



Institut Informatika & Bisnis

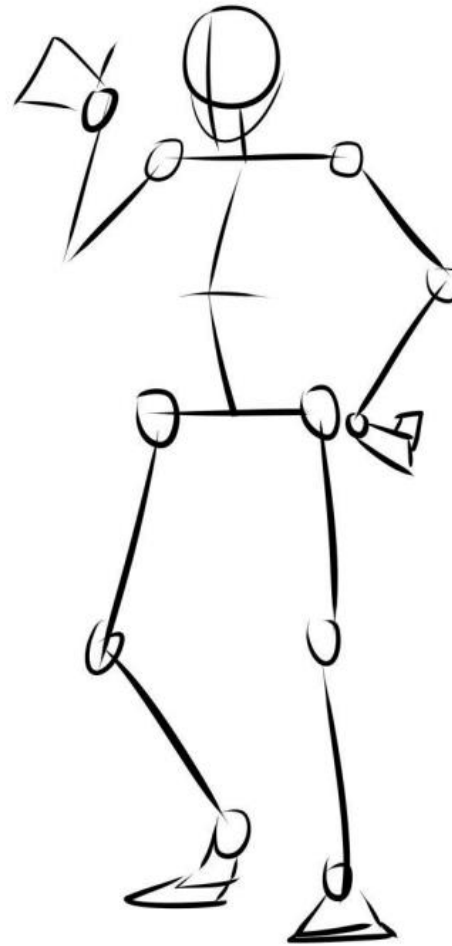
DARMAJAYA

Yayasan Alfian Husin

Gambar Ekspresi

Desiana Muryasari, S.Pd, M.Pd

Program Studi Desain Komunikasi Visual



GAMBAR EKSPRESI

Menggambar adalah aktivitas visual yang dapat disebut sebagai kegiatan kreatif yang merangsang berpikir visual. Proses berpikir visual merupakan proses interaksi antara individu dengan lingkungannya melalui panca indera yang selanjutnya dikembangkan dalam proses berpikir yang disebut dengan berpikir melalui gambar. Proses tersebut membutuhkan kemampuan untuk membayangkan atau menggambar objek atau peristiwa yang secara fisik mungkin tidak ada.

Aspek dasar yang perlu diperhatikan dan menjadi kunci dalam menggambar bentuk tubuh manusia adalah sebagai berikut:

GAMBAR ANATOMI

1. Anatomi adalah gambar sosok (postur) tubuh manusia meliputi rangka, otot dan bagian-bagian lainnya, baik laki-laki maupun perempuan secara keseluruhan maupun perbagian. Dengan mempelajari anatomi dan mengenal bagian-bagiannya, kita mengetahui karakter tubuh manusia. Perhatikan secara cermat setiap bagian. Setiap unsur otot pembentuk sosok manusia secara utuh.

GAMBAR ANATOMI

- 2. Postur** adalah bentuk tubuh manusia dengan berbagai karakternya. Postur tubuh yang ideal umumnya dimiliki oleh para atlet yang memiliki bentuk tubuh kekar, berotot dan berisi.
- 3. Anggota badan** adalah bagian-bagian utama dari tubuh manusia dengan fungsinya masing-masing tersendiri. Anggota badan utama adalah lengan, tangan, paha, betis, dan kaki.
- 4. Otot** adalah unsur yang membentuk postur tubuh menjadi berisi atau memiliki volume. Otot mengisi hampir seluruh tubuh manusia. Atlet yang terlatih umumnya memiliki bentuk otot yang kekar dan ideal.

GAMBAR ANATOMI

5. Mimik adalah karakter wajah manusia, baik yang dibentuk karena kepribadiannya maupun karena suasana.

6. Figur adalah sosok penampilan manusia dengan berbagai karakter sosialnya, baik secara berpakaian maupun peran sosialnya

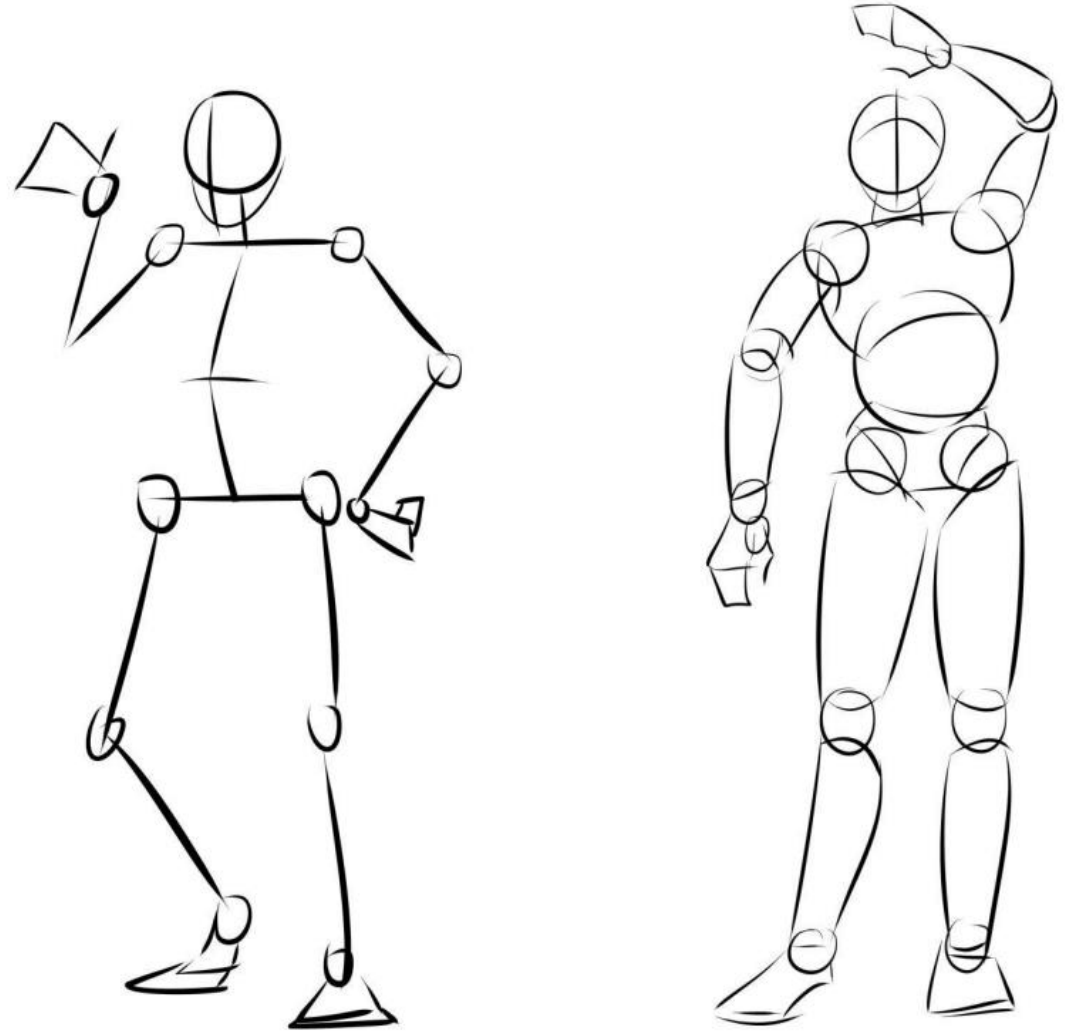
GAMBAR ANATOMI

Teknik menggambar tubuh terbagi menjadi dua yaitu teknik realis dan teknik bebas. Seperti yang telah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya bahwa gaya realis memiliki keterbatasan-keterbatasan tertentu yang mengacu pada teknik yang benar dan sesuai dengan ukuran tubuh manusia yang sebenarnya. Sedangkan gaya bebas adalah gaya yang dikembangkan dari gaya realis yang diubah sesuai dengan keinginan selama hasilnya masih terlihat wajar dan dapat diterima oleh penikmat seni.

Menggambar tubuh memang terlihat lebih sulit karena harus tahu panjang pendeknya bagian-bagian tubuh dan harus memperkirakan jarak antar bagian tubuh agar terlihat wajar. Untuk mengatasi hal tersebut, perlu ada garis bantu sehingga struktur tubuh yang dibuat atau digambar tampak wajar seperti poster tubuh manusia pada umumnya.

GAMBAR ANATOMI

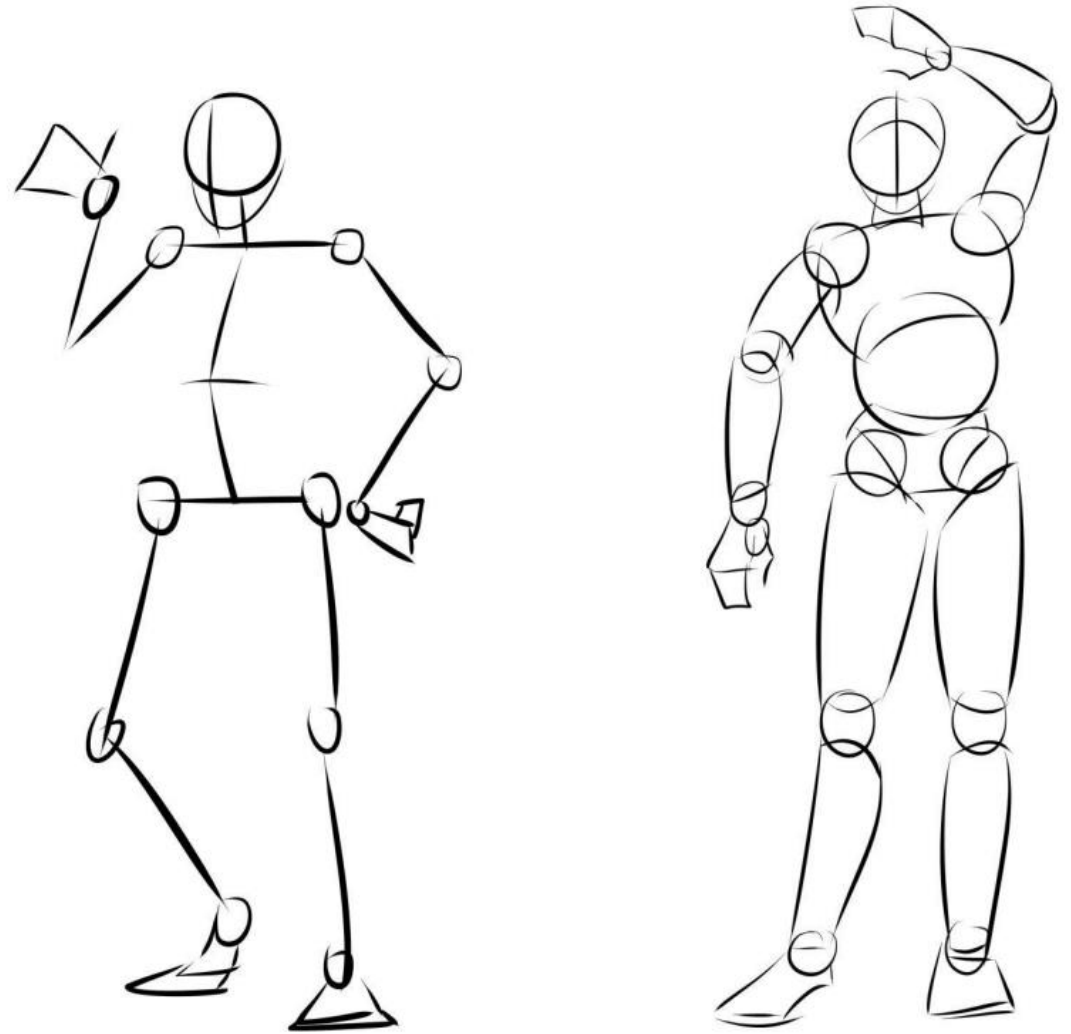
Salah satu cara yang dapat digunakan agar tubuh karakter yang digambar terlihat imbang yaitu menggunakan teknik menggambar stickman atau blockman. Pada dasarnya seluruh benda yang kita gambar ibarat perpaduan dari bangun ruang dengan sedikit variasi bentuk, dengan mindset seperti ini akan sangat memudahkan kita dalam proses menggambar.



GAMBAR ANATOMI

Dari gambar tersebut dapat dikatakan bahwa stickman adalah bentuk dasar menggambar tubuh dari blockman.

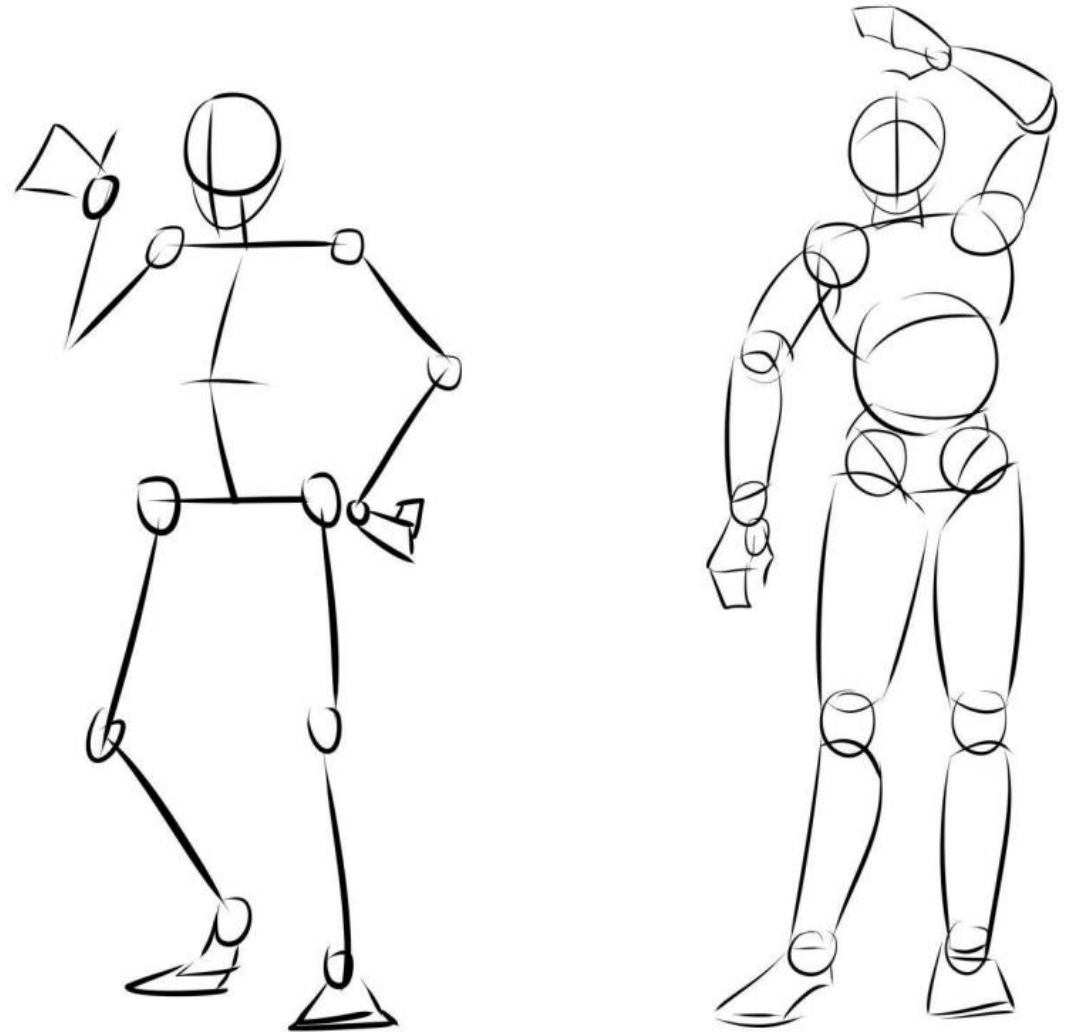
Dengan menggunakan stickman kita bisa menentukan panjang pendeknya bagian anggota tubuh dan lekukan tubuh ketika digerakkan. Setelah stickman dibuat, barulah menggambar blockman yang merupakan sketsa dasar. Dapat dilihat bahwa blockman menentukan lebar tubuh.



GAMBAR ANATOMI

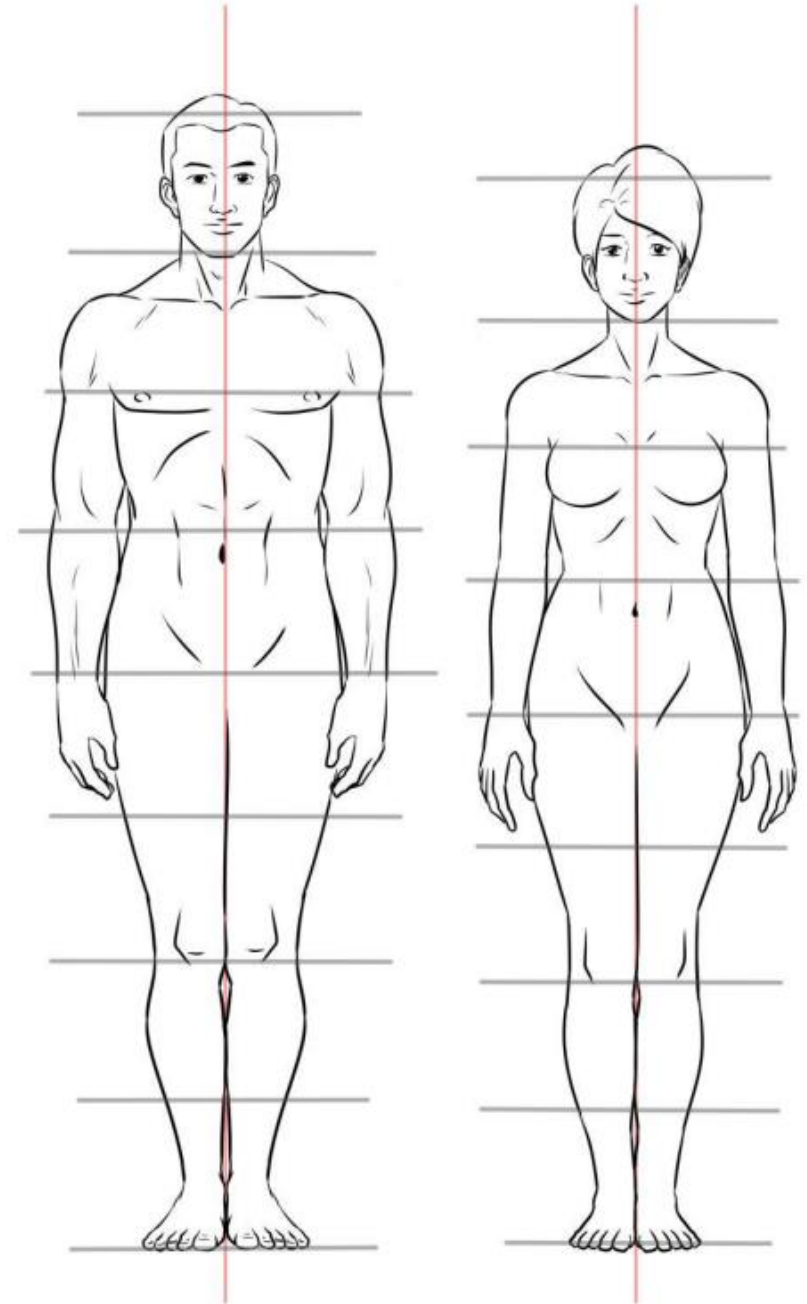
Beberapa anggota tubuh yang paling mendasar untuk digambar antara lain: kepala, bahu, dada, perut, pinggul, tangan, lutut, dan kaki. Anggota-anggota tubuh ini nantinya menjadi patokan ukuran tubuh sebuah karakter.

Ukuran satuan dalam menggambar tubuh adalah satu ukuran kepala. Hal yang harus dicermati dari sudut ini adalah keseimbangan. Jadi, sebelum membuat seluruh anggota tubuh kecuali kepala, buatlah garis vertical yang panjang. Jangan lupa perhatikan lekukan tubuh.

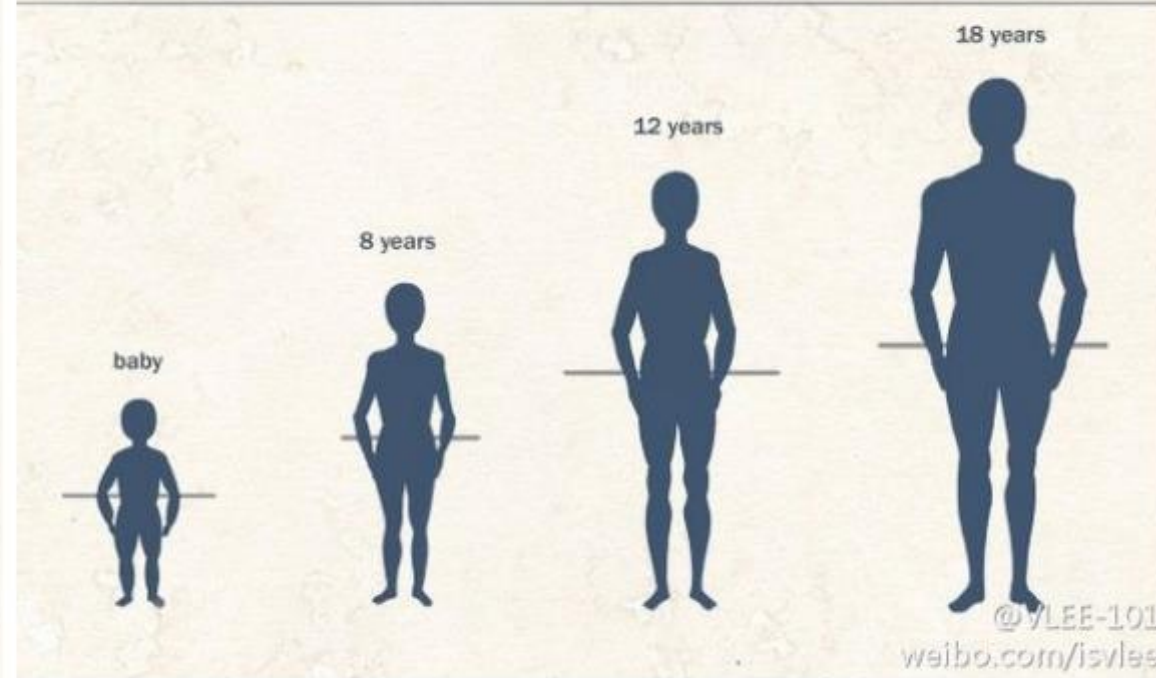
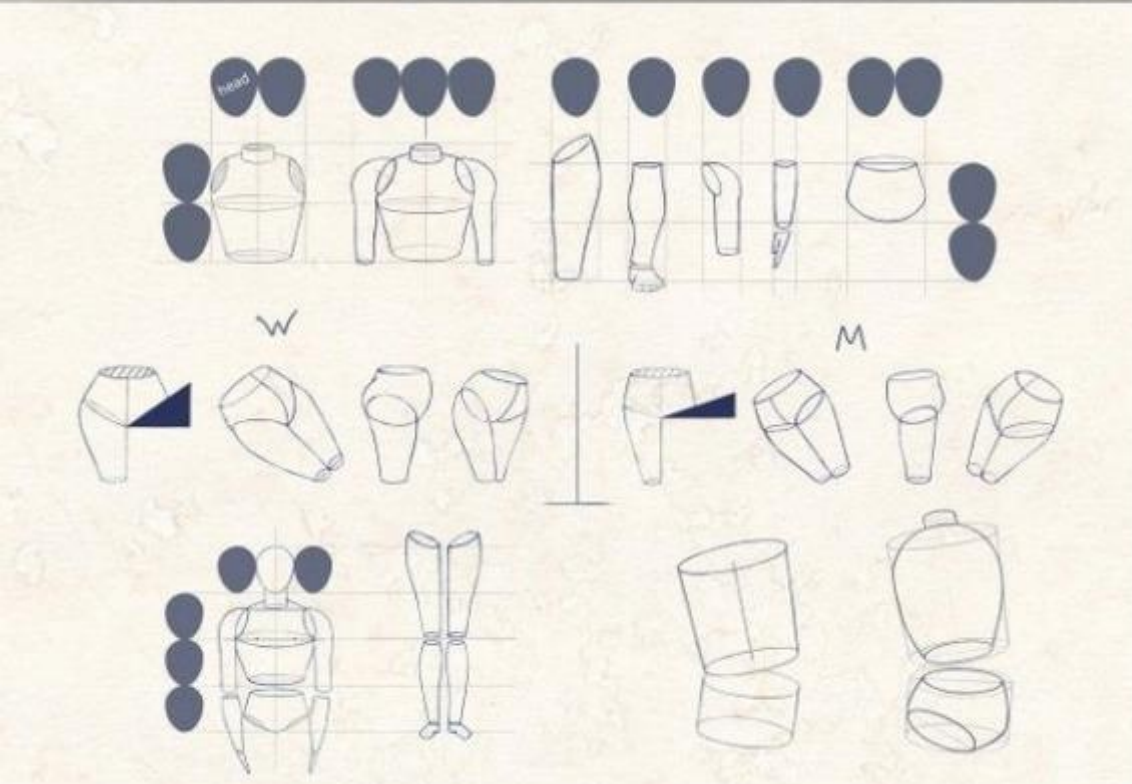
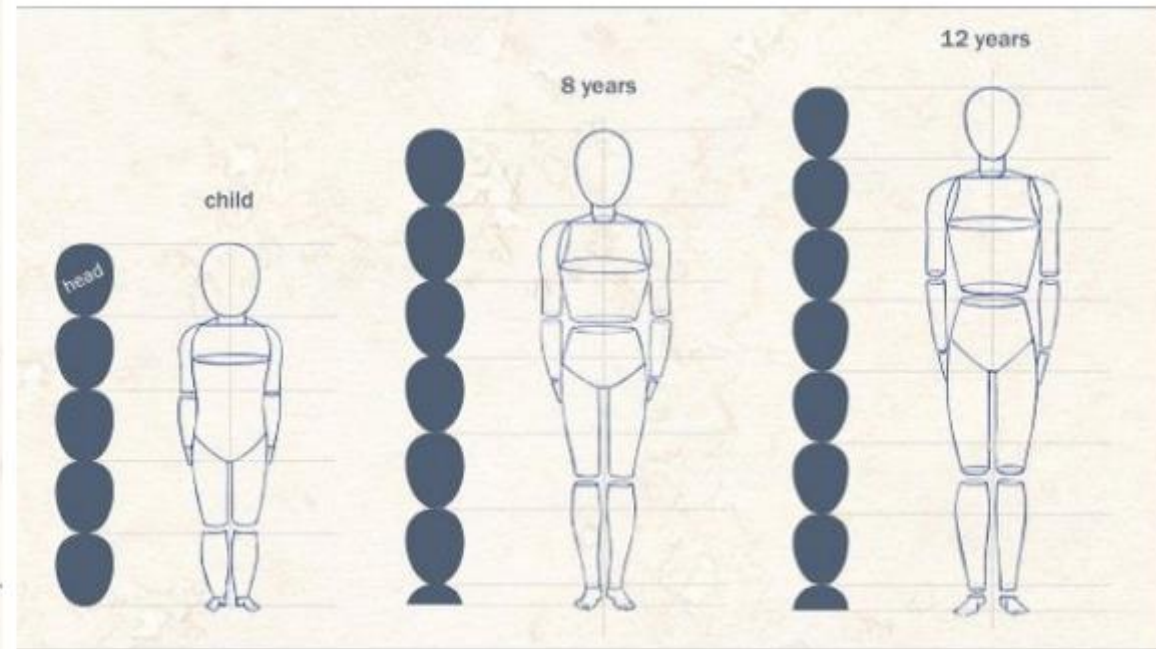
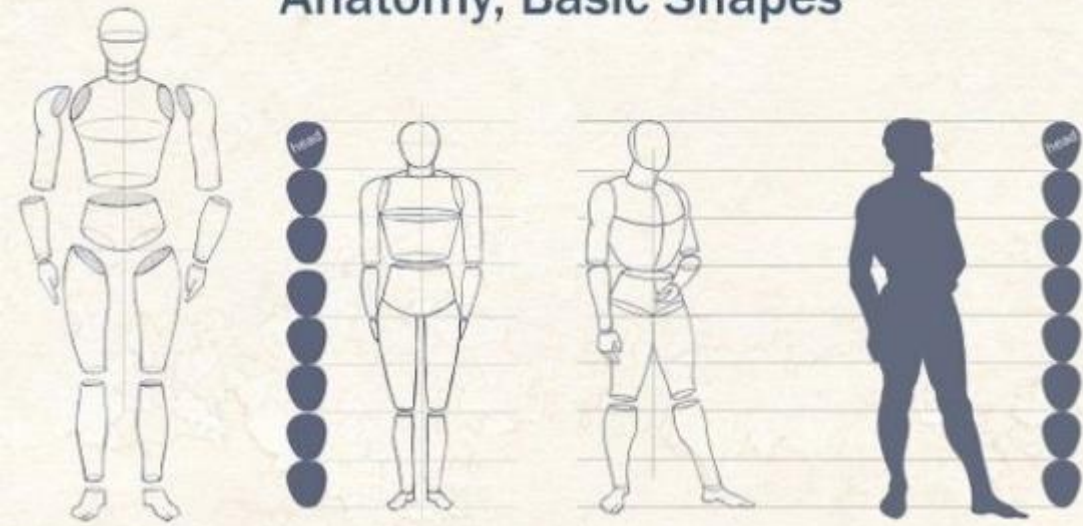


GAMBAR ANATOMI

Perbedaan antara tubuh laki-laki dan perempuan terletak pada bahu dan pinggul. Bila laki-laki memiliki bahu yang lebih besar dan lebar dibanding perempuan. Bila pinggul laki-laki lebih kecil, pinggul perempuan lebih besar. Jadi bisa disimpulkan bahwa bentuk dasar tubuh laki-laki adalah segitiga terbalik, sedangkan perempuan adalah segitiga normal.

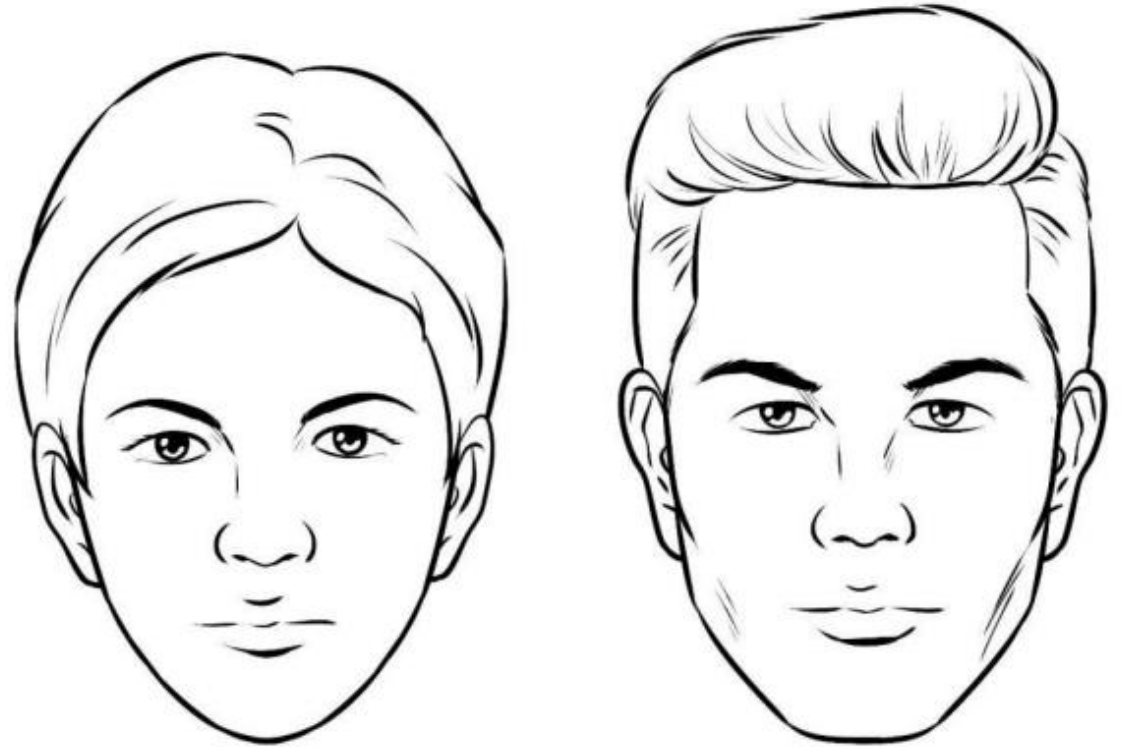


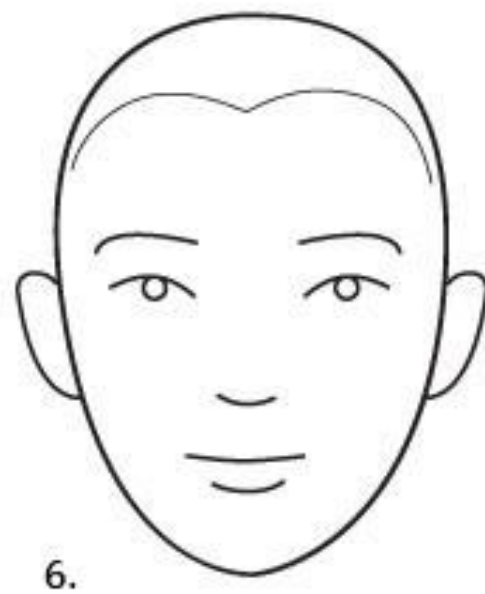
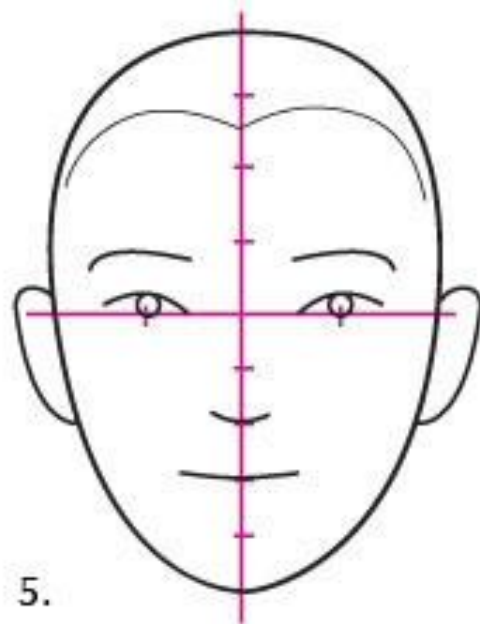
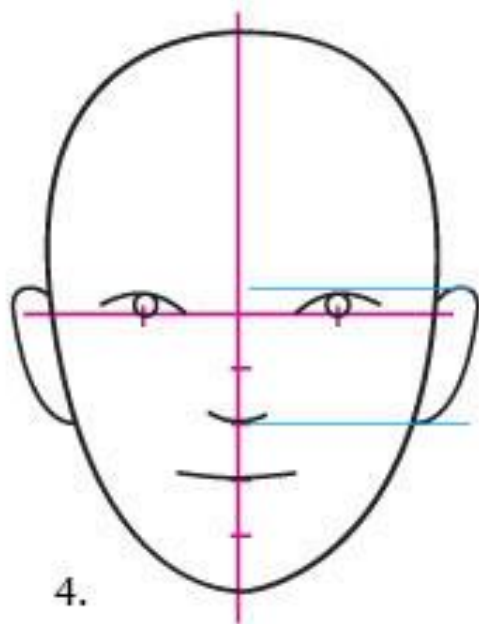
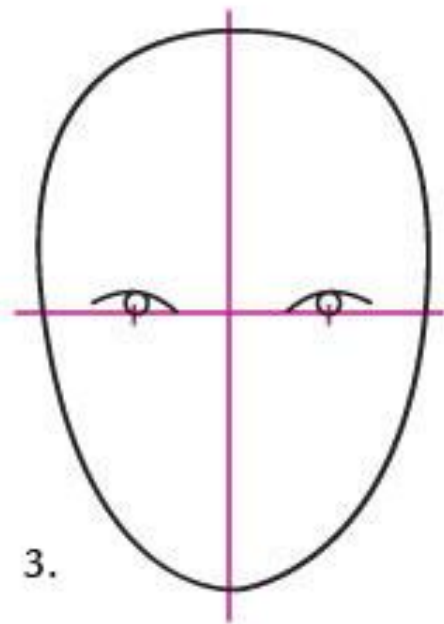
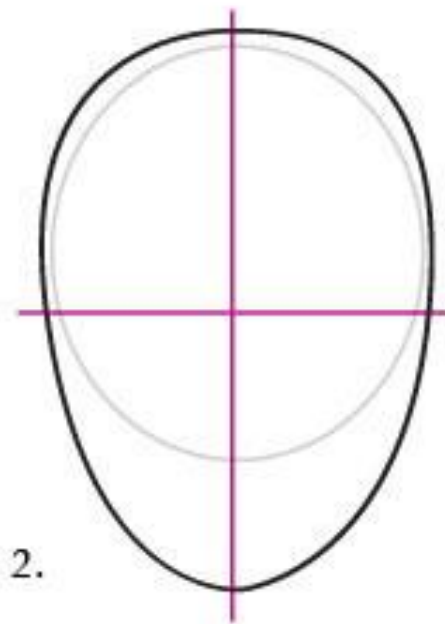
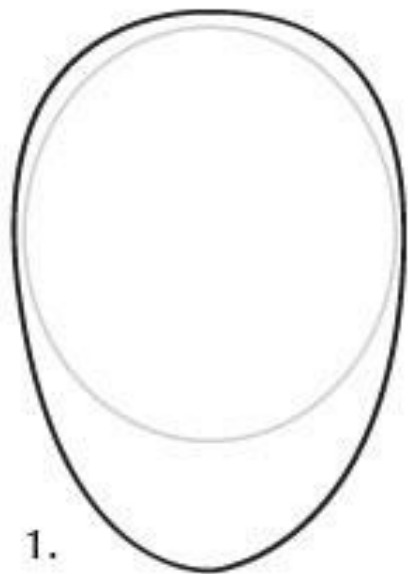
Anatomy, Basic Shapes

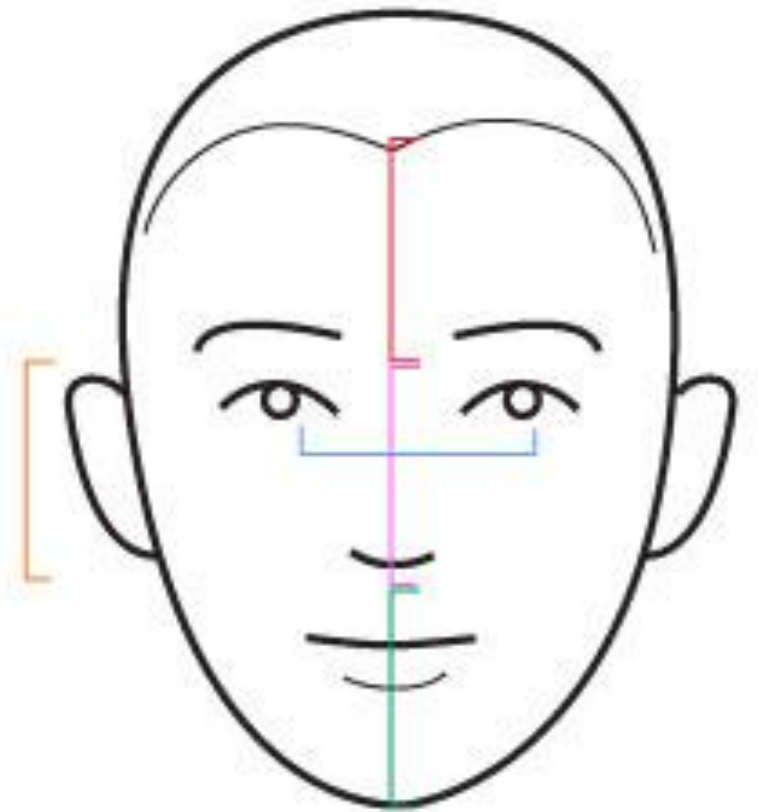
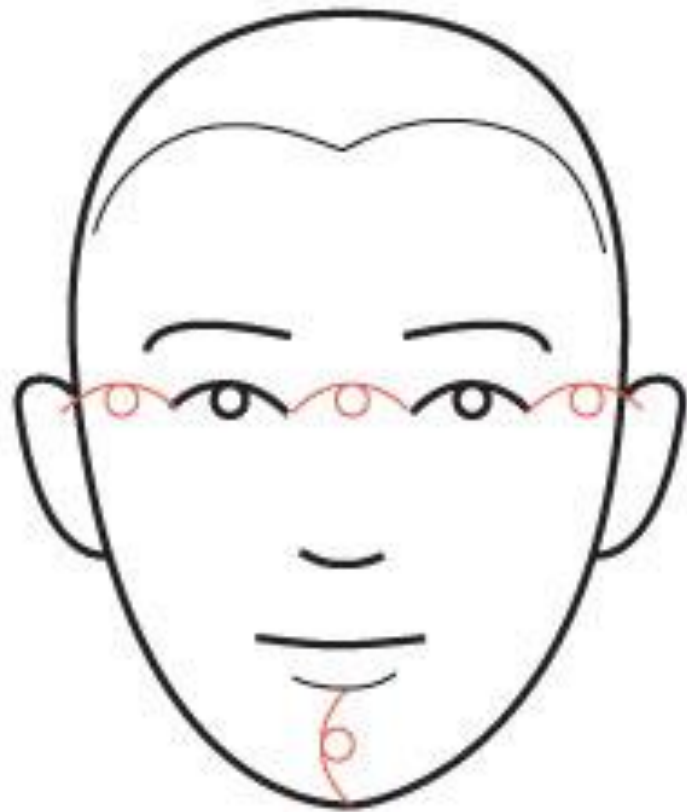


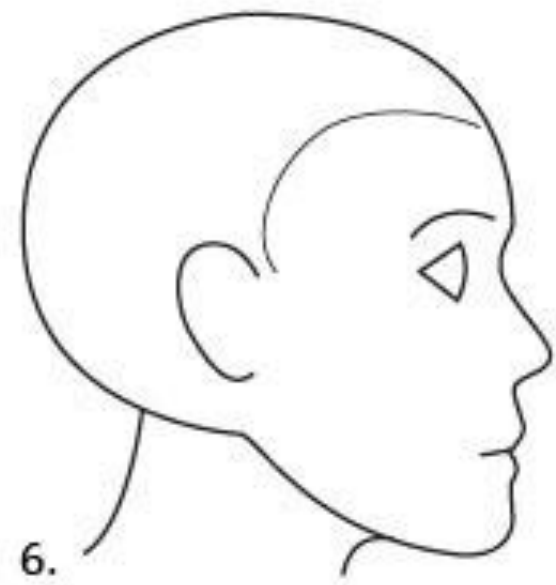
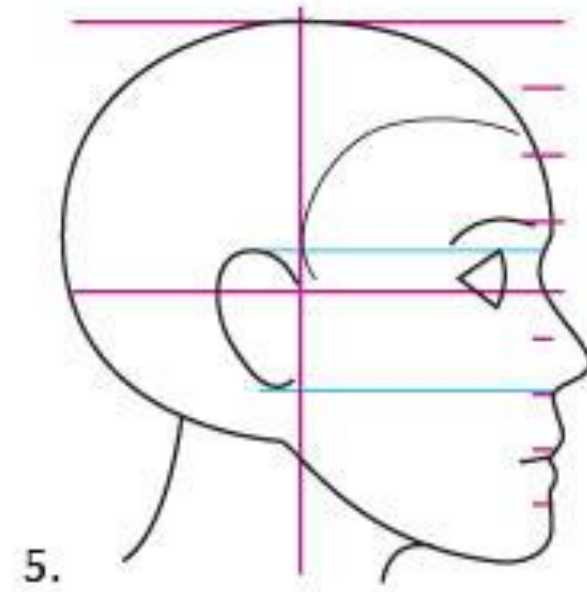
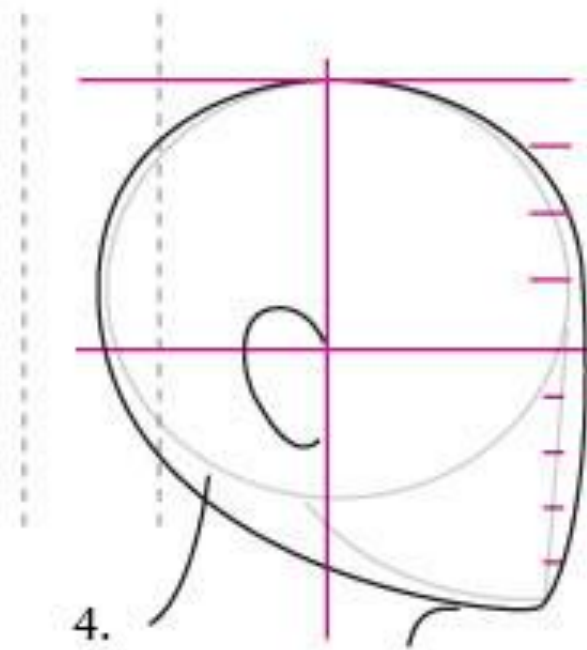
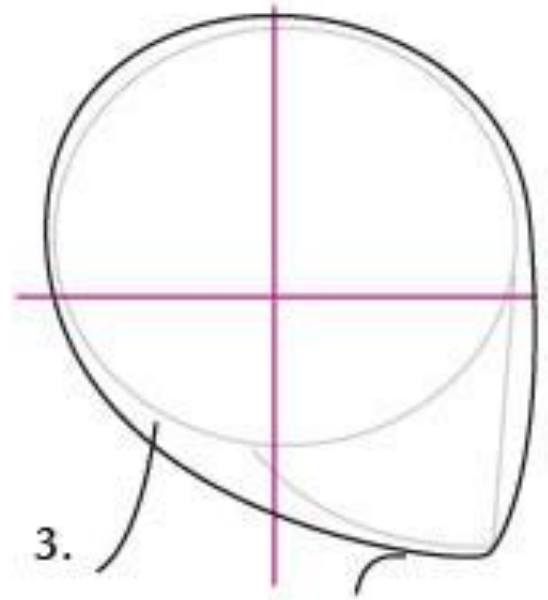
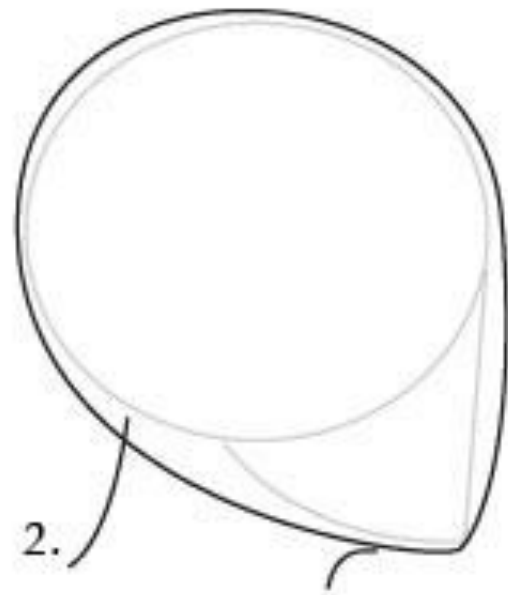
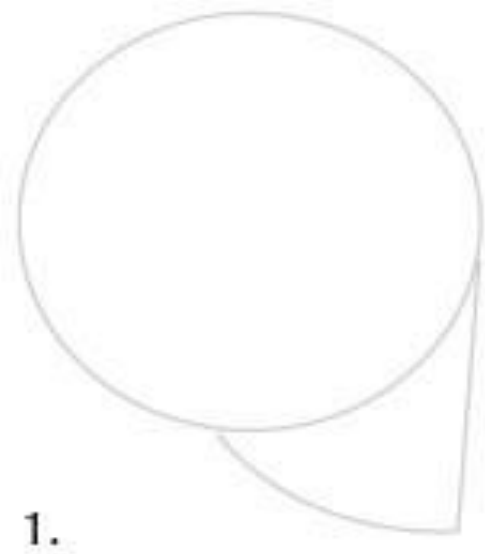
GAMBAR ANATOMI

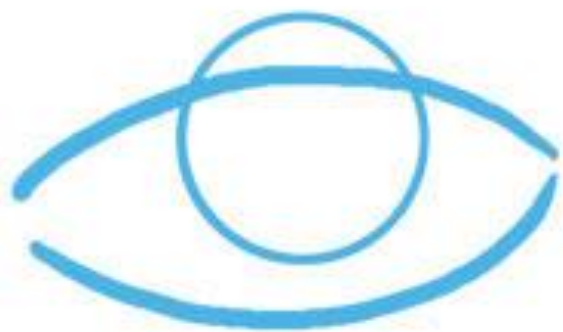
Proporsi adalah perbandingan yang ideal dan harmonis antara bagian-bagian benda yang menjadi objek model gambar yang dapat diamati. Dalam menggambar wajah laki-laki dan perempuan tentu terdapat perbedaan antara keduanya, misalnya: garis wajah laki-laki digambar dengan garis yang lebih tegas dan kaku, sedangkan untuk wajah perempuan garis wajahnya dibuat lebih lembut atau oval.











detailed



stylized



profile

Bagian tersulit mengenai hidung mungkin berupa penentuan garis yang harus digambar atau diabaikan untuk hasil yang tampak bagus! Kamu tidak selalu ingin sayap digambar utuh, karena mereka berada di samping atas hidung. Dengan cara serupa, bagian depan hidung di sini menunjukkan semua empat garis dari jembatan hidung dan tempat itu terhubung dengan wajah, namun kebanyakan itu tampak lebih baik jika kamu hanya menggambar bagian bawah, sayap/lubang hidung/sekat.

