

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dewasa ini, seni menggambar tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang disakralkan. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, perkembangan gambar mengalami pergeseran makna dan fungsi. Dilihat dari fungsinya, saat ini menggambar sudah menjadi bidang keilmuan yang mempunyai banyak cabang dan turunan. Seni menggambar merupakan induk dari segala ilmu seni rupa, baik seni rupa terapan maupun seni rupa murni.

Salah satu cabang atau turunan dari seni menggambar, yaitu menggambar potret. Menggambar potret sudah menjadi bagian keilmuan yang dipelajari di pendidikan seni rupa. Di perguruan tinggi yang memiliki jurusan bidang ilmu seni rupa terutama seni rupa murni pasti didalamnya terdapat salah satu mata kuliah menggambar anatomi wajah. Secara *historis*, seni lukis sangat terkait dengan gambar. Peninggalan-peninggalan prasejarah memperlihatkan bahwa sejak ribuan tahun yang lalu, nenek moyang manusia telah mulai membuat gambar pada dinding-dinding gua untuk mencitrakan bagian-bagian penting dari kehidupan. Sebuah lukisan atau gambar bisa dibuat hanya dengan menggunakan materi yang sederhana seperti arang, kapur, atau bahan lainnya. Salah satu teknik terkenal gambar prasejarah yang dilakukan orang-orang gua adalah dengan menempelkan tangan di dinding gua, lalu menyemburnya dengan kunyahan daun-daunan atau batu mineral berwarna. Dengan dasar pengertian yang sama, seni lukis adalah sebuah pengembangan yang lebih utuh dari *drawing*.

Menurut Apriyanto, (2010, hlm. 1), bahwa:

Menggambar merupakan pengekplorasian teknis dan gaya, penggalian gagasan dan kreativitas, bahkan bisa menjadi sebuah ekspresi dan aktualisasi diri. Hal ini selain mempunyai fungsi praktis, menggambar juga memiliki fungsi untuk terapi secara psikologis.

Menggambar pada dasarnya yaitu menuangkan bayangan yang dimunculkan dalam benak kita, bisa sebagai pengungkapan apa yang pernah dikenal sebelumnya. Atau juga sebagai hasil pengamatan seketika terhadap objek yang dihadapi. Seiring kita mengalami keraguan untuk menuangkan gambaran karena tidak konkretnya menangkap bayangan dalam ingatan. Untuk itulah diperlukan kerangka-kerangka dasar atau pola-pola umum guna menangkap bentuk pola gambar pada ingatan kita atau pada objek gambar yang dihadapi, dan hal itu memerlukan banyak latihan. Sebenarnya potensi dimiliki oleh semua orang, selama orang tersebut memiliki keinginan yang kuat disertai latihan yang teratur.

Kemampuan menggambar manual (*freehand*) harus dikuasai oleh seorang perupa karena menjadi keterampilan dasar yang erat hubungannya dengan bidang profesi seni rupa seperti pelukis, desainer, arsitek, komikus, dan ilustrator. Kemampuan gaya menggambar realis dapat dipelajari seperti halnya belajar membaca, menghitung dan lain sebagainya.

Media yang digunakan dalam menggambar potret salah satunya adalah pensil karena selain mudah dihapus juga memiliki tingkat keakuratan yang paling baik untuk menangkap tiap *detail* objek gambar yang dihadapi.

Melihat kondisi di lapangan, orang-orang cenderung ingin menggambar dengan gaya realis tetapi kesulitan bagaimana cara memulainya. Sedangkan dalam menggambar potret (manusia) dituntut ketepatan dan kemiripan dengan objek yang dihadapi, oleh karena itu diperlukan pengetahuan tentang dasar-dasar menggambar potret. Bagi orang yang mahir menggambar dapat menggambar langsung dengan tepat dan mirip. Namun bagi orang masih belajar menggambar perlu mengetahui dasar-dasar teknik menggambar tersebut, salah satunya dengan buku panduan menggambar.

Di zaman yang serba instan. Gambar yang dulunya harus dibuat dan diwarnai manual, kini bisa dilakukan dengan program komputer. Namun apakah itu berarti seni menggambar dengan tangan atau manual sudah tidak dibutuhkan? Peralatan canggih sekalipun tetap membutuhkan sentuhan tangan. Dan untuk menghasilkan gambar yang baik, terutama wajah sebagai cerminan ekspresi dan emosi, penguasaan teknik dasar adalah hal yang mutlak.

Dalam proses pembelajaran, sebuah keilmuan dalam dunia pendidikan tentu diperlukan sebuah media untuk pembelajaran yang dikenal dengan sebutan media pembelajaran. Media pembelajaran secara umum dapat diartikan sebuah alat bantu dalam proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Umumnya menggambar potret adalah seni yang kongkret, difokuskan pada gambar wajah yang diolah secara detail, dan menggambarkan segala sesuatu yang ada dan nyata. Semua itu didasarkan pada pencerapan panca indera khususnya indera mata, dan meninggalkan fantasi dan imajinasinya. Menggambar apa adanya, tentu terdapat penafsiran menurut pengertiannya, interpretasi, dan seleksi.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas penulis tertarik membuat skripsi penciptaan yang berbentuk buku panduan menggambar. Penulis akan mendeskripsikan serta mencoba memvisualisasikan teknik-teknik menggambar potret mulai dari rancangan awal (sketsa), tahap mewarnai (mengkombinasikan warna serta gelap terang), sampai pada tahan pendetailan (*finishing*) dengan media pensil warna. Adapun panduan teknik menggambar potret ini akan diaplikasikan pada karya tulis dengan judul **“BUKU PANDUAN MENGGAMBAR POTRET DENGAN PENSIL WARNA”**.

B. Rumusan Masalah

Pada dasarnya, setiap orang bisa menggambar karena menggambar adalah sebuah keterampilan yang bisa dipelajari oleh setiap orang yang mau bisa menggambar. Adapun rumusan masalah yang difokuskan oleh penulis, yaitu:

1. Bagaimana konsep/ rancangan pembuatan gambar potret menggunakan pensil warna?
2. Bagaimana visualisasi panduan menggambar potret dengan media pensil warna?

C. Tujuan Penciptaan

Penciptaan ini memiliki beberapa tujuan yang ingin dicapai oleh penulis, antara lain:

1. Mengetahui konsep/ rancangan pembuatan gambar potret dengan menggunakan pensil warna.
2. Mendeskripsikan panduan mewarnai dalam menggambar potret dengan media pensil warna.

D. Manfaat Penciptaan

Diharapkan dalam pembuatan karya tulis ini penulis mampu memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Adapun manfaat yang diharapkan pada skripsi penciptaan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

- a. Dapat menambah kematangan dalam mengembangkan kreatifitas dan kemampuan dalam proses karya penciptaan buku panduan menggambar potret.
- b. Sebagai media penyampaian ide dan gagasan untuk kepuasan batin dalam berkarya seni menggambar potret.
- c. Mendapatkan pengalaman estetis dari proses berkarya membuat buku panduan menggambar potret sebagai media belajar.

2. Bagi Dunia Pendidikan

- a. Sebagai bahan kajian perbandingan yang mengacu pada proses belajar, serta menambah wawasan dalam penggunaan teknik khususnya dalam Pendidikan Seni Rupa di sekolah maupun di perguruan tinggi.
- b. Memberikan pengetahuan mengenai komponen media belajar bagi pelajar atau mahasiswa dengan buku panduan menggambar potret.
- c. Dapat menjadikan sebuah produk yang berfungsi edukatif sebagai media pembelajaran seni rupa khususnya mata kuliah menggambar anatomi wajah.

3. Bagi Masyarakat Umum

- a. Dapat mengembangkan kemampuan masyarakat dan mematangkan kemampuan khususnya orang yang gemar menggambar.
- b. Sebagai metode latihan dan panduan dalam berkarya menggambar potret bagi masyarakat yang mengikuti les ataupun secara otodidak.
- c. Dapat mengetahui teknik, alat dan bahan menggambar potret dengan adanya buku tutorial menggambar potret yang penulis susun dan menambah wawasan masyarakat umum.
- b. Meningkatkan minat dan apresiasi masyarakat terhadap seni khususnya seni menggambar potret.

E. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika dan penyusunan tugas akhir penciptaan ini adalah sebagai berikut:

1. BAB 1, PENDAHULUAN

Terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, dan sistematika penulisan.

2. BAB II, LANDASAN PENCIPTAAN

Berisi kajian teori-teori yang menunjang untuk memperdalam tema yang diangkat, kajian faktual yang menjelaskan tentang fakta buku panduan, dan kajian empirik memuat portofolio penulis sehingga penulis memilih judul tersebut sebagai tugas akhir.

3. BAB III, METODE PENCIPTAAN

Terdiri dari ide berkarya, pengolahan ide, perancangan buku, persiapan alat dan bahan, proses dan teknik pembuatan gambar, penyusunan dan penyajian, dan metode menggambar.

4. BAB IV, KONSEP DAN VISUALISASI KARYA

Berisi konsep rancangan dan visualisasi karya dengan penjabaran; sasaran *audiens*, isi buku panduan, bentuk penyajian, desain dan *layout*, materi dasar menggambar wajah, menggambar wajah berdasarkan usia, dan transformasi usia.

5. BAB V, SIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang simpulan dan saran yang berkaitan dengan karya yang telah dihasilkan.