



Institut Informatika & Bisnis

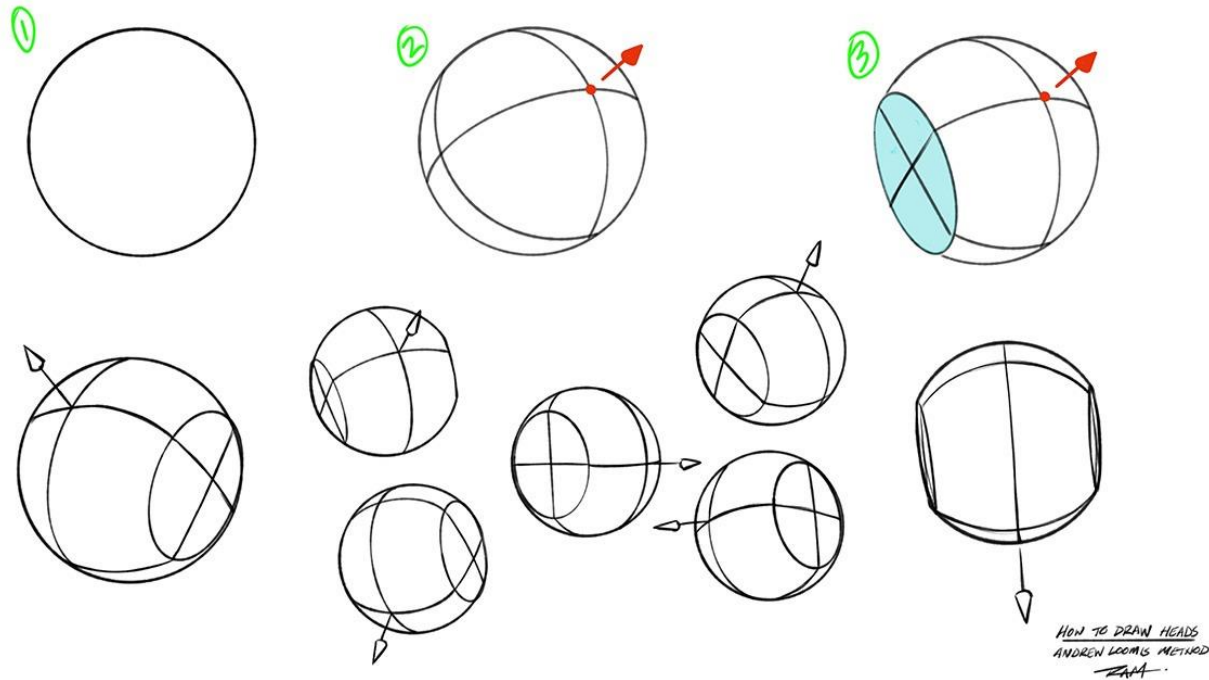
**DARMAJAYA**

Yayasan Alfian Husin

# Menggambar Kepala dan Wajah

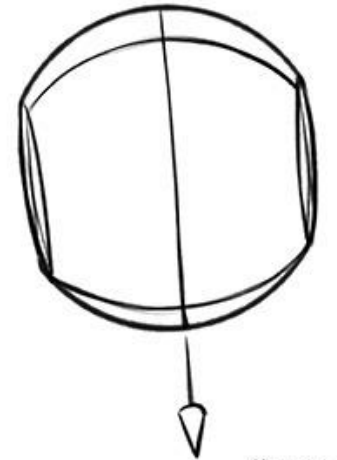
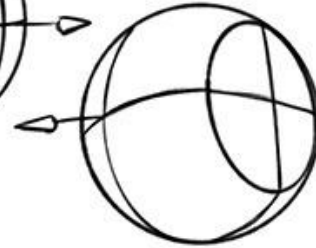
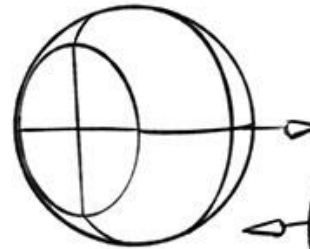
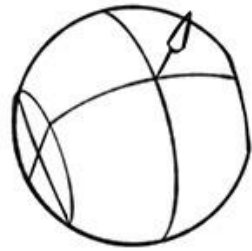
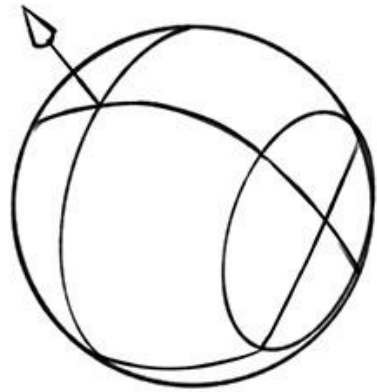
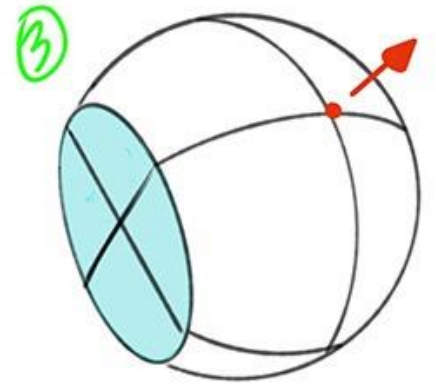
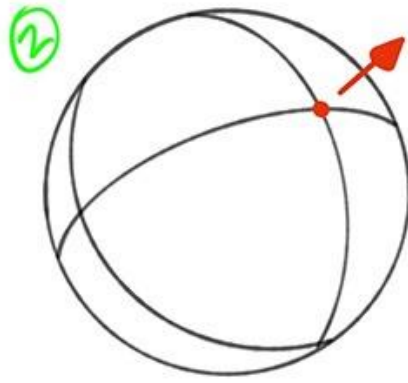
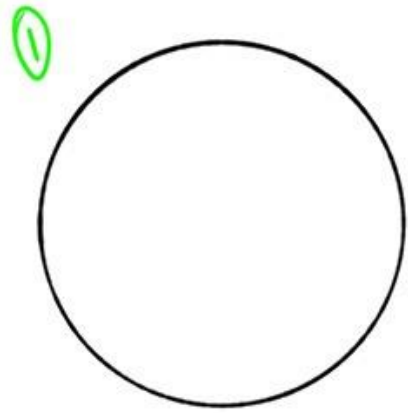
Desiana Muryasari, S.Pd, M.Pd  
Program Studi Desain Komunikasi Visual

Mulailah dengan bola atau lingkaran menggunakan pensil. Tidak harus presisi dan sempurna yang penting jelas bahwa bentuk tersebut adalah lingkaran sempurna (bukan oval).



Kemudian bagi lingkaran itu melalui sumbu horizontal dan vertikal. Ini akan memberikan garis bantu untuk menentukan letak bagian mata, alis, hidung dan bibir. Ini juga memberi tahu kita ke arah mana kepala karakter kita menghadap. Kemudian gambar oval di sisi kepala. Ambil langkah-langkah yang sama dan gambarkan berulang kali sampai Anda merasa nyaman dengan bagian proses tersebut.

Cobalah berbagai contoh sudut yang semakin ekstrim. Ini adalah landasan yang akan membantu pada proses selanjutnya.



HOW TO DRAW HEADS  
ANDREW LOOMIS METHOD  
RAMA

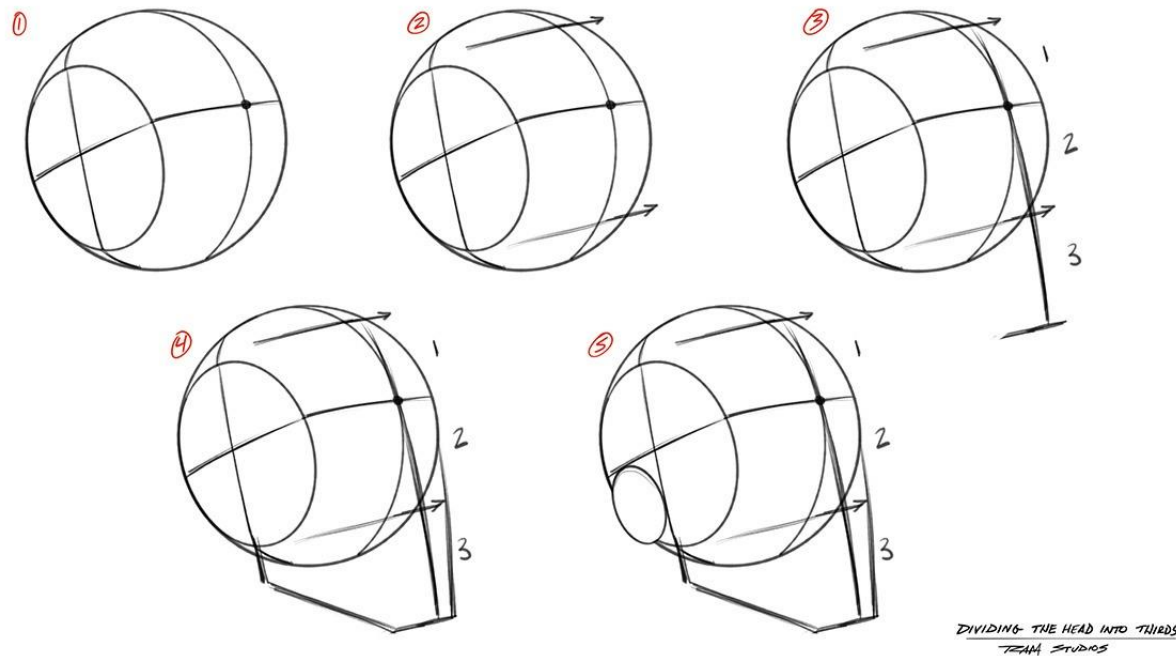
Ambil salah satu bentuk kepala dari sketsa sebelumnya atau gambar yang baru dengan titik tengah garis sebagai acuan.

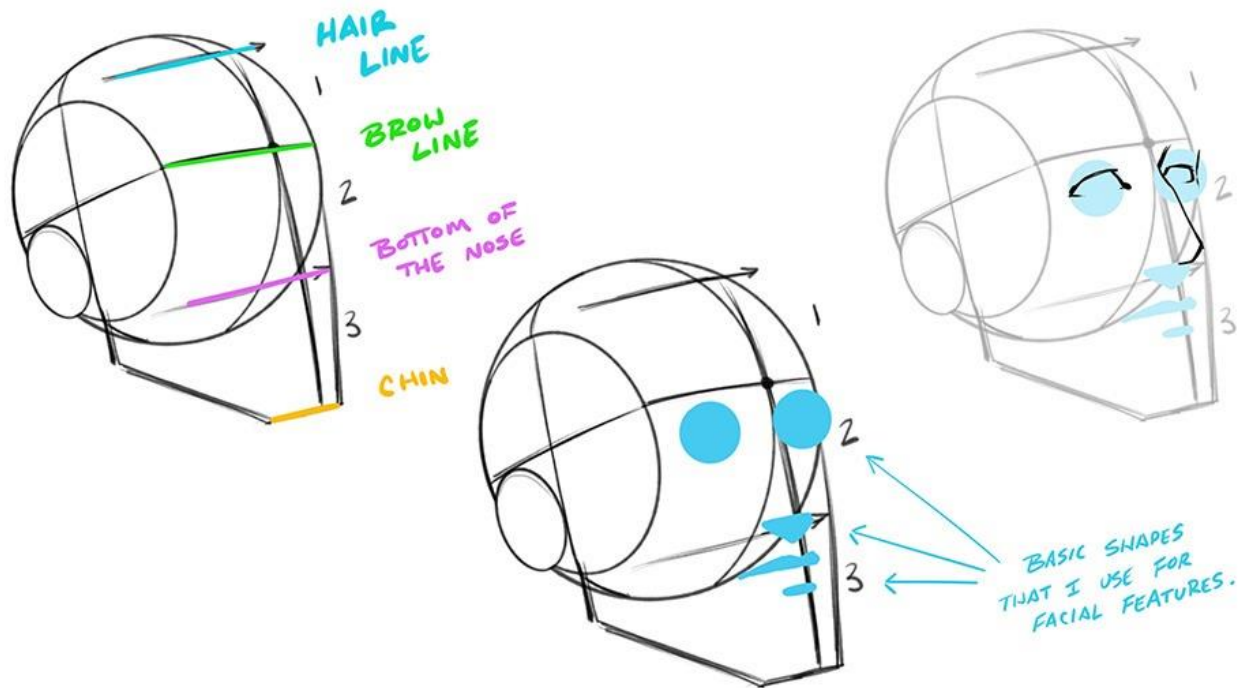
Gambarlah dua garis dari atas dan bawah bidang oval atau samping kepala, sejajar dengan garis horizontal. Bagian ini mampu memberi gambaran tentang 2 bagian pertama wajah.

Ambil pengukuran dasar pada kedua bagian tersebut dan tambahkan satu lagi untuk garis rahang bawah.

Kemudian tambahkan garis rahang. Ini akan sangat subjektif terhadap karakter yang di bayangkan.

Tambahkan bentuk oval lain untuk telinga. Ini merupakan bentuk dasar kepala yang sangat primitif yang siap untuk beberapa fitur wajah!

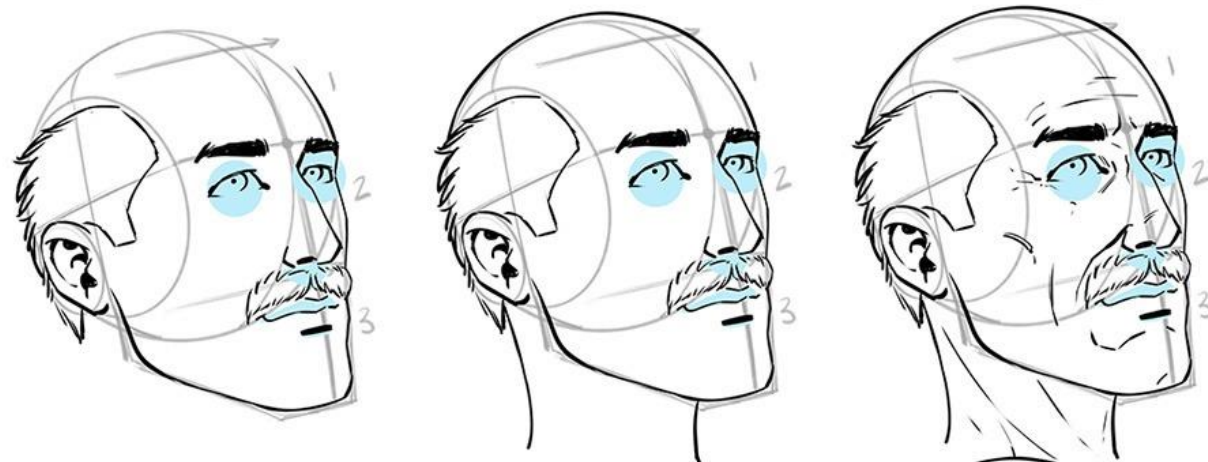
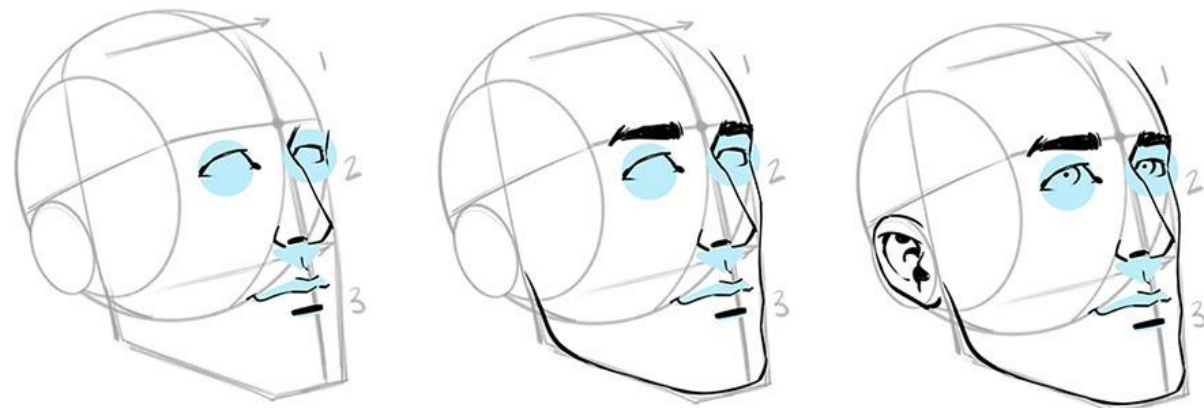


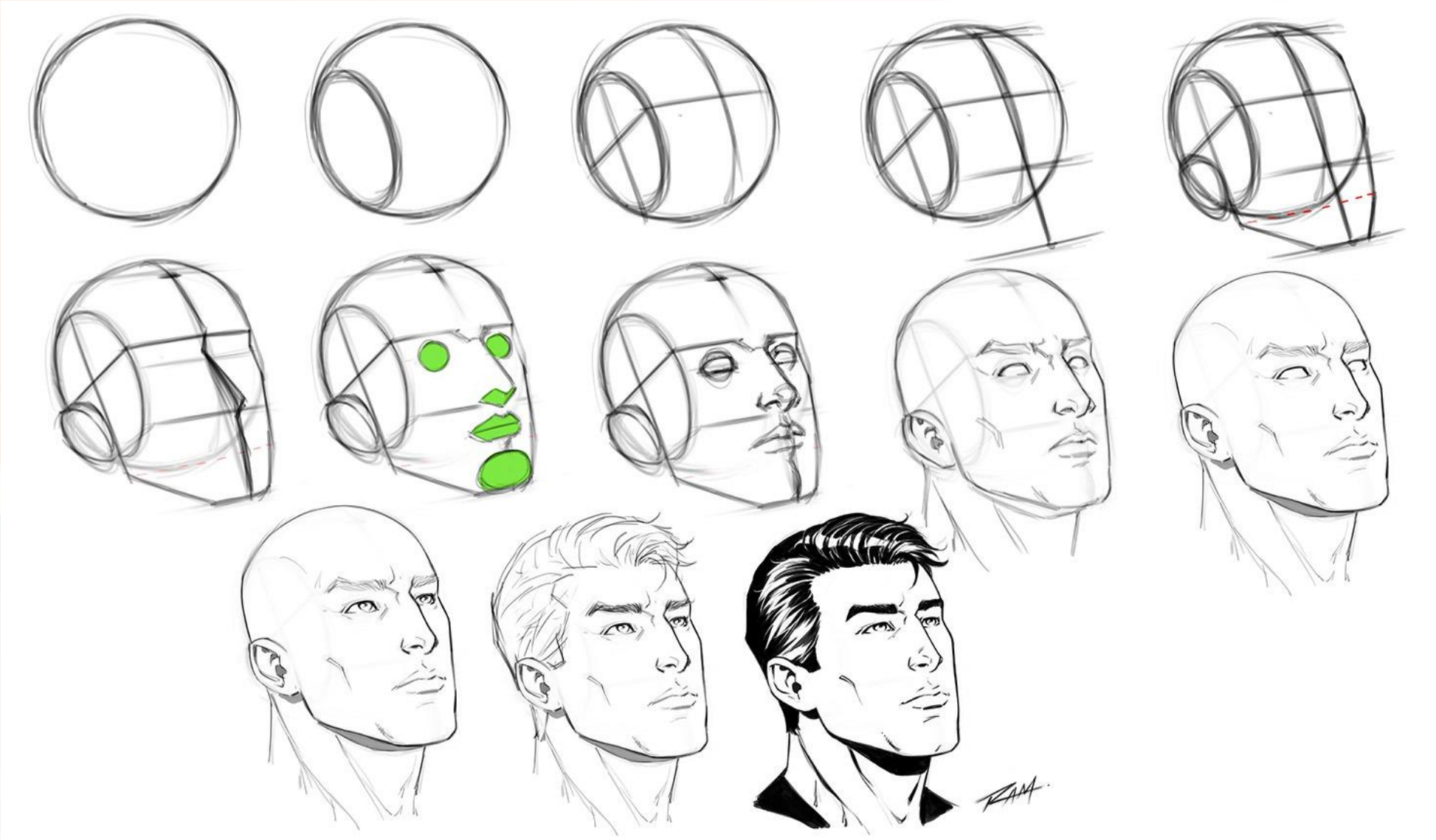


Perhatikan pada ilustrasi pertama yang mempunyai ruas wajah dari atas ke bawah seperti garis rambut, garis alis, bagian bawah hidung dan bagian bawah dagu.

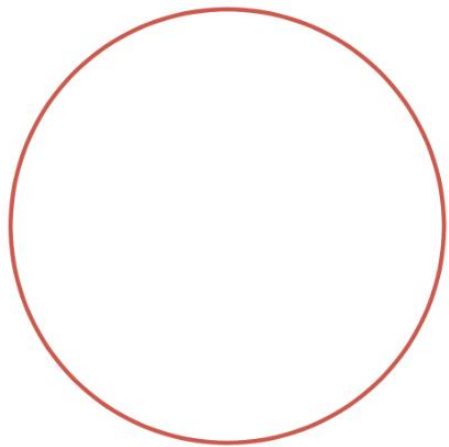
Ini dapat berubah berdasarkan tipe karakter. Misalnya akan memiliki garis yang lebih tinggi untuk area hidung ketika menggambar seseorang seperti Hulk.

Dalam hal ini, kita akan menggambar seseorang yang mirip Alfred dari komik Batman. Jadi kita akan menggunakan area yang lebih tinggi untuk tinggi hidung.

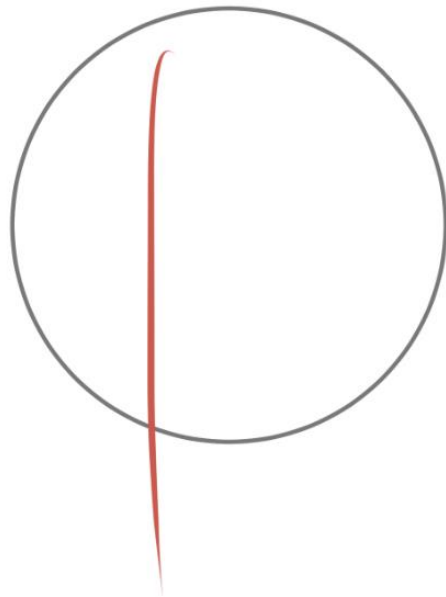




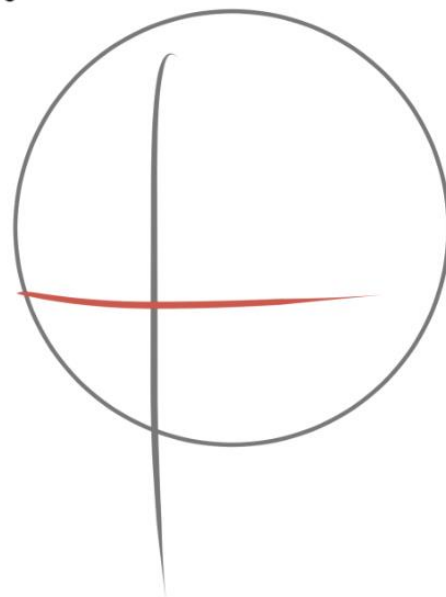
1.



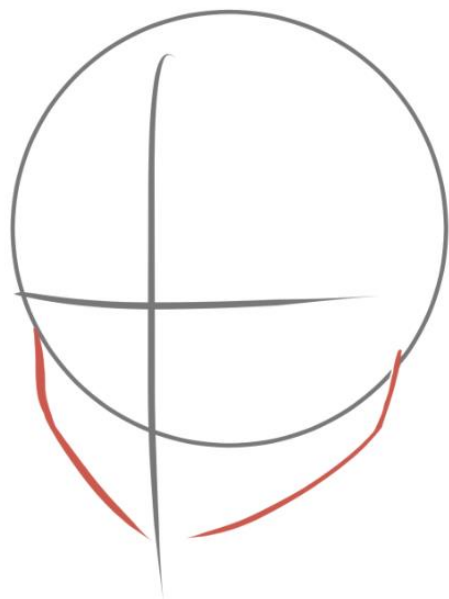
2.



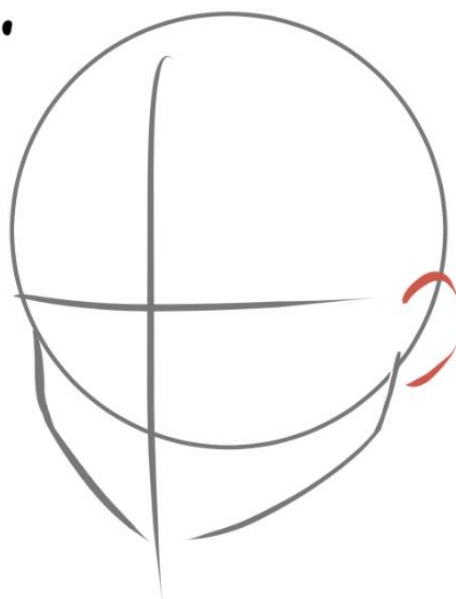
3.



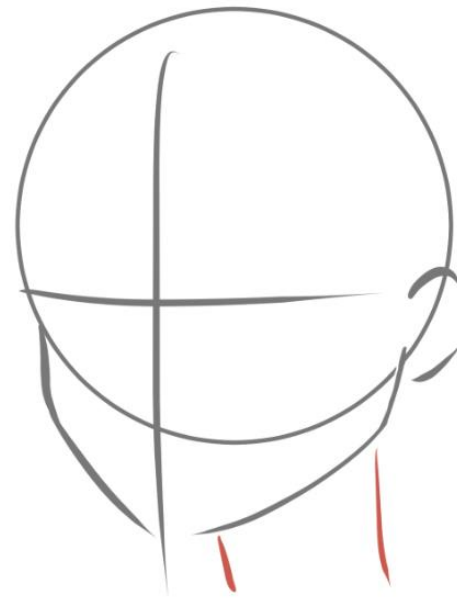
4.

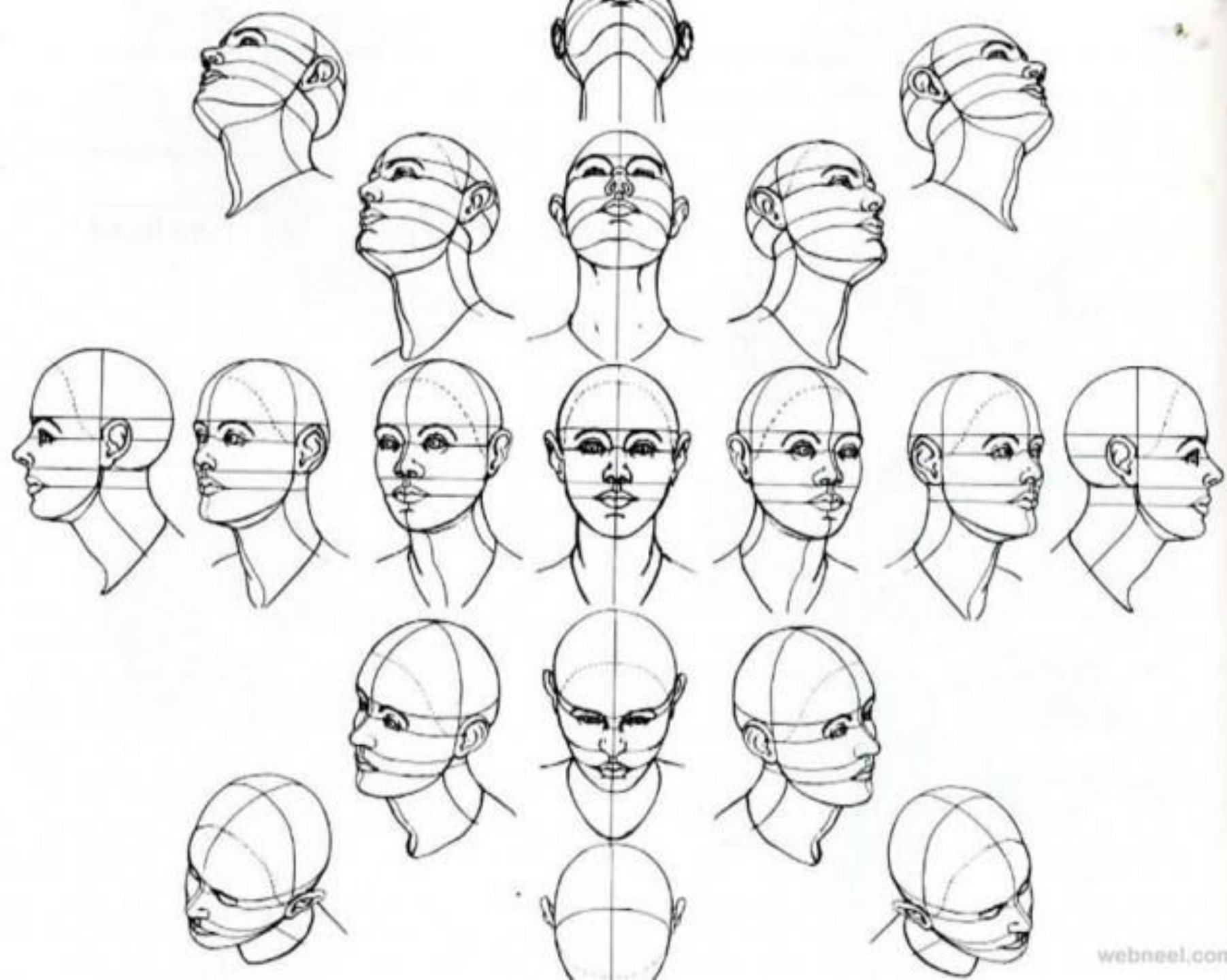


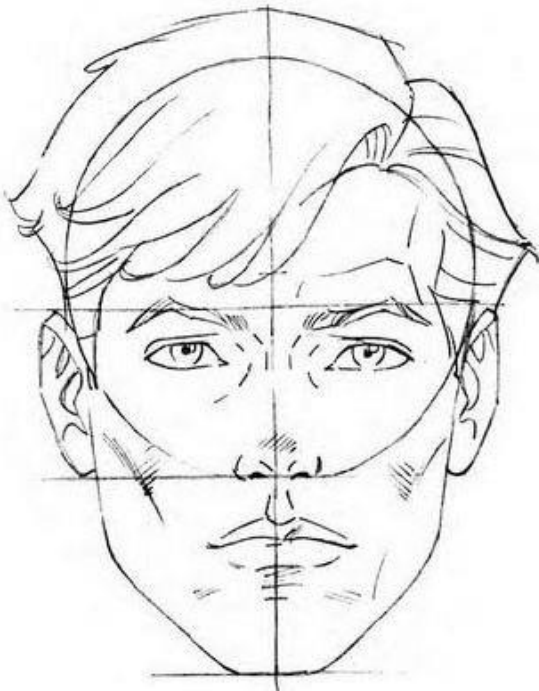
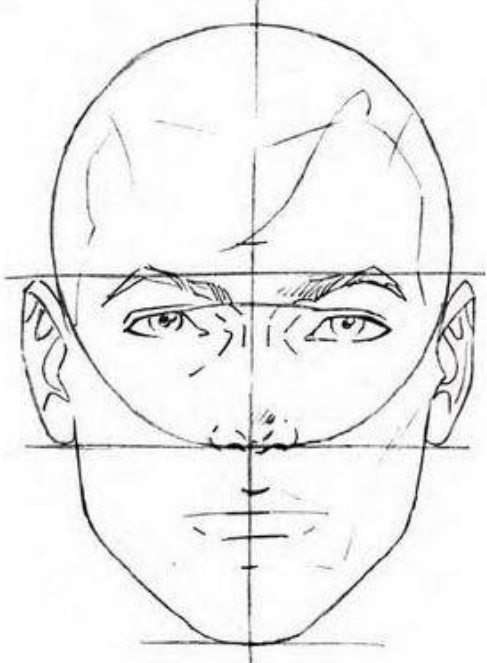
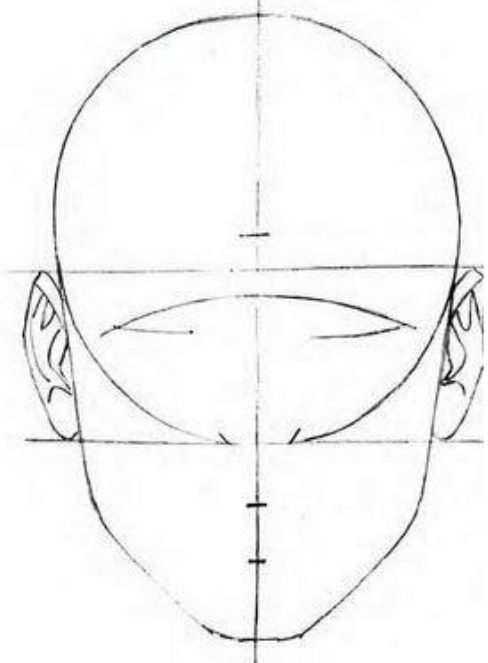
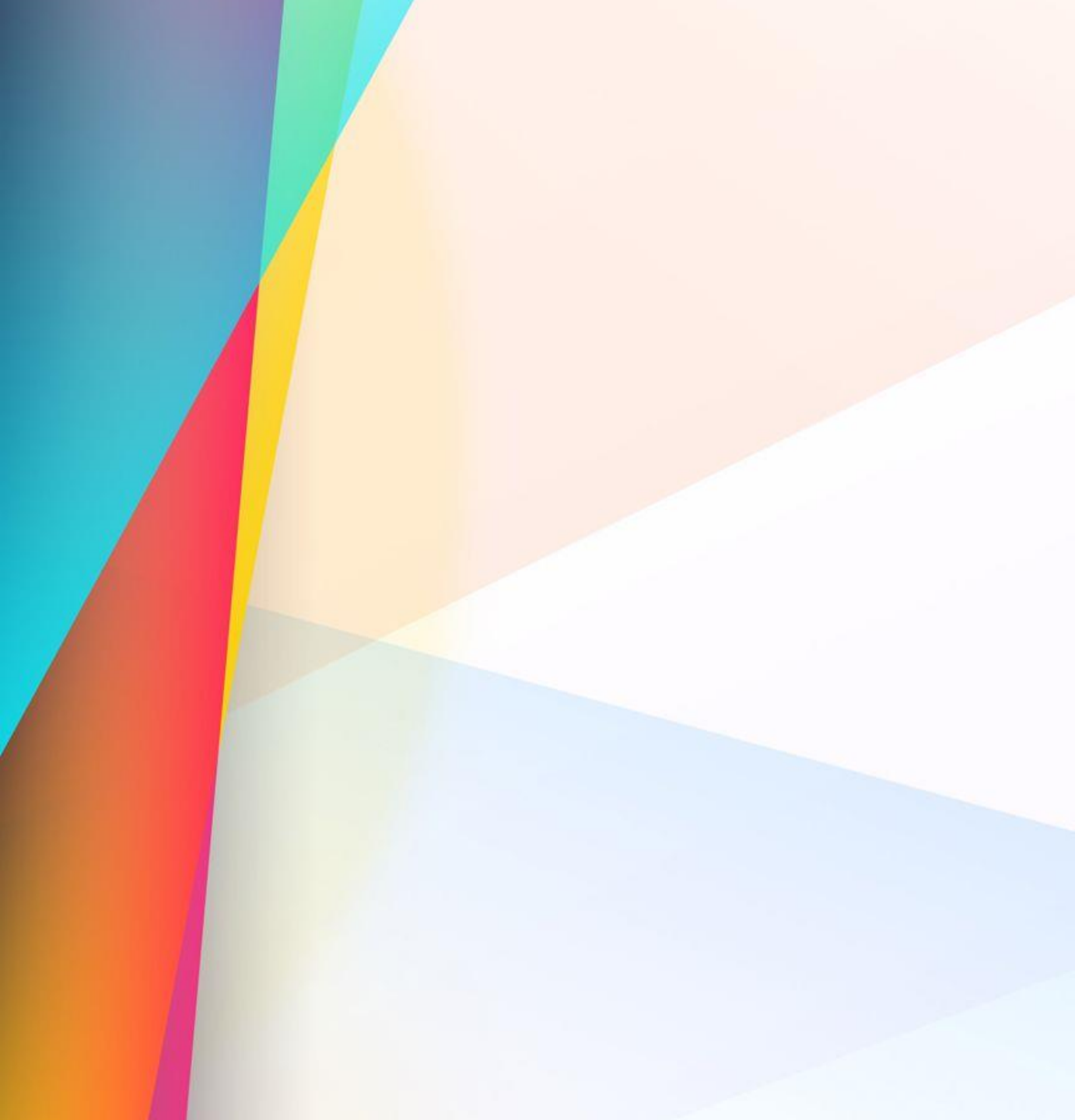
5.

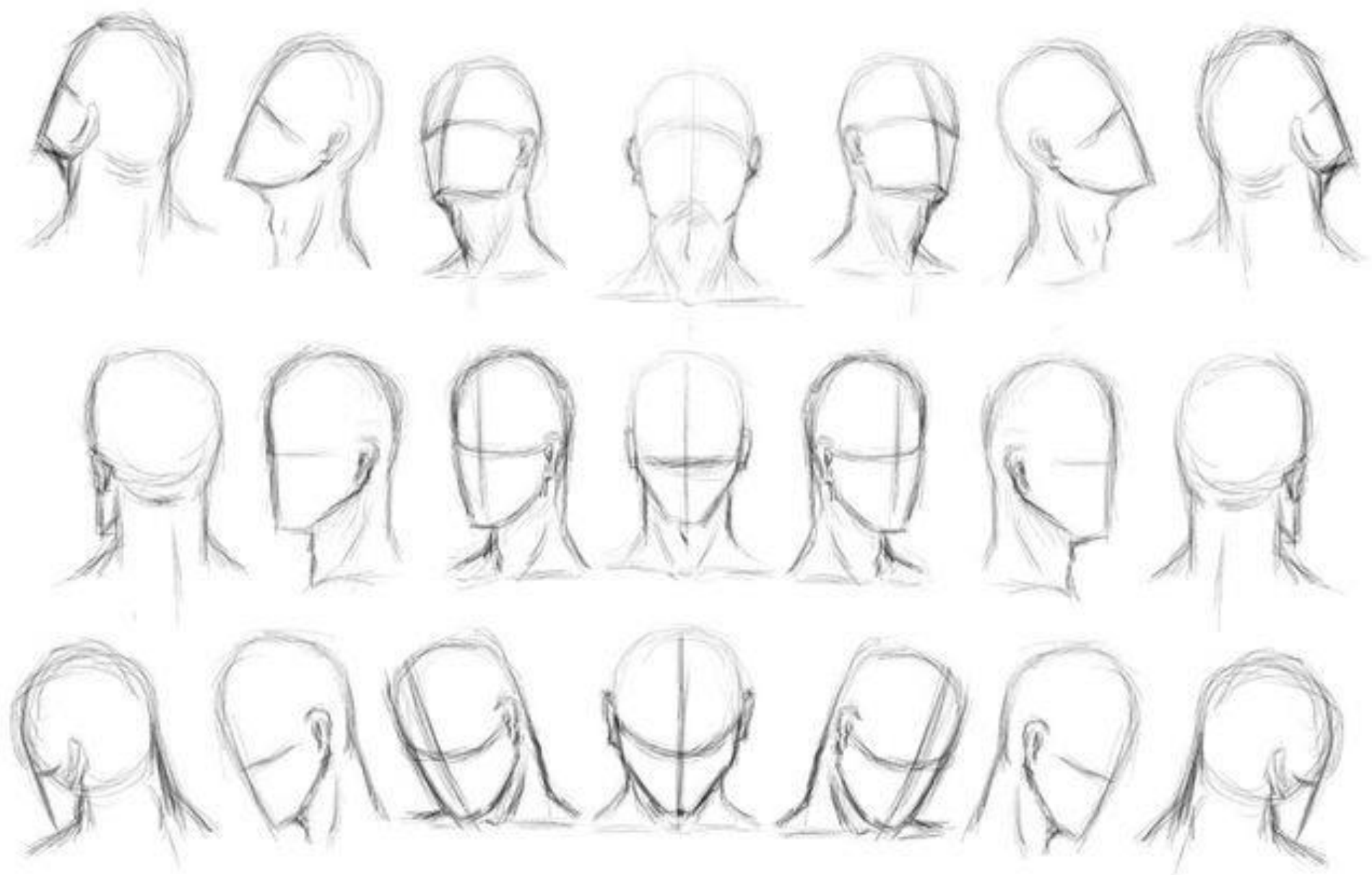


6.









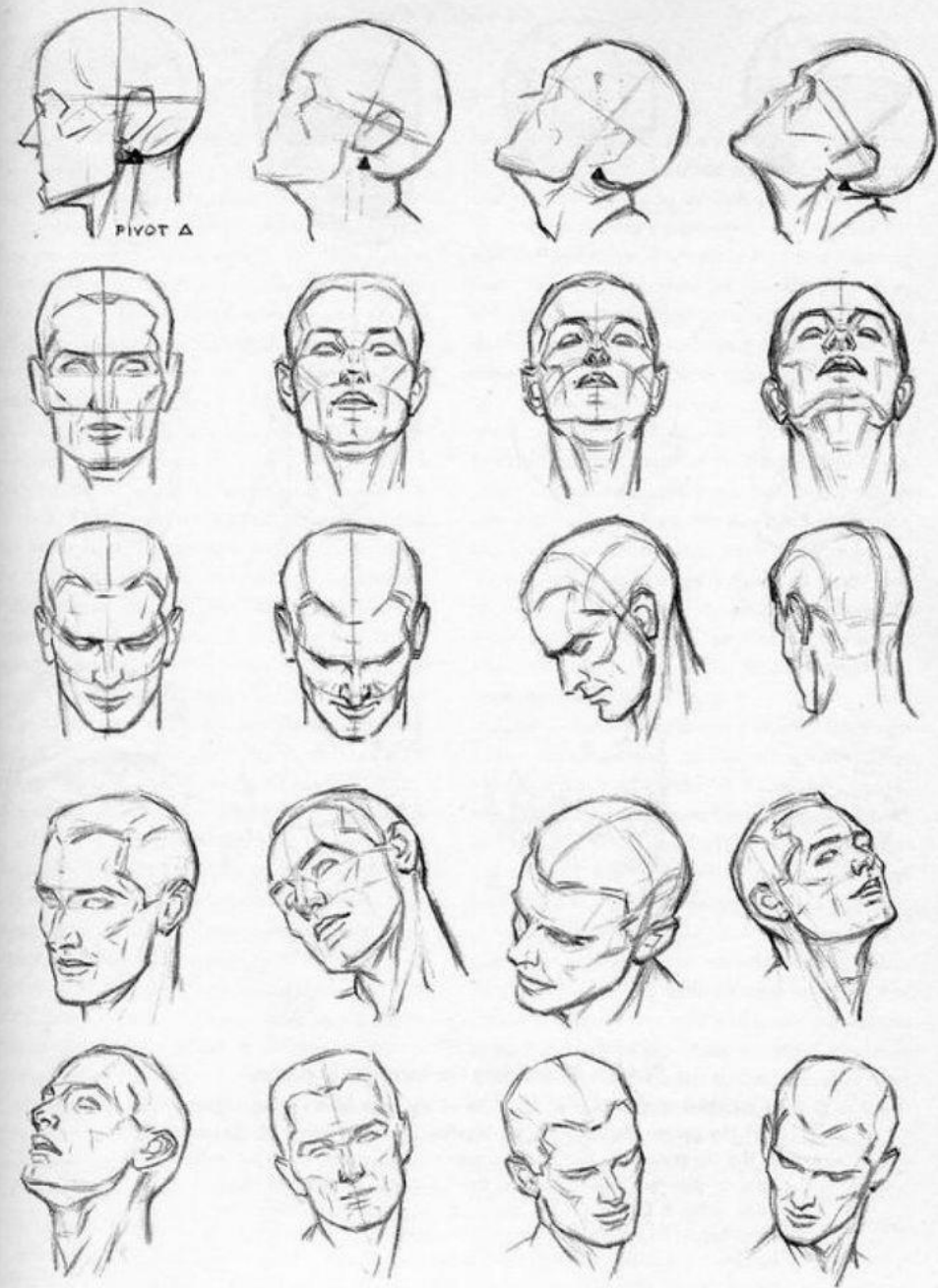


PLATE 7. Action of the head on the neck