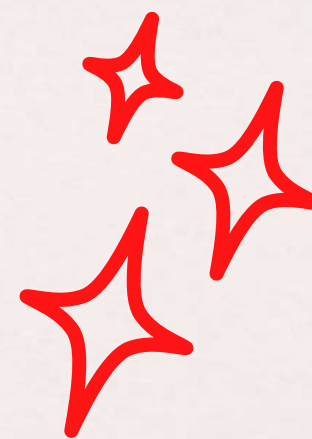
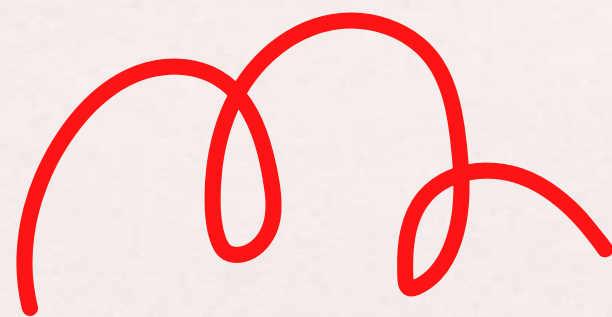
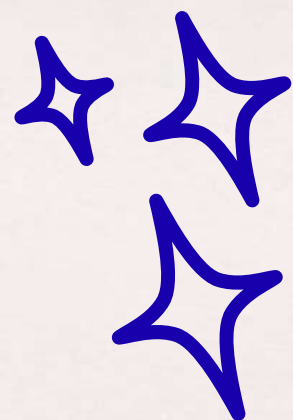
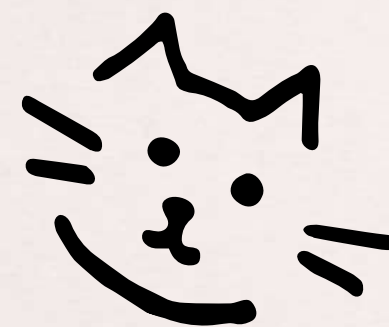
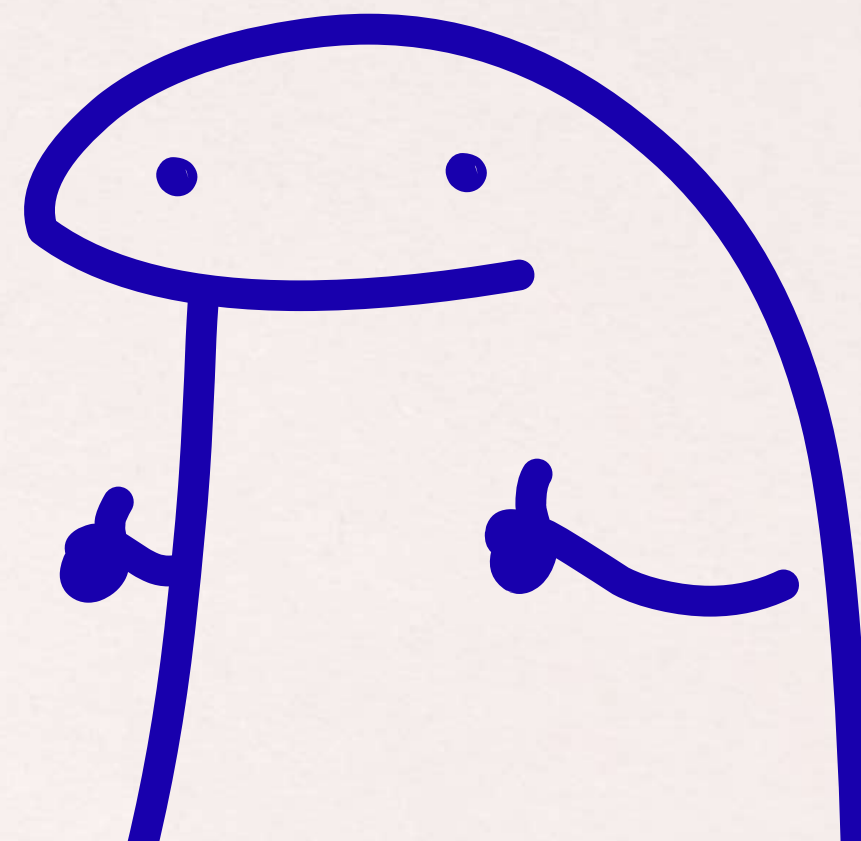
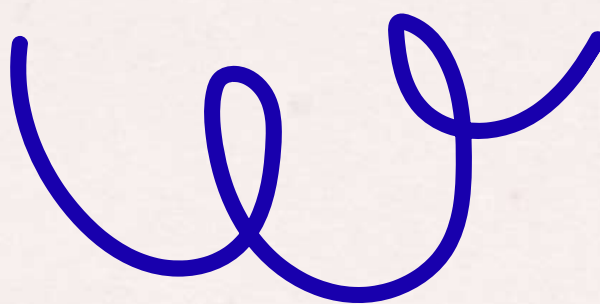




# GAMBAR BENTUK



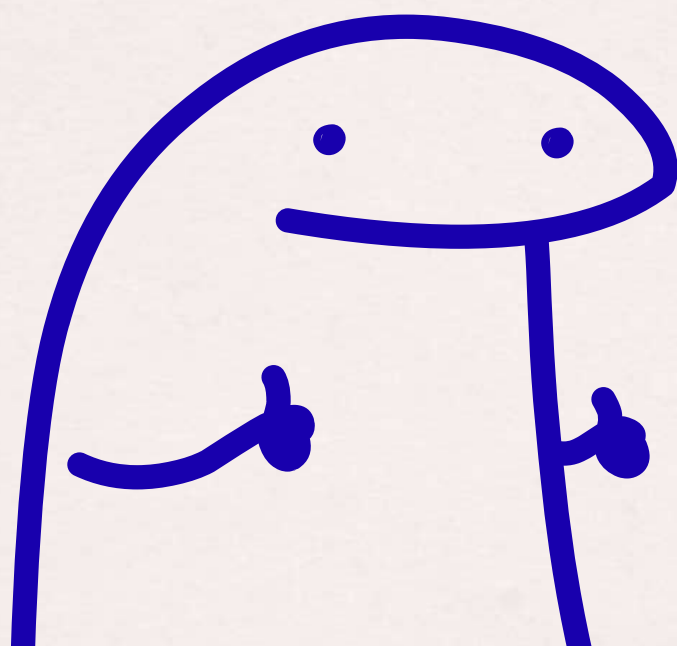
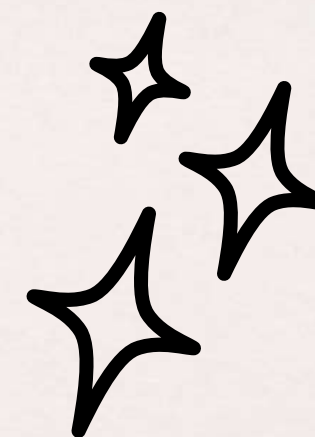
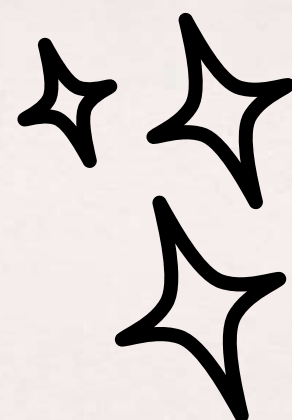
BY: BEBAY HANA BALQIS, S.DS., M.DS.



SCAN, MASUK KE  
GRUP WA-NYA!

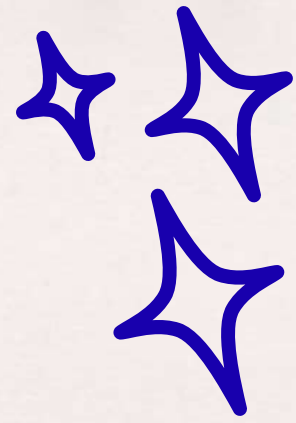


MK Gambar Bentuk  
WhatsApp group

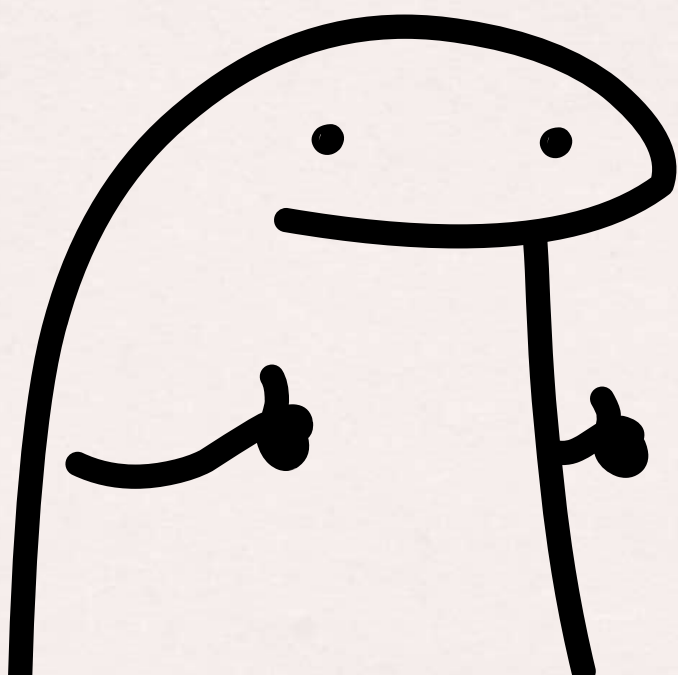


# BEFORE WE START...

TEKNIK MENGAJAR SEPERTI APA YANG MEMBUAT KALIAN  
LEBIH MUDAH MEMAHAMI MATERI? APAKAH LEBIH SUKA  
PEMBELAJARAN VISUAL (GAMBAR, DIAGRAM, VIDEO) ATAU  
PENJELASAN VERBAL/TEKS BIASA?



# TABLE OF CONTENTS



## 1. INTRODUCTION

2. Deskripsi Mata Kuliah

3. Capaian Pembelajaran MK

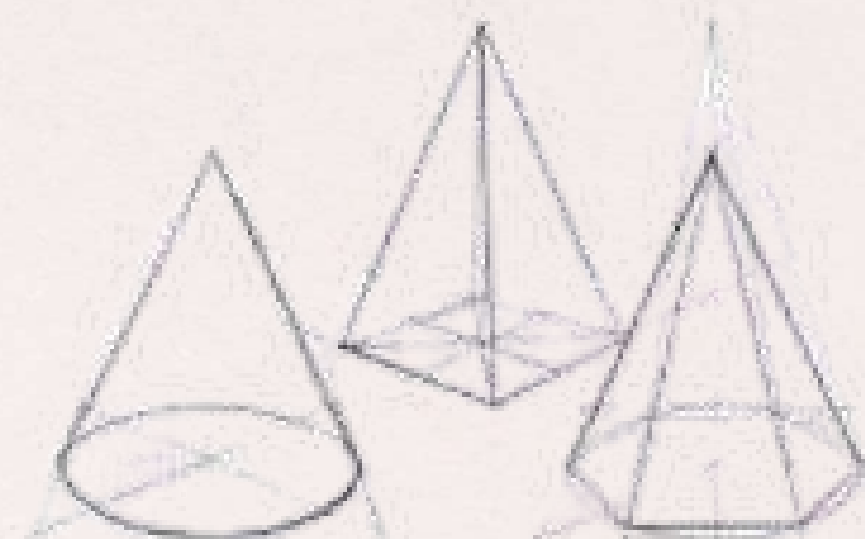
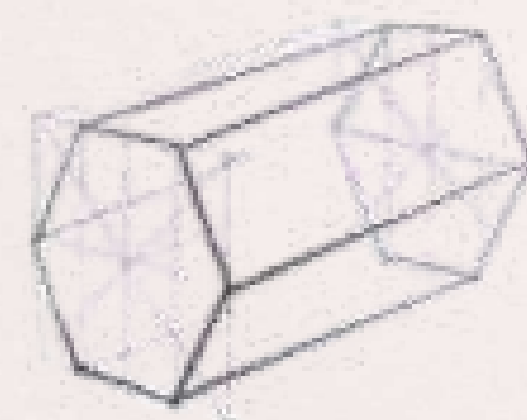
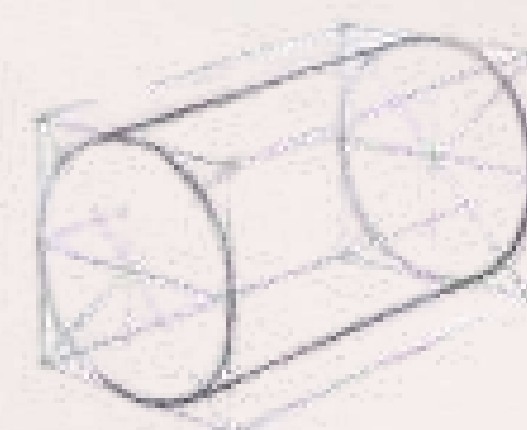
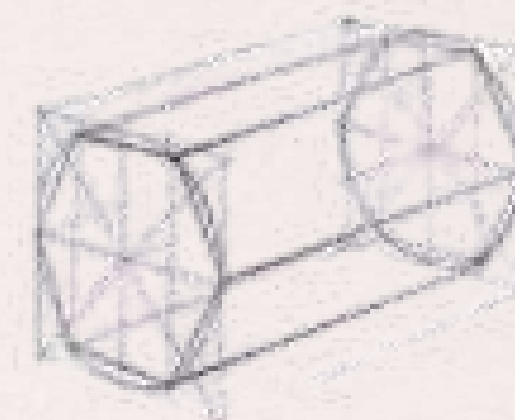
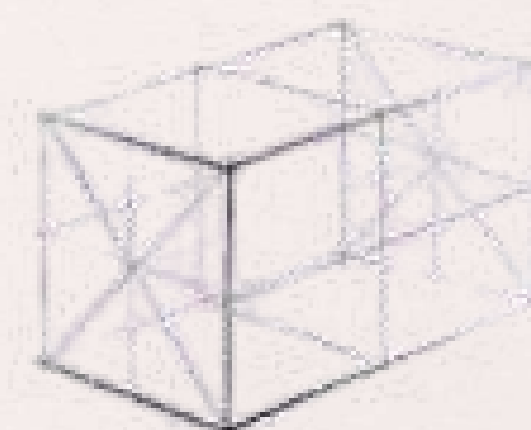
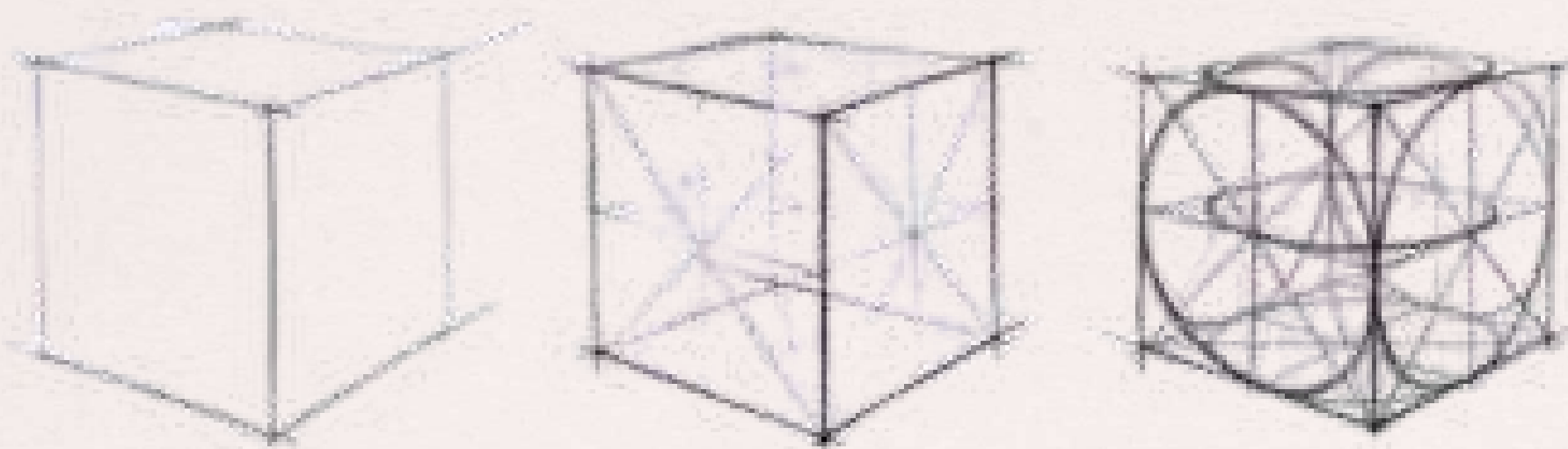
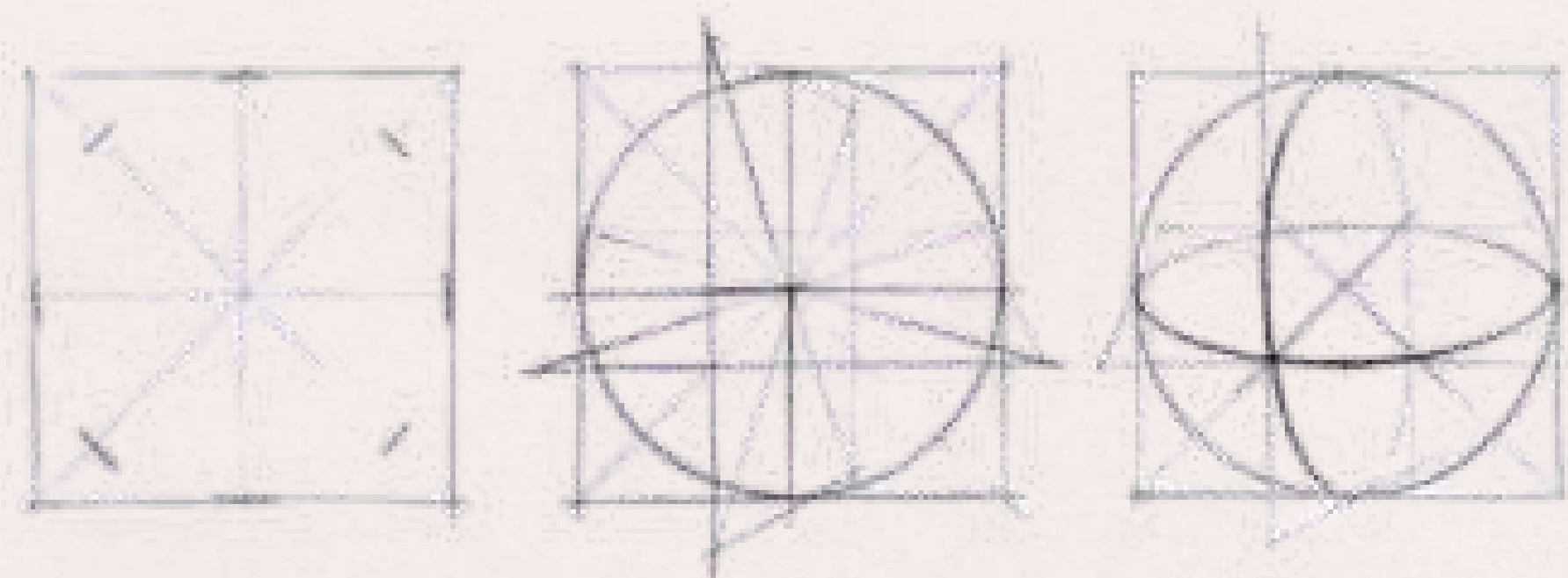
4. Tata tertib perkuliahan (Luring & Daring)

5. Jadwal & Rencana Kuliah

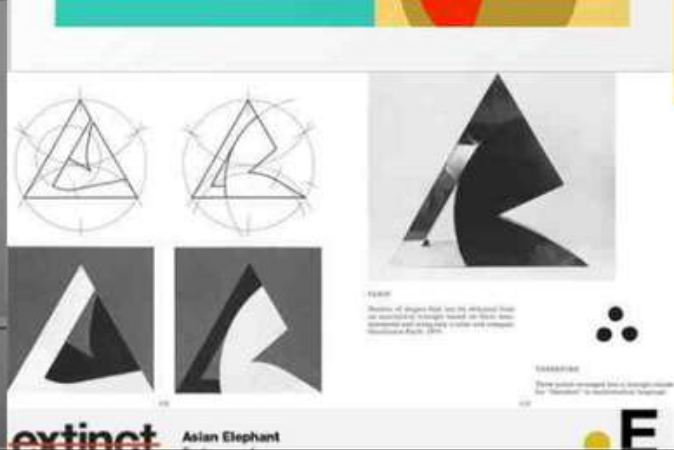
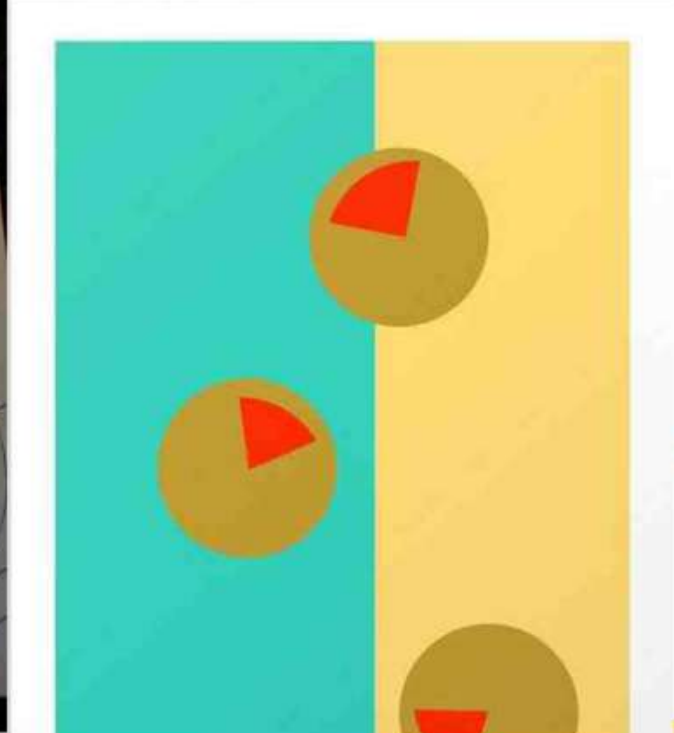
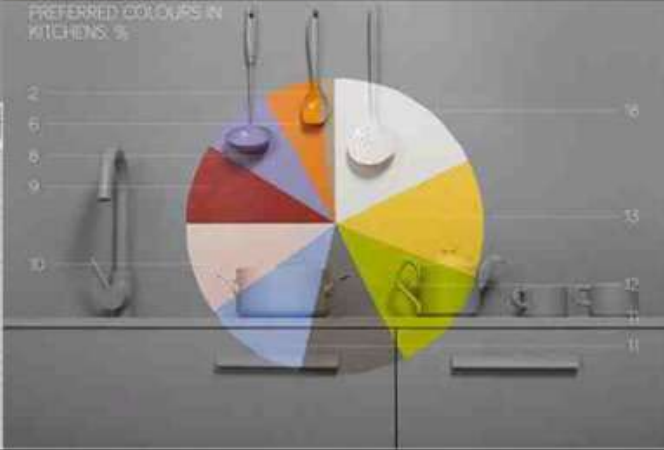
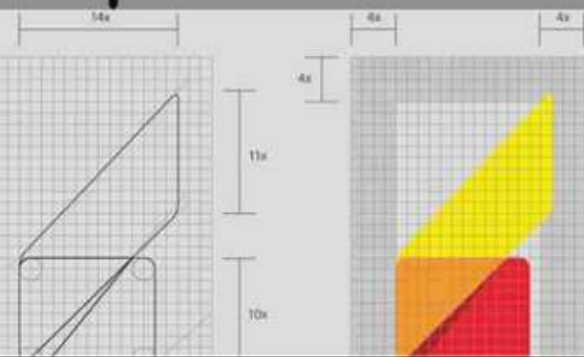
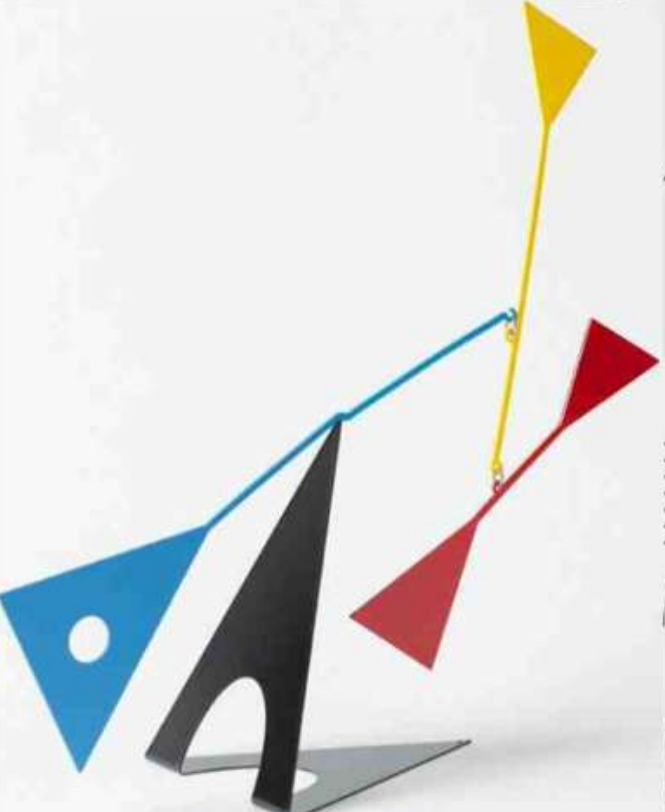
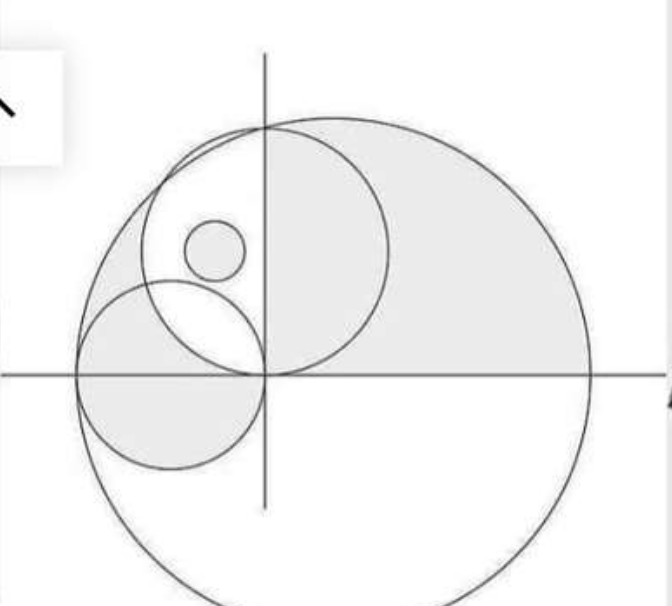
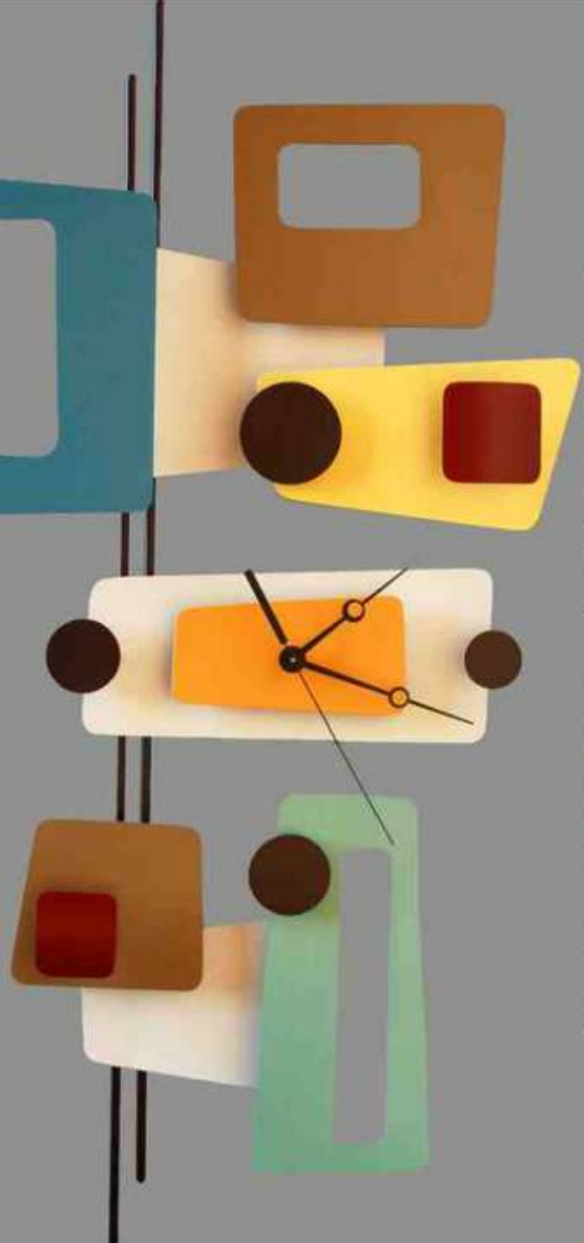
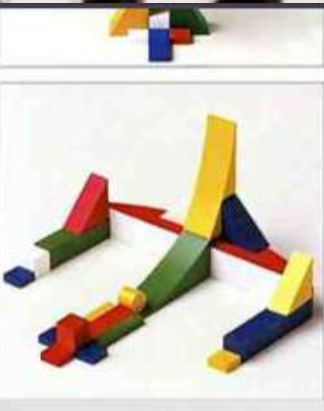
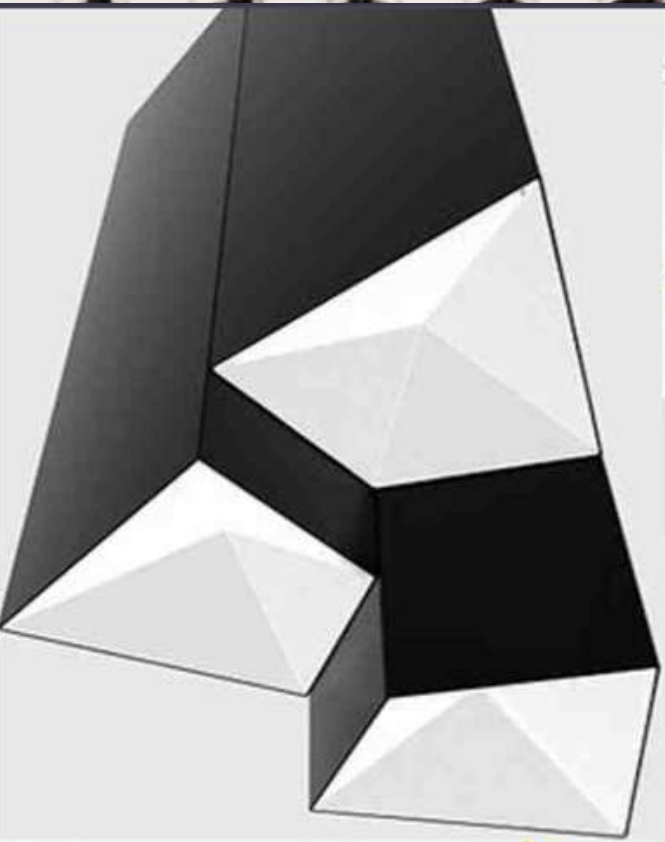
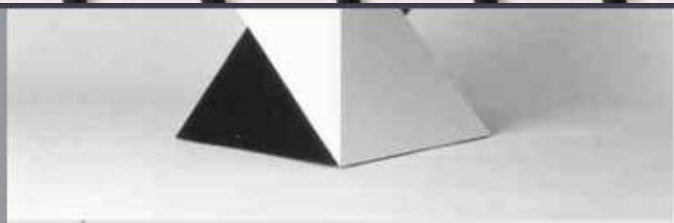
6. Intro & Tugas

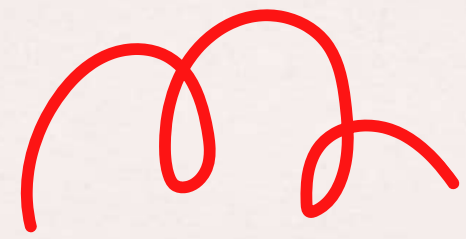
7. KESIMPULAN

APA YANG ANDA PIKIRKAN KETIKA MENDENGAR  
"GAMBAR BENTUK" ?



Learn to draw



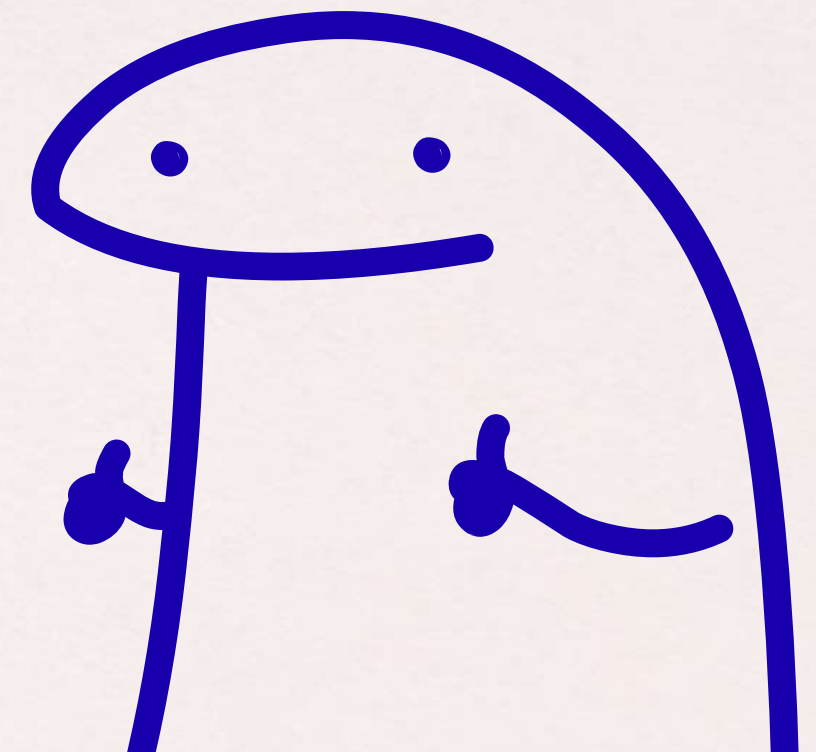


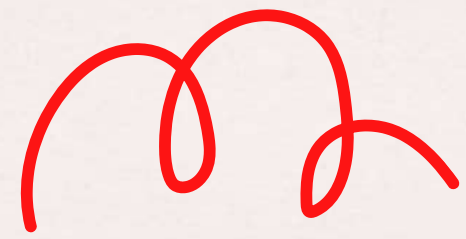
## 2. DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah ini membahas: konsep dasar menggambar serta teknik-teknik dasar dalam menggambar bentuk objek secara dua dimensi. Fokus utama meliputi pemahaman elemen visual =



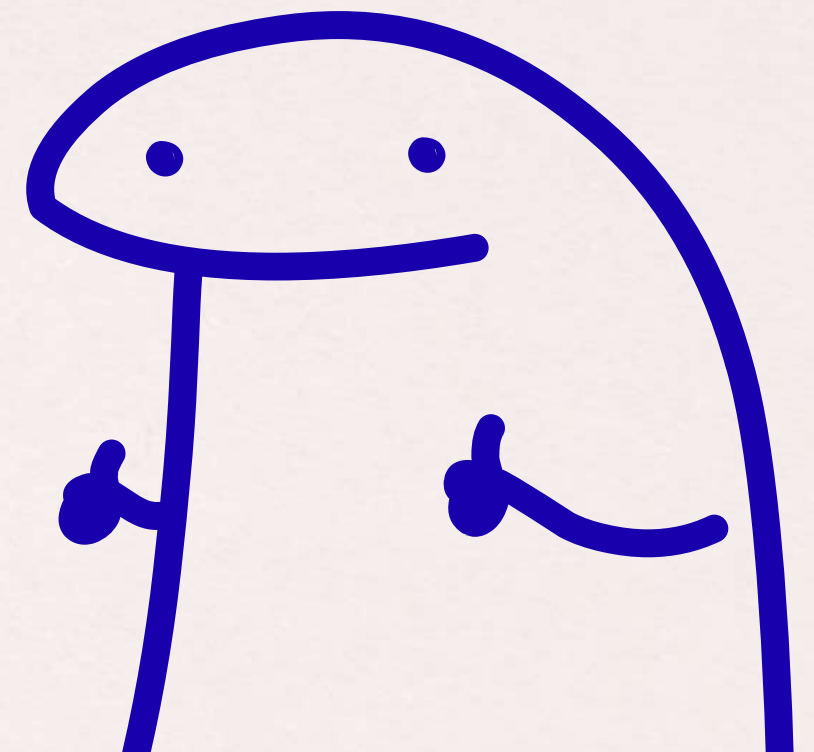
sebagai dasar keterampilan visual dalam desain komunikasi





## 2. DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah ini membahas: konsep dasar menggambar serta teknik-teknik dasar dalam menggambar bentuk objek secara dua dimensi. Fokus utama meliputi pemahaman elemen visual = prinsip proporsi, struktur bentuk, jenis garis, teknik arsiran, perspektif, hingga pewarnaan sebagai dasar keterampilan visual dalam desain komunikasi



### 3. CPMK



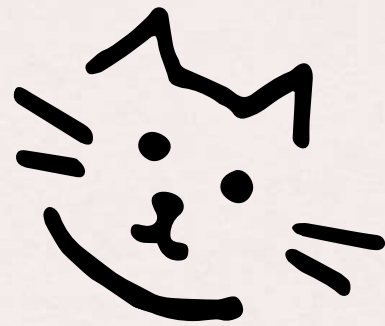
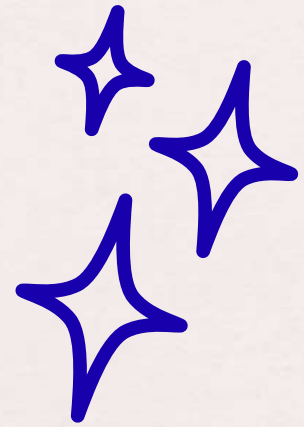
**CPMK1** Mahasiswa bertanggung jawab dan mandiri dalam mengerjakan tugas gambar bentuk dengan disiplin, teliti, dan menghargai proses berkarya (S9)

**CPMK2** Mahasiswa mampu menghasilkan karya gambar bentuk mandiri dengan mutu terukur sesuai standar akademik dan profesional desain (KU3)

**CPMK3** Mahasiswa menguasai prinsip dasar gambar bentuk, mencakup proporsi, perspektif, komposisi, pencahayaan, bayangan, warna, dan tata letak (P3)

**CPMK4** Mahasiswa memahami dan mampu menerapkan kaidah seni rupa pada bidang dua dimensi (P7)

# CPMK



**CPMK5** Mahasiswa mampu mengembangkan gagasan visual secara kreatif, terstruktur, dan terukur dalam menggambar bentuk sebagai solusi awal bagi proses komunikasi visual (KK1)

**CPMK6** Mahasiswa mampu mengevaluasi secara kritis dan objektif hasil gambar bentuk, baik karya sendiri maupun karya orang lain, untuk perbaikan mutu visual.

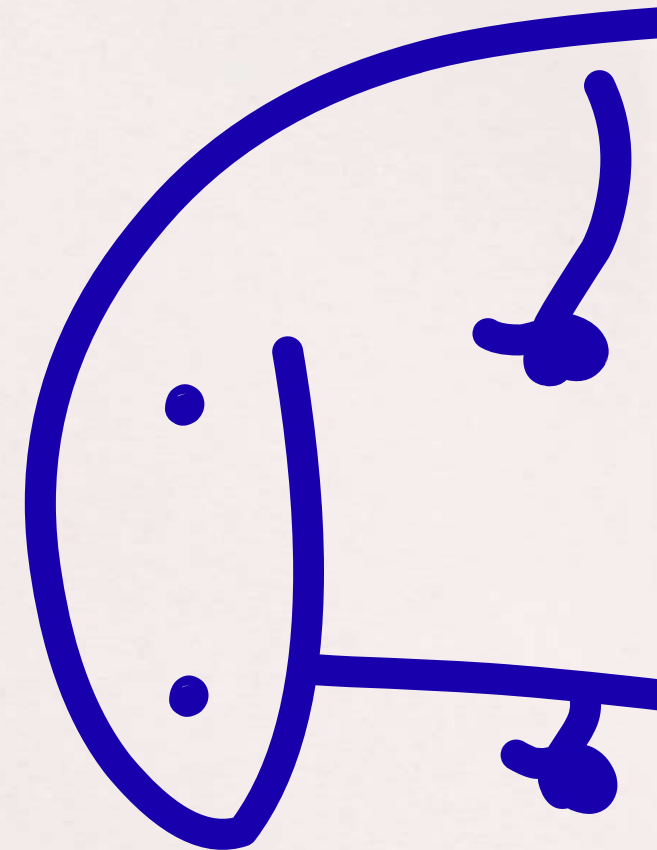
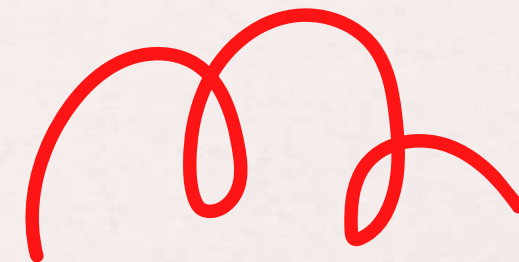
**CPMK7** Mahasiswa terampil menggambar bentuk dengan teknik dasar dan memadukan kemampuan visual untuk karya yang komunikatif.

## 4. TATA TERTIB

## PERKULIAHAN

## (LURING &

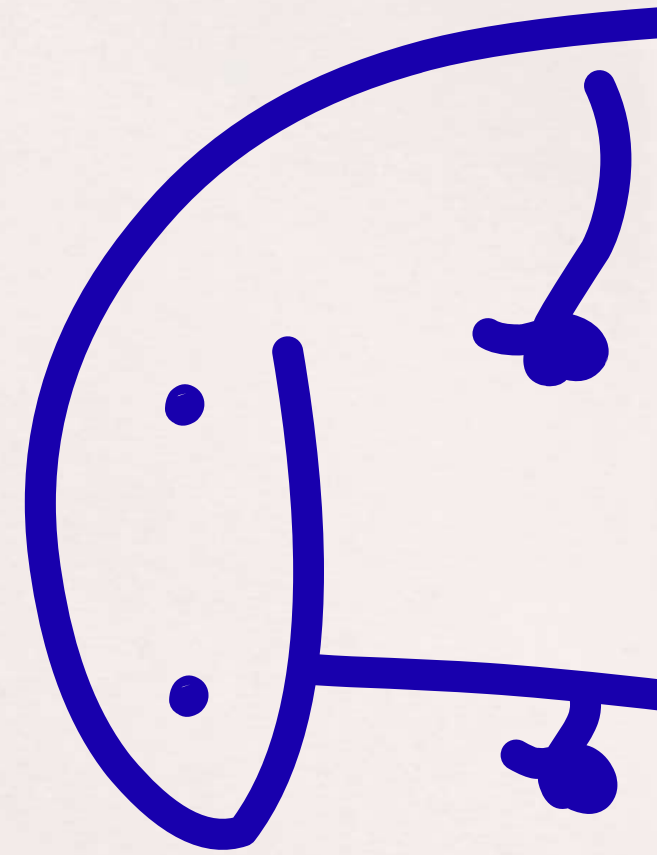
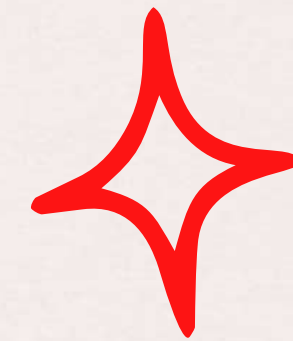
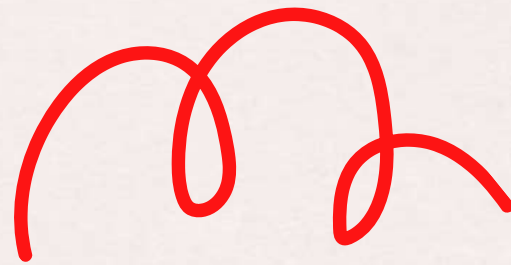
## DARING)



Seluruh perkuliahan dilaksanakan secara luring, namun jika satu dan lain hal dosen pengampu tidak dapat hadir berkenaan dengan tugas institusional maka perkuliahan akan dilaksanakan secara daring menggunakan platform ZOOM. Ketentuan pelaksanaan perkuliahan (secara kondisional) adalah sebagai berikut:



# LURING



Setiap mahasiswa wajib menghadiri sesi perkuliahan dan mengisi Daftar Presensi (fisik) SERTA mengisi Presensi Mandiri di laman absen digital sesuai jadwal perkuliahan yang berlaku.

Ketidakhadiran dalam perkuliahan lebih dari **4 (empat)** kali tanpa keterangan yang jelas, maka secara otomatis mahasiswa ybs dinyatakan tidak lulus dan mendapatkan nilai E

**\*Mahasiswa diwajibkan meng-unduh materi di LMS (e-learning Darmajaya).**

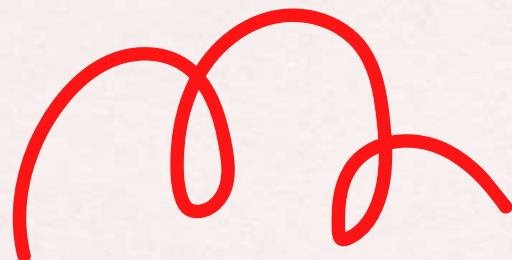
# DARING & HYBRID

Setiap mahasiswa wajib menghadiri sesi perkuliahan dan mengisi Daftar Presensi (fisik) SERTA mengisi Presensi Mandiri di Informasi meeting ID dan passcode akan disampaikan selambat-lambatnya 1 (satu) jam sebelum jadwal perkuliahan dimulai. Ketentuan perkuliahan daring adalah sbb:

**Akses & Identitas:** Masuk 10 menit sebelum jadwal dengan format Nama\_NIM. **Dilarang menggunakan nama alias/panggilan yang tidak sesuai daftar presensi.**

**Toleransi Keterlambatan:** Maksimal 15 menit. Lebih dari itu, mahasiswa dianggap tidak hadir dan dilarang masuk ruang Zoom.

**Ketentuan Video & Audio:** Video wajib ON dan audio OFF. **Jika video mati lebih dari 15 menit (tanpa alasan teknis yang sah), mahasiswa dianggap tidak hadir dan akan dikeluarkan (kicked-out) dari sesi.**

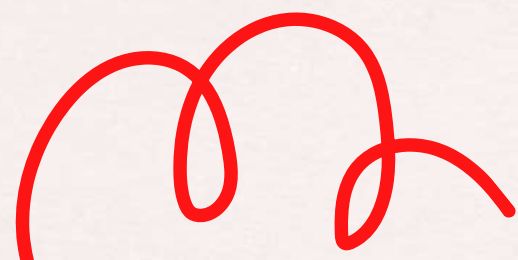




# IZIN ?

Mahasiswa yang Izin sakit wajib menyertakan bukti surat keterangan dokter atau orang tua/wali menghubungi dosen.

Mahasiswa izin via whatapps wajib menyertakan bukti foto alasan izin.

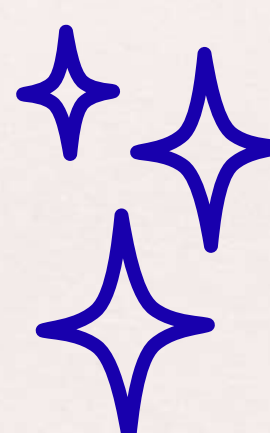
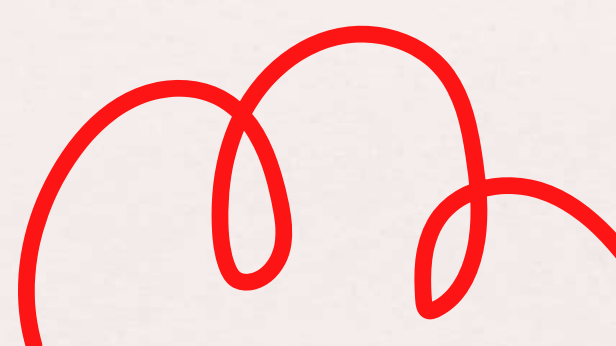


## MINGGU

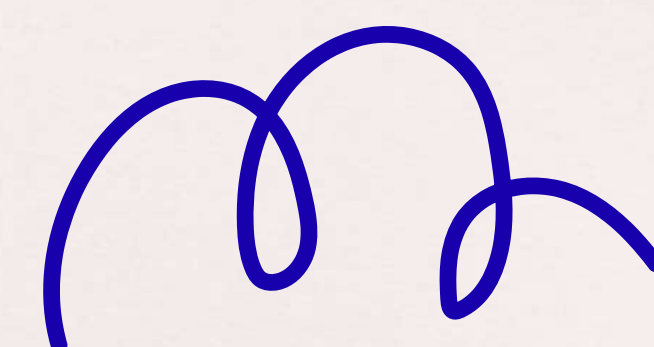
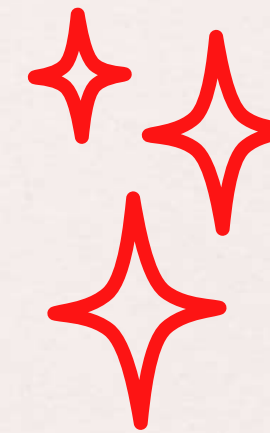
## 5. JADWAL & RENCANA PERKULIAHAN

## CATATAN

|         |                                                                                                                  |                     |
|---------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|
| 1       | Introduksi, Pengenalan Mata Kuliah, Perangkat, dan Pengantar gambar bentuk serta perannya sebagai elemen visual. |                     |
| 2       | Jenis-jenis garis (vertikal, horizontal, zig-zag, lengkung)                                                      | Latihan             |
| 3       | Teknik arsiran dasar (hatching, cross-hatching dan scumbling)                                                    | Latihan + konsul    |
| 4 – 7   | Eksplorasi arsiran lanjut pada objek Still Life (Benda Nyata)                                                    | Latihan + Penilaian |
| 8       | Ujian Tengah Semester (UTS)                                                                                      |                     |
| 9 – 10  | Gambar perpektif 1 dan 2 Titik Hilang (Mata katak, Mata biasa dan Mata Burung)                                   | Latihan + Penilaian |
| 11 – 12 | Teknik pewarnaan (Dry – Water color)                                                                             | Latihan + Penilaian |
| 13 – 15 | Pengaplikasian gambar bentuk sebagai elemen visual dalam desain                                                  | FINAL + Penilaian   |



# 6. INTRO



Gambar bentuk adalah representasi visual objek tiga dimensi ke dalam bidang dua dimensi dengan memperhatikan proporsi, volume, pencahayaan, dan bayangan, sehingga tampak realistis dan memiliki kesan ruang.

(Wicaksono, 2019)

## **6. INTRO**

Gambar bentuk itu nggambar benda 3D (yang punya volume) di kertas yang cuma 2D, tapi hasilnya harus keliatan "nyata" ada terang-gelapnya, ada bayangannya, jadi kayak beneran ada di depan mata, bukan cuma gambar datar.

# PERAN GAMBAR BENTUK DALAM KOMUNIKASI SECARA VISUAL



Ayaan Farabi 2021 : Penggunaan bentuk mempermudah desainer dan ilustrator dalam mengekspresikan ide-ide mereka.”

## 1. Menyampaikan Informasi Secara Jelas

Gambar bentuk membantu menggambarkan objek secara akurat sehingga memudahkan audiens mengenali bentuk, struktur, dan karakter suatu objek.

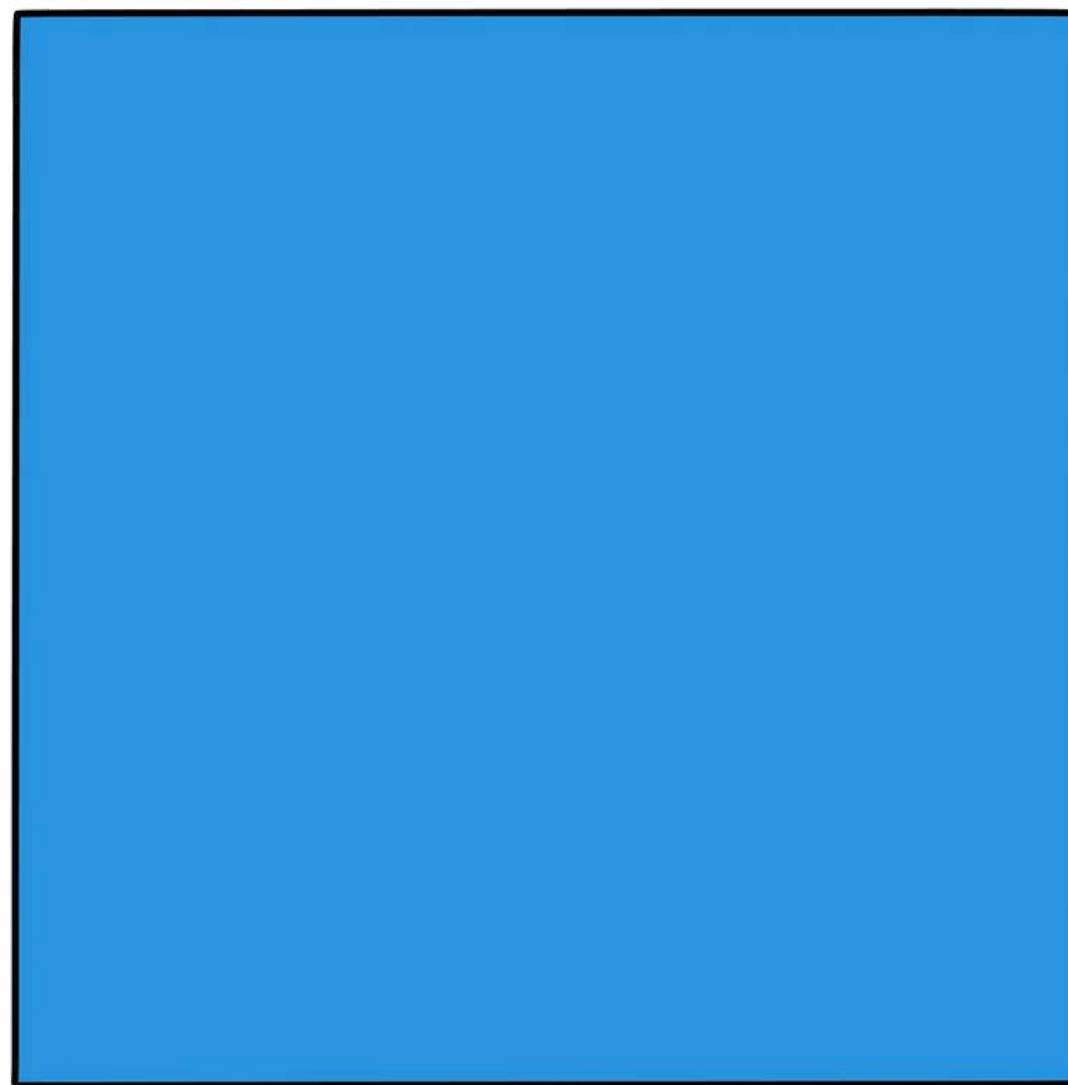
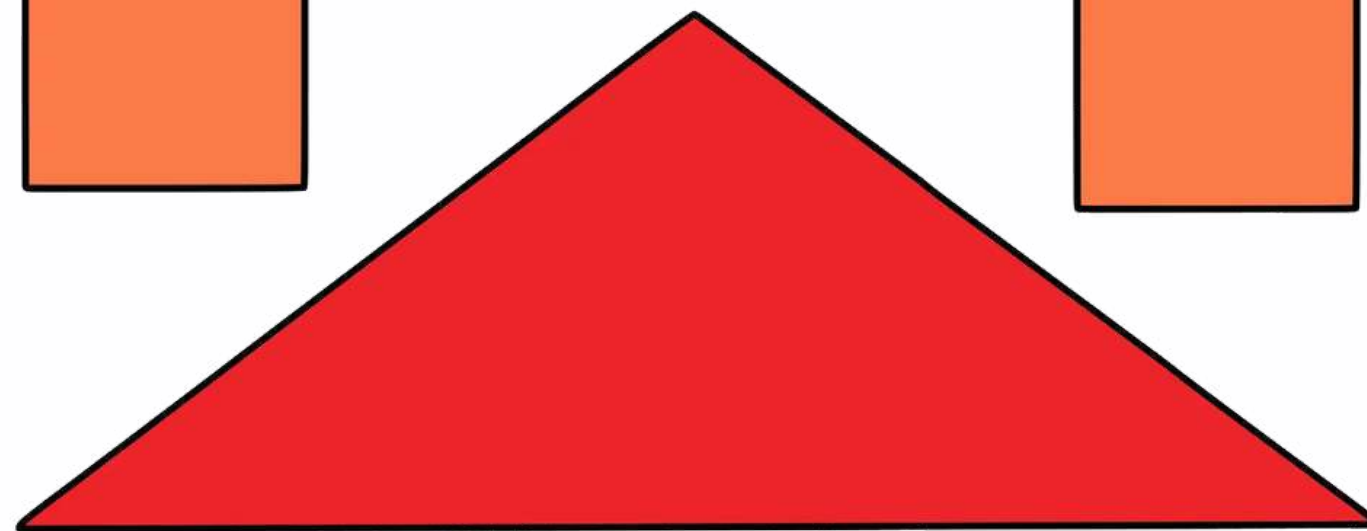
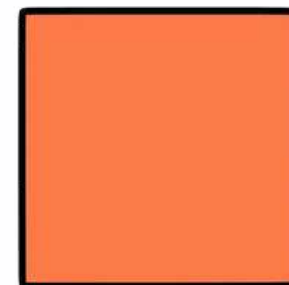
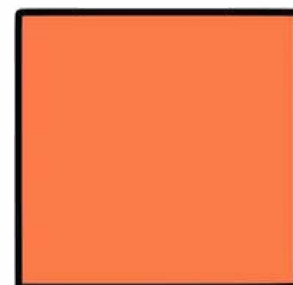
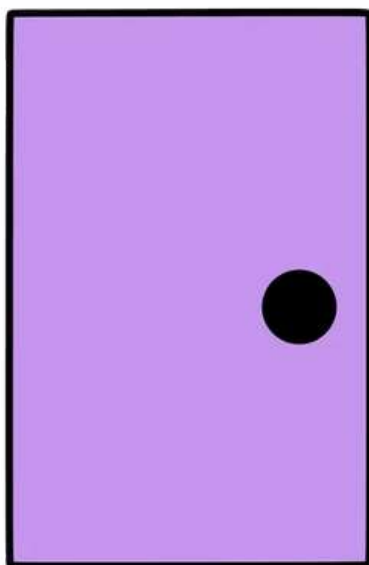
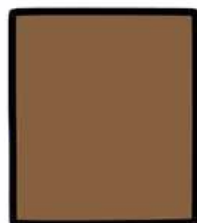
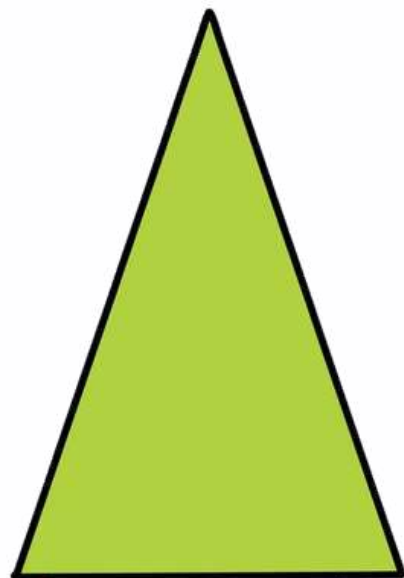
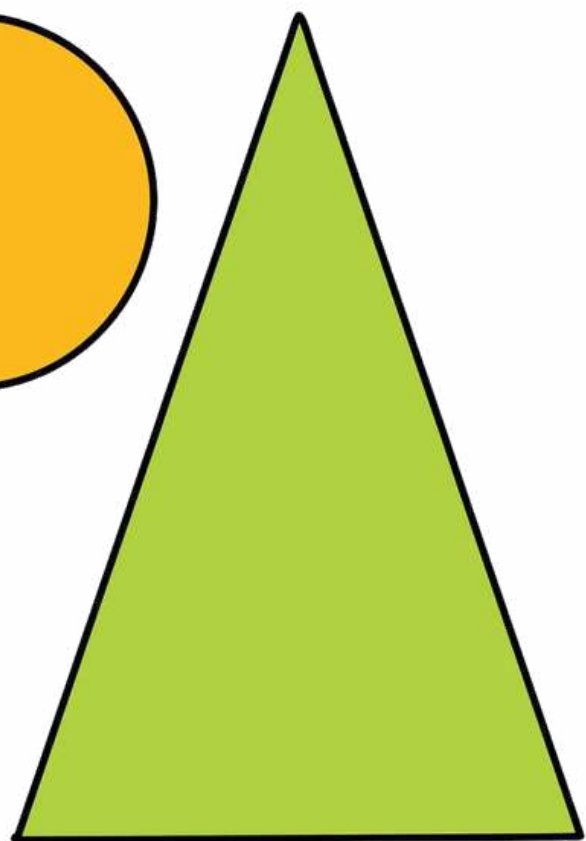
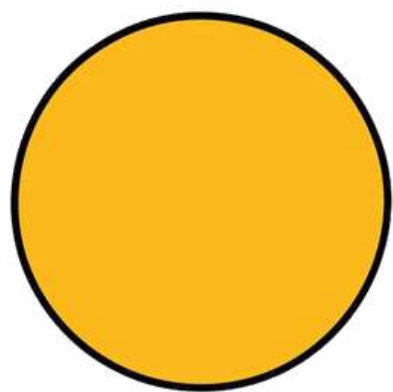


## 2. Membangun Pemahaman Visual

Melalui gambar bentuk, ide atau konsep yang kompleks bisa dipahami lebih mudah karena divisualisasikan secara konkret.

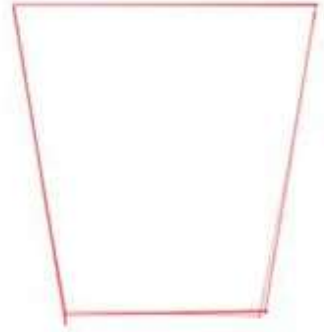
### 3. Dasar dalam Ilustrasi dan Desain

Kemampuan menggambar bentuk merupakan fondasi dalam menciptakan ilustrasi, storyboard, karakter, hingga visual branding.



## HOW TO DRAW SPONGEBOB

1



2



3



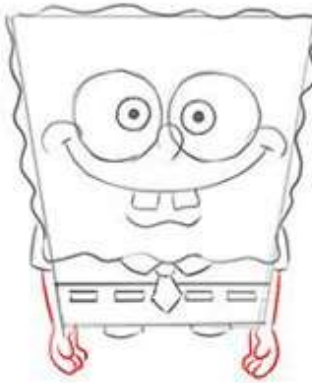
4



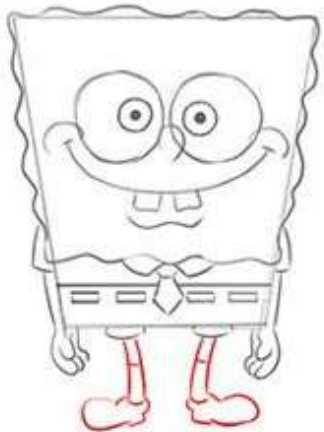
5



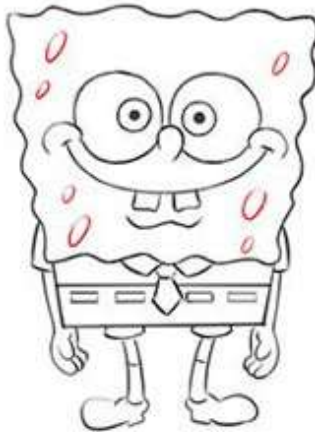
6



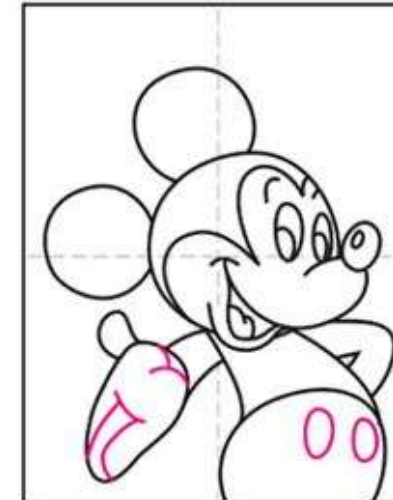
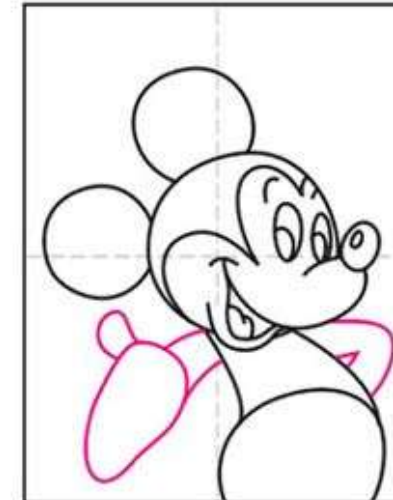
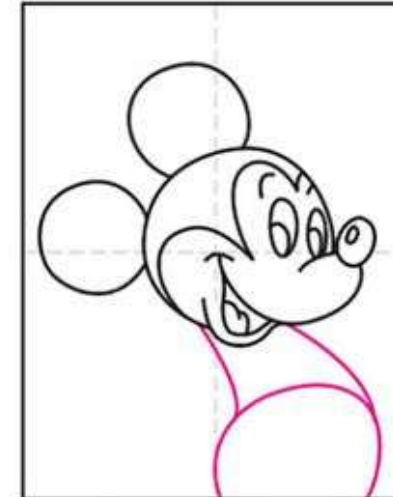
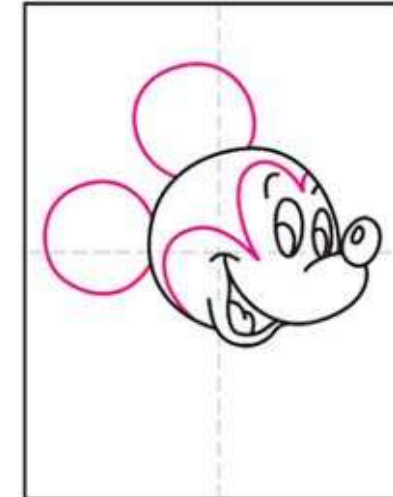
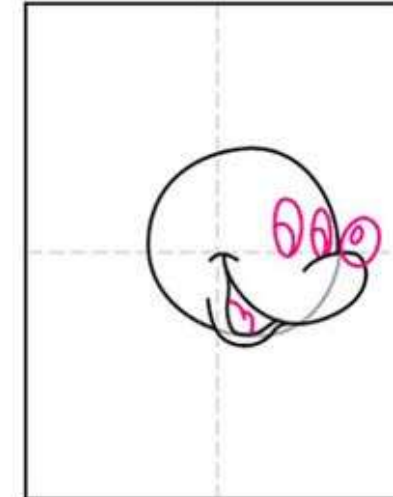
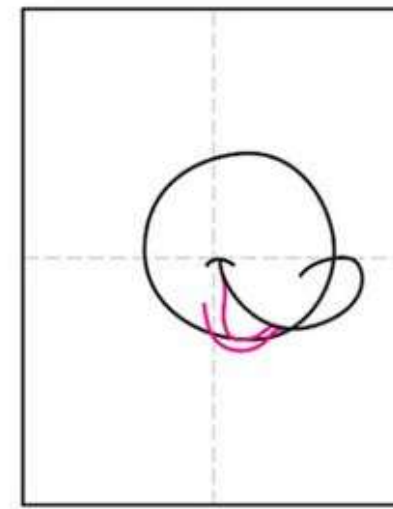
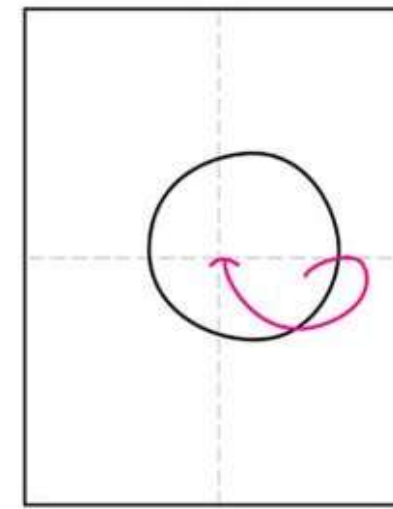
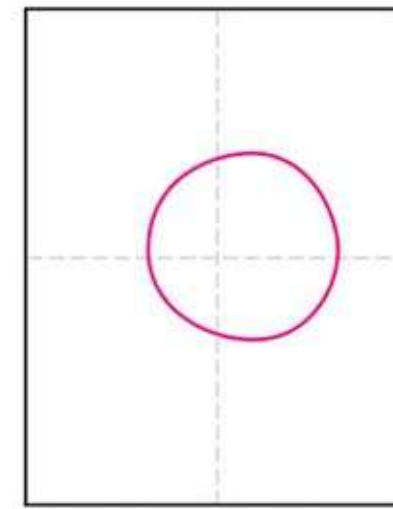
7



8



9



## How to Draw Mickey Mouse

Art Projects for Kids.org

#### 4. Menumbuhkan Estetika dan Proporsi

Gambar bentuk melatih kepekaan terhadap proporsi, keseimbangan, dan komposisi visual dalam karya desain.



## 5. Menghidupkan Imajinasi

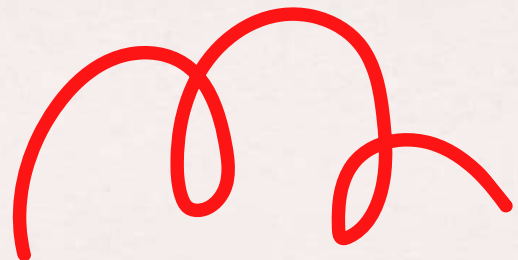
Dengan penguasaan bentuk, desainer dapat mengembangkan visual yang imajinatif namun tetap terasa nyata dan meyakinkan.



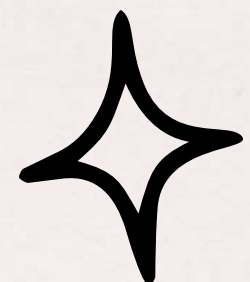
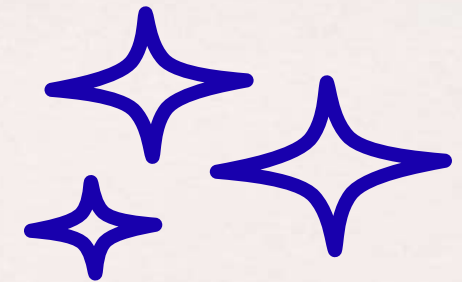
## 6. Komunikasi Emosi dan Narasi

Gambar bentuk dapat menunjukkan ekspresi, gerakan, dan suasana yang memperkuat pesan emosional atau naratif dalam komunikasi visual.

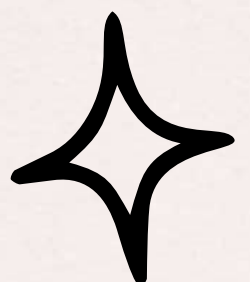




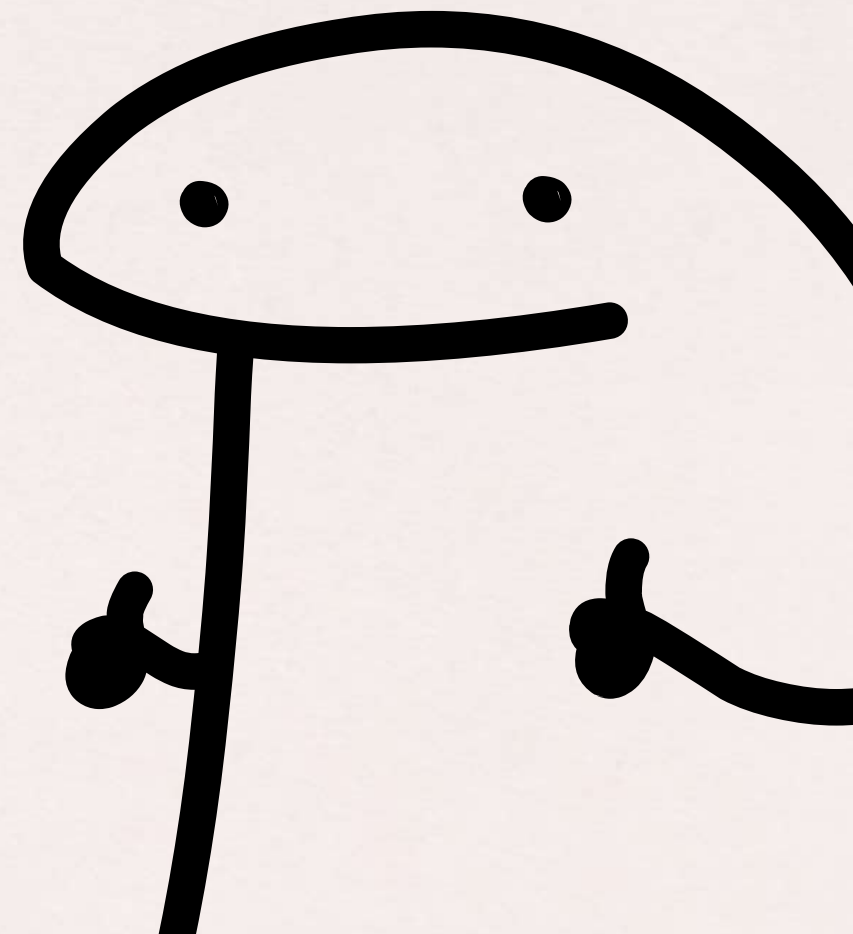
GOALS



WHAT YOU NEED TO IMPROVE??  
JANGAN NGOMONG DOANG WEHH



HELP PLEASE

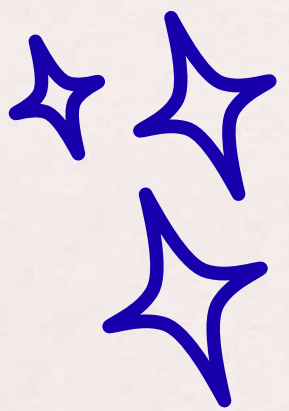


01

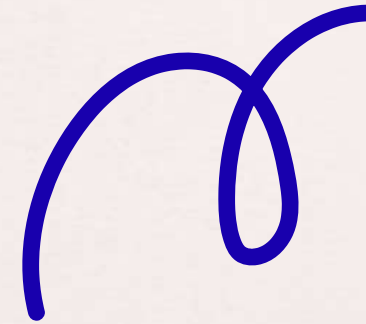
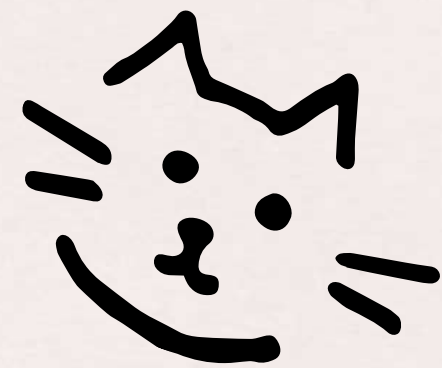
Lorem ipsum dolor sit amet,  
consectetur adipiscing elit, sed do  
eiusmod tempor incididunt ut  
labore et dolore magna aliqua.

02

Lorem ipsum dolor sit amet,  
consectetur adipiscing elit, sed do  
eiusmod tempor incididunt ut  
labore et dolore magna aliqua.



# CREATIVE PROCESS



03

Lorem ipsum dolor sit amet,  
consectetur adipiscing elit, sed do  
eiusmod tempor incididunt ut  
labore et dolore magna aliqua.

04

Lorem ipsum dolor sit amet,  
consectetur adipiscing elit, sed do  
eiusmod tempor incididunt ut  
labore et dolore magna aliqua.



MENYAMPAIKAN  
INFORMASI DENGAN  
JELAS



NGELATIH KEPEKAAN  
ESTETIKA



BIKIN IDE KOMPLEKS  
JADI GAMPANG  
DIPAHAMI



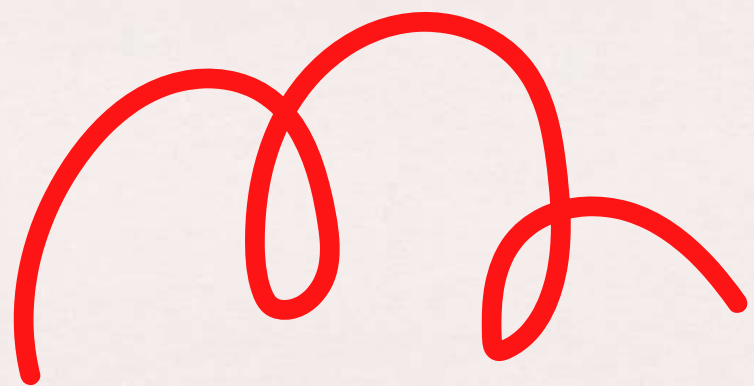
MENGHIDUPKAN  
IMAJINASI



JADI FONDASI  
ILUSTRASI DAN  
DESAIN



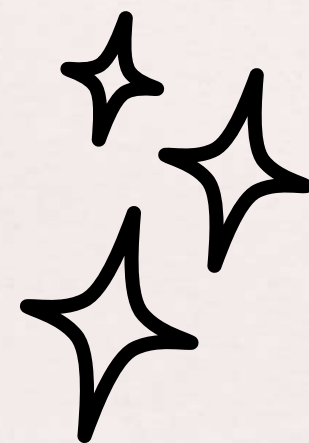
MENYAMPAIKAN  
EMOSI DAN CERITA



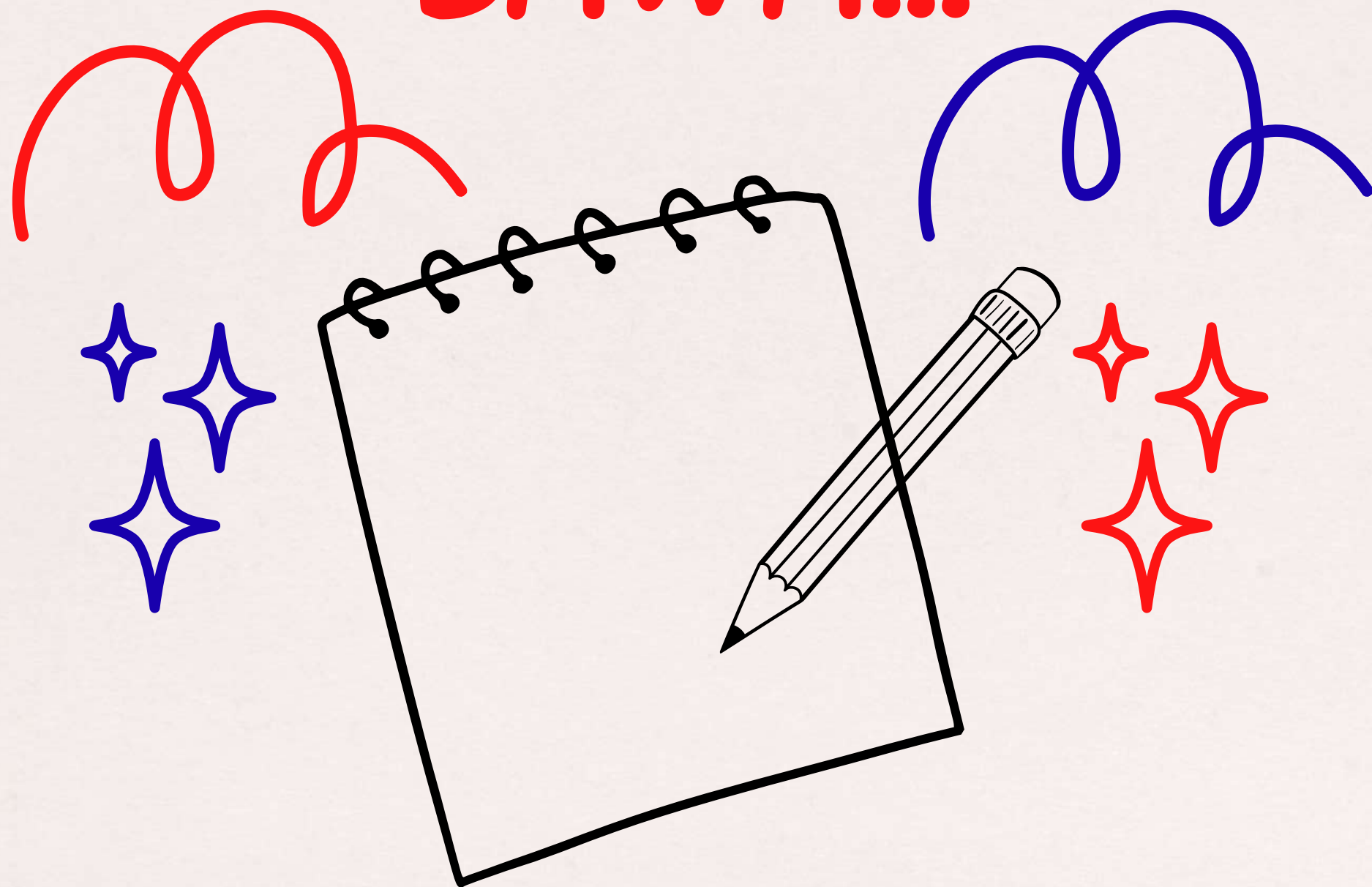
7.

## KESIMPULAN

Gambar bentuk adalah dasar keterampilan visual untuk menyampaikan ide secara jelas dan efektif, sekaligus melatih cara berpikir visual dalam desain.



# MINGGU DEPAN BAWA...



SKETCHBOOK  
A4/A3



PENGGARIS



PENSIL

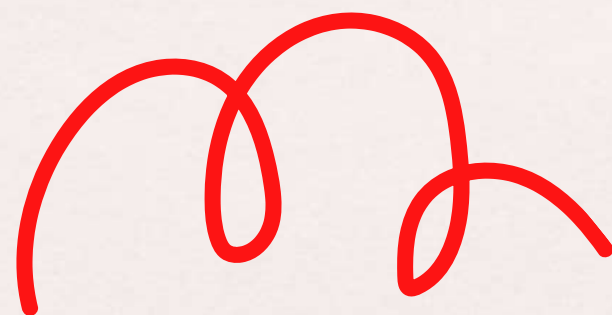
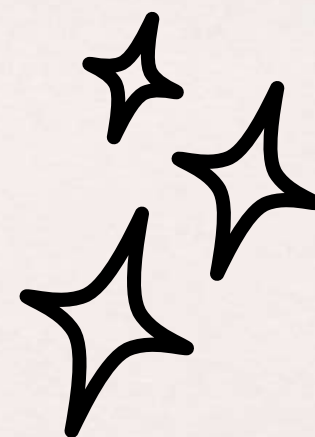
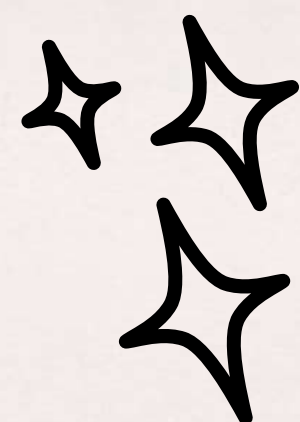


PENGHAPUS



CLUE TUGAS MINGGU DEPAN

GARIS



THANK YOU

