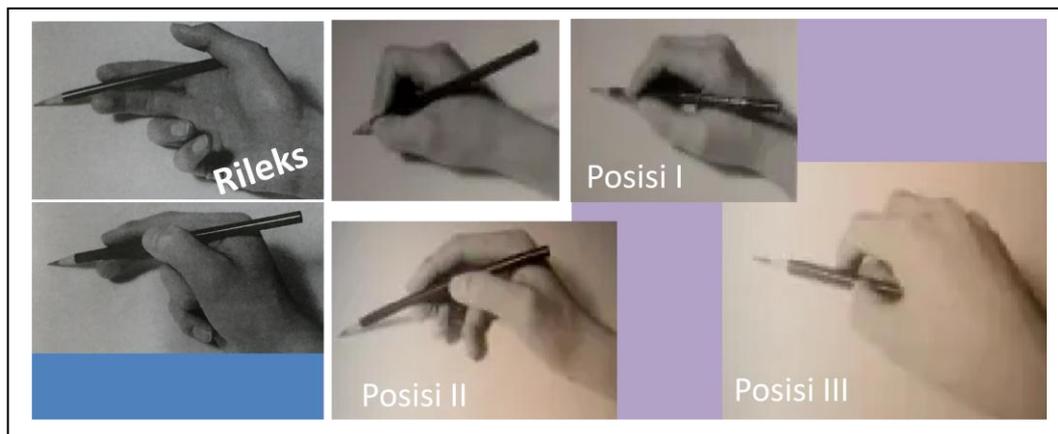
Banyak temukan atau dirasakan sendiri bahwa terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan dalam memegang pensil, namun satu hal yang perlu diingat adalah dalam membuat sketsa harus '**rileks**'. Artinya, jangan memegang pensil seperti saat menulis karena genggamannya saat menulis agak erat dan kuat. Genggamannya ketika sketsa relatif agak longgar, lebih lemah. Peganglah pensil pada jarak 2 hingga 3 inci dari ujung pensil. Genggamannya ini harus melibatkan ibu jari, jari telunjuk dan jari tengah saja dengan pensil bertumpu nyaman pada posisi dalam jari tengah.

Hubungan antara telunjuk dan ibu jari biasanya menentukan jenis garis dan gaya sketsanya. Contoh pada Posisi Pertama, Apabila ujung kedua jari ini relatif rapat, dengan posisi menekan pensil (posisi ini agak mirip dengan posisi menulis), maka garis yang dihasilkan cenderung pendek. Posisi ini sangat bermanfaat dalam membuat tarikan-tarikan pendek dan detil. Posisi ini memberikan pengendalian kuat atas pensil yang dipegang.

Selanjutnya posisi kedua adalah ujung telunjuk dan jempol terpisah jauh. Jari telunjuk dan jari tengah dapat berada dalam posisi lurus atau dapat dalam posisi bengkok demi menambah mobilitas dan jangkauan pensilnya. Jangkauan pensil dengan teknik kedua ini mencapai enam atau tujuh inci. Model posisi genggamannya seperti ini juga memungkinkan dalam mendapatkan garis yang lebih

tebal, karena dapat mengubah posisi pensil menjadi miring untuk mamaksimalkan seluruh ujung pensil tersentuh kertas/media gambar.

Perlu diingat bahwa model memegang dengan teknik pertama dan kedua selalu kita lakukan dalam proses sketsa sehingga menghasilkan mutu garis yang baik dan variatif. Dalam proses sketsa ini, sebaiknya dapat beralih dari posisi pertama dan kedua dalam gerakan menerus secara lancar tanpa berhenti.



Gambar 20. Teknik memegang pensil. Sumber: Wang, T. C. 2002. *Pencil sketching* (2nd ed). Wiley.

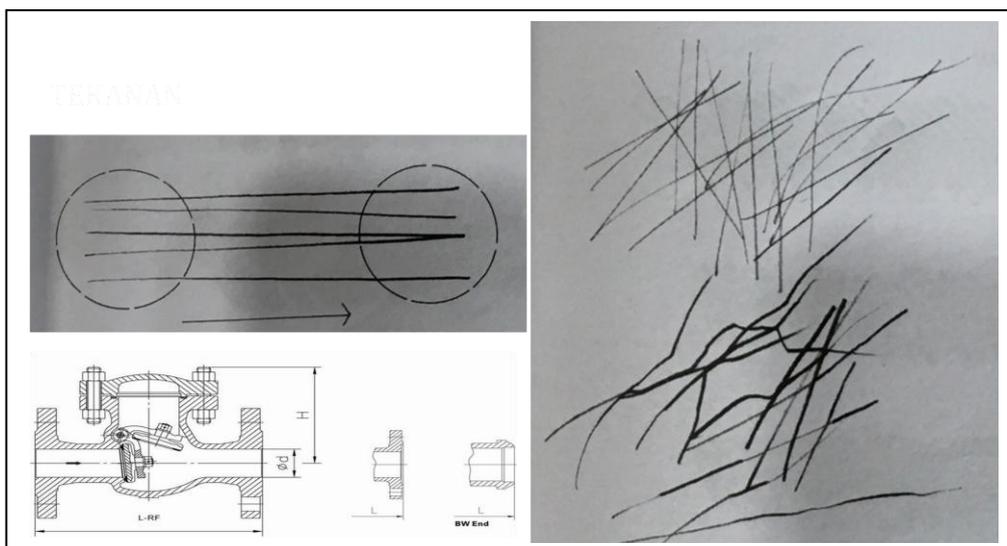
Pada posisi ketiga, peganglah pensil bagai memegang pisau Dempul (kapi). Posisi ini akan meniadakan semua kemungkinan Bergeraknya jari tangan sehingga posisi ini sangat cocok untuk tarikan yang panjang dan lebar. Dengan menghandalkan seluruh lengan bawah, maka akan memiliki jangkauan yang maksimum bahkan mencapai 90 cm.

Uraian tersebut dapat kita simpulkan bahwa teknik memegang pensil sangat penting dalam tahapan membuat sketsa. Pada materi sebelumnya telah diuraikan bahwa dalam membuat sketsa sebuah objek hendaknya di dahului dengan membuat bentuk global objek untuk menemukan posisi ideal objek dalam bidang kertas. Dalam membuat bentuk global ini cenderung menggunakan goresan garis yang relatif panjang, maka diperlukan model genggamannya ketiga atau mungkin kedua jika memerlukan garis yang lebih pendek. Selanjutnya goresan untuk detail objek menuntut genggamannya pensil yang erat agar pengendaliannya lebih baik.

B. Tekanan

Tekanan yang dimaksud dalam uraian ini adalah pengerahan tenaga pada pensil untuk mendapatkan keindahan karakter garis (ada kehidupan dari sepenggal garis). Menurut Wang (2002) dalam bukunya berjudul *Pencil sketching* (2nd ed) mengatakan bahwa tanpa tekanan tarikan-tarikan pensil, maka sketsa akan tampak datar dan cenderung membosankan. Contoh dalam gambar mistar/gambar teknik yang dibuat dengan media tinta dengan ketebalan yang sama dan monoton. Karakter garis yang dihasilkannya berbeda dengan pensil karena fungsi gambar berbeda. Informasi yang ditampilkan juga berbeda.

Dalam gambar teknik ini kejelasan bentuk, material, dan skalatis adalah mutlak. Gambar teknik mengikuti aturan-aturan yang baku dan kesepakatan teknis yang universal, sedangkan dalam gambar sketsa yang ingin ditampilkan keutuhan dan keindahan objek. Oleh karena itu pensil bukanlah *drwaing pen*. Garis pensil tidak dituntut untuk menghasilkan ketebalan yang konsisten, oleh karena itu keindahan sketsa pensil terletak pada kemampuan mahasiswa dalam mengerahkan tekanan pensil untuk mengubah mutu garis-garisnya. Intinya adalah aktivitas penarikan; pengangkatan; pemutaran pensil untuk menghasilkan ketebalan yang berbeda; dan perubahan sudut kemiringan pensil terhadap bidang gambar yang dilakukan secara seponatan untuk menghasilkan efek yang unik pada sketsa pensil.



Gambar 21. Perbedaan karakter garis pensil untuk sketsa dan garis tinta pada gambar Teknik. Sumber: Wang, T. C. 2002. *Pencil sketching* (2nd ed).

Esensi memegang pensil dalam sketsa adalah perlakuan pensil sebagai perpanjangan lengan, tangan dan jari-jari. Hanya melalui kolaborasi yang harmonis dari ketiga unsur inilah satu sketsa dapat dihasilkan. Mekanika sketsa tidak hanya sekedar menggerakkan tangan dan memegang pensil, tapi melibatkan seluruh indrawi dari mata, otak, dan sampai ke tangan. Melihat dan mengamati objek dengan mata; menyederhanakan objek dengan otak melalui mata kita; selanjutnya merekam dalam sebidang kertas dengan tangan kita. Dalam prosesnya juga terdapat tindakan evaluasi yang juga melibatkan seluruh indera, apakah hasil objek yang kita rekam sudah sesuai dengan kenyataan atau tidak. Selanjutnya melakukan perubahan dan evaluasi ulang.

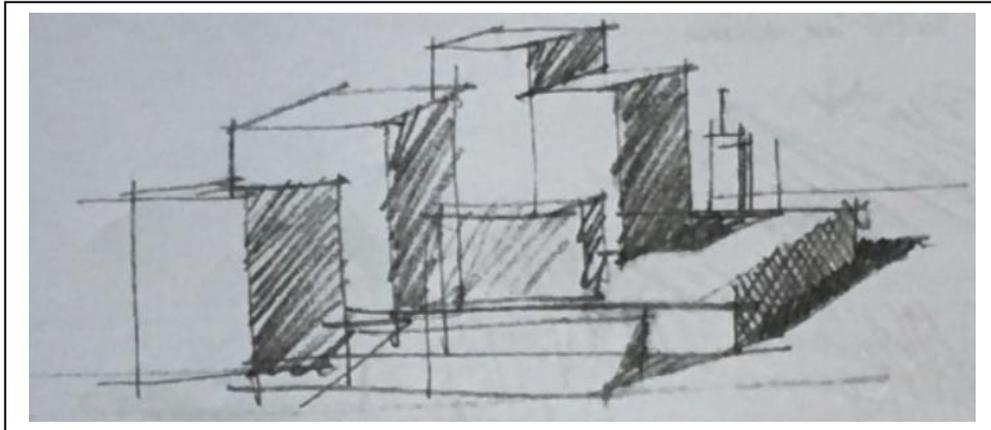
Gambaran teknik untuk membuat tekanan pensil yang disampaikan ini adalah gambaran umum, dan hingga kini belum ada ketentuan baku dan ilmiah dalam memandu pembuatan sketsa. Sebagaimana besar yang dihasilkan pada prinsipnya melalui coba-coba; terus mencoba; belajar dari kesalahan untuk mencapai keberhasilan. Proses belajar ini dilakukan terus berulang-ulang, sampai menemukan tingkat kenyamanan yang paling baik dalam menggunakan media. Proses sketsa juga dalam rangka menemukan media atau merek pensil yang terbaik versi saudara untuk sketsa, sehingga sampai mencapai pola yang konsisten untuk dipertahankan.

C. Garis Dan Tarikan

Yang dimaksud dengan garis adalah untaian panjang dan menerus dengan lebar yang konsisten. Sedangkan yang dimaksud dengan tarikan adalah garis yang pendek dan terputus dalam berbagai kelebaran. Dalam membuat sketsa garis digunakan untuk membatasi ruang dan mendefinisikan objek. Keragaman ketebalan garis (ketabelan garis yang bervariasi) dapat dicapai dengan menyesuaikan kemiringan sudut pensil. Cobalah menggunakan beraneka ragam tebal garis untuk menghindari kemonotonan dalam membuat sketsa. Contoh garis profil (garis yang lebih tebal) digunakan secara visual untuk mengangkat objek dari latar belakang sehingga wujud tiga dimensi dari objek tampak lebih jelas. Lebar garis yang bervariasi pada sketsa akan memberikan rasa kedalaman dan rasa ruang yang lebih baik.

Tarikan sangat berperan dalam membuat **tekstur** pada sketsa. Tujuan membuat tekstur adalah

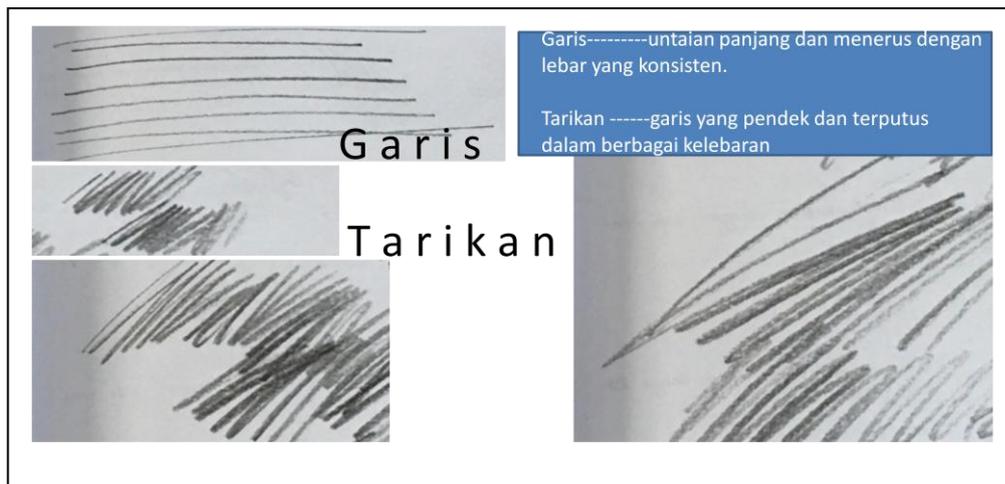
- a. Gerakan tekstur untuk memisahkan bidang dan meningkatkan kualitas tiga dimensi objek
- b. Gunakan tekstur untuk menjelaskan hubungan sumbercahaya dengan objek
- c. Tekstur untuk membantu mendefinisikan bentuk.



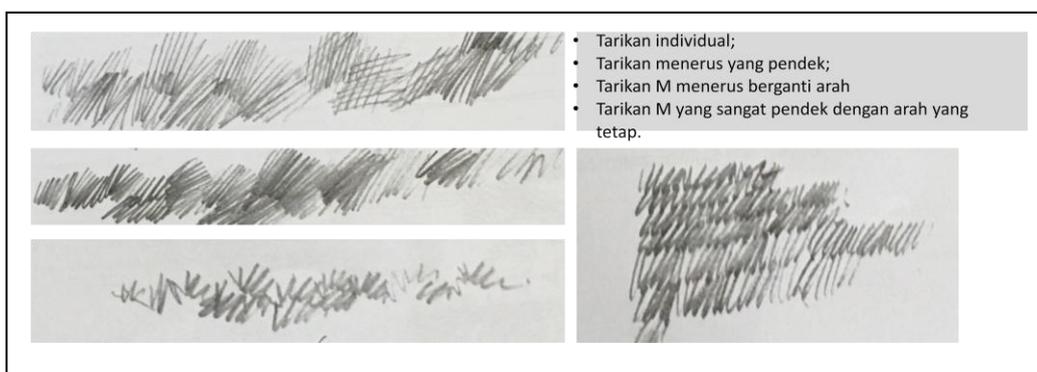
Gambar 22. Contoh n tekstur untuk memisahkan bidang dan meningkatkan kualitas tiga dimensi objek. Sumber: Wang, T. C. 2002. *Pencil sketching* (2nd ed).

Menurut Menurut Wang (2002) dalam bukunya berjudul *Pencil sketching* (2nd ed) mengatakan bahwa ada beberapa tekstur yang dapat dihadirkan melalui tarikan garis yang terdiri dari lima jenis tarikan garis, yaitu:

1. Tarikan individual, dilakukan dengan ubah arah tarikan sesekali untuk mendapatkan efek hasil silang
2. Tarikan menerus yang pendek; berganti arah sesekali
3. Tarikan M menerus berganti arah terus menerus
4. Tarikan M yang sangat pendek dengan arah yang tetap. Tarikan seperti ini dapat dihasilkan melalui gerakan jari; untuk menghasilkan ketebalan garis seperti semula dapat dilakukan dengan memutar pensil.



Gambar 23. Garis dan tarikan. Sumber: Wang, T. C. 2002. *Pencil sketching* (2nd ed).

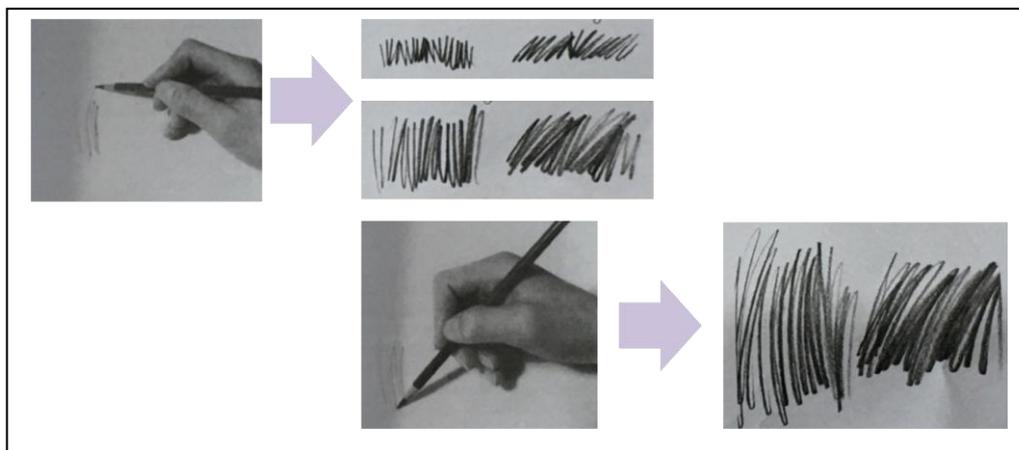


Gambar 24. Contoh tarikan garis. Sumber: Wang, T. C. 2002. *Pencil sketching* (2nd ed).

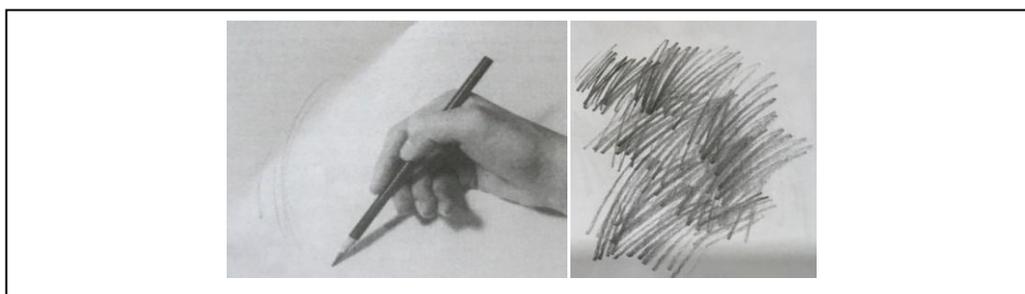
D. Pergerakan Tangan

Pergerakan tangan mengacu pada aksi membuat sketsa. Ketiga posisi gengaman tangan yang dijelaskan sebelumnya sangat berkaitan dengan gerakan tangan, Contoh : posisi gengaman pertama, yakni Kedudukan ini cenderung mendapatkan gengaman pensil yang cenderung erat. Gerak dibatasi hanya pada jari-jari; garis dan tarikan dapat dibuat dengan pergerakan lembut sewaktu menekan dan menarik pensil dengan ibu jari, jari telunjuk dan jari tengah. Tarikan tegak vertikal dapat dibuat dengan mudah dengan menggerakkan jari ke atas dan ke bawah serta meletakkan tangan dengan mantap di atas kertas.

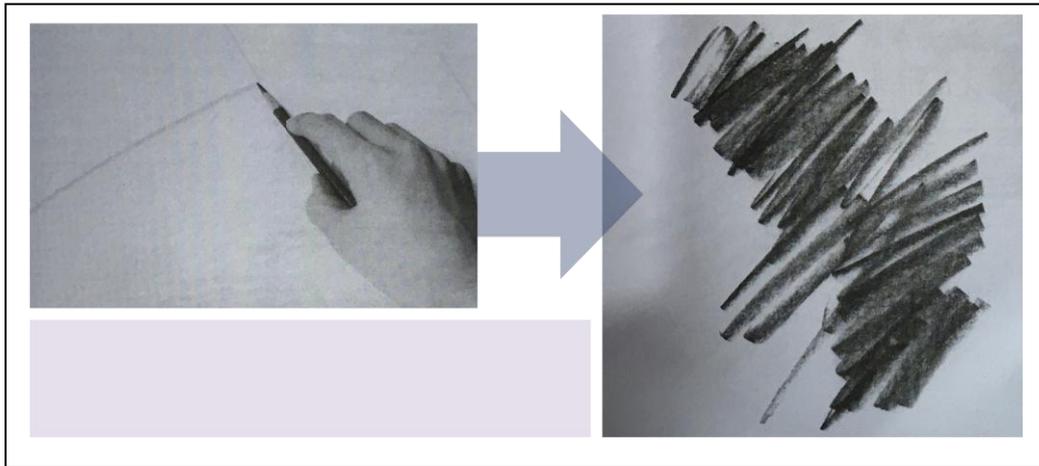
Dengan memutar pergelangan tangan ke atas---/ke bawah---ke samping kita dapat membuat jangkauan dan tarikkan yang lebih panjang (perhatikan ada sedikit lengkungan dalam tarikkan yang lebih panjang). Genggaman kedua, genggaman ini memungkinkan membuat tarikan garis lebih tinggi, lebih banyak dalam waktu yang singkat. Gerakan tangan menjangkau bidang yang lebih luas. Titik tumpu dan pusat dari genggaman ini adalah pergelangan tangan. Hasilnya adalah tarikan yang cenderung berwujud diagonal. Garis yang dihasilkan dari genggaman kedua cenderung lebih lebar akibat sudut sentuh pensil terhadap bidang kertas lebih lebar. Genggaman ketiga, genggaman ini akan menghasilkan tarikan panjang. Model ini lebih menggunakan gerakan lengan. Ini dibutuhkan ketika kita membuat objek sketsa yang besar dan pada media yang lebar. Oleh karena itu pembuatan sketsa dalam format besar harus menggunakan medium sketsa dan teknik gerakan yang tepat yang tepat.



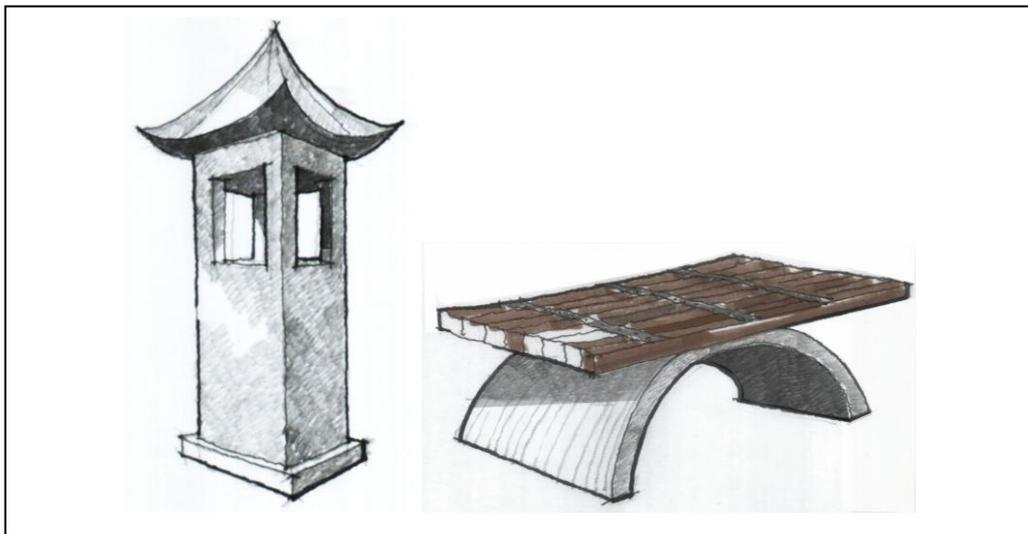
Gambar 25. Contoh tekstur yang dihasilkan dari genggaman tangan pertama. Sumber: Wang, T. C. 2002. *Pencil sketching* (2nd ed).



Gambar 26. Contoh tekstur yang dihasilkan dari genggaman tangan kedua. Sumber: Wang, T. C. 2002. *Pencil sketching* (2nd ed).



Gambar 26. Contoh tekstur yang dihasilkan dari gengaman tangan ketiga.
Sumber: Wang, T. C. 2002. *Pencil sketching* (2nd ed).



Gambar 27. Aplikasi Tekstur dalam objek sketsa

BAB IV

TEKNIK PENA/TINTA

Matri kuliah berikut ini adalah membuat sketsa dengan media tinta/pena/*drawing pen*. Teknik pena dan tinta merupakan salah satu teknik yang berkembang dengan pesat, khususnya untuk menyampaikan gambar-gambar arsitektur bangunan dan interior bangunan yang bersifat formal. Awalnya pena dan tinta dikenal sebagai alat untuk menulis, yang kemudian dikembangkan pemakaiannya untuk membuat gambar/sketsa. Beberapa pena paling awal dibuat dari bahan yang ditemukan di alam. Di antara yang masih digunakan sampai sekarang adalah pena **bulu ayam** dan **pena bambu**. Model pena dari bahan bulu ayam ini sudah jarang dipakai, sedangkan pena berbahan bambu masih digunakan disekitar kita khususnya oleh pelukis-pelukis tradisional Bali untuk melahirkan karya lukis bergaya Ubud, Pengosekan, Batuan, Kamasan dan lain. Pena bambu dipertahankan karena tarikan garisnya yang menghasilkan karakter spesifik dan tidak dapat diganti oleh pena hasil industri.



Gambar 28. Beberapa contoh media pena: bulu ayam, bambu, *rapidograf*, *trackpen*, *drawingpen (felt-tip pen)*, dan *rollerball pen*

Pada periode berikutnya berkembang jenis **Rollerball Pen**. Pena jenis ini menggunakan mekanisme yang mirip dengan yang ada di *ballpoint pena*. Namun, jenis pena ini mengandung tinta berbasis air, yang menghasilkan aliran yang lebih halus, merata dan garis yang lebih konsisten.

Di samping tersebut, berkembang juga *Rapidograph Technical Drawing Pen*. Pena jenis ini adalah pena gambar teknis yang memiliki presisi tinggi. Pena ini

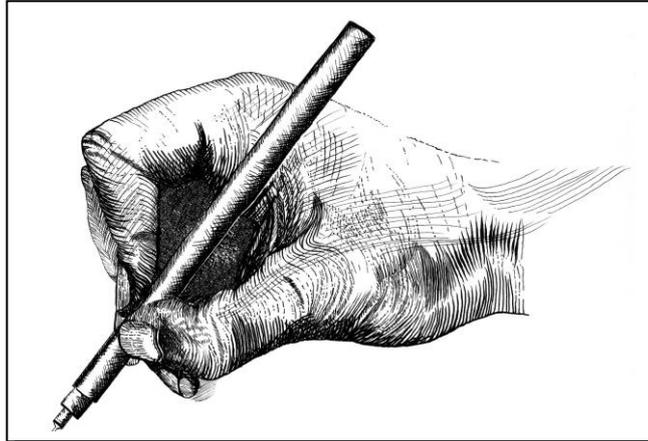
merupakan buatan Jerman dengan memiliki ujung yang berukuran bermacam-macam. Ujung penanya yang tipis berlapis krom, tahan aus dan tahan air, sehingga dapat memudahkan kita untuk menggunakannya. Pena yang memiliki tinta *helix* ini menggunakan kartrid yang inovatif.

Berikutnya adalah Felt-Tip Pen. Pena ini memiliki wadah tinta internal dan ujung pena yang dibuat dari bahan berpori. Produsen pena ini menyediakan pena dalam berbagai warna dan ukuran. Contohnya adalah *Drawing Pen* sering digunakan mahasiswa. *Drawing pen* adalah pena gambar yang dapat menghasilkan aliran tinta yang tajam, bersih dan konsisten. Jenis pena ini memiliki ketebalan mata pena berukuran 0,1 mm, 0,2 mm, 0,3 mm, dan 0,5 mm, dan seterusnya. Demikianlah beberapa pilihan media yang dapat ditemukan dengan mudah dipasaran serta digunakan untuk menunjang perkuliahan Sketsa Interior ini. Selanjutnya diuraikan beberapa cara/teknik dalam membuat sketsa dengan media berbasis tinta.

A. Teknik Memegang Pena

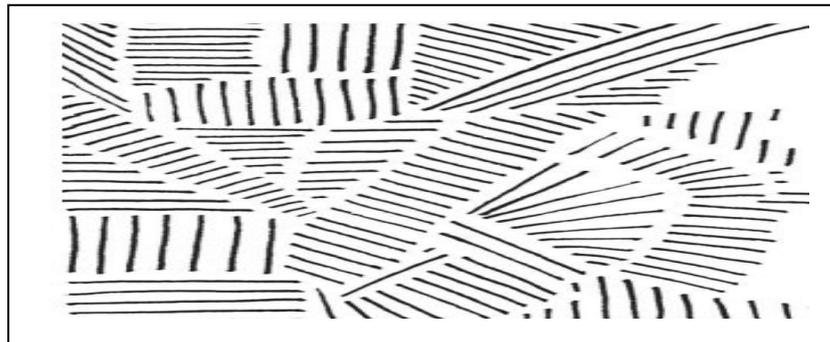
Sebagaimana halnya teknik memegang pensil, kualitas goresan yang dihasilkan melalui media berbasis tinta juga ditentukan pada kebenaran dalam memegang pena/drawing pen. Membuat sketsa dengan media pena harus '**rileks**', artinya jangan memegang pena seperti kita saat menulis karena genggamannya saat menulis agak erat dan kuat. Genggamannya ketika melakukan sketsa cenderung relatif agak longgar, lebih lemah. Namun, penggunaan pena yang dalam hal ini raphidograph ataupun drawing pen pada umumnya tidak sama dengan teknik pensil. Jabaran Bab sebelumnya telah dijelaskan bahwa terdapat tiga model memegang pensil, yakni teknik pertama, kedua dan ketiga yang menghasilkan menghasilkan mutu garis yang baik dan variatif (tegas, lurus, tebal, lebar, lurus dan panjang dan lain-lain). Dalam hal ini sudut kemiringan pensil dengan bidang gambar lebih bervariasi.

Berbeda halnya dalam menggunakan drawingpen. Pada umumnya pena diposisikan tegak lurus pada bidang kertas gambar (kecuali sketsa menggunakan media *ball-point* yang perlakuannya hampir serupa dengan pensil). Garis pena akan berubah tergantung pada seberapa banyak tekanan yang diterapkan saat menggambar. Intinya adalah langkah pertama menggunakan pena dan tinta adalah mempelajari cara mengontrol dan berkomunikasi dengan garis.



Gambar 29. Teknik memegang pena

Beberapa poin yang perlu diperhatikan dalam memulai sketsa tinta adalah mengenal karakter dan kualitas masing-masing garis. Beberapa jenis garis yang dapat dihadirkan adalah garis lurus, garis tebal, garis menetas, dan garis kontur. Garis lurus tampak cukup statis; dapat menuju satu arah. Saat menggunakan garis lurus, perlu diingat bahwa garis horizontal mengomunikasikan istirahat, kedamaian, relaksasi, dan stagnasi, sedangkan garis vertikal menyiratkan kekuatan, martabat, dan kekuasaan. Garis diagonal menyiratkan gerakan, dinamisme, dan aktivitas.



Gambar 30. Jenis garis lurus

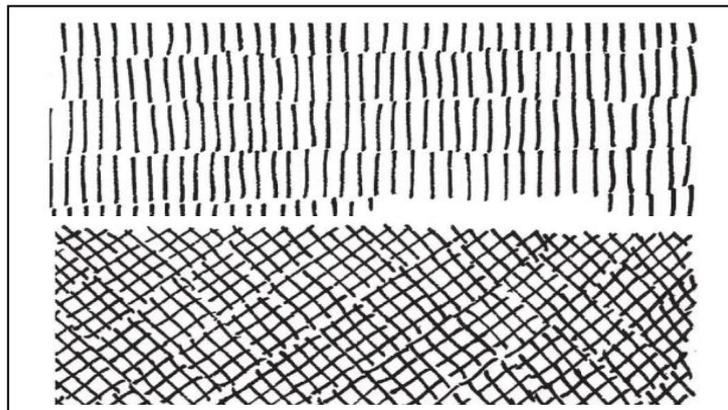


Gambar 31. Jenis garis tebal dan tipis

Penebalan garis lebih memberikan kesan berat, sedangkan garis tipis mengekspresikan kesan ringan. Dengan memvariasikan berat dan ketebalan garis, dapat dibuat bagian dari garis itu menonjol atau tampak lebih gelap di beberapa area, dan menciptakan ilusi tiga dimensi. Kualitas garis dapat diciptakan melalui variasi panjang dan pengulangannya. Garis panjang dan berkesinambungan terasa halus secara visual, sementara garis pendek dan berombak terlihat lebih kasar.

Garis menatas adalah garis lurus dan pendek yang berulang-ulang, sedangkan garis silang berarti berulang kali melapisi garis lurus ke arah yang berbeda. Garis kontur menggambarkan tepi visual suatu objek. Secara tidak sadar garis kontur cukup kontinyu digunakan untuk menggambar. Garis kontur berfungsi untuk

1. Memperjelas/memberi penekanan bentuk dari objek;
2. Memberi penekanan logis pada objek yang tumpang tindih/saling menutupi (overlap); dan
3. Garis kontur memisahkan objek satu dengan yang lainnya.



Gambar 32. Garis menatas dan garis silang

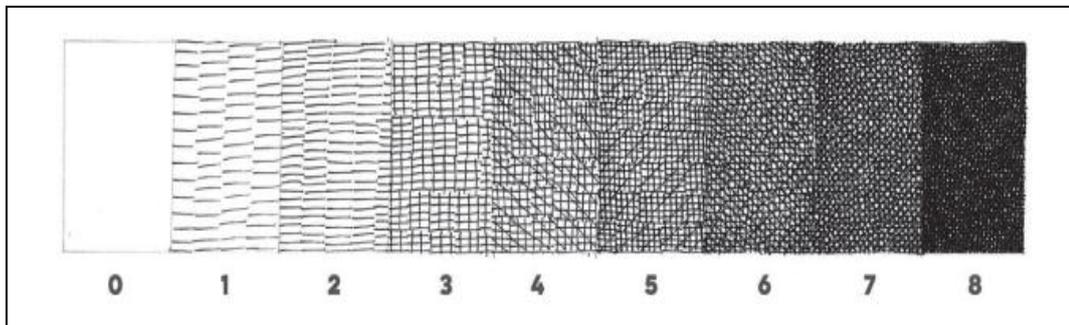
B. Skala Nilai

Ketika menggambar dengan menggunakan media yang berbeda, seperti cat air, maka saudara dapat mencapai nilai dengan menambahkan putih atau hitam menjadi warna. Namun, media pena tidak memberi opsi itu. Sebaliknya, nilai putih datang dari putih kertas. Nilai yang lebih gelap diciptakan dengan menutupi kertas dengan goresan tinta hitam yang lebih banyak dan lebih sedikit. Anda dapat mencapai berbagai tingkat kegelapan dengan membuat lebih banyak goresan, membuat tanda yang lebih besar, dan/atau menempatkan menandai objek yang lebih dekat.

Latihan membuat skala nilai ini dapat dilakukan dengan membuat sembilan kotak dalam ukuran yang sama. Beri label pada kotak dengan angka 0 sampai 8. Nilai yang

paling ringan adalah putih kertas, akan menjadi 0, sehingga kotak ini dapat dibiarkan kosong. Nilai paling gelap akan menjadi kotak 8.

Selanjutnya kotak 1 sampai 7 menggunakan penetasan dan penetasan silang. Setiap kotak harus sedikit lebih gelap dari yang di sebelah kiri dan sedikit lebih terang dari yang satu ke kanannya. Tujuannya adalah untuk menciptakan kemajuan yang merata dari terang ke gelap.



Gambar 33. Contoh skala nilai dengan media tinta

C. Cahaya Dan Bayangan

Salah satu implementasikan skala nilai yang paling jelas adalah mengomunikasikan cahaya dan bayangan. Pena dan tinta adalah media visual, dan berguna untuk memahami bahwa semua yang dilihat, baik cahaya, bayangan, warna, dan tekstur akan hadir karena adanya pantulan dan penyerapan cahaya di sekitar objek sketsa. Apa pun yang digambar, selayaknya dapat direpresentasikan menurut bagian-bagian mana yang terang, bagian mana yang gelap.



Gambar 34. Skala nilai untuk menegaskan kehadiran cahaya dan naungan

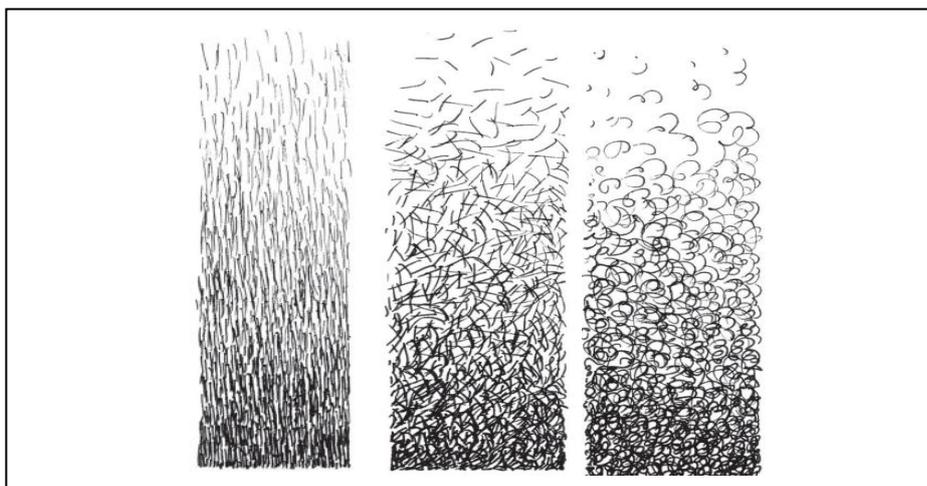
Skala nilai seperti contoh sebelumnya akan berguna saat bersiap untuk menggambar pemandangan atau objek. Caranya 1) Pegang skala nilai di sebelah subjek saudara, dan cari nilai paling gelap (angka 7-8 pada skala nilai Anda); 2) Berapa banyak pekerjaan pena yang diperlukan untuk menangkap nilai-nilai itu?; 3) Dimana nilai paling ringan (angka 0-1)? ; 4) Bagaimana bisa merencanakan dari awal untuk membuat? Di mana *midtone*s (nomor 2-6), dan bagaimana cara mengelola goresan untuk menjaga integritas setiap nilai?

D. Tekstur

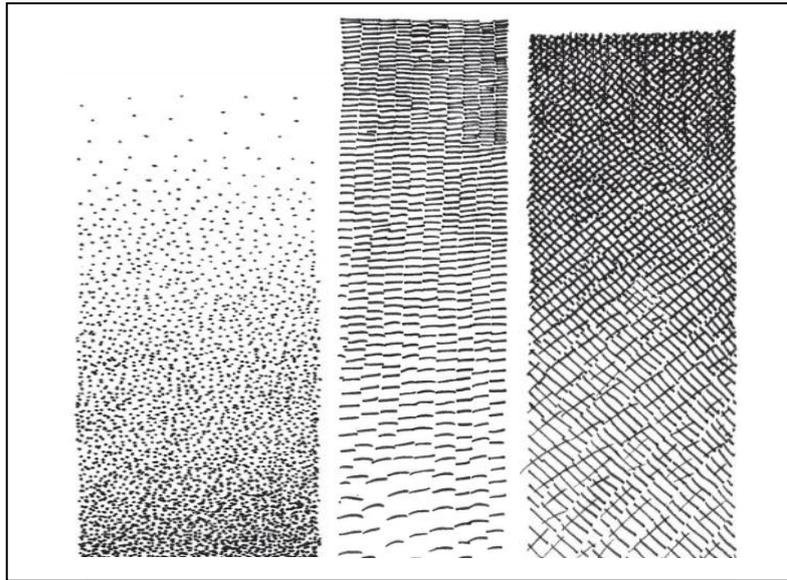
Cara kita menggerakkan tangan saat proses sketsa akan menentukan tampilan sketsa yang dihasilkan. Dengan menggerakkan tangan melingkar, pendek, atau panjang, maka akan menghasilkan tekstur yang beragam. Berikut ini beberapa cara paling umum untuk membuat tekstur dalam sketsa, yakni menggunakan garis tumbuh, garis random, garis melingkar, sttipling, garis menatas dan garis silang.

Garis tumbuh dari garis-garis pendek yang saling tumpang tindih menciptakan tekstur kasar yang berguna untuk bulu, rumput, dan rambut pendek. Garis Garndom pendek yang bergerak ke segala arah tanpa rima atau alasan dapat membangun tekstur kasar.

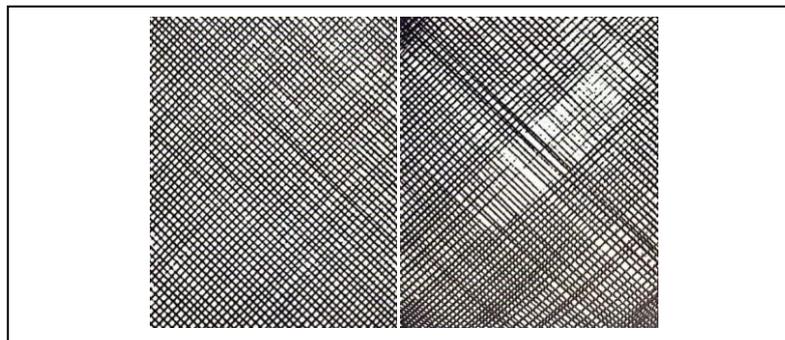
Garis melingkar yang tumpang tindih dan bergerak dalam pola acak, coret-coret, menciptakan tekstur berantakan yang berguna saat menggambar dedaunan. Garis melingkar yang tumpang tindih dan bergerak dalam pola acak. Mencoret-coret menciptakan tekstur berantakan yang berguna saat menggambar dedaunan.



Gambar 35. Tektur yang dihadirkan dari garis tumbuh, acak dan melingkar



Gambar 36. Tekstur yang dihadirkan dari titik-titik, menetas, dan garis silang



Gambar 37. Gambar bidang datar dengan tekstur yang konstan

E. Fokus

Fokus gambar perspektif dapat ditentukan dengan memberi tambahan kesan gelap pada bagian-bagian tertentu secara selektif. Pemberian kesan gelap pada prinsipnya ingin mengilustrasikan objek secara detail. Dalam contoh gambar ini terdapat pusat perhatian yang berusaha dibangun oleh desainer. Satu gambar terfokus pada objek-objek yang berada pada ruang makan. Dalam gambar yang lain fokusnya tidak terpusat sebab cara penyajiannya sedemikian rupa sehingga kesan penekanan terbagai pada seluruh ruangan.

Pada umumnya teknik tinta/pena untuk sketsa hanya digunakan sebagai media finishing atau sebagai teknik tampilan akhir. Dengan demikian, sebagai dasar seketsanya dalam menentukan atau membuat format objek tetap digunakan teknik pensil. Oleh karena itu, bagaimanapun juga tampilan akhir yang akan disajikan, seketsa pensil tetap menjadi pokok keterampilan yang harus dikuasai.

Secara umum dapat disampaikan beberapa butir pedoman teknis, pendayagunaan pena/tinta dalam membuat sketsa interior adalah

1. Variasi ketebalan Garis.
Variasikan ragam ketebalan garis (tebal-tipisnya) dalam suatu tampilan objek. Pada umumnya, goresan garis-garis tebal digunakan untuk mengungkapkan objek-objek utama, atau dapat pula untuk menegaskan elemen latar depan (*fore ground*).
2. Goresan pena menjadi garis yang lurus, seringkali menimbulkan kesan kaku, sehingga baik untuk menampilkan struktur objek yang kaku pula. Goresan pena menjadi garis yang bergerigi halus, memberikan kesan lurus, sehingga sering kali digunakan untuk memberikan impresi struktur yang lebih natural apa adanya.
3. Tampilan garis tinta yang mengesankan kecepatan goresan suatu garis lengkung, dapat mencitrakan 'kewajaran' dan bahkan keluwesan objek-objek alam.
4. Pengendalian mutu garis pena, khususnya pada bagian awal dan akhir goresan akan memberikan pengaruh yang besar pada kualitas tampilan akhir. Menjaga mutu garis ini sesungguhnya berlaku pula pada teknik pensil, akan tetapi menjadi urgent pada teknik tinta karena goresan tinta di awal dan di akhir biasanya sering menebal dengan sendirinya.

BAB V

TEKNIK MEDIA MARKER

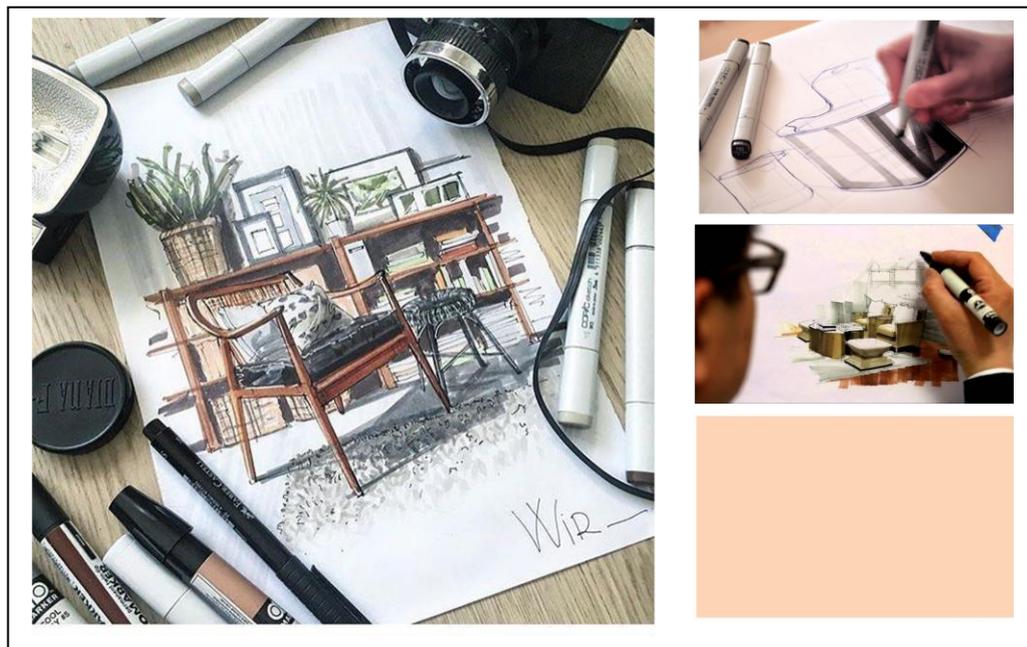
Teknik warna kering dengan menggunakan marker sering digunakan dalam profesi Desainer Interior. Media warna marker cenderung dipilih oleh kalangan desainer karena dapat menghasilkan gambar yang cukup cepat, ekspresif, transparan dan mudah dalam implementasinya. Marker umumnya digunakan untuk warna dasar. Selanjutnya dapat dikombinasikan atau dimodifikasi dengan aplikasi pensil, tinta bahkan pastel/crayon untuk menciptakan tekstur, pola, ilusi dan cahaya. Banyak efek-efek yang sangat menarik diciptakan dengan mudah dan cepat melalui kombinasi teknik ini. Tentunya dengan memperhatikan dan mempertimbangkan sifat-sifat media ketika digunakan dalam satu medium.

Teknik menggambar cepat dibutuhkan dalam profesi desainer, khususnya dalam membuat gagasan, ide, imajinasi atau desain yang ingin sampaikan. Di samping cepat, juga dibutuhkan keterampilan dalam mengilustrasi ide, sehingga informasi yang disampaikan dapat ditangkap dengan baik oleh pengamat ataupun owner proyek.

Sebagaimana yang pernah diuraikan dalam bab sebelumnya, bahwa tahapan desain mencakup: pembuatan Gambar Konsep, Gambar Development, Gambar Contraction, dan Manajemen Contraction. Tahapan pertama yakni Gambar Konsep diselesaikan oleh *Art Director*, sedangkan tiga tahapan lain diselesaikan oleh drafter. Pada tahapan pembuatan gambar konsep inilah dibutuhkan adanya kreatifitas seorang *Art Director* dalam melahirkan desain-desain yang inovatif. Disamping hal tersebut, juga dibutuhkan keterampilan seorang *Art Director* dalam mengilustrasikan ide dengan teknik sketsa yang cepat. Posisi *art director* dalam proses desain sangat strategis dan menentukan arah wujud desain.

Seiring berjalanya waktu dan perkembangan teknologi komputer yang memberikan kemudahan dalam proses perancangan menyebabkan sketsa manual mulai dikesampingkan. Hasil pengamatan dalam sepuluh tahun terakhir kemampuan sketsa lulusan desain interior cukup rendah. Bahkan portofolio yang dikumpulkan mahasiswa sejak kuliah hingga akhir perkuliahan menunjukkan ada kecenderungan sangat kurang. Bahkan sesungguhnya kemampuan sketsa tangan lulusan desain interior tampak perlahan-lahan menuju kepunahan.

Walaupun demikian kesadaran akan pentingnya ketrampilan sketsa cepat mulai tumbuh setelah mereka masuk di dunia profesi, dan bekerja pada konsultasi-konsultan desain dan menduduki jabatan sebagai asisten *art director*. Walaupun kemampuan gambar komputernya cukup tinggi, namun hampir semua desainer merasa berkewajiban untuk belajar dan berkeinginan memanfaatkan keterampilan sketsanya dalam proses desain sehari-hari. Sketsa dengan teknik marker dipilih untuk menggambar perspektif, denah, dan potongan/elevasi.



Gambar 38. Hasil sketsa dengan media Marker

Sketsa dengan teknik media marker menjadi pilihan teknik ini membantu untuk mengilustrasikan gagasan konseptual yang lebih cepat dan skematik. Di samping hal tersebut, Mutu gambar desain yang dihasilkan lebih lembut dan ekspresif. Bahkan bagi pemesan/beberapa owner, desain yang lahir dari gambar sketsa memiliki originalitas yang tinggi, bukan dari *copy paste* desain yang sudah ada dalam perangkat komputer.

Media marker pada kertas memberikan warna tembus pandang (*transparent*) yang tampak serupa dengan cat air. Marker tidak melekkukan kertas sebagaimana media berbasis air (seperti *water colour*), karena pelarut warnanya berupa silena/alkohol. Di samping itu, sapuan warna marker dalam media kertas cukup luas dan cepat. Berbagai produsen marker telah mengeluarkan beberapa

jenis marker dengan karakter goresan yang lebih spesifik (ujung *felt tip* yang sedikit keras, lunak dan sampai ukuran penampang yang lebar). Beberapa merek marker menawarkan ratusan pilihan warna. Walaupun demikian mahasiswa tidak harus membeli semua pilihan warna tersebut, karena kita sudah dapat menciptakan ilustrasi desain berwarna yang baik walaupun dengan pilihan palet warna yang terbatas.

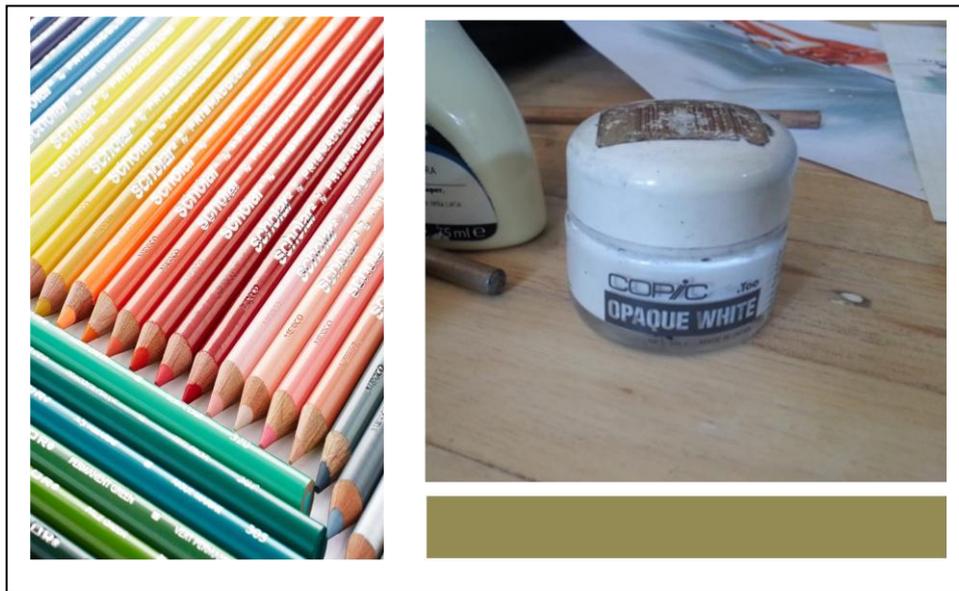


Gambar 39. Contoh produk marker dengan variasi warnapilihan

Dalam beberapa kasus, marker sebaiknya tidak digunakan di atas pensil warna ataupun crayon, karena dapat mengaburkan pensil bahkan warna pensil yang terlarut tersebut dapat menempel pada ujung *felt-tip* tersebut. Kondisi ini dapat mengubah sementara warna marker yang dipakai. Di samping hal tersebut, beberapa marker yang berbasis alkohol dapat juga menghilangkan tinta fotocopy. Marker dapat melarutkan dan mengaburkan toner hitam pada tinta fotocopy. Hindari penggunaan marker dengan penekanan yang berlebihan karena dapat cepat merusak ujung felt tip sehingga dapat mempersingkat usia marker, walaupun tinta didalamnya masih banyak. Oleh karena itu jika ujung marker masih awet, maka dapat diisi ulang dengan tinta/warna yang sama. Beberapa merek telah menyediakan refil nya.

Beberapa bahan modifikasi yang dapat di rekomendasikan adalah prisma pensil color. Produk ini cukup banyak tersedia di pasaran dan dapat dibeli eceran/per batang sesuai dengan kebutuhan palet warna yang diinginkan. Dalam penggunaannya pensil ini terasa lembut, dan cukup mudah diaplikasikan

khususnya untuk menciptakan ilusi-ilusi material, pola, bayangan dan cahaya. Bahan modifikasi lain adalah **Opaque** warna putih. Media ini sangat penting untuk membangun aksent, memberikan sentuhan-sentuhan akhir, sehingga membuat desain lebih hidup. Dengan bantuan kuas yang runcing, media ini sangat efektif untuk memberikan bintik-bintik putih atau garis-garis putih yang tampak tajam di atas marker colour. Aksent ini penting untuk menciptakan kilauan/kilap cahaya pada objek sketsa.



Gambar 40. bahan modifikasi : Pensil warna dan opaque white

Menurut Doyle(2003) dalam bukunya berjudul *Color Drawing: Design Drawing Skill and Techniques for Architect, and interior designer* menulis bahwa terdapat dua jenis sapuan warna yang senantiasa digunakan dalam ilustrasi desain, yakni sapuan merata dan bergradasi. Sapuan warna merata sering digunakan sebagai warna dasar untuk sebagian besar sketsa yang kita buat. Seperti pada dinding, gambar denah (lantai, dinding, plafon). Bagi pemula, menciptakan efek merata dengan media marker cukup membingungkan. Karena sapuan marker dapat menciptakan efek jalur yang kabur. Namun bagi beberapa desainer efek jalur ini tidak dijadikan masalah, bahkan menciptakan efek material warna yang berkarakteristik. Walaupun demikian beberapa hal yang dapat ditempuh untuk mengurangi jejak efek jalur ini adalah

- Sebelum mengaplikasikan marker terlebih dahulu buat outline benda

- Semakin cepat menggunakan marker, hasilnya akan semakin mulus. Tujuannya adalah agar kelembaban alkohol/selina tetap terjaga, sehingga sapuan warna berikutnya dapat berbaur sempurna dengan sapuan sebelumnya yang masih lembab tersebut.
- Jika warna marker harus tampak lebih mulus dari biasanya, berilah salutan kedua dengan menggores marker tegak lurus.

Sapuan bergradasi merupakan sapuan yang secara berangsur-angsur berubah dimensi warnanya atau ronanya (misal dari kuning ke merah, terang ke gelap dst). Sapuan ini sangat penting untuk mengilustrasikan objek desain dengan warna permukaan yang tidak merata akibat dari efek cahaya langsung atau pantulan padanya. Sapuan bergradasi membuat ilustrasi lebih realistis dan dramatis. Sapuan bergradasi dapat dibantu dengan penggunaan marker yang lebih bervariasi atau dengan sentuhan pensil warna atau modifikasi warna.



Gambar 41. Contoh spuan warna merata dan bergradasi. Sumber: Menurut Doyle(2003) dalam bukunya berjudul *Color Drawing: Design Drawing Skill and Techniques for Architect, and interior designer*

Sebagian besar mahasiswa sebagai pemula dalam mengaplikasikan warna dalam sketsanya merasa bingung ketika mencoba menciptakan ilustrasi yang menunjukkan beragam material yang berbeda. Hal ini terjadi karena mahasiswa beranggapan bahwa setiap material harus diilustrasikan dengan rincian yang sangat detail sehingga harus mampu mengomonikasikan karakternya. Pola pikir ini adalah salah karena, karya sketsa bukanlah karya fotografi yang biasanya berada dalam fokus dan tajam. Mahasiswa sering beranggapan bahwa mereka harus meniru tingkat rincian yang serupa dengan karya fotografi.

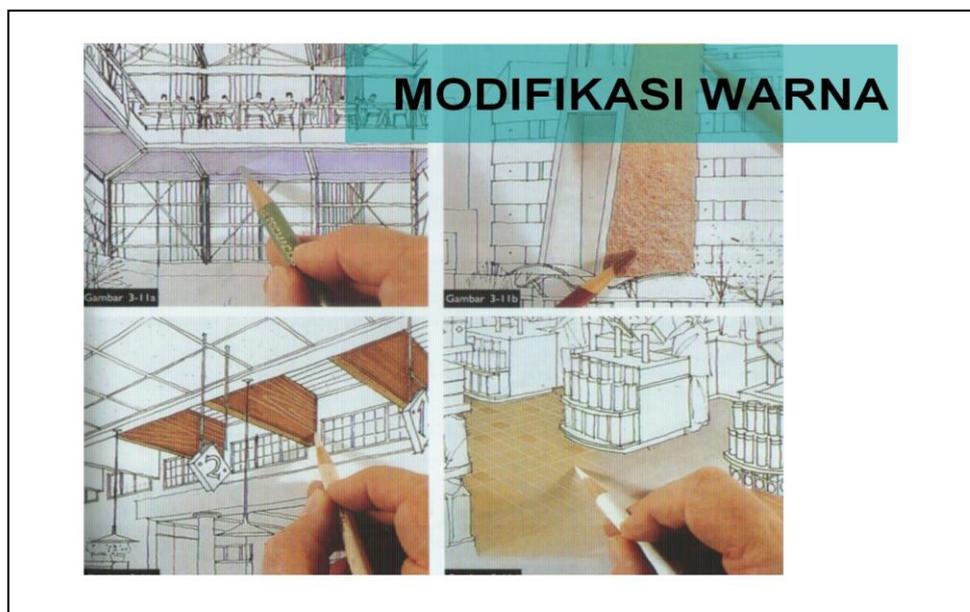
Berdasarkan pertimbangan tersebut dibutuhkan kepekaan personal dalam menangkap fokus mata dalam mengilustrasikan objek pada setiap tahapan pembuatan sketsa. Sesungguhnya, begitu pandangan mata ditetapkan pada satu sudut pandang, tepi pinggiran sudut pandang yang lain hanyalah sekedar coretan-coretan yang kabur. Olehkarena itu diperlukan kepekaan cara pandang yang bersifat impresionis.



Gambar 42. Karya fotografi dan karya sketsa. Sumber: Menurut Doyle(2003) dalam bukunya berjudul *Color Drawing: Design Drawing Skill and Technigues for Architect, and interior designer*

Menurut Doyle(2003) dalam bukunya berjudul *Color Drawing: Design Drawing Skill and Techniqes for Architect, and interior designer* bahwa pensil warna dapat berfungsi dengan baik di atas sapuan marker. Pensil warna tidak saja dapat menggeser dimensi warna marker, namun juga dapat menambah tekstur sewaktu menggeser dimensi tersebut.

1. Contoh pertama tampak bahwa pensil warna di atas marker dapat secara kompak menggeser dimensi warna marker sewaktu pensil tersebut menciptakan tekstur dan pola.
2. Kedua adalah sapuan bergradasi pensil warna dari warna terang ke warna terakota yang lebih gelap.
3. Warna pensil yang lebih terang dari warna marker dapat digunakan untuk memberi pola/motif kayu dari bidang papan.
4. Pensil warna putih dapat digunakan untuk membuat/mempertegas sambungan (nat) lantai ubin.



Gambar 43. Modifikasi warna. Sumber: Menurut Doyle(2003) dalam bukunya berjudul *Color Drawing: Design Drawing Skill and Techniqes for Architect, and interior designer*

Membuat finishing bidang lantai harus memperhatikan material, warna, tekstur dan cahaya yang jatuh pada bidang lantai. Material, tekstur, warna dan cahaya yang jatuh akan memengaruhi karakter masing-masing lantai. Tahapan yang dilalui disampaikan sebagai berikut.

1. Dalam gambar contoh ilustrasi ini adalah lantai yang memiliki karakter kayu, licin dan mengkilap. Caranya adalah tentukan warna dasar lantai yang dimaksud dengan memilih marker yang tepat. Selanjutnya sapuan warna mengikuti pola garis bantu dari pensil. Pilih warna marker yang lebih variatif, namun analog atau perbedaan *Tin, Tone* atau *shade* warna untuk memberikan kesan alami dari bahan kayu.
2. Tambahkan sapuan warna dari pensil, mengikuti garis bantu pensil untuk memberikan perubahan dimensi warna dari terang ke gelap atau sebaliknya.
3. Tambahkan bayang/naungan dan pantulan-pantulan yang buram. Pantulan jendela ditambah dengan pensil putih, dibuat paling jelas di tempat dekat dengan sumbernya.

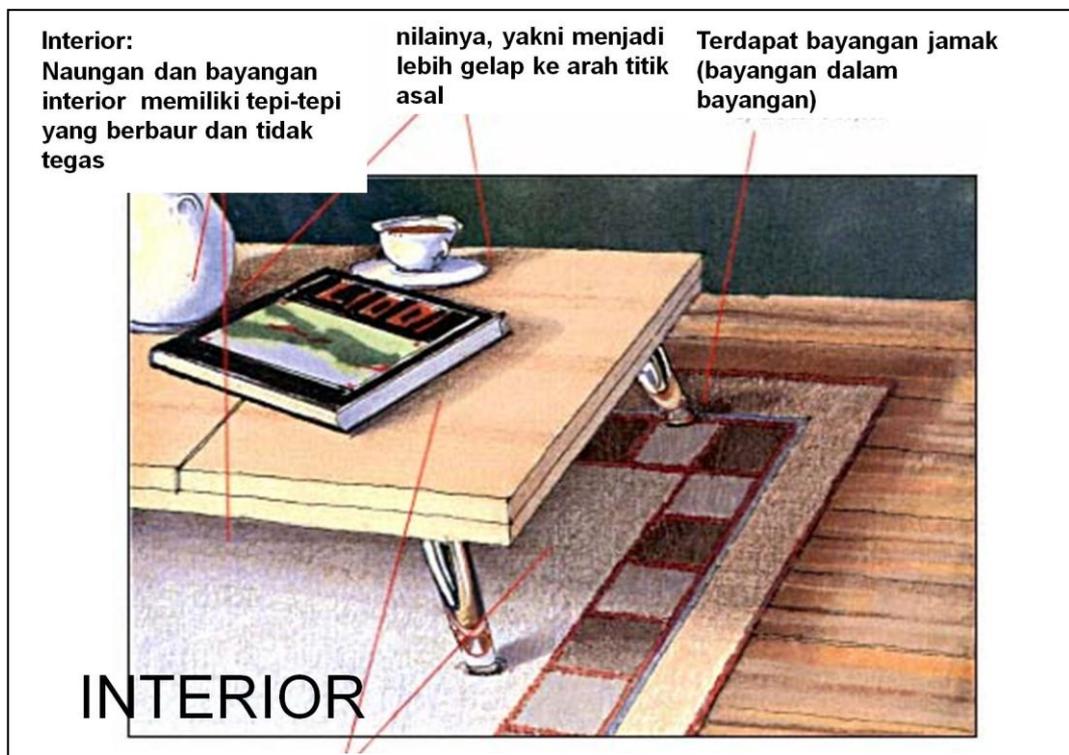


Gambar 44. Membuat finishing bidang lantai. Sumber: Menurut Doyle(2003) dalam bukunya berjudul *Color Drawing: Design Drawing Skill and Technigues for Architect, and interior designer*

Di samping terampil dalam menciptakan kesan material, desainer harus mampu mengomunikasikan karakter tempat-tempat yang divisualisasikan sekaligus mengilustrasikan efek-efek cahayanya. Dibutuhkan kepekaan dalam memahami naungan dan bayangan dalam ruang interior. Mahasiswa harus dapat menguasai dan memahami bagaimana cara cahaya berperilaku pada bentuk dan tempat yang digambar. Beberapa hal yang dapat dijadikan pertimbangan antara lain sebagai berikut.

- Bayangan harus tampak tembus pandang (transparant)
- Warna bayangan mengikuti warna material benda yang ditimpanya.

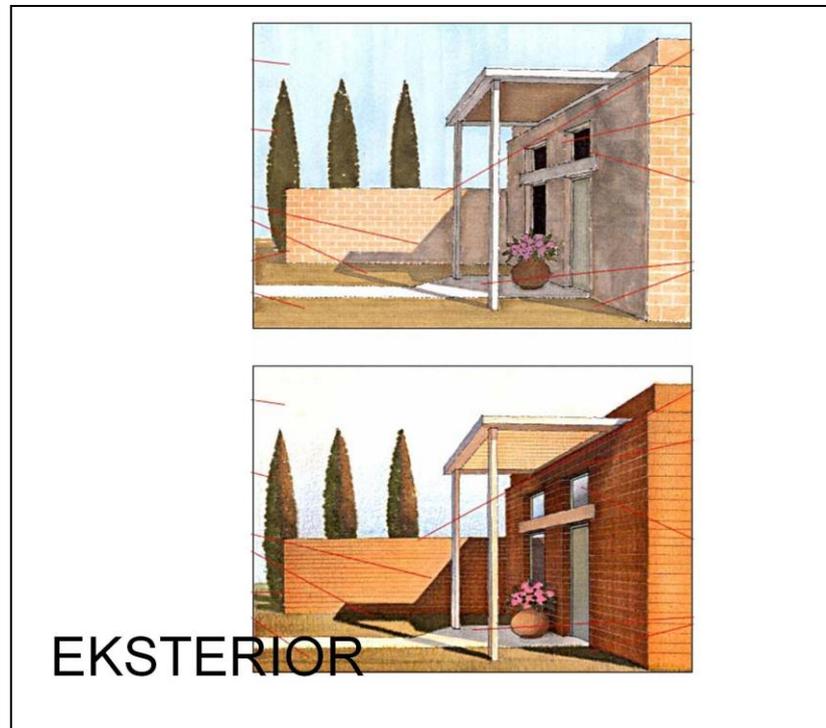
- Ketegasan tepi-tepi bayangan harus sesuai dengan keadaan cahaya (artinya, semakin dekat dengan sumber cahaya maka bayangan akan semakin tegas, demikian juga sebaliknya).
- Dalam gambar eksterior memiliki tepi-tepi bayangan yang tegas. Oleh karena itu dalam membuat sketsa arsitektur bangunan, bayangan bisa memiliki tepi-tepi yang tegas karena terangnya sinar matahari yang lazim di siang hari.
- Dalam gambar interior tepi bayangan cenderung kurang tegas. Ini terjadi karena sumber cahaya yang baur dan tidak langsung. Bayangan interior umumnya dibuat agak redup/kabur dan memiliki kontras yang lebih lemah terhadap permukaan yang diterangi.



Gambar 45. Bayangan dan naungan dalam sketsa interior. Sumber: Menurut Doyle(2003) dalam bukunya berjudul *Color Drawing: Design Drawing Skill and Techniques for Architect, and interior designer*

Pada Gambar 4.6 dicontohkan model pewarnaan yang salah dan benar. Contoh gambar diatas dapat dilihat bahwa bayangan yang dibuat tidak tembus pandangan (transparan), selayaknya bayangan yang menimpa objek sebaiknya masih mewakili warna objek yang ditimpa. Kasus ini menciptakan **mismatch** atau ketaksepadanan rona antara bayangan dan objek yang ditimpanya. Penandaan

material terlalu rinci dan membosankan. Kurangnya gradasi warna dapat menciptakan ilustrasi yang terkesan mati dan tidak alami. Jendela yang tidak menampilkan/memperlihatkan pemantulan cahaya sehingga tampak mati.



Gambar 46. Kasus sketsa yang menciptakan **mismatch** antara bayangan dan objek yang ditimpunya. Sumber: Menurut Doyle(2003) dalam bukunya berjudul *Color Drawing: Design Drawing Skill and Techniques for Architect, and interior designer*

Contoh gambar 47 merupakan Permukaan anyaman alami yang diterangi. Kursi rotan dan meja samping diwarnai dengan marker sama, selanjutnya marker yang berwarna lebih gelap digunakan untuk mewarnai bayangan dan naungan. Pada beberapa sandaran jok dan kursi diwarnai dengan warna marker yang sama. Sedangkan kursi malas dengan anyaman ber cat putih, membutuhkan pewarnaan pada latarbelakangnya. Anyam putih akan dibuat pada langkah berikutnya, sehingga karakter ayaman berlubang dan transparan dapat ditunjukkan.



Gambar 47. Kasus sketsa permukaan anyaman alami pada kursi.
Sumber: Menurut Doyle(2003) dalam bukunya berjudul *Color Drawing: Design Drawing Skill and Techniques for Architect, and interior designer*

DAFTAR PUSTAKA

1. Pangarso, F. X. B. 2013. *Teknik Gambar Sketsa Arsitektur : Interior Eskterior*. KANISIUS.
2. Glebet, I Nyoman, 1982. *Arsitektur Tradisional Bali*. Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Bali
3. Olofsson, E., & Sjöln, K. 2006. *Design sketching* (2. ed). KEEOS Design Books.
4. Trisno, R. 2003. *Sketsa Ide Perancangan Ruang Dalam*. Gakushudo.
5. Wang, T. C. 2002. *Pencil sketching* (2nd ed). Wiley.
6. Guptill, A. L. 2007. *Drawing and sketching in pencil* (Dover ed). Dover Publications.
7. Holmes, M. T. 2014. *The Urban Sketcher Techniques for Seeing and Drawing on Location*. North Light Books.
8. Campanario, G. 2012. *The art of urban sketching: drawing on location around the world*. Quarry Books.
9. Michael E. Doyle, 2003. *Color Drawing: Design Drawing Skill and Technigues for Architect, and interior designer*