



YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK

# TEKNIK DESAIN REALIS dan TATA WARNA



Dr. Mars Caroline Wibowo. S.T., M.Mm.Tech

## **Teknik Desain Realis dan Tata Warna**

### **Penulis :**

Dr. Mars Caroline Wibowo. S.T., M.Mm.Tech

### **ISBN :**

### **Editor :**

Dr. Mars Caroline Wibowo. S.T., M.Mm.Tech

### **Penyunting :**

Dr. Joseph Teguh Santoso, S.Kom., M.Kom.

### **Desain Sampul dan Tata Letak :**

Irdha Yunianto, S.Ds., M.Kom

### **Penebit :**

Yayasan Prima Agus Teknik Bekerja sama dengan  
Universitas Sains & Teknologi Komputer (Universitas STEKOM)

### **Redaksi :**

Jl. Majapahit no 605 Semarang

Telp. (024) 6723456

Fax. 024-6710144

Email : [penerbit\\_ypat@stekom.ac.id](mailto:penerbit_ypat@stekom.ac.id)

### **Distributor Tunggal :**

#### **Universitas STEKOM**

Jl. Majapahit no 605 Semarang

Telp. (024) 6723456

Fax. 024-6710144

Email : [info@stekom.ac.id](mailto:info@stekom.ac.id)

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan karena buku yang berjudul **“Teknik Desain Realis dan Tata Warna”** terselesaikan dengan baik. Seni desain merupakan salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari sejarah peradaban manusia. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya seni lukisan tangan dan mahluk buruan di gua-gua bersejarah yang tersebar di seluruh dunia. Seni melukis klasik, kontemporer, bahkan abstrak merupakan hasil dari banyaknya unsur-unsur kreatifitas yang bekerja dalam menghasilkan sebuah karya seni. Dalam melukis kita harus memerhatikan beberapa aspek penting seperti jenis kuas yang digunakan, teknik penggunaan kuas, pencahayaan objek yang digambar, dan perspektif gambar. Selain itu juga hal yang tidak boleh dilewatkan dalam proses melukis adalah pemilihan komposisi warna. Komposisi merupakan strategi yang digunakan oleh pelukis dalam menempatkan sudut pandang yang tepat terhadap suatu objek. Adapun beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan warna, seperti kombinasi warna yang harmonis dan kontras, penggunaan warna dengan cara heraldis, murni, dan naturalis. Dengan komposisi warna yang baik akan menghasilkan gambar yang baik.

Buku ini dibagi menjadi 5 bab dimana pada tiap babnya akan dijelaskan secara rinci mengenai teknik desain realis dan tata warna. Bab 1 membahas tentang pemahaman dasar mengenai gambar, seperti nilai dan komposisi dan termasuk berbagai peralatan yang dapat digunakan untuk menggambar. Bab 2 membahas tentang proporsi dalam menggambar realis mulai dari pengertian dan ciri-ciri realis itu sendiri, komposisi gambar yang baik, dan juga teknik menggambar wajah yang realis. Bab 3 memuat tentang konsep tata warna dan pencahayaan yang diawali dengan pemahaman seputar teori warna, skema warna, dan teknik sapuan kuas agar dapat menghasilkan gambar yang lebih realis. Bab 4 berisi tentang pemahaman tentang menggambar figure dan portrait yang lebih struktural untuk membuat lukisan yang sukses. Setelah memahami tentang menggambar figure dan portrait, di bab 5 akan dijelaskan mengenai menggambar landscape dengan teknik perspektif yang berbeda-beda.

Penulis

Dr. Mars Caroline Wibowo, ST, M.Mm.Tech.

## DAFTAR ISI

<b>Halaman Judul .....</b>	<b>i</b>
<b>Kata Pengantar .....</b>	<b>iii</b>
<b>Daftar Isi .....</b>	<b>iv</b>
<b>BAB 1 NILAI DAN KOMPOSISI .....</b>	<b>1</b>
1.1    Pendahuluan .....	1
1.2    Belajar Menggambar .....	1
1.3    Jenis Gambar .....	2
1.4    Peralatan dan Teknik Penggunaan .....	2
1.5    Jenis Garis .....	15
1.6    Stippling atau Pointillism .....	16
1.7    Menggambar dengan Kuas .....	16
1.8    Nilai, Cahaya, dan Bayangan .....	16
<b>BAB 2 PROPORSI DALAM TEKNIK MENGGAMBAR REALIS .....</b>	<b>19</b>
2.1    Proporsi .....	20
2.2    Komposisi .....	20
2.3    Transfer Gambar .....	25
2.4    Mewarnai Area Besar .....	25
2.5    Masalah Pola Primitif .....	29
2.6    Perspektif .....	31
2.7    Seni Mengukur .....	34
2.8    Memahami Komposisi .....	37
2.9    Teknik Menggambar Wajah Realistis .....	42
2.10   Peralatan dan Pengindeksan Optik .....	46
2.11   Perubahan Proporsi .....	49
2.12   Menggambar Potret Realistis .....	50
<b>BAB 3 KONSEP TATA WARNA DAN PENCAHAYAAN DALAM MENGGAMBAR REALIS ....</b>	<b>58</b>
3.1    Memahami Teori Warna .....	58
3.2    Dasar Warna .....	60
3.3    Bermain dengan Warna .....	63
3.4    Nilai Warna .....	68
3.5    Intensitas .....	72
3.6    Warna Lokal .....	74
3.7    Bahan atau Material Menggambar Realis Menggunakan Cat Air .....	74
3.8    Memahami Teknik Sapuan Kuas .....	82
3.9    Menguasai Air .....	86
3.10   Teknik Penggunaan Kuas Basah .....	87
3.11   Lampu/Pencahayaan dalam Gambar Realis Menggunakan Cat Air .....	91
3.12   Lukisan Cat Minyak .....	97

3.13	Pencahayaan Subjek .....	104
<b>BAB 4 MENGGAMBAR FIGUR DAN POTRAIT .....</b>		<b>107</b>
4.1	Lukisan Potret .....	107
4.2	Menggambar Kepala .....	108
4.3	Proses Cepat untuk Lukisan Kepala .....	109
4.4	Melapisi Warna di Wajah .....	111
4.5	Gambar Struktural .....	112
4.6	Mata dan Telinga: Latihan Di Fitur Wajah .....	113
4.7	Hidung .....	115
4.8	Bibir .....	116
4.9	Tangan Monokromatik: Lukisan Ruang Positif .....	116
4.10	Tangan Monokromatik: Lukisan Ruang Negatif .....	117
4.11	Bayangan .....	119
4.12	Skala Nilai .....	119
4.13	Potret dan Struktur .....	120
4.14	Mencampur Cat dan Penanganan Kuas .....	123
4.15	Subjek .....	125
4.16	Ukuran Gambar .....	128
4.17	Memilih Posisi .....	128
4.18	Pakaian .....	130
4.19	Rambut .....	132
4.20	Latar Belakang .....	133
4.21	Komposisi Potret .....	136
4.22	Membuat Tekstur .....	138
<b>BAB 5 LANDSCAPE .....</b>		<b>145</b>
5.1	Membongkar Aturan Perspektif: Pemandangan Kota, Interior & Jalan .....	145
5.2	Memahami Perspektif Linier .....	145
5.3	Eye Level .....	147
5.4	Perspektif Tiga Titik dan Banyak Titik .....	150
5.5	Perspektif Umum .....	152
5.6	Menggambar Pemandangan Kota .....	152
5.7	Menggambar Langit .....	153
5.8	Menggambar Interior .....	157
5.9	Penutup .....	159
<b>Daftar Pustaka .....</b>		<b>162</b>

## **BAB 1 NILAI DAN KOMPOSISI**

### **1.1 PENDAHULUAN**

Gambar didefinisikan sebagai tanda yang dibuat pada selembar kertas, dan ini merupakan salah satu hal paling dasar dari semua aktivitas manusia. Menggambar sering dianggap sebagai hadiah istimewa. Aada orang yang tampaknya bisa menggambar dengan mudah, padahal jika kita mencoba mempraktekannya menggambar itu tidak semudah yang kita lihat. Menggambar itu seperti menulis, jika motivasinya ada maka keterampilan juga dapat diperoleh. Menggambar adalah keterampilan yang dapat dipelajari, walaupun begitu Saya tidak menjanjikan bahwa Anda akan menjadi Leonardo da Vinci pada akhir buku ini, tetapi saya yakin Anda dapat menggambar lebih baik dari yang pernah Anda harapkan. Dalam buku Anda akan mengetahui bahwa belajar menggambar bukanlah tentang bakat tapi tentang seberapa banyak anda berlatih dan mampu memahami dunia di sekitar Anda dengan cara yang berbeda. Bab ini akan membahas tentang nilai dan komposisi, termasuk berbagai peralatan yang dapat digunakan untuk menggambar, dan materi singkat untuk pemahaman mendasar tentang nilai dan proporsisi sebuah gambar.

### **1.2 BELAJAR MENGGAMBAR**

Di masa lalu, siswa diajari menggambar dengan cara tertentu, dengan penekanan pada penguasaan serangkaian teknik tertentu, mengabaikan fakta penting bahwa menggambar adalah tentang melihat. Meskipun keterampilan teknis itu penting, itu bukan tahap pertama dalam belajar menggambar, karena tidak ada gunanya mengembangkan teknik dalam kekosongan. Anda bias saja membuat garis-garis silang yang indah, tapi belum tentu hasil dari garis-garis tersebut dapat menggambarkan subjek untuk kepuasan Anda sendiri. Kegagalan seperti itu merupakan akibat langsung dari pengamatan yang buruk, bukan karena teknik yang tidak memadai.

Kedengarannya cukup mudah untuk mengatakan bahwa, jika Anda ingin belajar cara menggambar, yang perlu Anda lakukan hanyalah melihat sesuatu, tetapi ini bukan sesederhana itu, Anda harus belajar melihat dengan cara tertentu secara analitis dan objektif. Ini bisa menjadi keterampilan yang sangat sulit untuk dikuasai, karena harus melihat subjek dengan mata segar dan meninggalkan prasangka. Otak kita penuh dengan informasi yang secara otomatis tidak akan membantu dalam konteks menggambar yang membawa kita pada kesimpulan yang salah — kita cenderung menarik kesimpulan yang kita ketahui dari pengalaman daripada apa yang kita lihat dengan mata kepala sendiri.

Contoh klasik, ukuran relatif yang mungkin sulit untuk diperbaiki, terutama saat Anda menggambar objek yang sudah dikenal, katakan saja mug kopi Anda. Anda meletakkan 2 mug tersebut diatas meja berjajar ke belakang dengan beberapa jarak tertentu. Jika Anda mencoba menggambar sesuai dengan pengalaman Anda maka besar mug tersebut akan sama, karena Anda sudah mengetahui ukuran mug dengan tepat. Padahal, jika Anda mencoba melihat dengan baik, efek perspektifnya akan menyebabkan "menyusut", dan mug yang berada di belakang mug pertama akan menjadi lebih kecil dari mug yang lebih dekat dengan Anda. Satu-satunya pendekatan yang dapat diambil untuk menggambar subjek yang sudah Anda ketahui ukurannya adalah dengan memaksa diri Anda untuk meninggalkan prasangka, berpura-puralah bahwa Anda belum pernah melihatnya objek yang akan Anda gambar sebelumnya. Hanya dengan cara ini Anda akan dapat menilai secara menyeluruh dan menggambarnya dengan akurat.

### 1.3 JENIS GAMBAR

Sebuah gambar dapat terdiri dari banyak hal: dapat berupa beberapa baris "visual" dalam buku sketsa, dibuat untuk mengingatkan seniman tentang beberapa poin penting dalam suatu subjek; itu bisa menjadi langkah pertama dalam melukis, kemudian disembunyikan oleh lapisan cat dan dengan demikian tidak memiliki keberadaan yang independen; itu bisa menjadi karya seni yang sudah jadi dalam dirinya sendiri, direncanakan, disusun dan dieksekusi dengan pemikiran sebanyak lukisan.

Jenis gambar yang Anda buat akan tergantung pada tujuan yang Anda lihat— mengapa Anda menggambar? Apakah Anda menggambar hanya karena Anda suka melakukannya, atau apakah karena alasan lain? Jika Anda menguasai "abjad" menggambar, maka Anda akan menganggap ini adalah sarana ekspresi diri yang memuaskan. Jika Anda memandang menggambar sebagai keterampilan dasar yang diperlukan untuk melukis, akurasi akan menjadi tujuan utama, dan tidak terlalu penting media apa yang Anda gunakan, tetapi bagi mereka yang menikmati menggambar untuk kepentingannya sendiri, bereksperimen dengan media yang berbeda akan sangat bermanfaat. Sekarang ada pilihan bahan gambar yang lebih luas daripada sebelumnya, dari pensil grafit tradisional hingga berbagai macam pastel warna-warni dan serbaguna, pensil warna, tinta, cat minyak, cat air, krayon dan pulpen berujung runcing. Kata "menggambar" tidak lagi memunculkan gambar tanda pensil abu-abu di atas kertas putih karena efeknya jauh lebih menarik daripada yang bisa dicapai.

### 1.4 PERALATAN DAN TEKNIK PENGGUNAAN

Sebelum masuk ke proporsisi dan nilai, mari kita ketahui terlebih dahulu peralatan apa saja yang diperlukan dalam menggambar. Sejauh ini, banyak orang membayangkan sebuah gambar merupakan karya dalam bentuk warna monokrom — pensil, pena dan tinta atau arang. Di masa lalu, sebagian besar gambar memang dalam satu atau dua warna, terutama karena bahan gambar berwarna (kecuali pastel) baru muncul di dunia seni baru-baru ini. Anda juga dapat menggambar potret menggunakan salah satu media populer: pensil, arang, pastel, pena dan tinta, cat air, pulpen, dll. Namun, masing-masing dari mereka akan menghasilkan efek yang berbeda, tidak hanya karena karakteristik khusus dari media dan teknik yang digunakan, tetapi juga dalam kaitannya dengan karakteristik permukaan di mana ia digambar: kertas bertekstur halus atau kasar, karton, kertas putih atau berwarna, dll.

#### **Pensil**

Pensil adalah suatu alat tulis dan lukis yang awalnya terbuat dari grafit murni, cara nya adalah dengan menggoreskan grafiti tersebut ke atas media. Namun, grafit murni cenderung mudah patah karena terlalu lembut dan ini memberikan efek kotor saat media bergesekan dengan tangan, dan alhasil ini dapat mengotori tangan ketika dipegang. Karena itu kemudian diciptakan campuran grafiti dengan tanah liat agar komposisinya lebih keras. Selanjutnya komposisi campuran ini dibalut dengan kertas atau kayu. Pensil merupakan media yang paling banyak digunakan untuk semua jenis gambar. Pensil dapat digunakan untuk gambar yang sangat kompleks atau untuk studi kecil dan sketsa referensi cepat.

#### **Pensil (B dan 2B) di atas kertas bertekstur kasar**

Menurut komposisinya, pensil dapat dibedakan menjadi berbagai jenis. Huruf B tebal (boldness), yang berarti kandungan grafit dan kadar komposisi tanah liatnya lebih banyak. Pensil dengan tanda F berarti komposisinya sangat tepat untuk diraut hingga keruncingan maksimal. Semakin banyak angka-angka yang diletakkan di depan maka komposisi suatu pensil akan semakin ketat. Misalnya 2H akan lebih keras daripada H, 2B akan lebih lembut dan tebal dibandingkan B atau 2B akan lebih keras dibandingkan 4B sedangkan HB berarti pensil memiliki kedua sifat keras dan tebal. Di Indonesia kebanyakan warna yang dibuat untuk pensil distandardisasi oleh produsen Faber-Castell dan Staedler berwarna hijau army dan biru. Nilai

pensil yang keras membuat garis lebih terang, sedangkan nilai yang lebih lembut membuat garis yang lebih gelap. Ada sekitar dua puluh tingkat grafit yang tersedia, mulai dari yang paling ringan dan paling keras di salah satu ujung skala adalah 9H, hingga yang paling lembut dan paling gelap di ujung lainnya adalah 9B.

Pemegang timah tersedia di bagian penyusunan sebagian besar toko peralatan kantor dan dilengkapi dengan timah HB. Berbagai nilai timah 2mm dapat dibeli dan dengan mudah ditempatkan ke dalam dudukannya. Perbedaan utama antara pemegang timah dan pensil mekanik adalah bahwa pensil mekanik tidak dapat diasah. Tidak seperti pemegang timah, ujungnya sangat kecil dan akan pecah jika Anda menekan terlalu kuat.

Ada beberapa pilihan pensil yang perlu dipertimbangkan:

- Pensil mekanik tersedia dalam berbagai warna dan mudah ditemukan di sebagian besar toko seni. Mereka biasanya terdiri dari pemegang plastik dan timah HB halus yang maju dengan mengklik tombol ujung atau samping. Mereka membuat garis yang konsisten dengan lebar yang sama.
- Pensil karbon menggabungkan kegelapan arang dengan kehalusan grafit dan dapat dikombinasikan dengan grafit atau arang dalam satu gambar.
- Pensil ebony adalah pensil grafit yang sangat gelap dan halus. Banyak seniman menyukai pensil ini, tetapi pensil ini dapat membatasi kemampuan Anda untuk membuat nada halus.
- Pensil pencuci adalah pensil grafit yang larut dalam air. Mereka dapat diterapkan pada kertas cat air basah atau kering. Anda juga dapat menerapkan mencuci air bersih untuk efek yang berbeda.

### **Teknik Pensil**

Tiga teknik pensil yang bisa dicoba adalah hatching, crosshatching dan circulum. Anda biasanya dapat memilih salah satu dari teknik ini untuk digunakan di seluruh gambar Anda.

### **Teknik Monokrom Pensil**

Karena pensil adalah alat menggambar yang serbaguna, pensil memungkinkan setiap seniman untuk mengembangkan "tulisan tangan" mereka sendiri dalam menggambar. Ada begitu banyak cara berbeda dalam menggunakan pensil sehingga tidak ada satu teknik atau serangkaian teknik yang benar-benar dapat dipilih sebagai milik media ini.

### **Teknik Pensil dalam pembuatan garis**

Tingkat pensil dan subjek yang Anda pilih untuk menggambar keduanya merupakan pengaruh utama dalam cara Anda menggunakan pensil. Pensil HB, misalnya, memberikan garis tipis dan halus, sehingga tidak cocok untuk efek luas yang melibatkan metode shading dan smudging yang tebal. Pensil yang relatif keras ini akan menjadi pilihan yang baik untuk subjek seperti bunga, di mana garis-garis halus dan area nada yang halus dapat dibangun dengan bayangan cahaya atau penetasan dan cross hatch.

Pensil lembut, seperti 6B dan 8B, dapat menciptakan area gelap yang tebal; memang gambar dengan pensil lembut bisa terlihat sangat mirip dengan yang ada di krayon Conte atau pensil arang (carcoal). Pensil ini paling cocok untuk gambar di mana garis memainkan peran tambahan. Mereka ideal untuk memberikan efek tonal, seperti cahaya dan bayangan dalam lanskap atau pemodelan pada bentuk — mungkin wajah atau sosok yang terlihat dalam pencahayaan samping yang kuat. Jika Anda menggambar atau membuat sketsa di luar ruangan, bawalah pilihan pensil yang baik, karena respons langsung awal Anda terhadap subjek akan sering menentukan jenis gambar yang akan Anda buat.

### **Pensil Grafit**

Pensil grafit Semi-Hex General hanyalah salah satu dari banyak pensil yang tersedia saat ini. Yang ini dibuat dengan kayu cedar dupa dan tersedia dalam 5 derajat:

1. B ekstra lembut

2. HB lunak
3. F sedang
4. H keras
5. 2H ekstra keras.

Nomor 2 dan 3 harus digunakan untuk menggambar garis besar, dan nomor 1 bagus untuk membuat bayangan dalam gambar hitam-putih. Pensil grafit dan arang berbeda dalam beberapa hal. Pensil grafit, sering disebut pensil timah, terdiri dari grafit tanah yang dicampur dengan tanah liat dan ditempatkan di tempat kayu. Mereka tersedia dalam banyak kelas, meskipun ada sedikit perbedaan dalam kegelapan di antara merek. Mereka sering menciptakan kilau dalam gambar saat cahaya mengenai permukaan.

### **Pensil Arang (Charcoal)**

Ini adalah salah satu yang paling populer dari semua media monokrom. Karena mendorong bentuk gambar yang berani dan tanpa hambatan, guru seni sering merekomendasikannya kepada pemula. Arang dibuat dari ranting kayu yang dibakar dan dijual dalam berbagai ketebalan. Mudah tercoreng, dan koreksi dapat dilakukan hanya dengan menyekanya; namun, ini membuatnya kurang cocok dibandingkan pensil untuk pekerjaan sketsa skala kecil. Arang terkompresi juga tersedia, dalam bentuk stik dan pensil. Ini menghasilkan warna hitam yang lebih dalam dan lebih kaya daripada arang biasa, tetapi tidak mudah untuk dihapus. Pensil arang memiliki lebih banyak "seret" saat Anda menggunakannya, mungkin lebih sulit untuk dihapus, dan menciptakan tampilan yang berbeda pada gambar Anda. Mereka sering datang hanya dalam tiga atau empat derajat kegelapan. Beberapa merek pensil arang yang saya gunakan adalah Derwent, Faber-Castell, Maries, Lyra dan Conte a Paris. Beberapa pensil arang merek ini cukup bagus untuk digunakan dalam menggambar, saya pribadi sering menggunakan pensil ini untuk menggambar potret.

Arang terkompresi di atas kertas. Arang mungkin merupakan media yang ideal untuk studi potret karena sangat mudah dikontrol saat menerapkan nada, tetapi juga memungkinkan Anda mencapai detail yang cukup tajam. Namun, itu harus digunakan 'secara luas', berkonsentrasi pada keseluruhan rendering 'bentuk': ini mengeksplorasi aset terbesarnya. Sapuan arang dapat dicampur dan dicoreng dengan menggosok lembut dengan jari, dan nada dapat dilunakkan dengan blotting dengan penghapus lembut (penghapus dempul yang dapat diuleni). Gambar yang sudah jadi harus dilindungi dengan penyemprotan dengan fiksatif.

### **Teknik Monokrom – Pensil Charcoal (Arang)**

Arang adalah media yang sangat serbaguna, responsif terhadap perubahan sekecil apa pun dalam jumlah tekanan yang diberikan, tergantung pada bagaimana stik dipegang. Batang halus arang willow dapat menghasilkan efek halus atau garis tegas dan tajam yang menyerupai gambar pensil tertentu, sementara di sisi ekstrem lainnya, batang arang tebal atau arang terkompresi yang digunakan di sisinya memungkinkan Anda membangun area yang dalam dan kaya akan nada.

Kertas kartrid (gambar) biasa memiliki permukaan yang halus, yang tidak menahan arang dengan baik, jadi untuk gambar di mana nada lebih penting daripada garis, Anda mungkin perlu menyemprot pekerjaan dengan fiksatif secara berkala atau menggunakan kertas dengan tekstur lebih banyak, seperti kertas Ingres, kertas cat air atau kertas daur ulang. Ini akan mencengkeram debu arang lebih kuat dan memungkinkan Anda untuk mencapai cakupan yang lebih padat. Untuk gambar garis atau halus, efek cahaya, bagaimanapun, kertas cartridge (gambar) sangat ideal.

### **Pena, Tinta, Kuas dan Hena India**

Tinta banyak digunakan oleh seniman. Ini dapat diterapkan baik dengan kuas atau dengan pena, tetapi efek khusus dapat dicapai dengan menggunakan buluh bambu, pena

besar, pulpen, dan pena mekanik. Nada biasanya dapat dinilai dari tingkat padat dan tidaknya garis yang saling membentuk sudut siku (cross hatching) pada gambar garis. Disarankan untuk menggambar pada kertas atau kartu yang halus dan berkualitas baik, sehingga permukaan tidak akan berjumbai atau menyerap tinta secara tidak teratur.

Ada banyak sekali jenis pena yang berbeda, mulai dari ujung flanel dan serat modern hingga alat "kuno" seperti pena bulu dan pena buluh. Mulailah dengan salah satu gagang kayu atau plastik murah yang dijual dengan satu set berbagai ujung yang dapat dipertukarkan yang memungkinkan Anda melatih "tulisan tangan" Anda dengan pena dan tinta; pena jenis ini mungkin tetap menjadi perlengkapan favorit, seperti halnya bagi banyak seniman profesional. Ada berbagai macam tinta gambar di pasaran, dan ini dapat dibagi menjadi dua jenis dasar: larut dalam air dan tahan air, yang terakhir berbasis lak atau akrilik. Tinta yang larut dalam air dapat diencerkan dengan air dan itu berguna untuk mencuci gambar jika Anda menginginkan rentang warna abu-abu dan hitam. Tinta tahan air tidak boleh digunakan dalam pena tipe reservoir, karena ini dapat menyumbat. Pena berujung flanel dan serat juga dibuat dalam versi tahan air dan larut dalam air, Anda harus memeriksa dengan teliti sebelum membeli karena pena ini tidak selalu diberi label dengan jelas. Kuas bukanlah suatu keharusan, tetapi mereka adalah alat menggambar yang sensitif, menghasilkan garis yang ekspresif.

### **Teknik Pena dan kertas**

Garis yang bervariasi memberikan efek terbaik, jadi inilah saatnya untuk mencoba pena buluh, bambu, atau buluh. Anda dapat menggunakan spidol atau felt-tip, tetapi ini cenderung menciptakan kesan yang agak kaku karena garis selalu memiliki ketebalan yang sama. Efek menarik dapat diciptakan dengan bekerja dengan pena bambu di atas kertas cat air yang sedikit bertekstur, daripada kertas kartrid (gambar), karena ini menghasilkan garis putus-putus yang "kering".

Jika Anda ingin menggunakan banyak pencucian, Anda mungkin perlu meregangkan kertas terlebih dahulu, jika tidak, kertas dapat tertekuk di bawah air dan merusak pekerjaan Anda. Rendam kertas dalam bak mandi selama beberapa menit, angkat dengan hati-hati dan kibaskan kelebihan air, lalu letakkan di papan gambar dan tempelkan gumstrip (pita kertas cokelat berpelekat) di sekeliling tepinya, ratakan kertas dengan spons basah saat Anda bekerja. Biarkan mengering secara alami jika memungkinkan, Anda meletakkannya di depan api atau menggunakan pengering rambut, pita akan mengering sebelum kertas dan dapat robek.

### **Teknik Frottage**

Ini adalah teknik spesialis yang perlu diketahui. Tidak terbatas pada gambar pensil - arang, krayon Conte atau pastel juga dapat digunakan. Istilah "frottage" berasal dari kata kerja Perancis *frotter*, untuk menggosok, dan metode ini akan akrab bagi siapa saja yang telah membuat atau melihat gosokan kuningin. Secarik kertas diletakkan di atas permukaan yang bertekstur, atau yang memiliki pola gores, dan pensil lembut digosokkan di atas kertas. Metode ini sering digunakan untuk membuat area pola atau tekstur dalam gambar - misalnya, pola serat kayu yang diambil dari potongan kayu kasar dapat dimasukkan ke dalam benda mati. Efek yang dapat dicapai bervariasi sesuai dengan kertas yang digunakan. Penggosokan kuningin dilakukan di atas kertas tipis karena ini menghasilkan kesan paling tajam dan paling jelas; pada kertas gambar biasa, frottage pensil menghasilkan hasil yang lebih kabur yang mungkin menunjukkan tekstur tanpa spesifik sifatnya.

### **Peralatan tambahan**

Selain peralatan utama Anda juga membutuhkan beberapa peralatan lainnya yang dapat mendukung dan digunakan dalam menggambar.

### **Krayon Conte**

Ini adalah stik berbentuk persegi, mirip dengan pastel keras dalam konsistensi. Mereka dibuat dalam warna hitam, putih, dan pilihan warna "bumi" — coklat dan merah-coklat. Mereka mampu menghasilkan efek yang jauh lebih berani daripada pensil, dan sangat baik untuk garis tegas dan untuk area dengan warna gelap pekat, karena dapat diasah atau dipecah menjadi pendek dan digunakan menyamping. Hanya saja, Conte tidak dapat dihapus dengan mudah, jadi Anda harus sangat berhati-hati dalam menggunakannya.

### **Penghapus**

Kebanyakan orang memiliki gagasan bahwa penghapus hanya digunakan untuk menghapus tulisan atau garis yang salah dibuat. Sebenarnya, penghapus jauh lebih berguna dari itu. Mereka dapat mencerahkan area, membuat tekstur dan menambahkan berbagai efek berbeda pada gambar Anda. Tidak seperti pensil, penghapus tidak berbaris dan diberi label dengan jelas untuk kenyamanan pembeli, jadi Anda harus mengecek dengan teliti sebelum melakukan pembelian penghapus. Ada berbagai pilihan penghapus yang tersedia, masing-masing bervariasi dalam kekerasan (atau kekencangan) dan kekacauan (berapa banyak residu penghapus yang tertinggal). Keuntungannya, dengan begitu banyak pilihan, Anda dijamin menemukan penghapus yang sesuai dengan kebutuhan Anda.

### **Jenis Penghapus**

- Rubber Eraser (Penghapus Karet) - penghapus abu-abu lembut yang menghilangkan pensil dengan lembut dan bersih.
- Penghapus Uli dari prisma color. Penghapus uli atau kneaded eraser adalah penghapus yang fleksibel. Penggunaannya dengan cara menempelkannya pada permukaan media untuk menghilangkan partikel grafit. Jenis penghapus ini memiliki sifat menguleni, dan meleleh ini memiliki tekstur dan lembut saat diremas. Bentuknya juga bisa diubah-ubah sesuai keinginan karena fleksibilitasnya yang tinggi.
- Sebuah pulverizer juga dapat diandalkan untuk menghilangkan partikel grafit atau tinta arang pensil. Kelebihan lainnya, penghapus yang diremas juga optimal dan akurat dalam menghapus objek di area tertentu. Penghapus uli tidak akan meninggalkan sisa penghapus, jadi bagi Anda yang suka menggambar tetap bisa melanjutkan proyek Anda tanpa harus membersihkan sisa penghapus.
- Pink Pearl adalah penghapus umum, tapi ini dapat merusak gambar dan kerta Anda jika Anda tidak berhati-hati dalam menggunakannya. Tapi hati-hati: Agresi yang sama yang diterapkan penghapus ini pada grafit juga diterapkan pada kertas Anda. Ada kemungkinan bahwa kertas Anda juga akan menjadi kasar.
- Penghapus Uleni adalah penghapus berwarna yang dibuat oleh Faber–Castell tidak menodai pekerjaan Anda. Penghapus karet yang diremas akan membersihkan kesalahan dengan baik, tetapi saya menyukainya karena akan mengangkat grafit dari gambar tanpa meninggalkan tepi yang kasar dan tidak alami. Anda menggunakan penghapus dengan mengoleskan—mendorongnya lurus ke bawah, lalu mengangkatnya lurus ke atas—bukan dengan menggosoknya dari sisi ke sisi. Semakin banyak Anda mengoleskan di suatu tempat, semakin ringan hasilnya. Ini bekerja sangat baik untuk mengembangkan bentuk subjek Anda (dengan menciptakan area terang di antara area yang lebih gelap) atau untuk menonjolkan sorotan.
- Penghapus Magic bebas lateks, penghapus vinil yang menghapus gambar dengan bersih.
- Penghapus mekanik Sakura karena pegangannya seperti pensil dan menghapus dengan bersih tanpa merobek kertas.
- Penghapus plastik atau vinil putih adalah pilihan terbaik Anda untuk pembersihan umum. Mereka tidak abrasif, cenderung lembut pada pekerjaan Anda dan tidak

meninggalkan residu, tapi tekanan saat menghapus tetap perlu Anda atur meskipun penghapus jenis ini tidak mudah merusak kertas dan nyaman digunakan

- Penghapus permen karet berguna tetapi sangat berantakan.
- Penghapus elektrik sangat bagus, terutama yang lebih kecil, versi yang dioperasikan dengan baterai.

### **Teknik menghapus**

Penghapus Anda adalah alat yang luar biasa. Penghapus bisa memperbaiki kesalahan, seperti mencerahkan area yang terlalu gelap dan memberikan efek pada sebuah gambar. Dalam menghilangkan grafit, penghapus dapat menambah minat yang luar biasa pada karya seni Anda. Kita menghapus sebanyak yang kita gambar, menggunakan penghapus untuk membuat cahaya, meringankan nada tengah dan membuat tekstur (pikirkan rambut putih tipis atau rumput yang tertiuip angin).

Selain pensil utama, pensil Arang dapat dihapus sepenuhnya, tetapi ini agak melelahkan; lebih biasa untuk menggosok garis yang salah, menghasilkan area abu-abu dengan "garis hantu" yang dapat ditarik. Ini, yang seringkali merupakan fitur menarik dari gambar yang dibuat dengan arang, juga membantu dari sudut pandang praktis, karena lebih mudah untuk memperbaiki atau mengubah gambar ketika garis yang salah masih terlihat. Kemudahan dalam menggosok arang telah memunculkan hal yang menarik yang dikenal sebagai "mengangkat". Ini membalikkan prosedur menggambar biasa, di mana nada paling gelap dibangun secara bertahap. Metode ini sering diterapkan pada gambar yang memiliki kontras nada yang kuat. Nada dapat ditetapkan dengan dengan penghapus, setelah itu kegelapan dapat diperkuat jika perlu dengan aplikasi arang lebih lanjut. Ini tidak sesulit kedengarannya, dan Anda dapat mencapai efek yang cukup presisi dengan penghapus dempul, yang dapat ditarik ke titik untuk garis-garis halus dan digunakan pada bidang datar untuk area yang luas.

### **Teknik Mengasah Ujung Penghapus Anda**

Untuk "menggambar dengan putih", yaitu, membuat garis halus dengan penghapus, Anda harus mempertajam ujungnya. Sepotong amplas tua berfungsi dengan baik, seperti halnya balok pengamplasan yang dibuat untuk seniman. Miringkan penghapus Anda hingga penghapus yang berputar membentuk titik yang tajam.

### **Penghapus Perisai**

Penghapus perisai adalah alat murah yang terbuat dari logam tipis yang Anda hapus di atasnya untuk menciptakan efek yang berbeda. Anda dapat membuat templat khusus dengan memotong sepotong asetat dengan pisau hobi. Asetat terbaik untuk digunakan adalah sampul laporan plastik bening.

### **Template**

Anda dapat membuat berbagai efek unik dengan membuat template khusus. Mulailah dengan sepotong asetat bening, yang dapat Anda temukan sebagai lembar transparansi atau sampul laporan plastik di hampir semua toko perlengkapan kantor. Ambil pisau kerajinan dan potong bentuk yang Anda inginkan dalam ukuran yang Anda inginkan. Kemudian Anda dapat meletakkan template di atas kertas Anda dan menggambar atau menghapus bentuk tertentu melaluinya. Anda dapat menggunakan kembali template ini lagi dan lagi untuk gambar yang tak terhitung jumlahnya.

Template kustom sangat berguna untuk elemen berulang dalam gambar. Untuk menghindari pengulangan yang terlalu dapat diprediksi (dan karena itu membosankan), ubahlah sedikit. Potong berbagai ukuran elemen pada template Anda, atau coba balikkan template dan gunakan gambar terbalik di beberapa area.

1. Buat Bentuknya Dengan pisau kerajinan, potong template dengan hati-hati menjadi bentuk yang diinginkan. Dalam hal ini, bentuknya runcing, sehingga asetat diperkuat dengan selotip agar tidak sobek.
2. Draw Through It Template dapat digunakan untuk menggambar untuk membuat area kecil yang terdefinisi dengan tajam. Ini juga dapat digunakan untuk membangun area yang lebih gelap di area yang sudah diarsir.
3. Erase Through It Anda bisa menggunakan template seperti custom erase shield. Ini dapat ditempatkan di atas area yang sebelumnya telah diarsir untuk menciptakan lapisan nilai (atau terang dan gelap).

### **Gambar atau Hapus Dengan Template**

Biasanya Saya menggunakan templat kustom kecil yang melengkung untuk menggambar bilah rumput ini di atas area yang teduh, lalu menggunakan templat yang sama untuk menghapus bilahnya.

### **Extender Pensil**

Extender pensil adalah alat yang sangat bagus. Ini berguna ketika pensil warna yang mahal menjadi terlalu pendek untuk dipegang. Dengan extender, Anda dapat terus mengerjakan karya seni Anda dengan kontrol dan presisi maksimum.



**Gambar 1.1** Extender pensil

### **Stump**

Stump adalah alat menggambar berbentuk silindris, biasanya terbuat dari kertas lunak yang dililitkan dengan rapat menjadi stik dan diampelas sampai titik di kedua ujungnya. Ini digunakan oleh seniman untuk mencoreng atau memadukan tanda yang dibuat dengan arang, krayon Conté, pensil atau media gambar lainnya. Dengan penggunaannya, gradasi dan half tone dapat dihasilkan. Stump biasanya terbuat dari kertas tetapi juga dapat dibuat dari kain kempa atau kulit. Mereka dijual secara komersial dalam berbagai ukuran yang cocok untuk manipulasi yang mencakup area yang luas, untuk operasi dalam skala mini, dan yang di antaranya. Varian yang tidak terlalu padat dan memiliki inti berongga disebut tortillon.



**Gambar 1.2** Stump

### **Teknik Blending Stump**

Saat melakukan *blending*, Stump dapat dipegang pada suatu sudut untuk menambah luas permukaan yang bersentuhan dengan kertas. Ujung Stump harus tetap bersih saat memblender di area gambar yang berwarna terang, agar tidak mengotori media yang lebih gelap dari area lain ke atasnya. Alat akan menjadi tumpul karena digunakan; amplas pointer dapat digunakan untuk membersihkan dan mengasahnya kembali. Sebenarnya efek serupa yang dihasilkan dari blending stup ini juga dapat dihasilkan dengan corengan atau gesekan jari, tapi dalam jari terdapat minyak atau keringan dari kulit sehingga hasilnya akan membuat permukaan kurang menerima efek atau bahkan kotor.

### **Penggaris**

Dalam berbagai proyek yang berbeda kita mungkin membutuhkan penggaris, dan yang terbaik sejauh ini adalah penggaris plastik C-Thru. Penggaris C-Thru memiliki bagian tengah. Garis interior memudahkan untuk membuat sudut 90 derajat.

### **Kertas**

Kertas gambar dijual sebagai lembaran individu, dalam bantalan terikat, dalam berbagai warna putih hingga krem, dalam berbagai bobot (ketebalan), kandungan asam (dari kertas koran hingga bebas asam) dan dengan hasil akhir mulai dari sangat halus hingga cukup bertekstur. Tidak ada pilihan yang tepat atau salah untuk pemilihan kertas untuk menggambar, kecuali kertas koran, yang menguning seiring waktu. Saya telah mencoba banyak kertas yang berbeda selama bertahun-tahun. Karena gaya menggambar yang saya lakukan, saya menyukai tipe yang sangat spesifik. Bukan berarti ini adalah kertas terbaik untuk Anda, hanya saja Anda harus bereksperimen agar menemukan kertas yang tepat dan nyaman untuk Anda. Namun, untuk mendapatkan efek yang akan Anda lihat dalam buku ini, Anda harus menggunakan papan bristol dengan lapisan akhir (halus). Mengapa papan bristol? Permukaan yang memiliki tekstur lebih dari papan bristol tidak berbau sama — grafit memantul di bagian atas permukaan kasar dan tidak mudah masuk ke "lembah."

Anda mungkin memiliki masalah untuk mendapatkan hasil akhir yang mulus. Selain itu, permukaan yang lebih kasar "menarik" ujung pensil dan mengharuskan Anda untuk mempertahankan goresan yang baik dan merata—yang mungkin sulit bagi pemula. Jauhkan

beberapa bantalan sketsa spiral-terikat. Membuat sketsa dari kehidupan adalah sebuah tantangan, tetapi itu mengembungkan mata. Jenis kertas yang sering diabaikan tetapi diperlukan adalah kertas kalkir. Ini berguna untuk menelusuri dan mentransfer gambar, dan juga sebagai penghalang untuk melindungi gambar Anda dari minyak di tangan Anda.

Kertas untuk menggambar yang paling umum adalah kertas cartridge (gambar) putih polos. Untuk mencuci gambar, pastikan Anda membeli kertas cartridge berkualitas baik. Beberapa seniman lebih suka menggunakan kertas dengan tekstur untuk menggambar arang. Kertas bertekstur juga dapat digunakan untuk gambar Conte. Namun, jika Anda menginginkan hitam pekat (atau cokelat), tempelkan pada kertas kartrid yang halus.

Ada begitu banyak pilihan kertas yang tersedia saat ini, dan Saya rasa Anda harus mencoba semuanya agar Anda menemukan kertas mana yang terbaik untuk Anda. Secara pribadi, saya merekomendasikan kertas Stonehenge putih polos, putih pudar atau krem, kertas Canson, dan kertas halus Strathmore Bristol. Semuanya menawarkan hasil akhir yang indah dan halus, ideal untuk mencapai detail maksimum dan kemudahan dalam mengaplikasikan warna.

### **Kertas Warna**

Kertas warna yang dibuat oleh Strathmore dan Stonehenge dengan hasil akhir yang halus bekerja dengan sangat baik. Pilih kertas warna dengan nada rentang nilai sedang, seperti Steel Grey atau Felt Grey. Coba warna kertas lain yang lebih gelap dan lebih terang untuk menentukan mana yang paling cocok untuk gaya menggambar Anda. Warna kertas hitam, biru tua, atau ivy termasuk dalam kertas “rentang nilai gelap”, sedangkan Moonstone, Sky Blue, dan Pearl termasuk dalam kelompok kertas “rentang nilai terang”. Rona pensil warna yang sama yang diaplikasikan di atas kertas berwarna yang beraneka warna ini akan tampak sangat berbeda di mata.

### **Tekstur kertas**

Seperti halnya gambar arang, tekstur kertas berperan dalam tampilan akhir karya, tetapi di sini semakin halus kertasnya, semakin gelap gambarnya. Permukaan bertekstur, seperti kertas pastel atau kertas cat air berpermukaan sedang, memecah guratan, memungkinkan bintik kecil putih terlihat untuk menciptakan bintik kecil yang bisa sangat efektif dalam gambar dengan warna terang atau sedang. Kertas yang halus dan berat membuat pencampuran lebih mudah. Kertas Tracing Berfungsi sebagai Penghalang Minyak

Jika Anda ingin menghasilkan efek tekstur saat menggambar lanskap atau permukaan kayu, pilih kertas yang memiliki beberapa gigi di dalamnya. Anda dapat merasakan tingkat kekasaran permukaan kertas dengan menyentuh permukaannya dengan jari Anda. Bantalan gambar Strathmore dengan tekstur sedang, kertas gambar Canson, atau bahkan kertas pres dingin cat air semuanya akan menjadi pilihan yang baik untuk menciptakan tekstur. Namun, mengerjakan kertas bertekstur kasar membutuhkan lebih banyak timah untuk mengimbangi peningkatan gigi. Gambar garis di atas memberikan gambaran visual dari konsep ini.

Waspada terhadap kertas murah, atau kertas yang hanya cocok untuk menggambar sketsa. Kertas jenis ini tidak dapat menerima lapisan warna sebanyak kertas yang lebih mahal, dan mereka juga mudah kotor karena goresan pensil. Kotoran pensil akan membuat permukaan gambar menjadi berlumpur, terutama di area dengan highlight. Selalu letakkan selebar kertas kalkir di bawah tangan Anda saat Anda berteduh agar minyak tidak berpindah dari tangan Anda ke kertas dan agar tidak mengotori bagian yang salah dari gambar Anda secara tidak sengaja.

### **Cat air, pastel putih di atas kertas berwarna**

Media 'Campuran' melibatkan penggunaan bahan yang berbeda untuk mencapai gambar dengan efek yang tidak biasa. Meskipun masih merupakan bahan 'grafis', penerapannya yang lebih kompleks memerlukan kontrol yang baik dan pengetahuan yang baik

tentang media itu sendiri jika kita ingin menghindari hasil yang kacau dengan makna estetika yang kecil. Media campuran sangat efektif pada dukungan bertekstur dan berwarna.

### **Film Mylar**

Jika Anda menggambar dari foto, film Mylar atau kertas kalkir sangat berguna. Anda dapat menempatkan film Mylar di atas foto dan menjiplak garis-garisnya dengan pensil grafit 2 HB, kemudian menggunakan garis yang sudah jadi untuk menggambar. Atau lebih baik lagi, gunakan kertas transfer bebas lilin Sarah atau kertas transfer grafit bebas lilin Sally. Ini bekerja seperti kertas karbon untuk mentransfer gambar yang digariskan ke permukaan lain. Dan mereka tidak meninggalkan minyak, mudah dihapus dan menghasilkan garis yang bersih dan ringan.

### **Rautan Pensil**

Tidak semua rautan pensil sama. Rautan pensil yang murah hanya akan mematahkan ujung pensil yang lembut. Setidaknya Anda harus punya rautan pensil dari Derwent, joyko dan kenko yang memiliki harga sekitar 50 ribu hingga 100ribu, memang lebih mahal 4 hingga 5 kali lipat dari harga pensil Anda tapi ini tidak akan merusak ujung pensil Anda. Kelihatannya biasa tetapi akan merawat pensil berharga Anda dengan baik, mengasahnya hingga titik terbaik. Ganti rautan pensil Anda segera setelah bilahnya tumpul dan mulai mematahkan ujung pensil. Anda juga dapat menggunakan rautan Boston listrik, yang bagus dan efisien.

### **Meja gambar**

Anda membutuhkan tempat untuk meletakkan perlengkapan dan kertas gambar Anda yang memungkinkan Anda memiliki cukup ruang untuk menggambar dengan nyaman. Meja gambar ukuran penuh menyediakan permukaan yang kokoh dan stabil serta ruang yang cukup untuk mengistirahatkan lengan Anda saat menggambar. Meja harus miring sehingga kertas gambar Anda sejajar dengan mata Anda, yang meminimalkan kemungkinan distorsi visual saat Anda bekerja. Saya selalu mengeluarkan kertas gambar saya dari pad dan meletakkannya di atas meja gambar. Pertimbangkan untuk memiliki meja gambar portable yang dapat di bawa kemanapun Anda pergi untuk melukis diluar ruangan.

Permukaan gambar buatan sendiri juga berfungsi dengan baik, asalkan kokoh dan stabil. Gunakan papan klip atau sepotong bahan halus seperti Masonite atau kayu lapis dengan tambahan klip bulldog atau selotip untuk menahan pekerjaan Anda di tempatnya.

### **Kuas Menggambar**

Banyak seniman senang memiliki kuas penggambar yang lembut untuk menjaga gambar mereka tetap bersih dari partikel pensil dan residu lainnya.

### **Menggambar coretan**

Anda juga dapat membangun nada dan bentuk dengan cara yang lebih longgar dan tidak teratur, dengan mencoret-coret dengan pena. Ini adalah teknik yang lebih sulit untuk ditangani daripada menetas dan menetas silang karena memiliki kualitas acak — Anda harus belajar membiarkan pena melakukan pekerjaan, bergerak bebas sampai kepadatan yang benar terbentuk. Itu adalah teknik yang banyak digunakan oleh Picasso ketika memberontak melawan metode tradisional, dan dapat memberikan kualitas dinamis pada sebuah gambar.

### **Hatching (penetasan) atau Cross Hatching**

Karena pena dan tinta tanpa kompromi dalam linieritasnya — Anda tidak dapat mencoret-coret seperti yang Anda lakukan dengan pensil dan arang - nada harus dijelaskan dengan jaringan garis. Hatch line adalah garis yang mengarah ke satu arah, sedangkan cross hatch line dibuat di atas garis yang berlawanan arah. Jelas semakin dekat garisnya, semakin gelap nadanya.

Metode-metode ini menawarkan banyak kemungkinan, karena, meskipun garis-garisnya kira-kira sejajar, garis-garis itu tidak harus lurus dan rata. Metode tradisional penetasan adalah dengan menggunakan serangkaian garis miring, dan ini masih merupakan

teknik yang paling umum, tetapi garis dapat sedikit melengkung mengikuti bentuk objek tertentu. Ini dapat memberikan tampilan yang kurang mekanis pada gambar yang telah selesai, dan juga membantu membangun kesan tiga dimensi.

### **Crosshatching**

Crosshatching adalah garis melintasi penetasan. Cross hatch dimulai dengan cara yang sama seperti penetasan, dengan garis paralel. Setelah set garis pertama digambar, set kedua ditempatkan di atasnya pada suatu sudut. Jika diperlukan lebih dalam, lapisan ketiga atau keempat (atau lapisan sebanyak yang diperlukan) dapat ditambahkan untuk menciptakan kegelapan yang diinginkan. Penetasan dan cross hatch dianggap sebagai gaya yang berguna untuk menciptakan bayangan saat menggambar dengan pena dan tinta, meskipun mereka juga dapat digunakan dalam menggambar.

### **Teknik Monokrom Garis dan Cuci**

Cara lain untuk membangun area nada dalam gambar pena-dan-tinta adalah dengan menggabungkan elemen garis dengan sapuan yang dibuat dari tinta larut dalam air atau cat air hitam. Metode ini digunakan dalam lukisan cat air, ketika sapuan berwarna, tetapi sama efektifnya untuk memperkenalkan nada pada gambar monokrom. Ini adalah teknik yang menarik dan menyenangkan, memungkinkan Anda untuk bekerja lebih bebas dan cepat daripada hanya dengan pena, karena Anda tidak harus bergantung pada garis untuk memberikan nada. Baik Rembrandt maupun Nicolas Poussin pada abad ke-17 mengeksploitasi garis dan mencuci dengan keterampilan yang sempurna, menghasilkan gambar ekspresif yang indah. Teknik ini terkait erat dengan menggambar sosok, tetapi juga cocok untuk subjek lain, seperti lanskap, pemandangan kota, dan bunga.

### **Teknik Monokrom Conte Crayon**

Krayon Conte hitam dan pensil Conte memberikan garis yang kurang halus dibandingkan arang atau pensil, tetapi sangat baik untuk efek tebal. Krayon Conte terbuat dari pigmen tanah alami yang disatukan dengan pengikat, yang membuatnya tidak mudah hancur dibandingkan arang, memungkinkan Anda untuk membentuk area hitam pekat karena warna mencengkeram kertas lebih kuat. Biasanya tidak perlu memperbaiki gambar Conte, karena tidak mudah luntur, tetapi sulit untuk menghapus kesalahan dengan bersih. Krayon dan pensil coklat dan merah kecoklatan menghasilkan efek yang lebih halus dan mungkin lebih simpatik untuk digunakan daripada hitam - sepanjang sejarah seni apa yang disebut kapur atau krayon "sanguine" (merah-coklat) untuk potret dan gambar banyak disukai penikmat seni.

Gambar dengan krayon Conte yang optimis dapat dilakukan di atas kertas berwarna terang, seperti kertas warna krim hangat atau coklat muda, ini dapat meningkatkan warna yang kaya. Untuk efek low-key, Conte hitam dapat digunakan pada kertas abu-abu atau biru, ini dapat memberikan nada tengah. Gambar seperti itu dapat dibiarkan apa adanya, hanya dengan nada gelap dan nada sedang, tetapi pada dasarnya teknik tradisional adalah memilih sorotan dalam warna putih Conte, menggunakan tiga warna. Area kertas dibiarkan terbuka, sedangkan warna terang dan gelap dicapai dengan cara mengarsir Conte masing-masing. Efek yang sangat halus dan indah dapat dicapai dengan cara ini.

### **Cat air monokromatik pada kertas bertekstur sedang**

Cat air, tinta yang larut dalam air, dan tinta India yang diencerkan dalam air sangat ideal untuk studi potret, meskipun lebih dekat dengan melukis daripada menggambar, karena diaplikasikan dengan kuas dan membutuhkan penglihatan warna yang ringkas dan ekspresif. Untuk studi cepat Anda dapat menggunakan grafit atau pensil warna yang larut dalam air (untuk memadukan goresan dengan mudah, bersihkan dengan kuas yang direndam air) dan saya sarankan untuk menggunakan kartu yang berat agar kelembaban tidak menyebabkan permukaan mengerut dan menjadi tidak beraturan.

### **Metode kerja**

Untuk menghasilkan gambar yang terintegrasi dengan baik, cobalah untuk mengembangkan garis dan mencuci bersama, daripada "mengisi" gambar garis. Salah satu cara untuk melakukannya adalah dengan menggunakan tinta yang larut dalam air di dalam pena, karena Anda dapat mengoleskannya dengan kuas dan air bersih di beberapa tempat untuk melembutkan garis dan kemudian menerapkan lebih banyak pencucian sesuai kebutuhan. Namun, beberapa artis lebih memilih garis untuk tetap ada, mereka menggunakan tinta tahan air di pena dan tinta yang larut dalam air untuk mencuci. Anda juga dapat membalikkan prosedur normal (yang dimulai dengan menggambar) dan meletakkan beberapa sapuan terlebih dahulu untuk menetapkan struktur nada subjek, menggunakan pena kemudian untuk menambahkan detail dan sentuhan definisi. Ini bisa menjadi pendekatan yang sangat cocok untuk subjek lanskap.

### **Membuat Garis Putih**

Anda tidak dapat menggambar garis putih di atas kertas putih, tetapi Anda dapat mengangkatnya dari bayangan menggunakan penghapus mekanik. Berlatih menciptakan efek rambut putih, alis atau highlight di mata dan rambut.

### **Bagaimana Menggunakan Pemegang Lead**

Pemegang timah adalah pilihan kita untuk menggambar karena mereka membentuk titik yang tajam.

1. Mengekspos Jumlah Timbal yang Benar  
Bagian atas penunjuk timah memiliki dua lubang kecil. Lepaskan sebagian timah dari dudukannya dan letakkan di salah satu lubang.
2. Panjang yang Benar  
Ukuran lubang adalah jumlah tepat timah yang perlu Anda pertajam. Geser timah ekstra kembali ke pensil Anda sampai ujung logam menempel pada rautan.
3. Siap untuk Pergi  
Anda sekarang memiliki jumlah grafit yang tepat.
4. Pertajam  
Tempatkan pemegang timah ke dalam lubang yang lebih besar. Goyangkan agar posisinya benar. Seluruh bagian atas akan berputar dalam lingkaran, mempertajam semua sisi. Jangan khawatir jika Anda tidak melakukannya dengan baik pertama kali. Ini membutuhkan sedikit latihan.
5. Bersihkan  
Dorong ujung tajam Anda ke area putih kecil pada penunjuk arah Anda yang diisi dengan kertas gulung lembut untuk membersihkan kelebihan grafit.

### **Menggambar Garis Putih**

Penghapus elektrik dengan ujung runcing memungkinkan Anda menggambar garis putih secara akurat melalui area yang diarsir.

### **Peralatan Lain yang Sangat Diperlukan**

Saya pernah memberikan kepada keponakan saya yang berusia lima tahun sebuah katalog mainan dan menanyakan apa yang dia inginkan untuk Natal. Dia membuka buku itu dan mempelajari halaman pertama dengan saksama, lalu berkata, "semua yang ada di halaman ini." Dia melihat halaman yang menghadap, melambaikan tangannya dan menyatakan, "semua yang ada di halaman ini juga." Dia membaca seluruh buku seperti itu, meminta segalanya kecuali boneka. Tidak, Anda tidak perlu membeli semuanya di setiap halaman katalog perlengkapan seni, tetapi Anda perlu menambahkan beberapa item lagi ke keranjang belanja Anda.

### Lingkaran Template

Hal-hal tertentu diberikan. Cokelat memiliki kalori. Anda akan bertemu dengan kebanyakan orang yang Anda kenal di toko kelontong ketika Anda terlihat paling buruk. Dan menggambar lingkaran bulat sempurna tidak mungkin tanpa bantuan. Item berikutnya untuk kit gambar Anda adalah template lingkaran. Anda dapat menemukannya di sebagian besar area menggambar di toko peralatan kantor serta toko seni umum. Anda akan sangat membutuhkannya. Temukan satu dengan berbagai lubang kecil.

### Alat Pencampur

Banyak seniman menggunakan pensil mereka untuk membuat bayangan, corengan dan pencampuran tanpa menggunakan beberapa bentuk perangkat pencampuran. Itu bisa menghasilkan gambar yang indah, tetapi membutuhkan penanganan pensil yang terampil. Anda juga dapat mengambil rute lain dan membuat bayangan yang bagus dengan alat. Daftar singkat alat pencampur termasuk tunggul kertas, tortillion, chamois, dan spons kosmetik. Jangan pernah berpikir untuk menggunakan jari Anda karena minyak akan berpindah ke kertas Anda. Tunggul kertas digunakan di sisinya; tortillion digunakan di ujungnya.

Mineral spirits atau turpenoid tidak berbau, Pensil blender Prismacolor Colorless, dan pensil putih adalah alat yang sangat berguna untuk memoles (memadukan) permukaan gambar. Saya menggunakan semuanya untuk mencapai hasil yang hampir sama dalam memadukan permukaan. Menggunakan kuas kecil, Anda dapat menggunakan terpenoid untuk melelehkan area gelap berwarna pada gambar Anda. (Kuas tidak dapat digunakan dengan apa pun setelah itu). Merek yang saya sarankan:

- Weber Turpenoid Natural® adalah media melukis efektif yang saya gunakan lebih dari yang lain. Perusahaan mengklaim itu juga merupakan pembersih kuas yang tidak beracun dan kondisioner kuas yang lembut. Ini tidak mudah terbakar, tidak mengiritasi kulit atau mata dan tidak memancarkan uap berbahaya.
- Weber Odorless Turpenoid adalah pengganti terpenoid tipis, tidak berwarna, yang memiliki sifat pengecatan dan waktu pengeringan yang sama dengan terpenoid, tetapi bebas dari bau yang menyengat. Anda dapat menggunakannya sebagai media lukis, dan pelarut untuk membersihkan pakaian.

### Fiksatif Spray

Saya menggunakan dua anak fiksatif untuk melestarikan gambar saya. Keduanya dijual di setiap toko ritel dan online. Fiksatif yang dapat diterapkan memungkinkan saya untuk memperbaiki gambar saya di antara lapisan warna, mencegahnya dari coretan. Ini sering digunakan untuk melapisi pastel dan arang. Fiksatif akhir digunakan untuk hasil akhir. Ini tahan sinar UVA & UVB, tidak menguning dan cepat kering. Semprotan fiksatif harus digunakan di ruangan dengan ventilasi yang baik, atau di luar ruangan. Pegang kaleng dalam posisi tegak lurus, tidak terlalu dekat dengan gambar Anda, dan berikan lapisan semprot yang ringan dan merata ke seluruh permukaan. Selalu biarkan kering sebelum menerapkan lapisan kedua. Merek yang disarankan:

- Prismacolor Workable Fixative dirancang untuk digunakan pada karya seni yang sedang berlangsung dan tersedia dalam hasil akhir matte. Prismacolor Tufflim Final Fixative berkualitas tinggi, dirancang untuk digunakan pada gambar yang telah selesai, dan tersedia dalam hasil akhir matte dan gloss.
- Krylon Kamar Varnish adalah alternatif yang terjangkau untuk merek fiksatif akhir yang lebih mahal, dengan sifat dasar yang sama. Windsor & Newton Fixative adalah satu lagi pilihan, dari perusahaan Inggris.

**Petunjuk tentang Pencampuran:** Saya lebih suka pensil Prismacolor Colorless Blender untuk mencampur warna-warna terang di area yang disorot dibandingkan dengan mineral spirits atau turpenoid. Ini memberi saya aplikasi yang lebih terkontrol dan bebas kekacauan. Saya

sering menggambar dengan pensil putih di atas karya seni yang sudah jadi untuk mencerahkan area tertentu jika terlalu gelap, atau untuk menghaluskan area di sekitar sorotan.

### **Pembagi Proporsional**

Alat yang praktis (walaupun mahal) adalah pembagi proporsional. Hal ini memungkinkan Anda untuk mengukur antara gambar dan seni Anda. Ada beberapa pemasok seni di Internet yang membawa barang ini. Saya akan mendemonstrasikan cara menggunakannya di bab selanjutnya (lihat “Menggunakan Pembagi Proporsional”).

### **Kuas bulu kuda**

Mainan terakhir saya adalah kuas bulu kuda untuk menghilangkan ketombe yang hilang. Bulu burung, kuas kulit lembut, atau kuas cat lembut juga berfungsi dengan baik. Anda tidak ingin menggunakan tangan Anda karena itu akan mencoreng gambar, dan jika Anda mencoba meniup puing-puingnya, ada kemungkinan Anda memasukkan ludah. Ambillah dari saya, ludah tidak menambah gambar Anda.

## **1.5 JENIS GARIS**

Saya mencantumkan beberapa jenis baseline di sini, yang berguna untuk diketahui dan digunakan, menjelaskan materi pelajaran apa pun dalam menggambar. Tulisan tangan pribadi seniman itu unik dan setiap orang menangani pensil warna dengan caranya sendiri. Beberapa seniman lebih suka menggunakan sapuan arah saja; yang lain menggambar coretan. Saya menggunakan sapuan crosshatching sebagian besar waktu. Dengan menerapkan garis arah dalam berbagai ukuran dan berbagai arah (metode crosshatching), saya dapat menggambarkan suatu bentuk secara merata dan cepat.

- Garis vertikal – sekelompok garis yang ditempatkan secara vertikal, berdekatan satu sama lain, ditarik dalam satu arah. Tanpa garis kasar dan nada yang rata, garis vertikal memberikan tampilan yang mulus pada gambar.
- Garis horizontal – sekelompok garis yang ditempatkan secara horizontal dalam satu arah.
- Crosshatching atau overlapping - teknik menempatkan cepat, beberapa, garis paralel yang saling bersilangan pada sudut nada model. Anda menghilangkan garis kasar dengan membatalkannya dengan sapuan berurutan yang berlapis di atas yang sebelumnya dalam arah yang berlawanan. Dengan cross hatch, Anda juga dapat membuat nuansa berbeda menggunakan banyak warna – memadukan dan menciptakan tekstur dalam lapisan yang berurutan. Saya penggemar metode ini karena saya merasa efisien dalam menutupi permukaan.
- Sapuan bulu (atau bulu-bulu) – guratan melingkar kecil dengan tekanan ringan dengan warna rata dengan "atas" dan "bawah" yang sangat lembut. Bulu dapat digunakan dengan satu atau beberapa lapisan warna, menggambar samar di sekitar sorotan dengan presisi maksimum.
- Sapuan berbeda (atau "garis besar") – sapuan tekanan keras dengan aplikasi warna yang merata, dengan "atas" dan "bawah" yang pasti. Mereka berguna untuk membuat garis besar dan tekstur; dan untuk menarik perhatian ke titik fokus.
- Scribbling – goresan “zig-zag” yang naik turun dan ditempatkan berdekatan satu sama lain.
- Coretan patah – goresan zigzag yang lebih pendek dari biasanya. Ini bekerja paling baik untuk membuat tekstur. Dalam menggambar yang sebenarnya, seniman menggunakan kombinasi dari semua goresan dan garis yang dijelaskan di atas.

Dalam sketsa-sketsa ini, berbagai garis cepat menggambarkan objek yang berbeda di dalam ruang. Coba tempatkan garis (garis besar) yang berbeda di atas permukaan yang sebelumnya

diwarnai di beberapa area fokus. Garis tajam ini menambahkan sentuhan akhir pada karya seni, menyoroti detailnya, dan memfokuskan mata pada pusat perhatian.

### **1.6 STIPLING ATAU POINTILLISM**

Ini metode menggambar yang cermat di mana berjuta titik kecil ditempatkan berdekatan satu sama lain. Paul Signac dan Georges Seurat menemukan metode ilmiah menyandingkan titik-titik kecil warna murni di atas kanvas, yang dimaksudkan untuk menggabungkan dan berbaur dalam pikiran pemirsa. Dalam Pointillism, nilai dikontrol dengan menerapkan lebih banyak atau lebih sedikit tekanan, memvariasikan ukuran dan jarak titik. Saya menemukan metode ini sangat memakan waktu, maka saya menghindarinya.

### **1.7 MENGGAMBAR DENGAN KUAS**

Dalam gambar pena-dan-cuci, pena menyediakan elemen linier; Anda dapat, bagaimanapun, membuang pena sama sekali dan membuat gambar seluruhnya dengan kuas, metode yang akan membawa Anda ke bidang lukisan. Ujung kuas yang baik dapat memberikan definisi yang cukup halus dan, jika ini dikombinasikan dengan sapuan, efeknya mirip dengan gambar pena-dan-cuci tetapi lebih lembut, dan garis serta nada secara otomatis terintegrasi dengan baik karena sama implement telah digunakan untuk keduanya.

Varian pada metode ini adalah mengerjakan kertas yang dibasahi, dan menyebarkan sapuan untuk menciptakan efek lembut, ideal untuk subjek seperti lanskap berkabut dan kondisi cuaca tertentu. Kertas harus diregangkan terlebih dahulu, seperti yang saya jelaskan sebelumnya. Sebelum Anda mempraktikkan metode ini, akan sulit untuk mengontrol aliran dan penyebaran tinta, jadi mulailah dengan area pencucian ringan yang lebih besar dan simpan pekerjaan yang lebih detail yang dilakukan dengan ujung kuas hingga tahap selanjutnya, saat kertas sudah mulai kering atau benar-benar kering.

#### **Kuas sebagai garis**

Jenis lain dari menggambar kuas adalah yang dilakukan dengan garis saja, menggunakan kuas murni sebagai alat menggambar. Ini juga membutuhkan latihan, dan pada awalnya sedikit menakutkan karena Anda tidak dapat memperbaiki kesalahan; namun ini adalah metode yang menarik untuk dicoba, dan Anda mungkin merasakan bahwa metode ini melepaskan beberapa hambatan dan membuat gambar Anda lebih bebas dan tidak terlalu rewel. Anda dapat melakukan hampir semua hal dengan kuas, tergantung pada jenis yang Anda gunakan, cara Anda memegangnya, dan jumlah tekanan yang Anda terapkan, jadi ada baiknya membuat beberapa "corat-coret" untuk mengeksplorasi kemungkinannya. Seniman dan kaligrafer Oriental, yang telah mengeksplorasi potensi menggambar kuas selama berabad-abad, telah mengembangkan posisi tangan utama yang berbeda; kadang-kadang mereka bekerja dengan kuas vertikal dan dipegang dengan longgar di dekat bagian atas pegangan daripada mencengkeram kuat di ferrule.

### **1.8 NILAI, CAHAYA, DAN BAYANGAN**

Untuk menilai suatu warna, Anda perlu melihat gambar dalam format skala abu-abu. Bayangkan Anda mengenakan kacamata khusus yang menghilangkan warna, dan melihat gambar seolah-olah Anda sedang melihat fotografi hitam-putih. Gambar yang menarik secara visual memiliki rentang nilai atau gradasi yang luar biasa dari hitam pekat hingga cahaya paling terang. Bandingkan karya seni siswa dengan karya profesional. Seringkali, siswa menggunakan nilai warna menengah, menciptakan gambar kusam yang kurang kontras, sementara seniman menciptakan harmoni visual di atas kertas dengan berbagai macam terang dan gelap. Merupakan tantangan bagi seniman pemula untuk "menerjemahkan" nilai ke dalam

campuran warna yang sesuai untuk menciptakan kontras yang cukup dalam gambar. Selain melihat dan menampilkan nilai secara efektif, seniman yang sukses juga menggambarkan subjek mereka dengan proporsi dan skala yang akurat. Posisi yang canggung dan objek yang digambar secara intuitif menciptakan ketidakseimbangan visual.

### **Melihat Nilai**

Kelimpahan warna dalam pengaturan, atau gambar, membuat sulit untuk fokus pada nilai. Sebagai latihan, pemula perlu menghilangkan warna. Salah satu cara untuk mencapainya adalah dengan mencetak versi skala abu-abu dari gambar asli atau Xerox dan meletakkannya di sebelah gambar berwarna. Dalam versi hitam-putih, Anda akan melihat gradasi nilai mulai dari sangat terang hingga gelap pekat. Cara lain untuk menghilangkan warna adalah dengan menempatkan sepotong asetat berwarna di atas gambar asli. Lembaran asetat akan menetralkan warna dan membuat foto atau pengaturan menjadi monokromatik.

### **Melihat Warna**

Selain melihat nilai, Anda harus belajar melihat berbagai warna. Melihat warna adalah elemen lain dalam menggambar realistik (lihat Bab Empat untuk detail lebih lanjut). Kebanyakan lukisan representasional adalah tentang melukis cahaya dengan warna. Seniman melihat bagaimana cahaya mengubah bentuk, melewati dan melewati objek dengan indah dan menghasilkan bayangan yang dalam. Lihatlah subjek yang dipilih dengan cermat. Misalnya, letakkan sebuah botol parfum di bawah sinar, warna apa yang dimiliki dalam sorotan? Selain putih bening, ini memiliki perpaduan warna lainnya. Apa yang ada di bayangan cor di bawah botol parfum? Apakah Anda melihat versi warna yang lebih terang terpantul? Analisis warna di area bayangan botol parfum Anda. Warna apa yang Anda lihat? Jika Anda menemukan warna "tidak begitu jelas" dan memasukkannya ke dalam gambar Anda, Anda akan menciptakan permukaan yang kaya warna. Setelah Anda menyelesaikan sketsa skala abu-abu dan analisis warna pengaturan, saatnya untuk sibuk menggambar garis besar dan mewarnainya dengan pensil!

### **Tampilan Baru**

Membalikkan gambar garis akan membantu Anda melihat subjek Anda sebagai sekumpulan bentuk daripada gambar yang sudah dikenal. Coba buat ulang gambar garis ini secara terbalik untuk melihat apa yang saya maksud.

### **Tentukan Dengan Nilai, Bukan dengan Garis**

Persepsi lebih kuat dari fakta dan, sebagian besar garis yang digambar adalah persepsi, bukan fakta. Katakanlah Anda sedang melihat sebuah ruangan yang dicat putih. Bagaimana Anda tahu ada dinding dan langit-langit? Lagi pula, mereka semua putih. Anda mungkin menanggapi dengan menunjukkan bahwa mereka memiliki sudut yang dapat Anda lihat. Lihat lagi. Mengapa Anda tahu ada sudut? Apakah ada garis yang digambar di dinding dan langit-langit untuk memberi tahu Anda bahwa ada sudut? Apa yang sebenarnya Anda lihat?

Untuk menjawab pertanyaan ini, pertama-tama kita perlu memahami apa itu garis. Definisi garis yang paling umum adalah "jarak terpendek antara dua titik." Tapi itu bukan definisi artis. Garis, ketika digunakan dalam menggambar, adalah tanda yang dibuat di atas kertas untuk mewakili tepi sesuatu—di mana satu hal berakhir dan sesuatu yang lain dimulai. Jika saya menggambar tangan saya di selembar kertas, garis yang awalnya saya buat mewakili tepi tangan saya dan digunakan untuk memisahkan tangan saya dari sisa kertas. Realitas tangan saya adalah tidak digariskan: Tidak ada tanda hitam yang mengelilingi bagian luar tangan saya. Apa yang dilihat mata kita pada kenyataannya bukanlah garis-garis yang berbeda dan tajam, melainkan perubahan nilai dari sisi suatu benda. Istilah nilai berarti relatif terang atau gelapnya suatu daerah. Ini adalah warna abu-abu yang berbeda yang berkisar dari putih kertas Anda hingga yang paling gelap yang bisa dibuat oleh pensil Anda.

Jadi, perubahan nilainya, betapapun halusny, memungkinkan Anda melihat di mana dinding berakhir dan langit-langit dimulai di ruangan putih. Salah satu tujuan Anda dalam shading adalah untuk memastikan bahwa Anda berakhir dengan perubahan nilai daripada garis yang mendefinisikan subjek Anda. Ada sangat sedikit garis nyata di dunia ini, tetapi ada banyak sekali perubahan nilai. Gambar realistis menunjukkan perubahan nilai, bukan garis besar. Semakin dekat nilainya satu sama lain, semakin sedikit Anda dapat memisahkannya dengan garis. Dalam pelatihan seni klasik, Anda akan melatih bayangan Anda pada banyak benda yang dicat putih. Latihan ini memaksa Anda untuk berlatih bayangan halus untuk menentukan tepi. Itu juga menyederhanakan banyak hal karena Anda tidak berurusan dengan warna.

### **Isolasi dan Julingkan mata untuk melihat nilai**

Jawaban atas pertanyaan kuno "Bagaimana Anda memasukkan gajah kedalam kulkas yang ada monyetnya?" adalah ini: keluarkan monyetnya terlebih dahulu lalu masukkan gajah kesana. Bagaimana Anda shading subjek yang rumit? Satu bagian kecil pada suatu waktu. Pisahkan bagian-bagian individual dari gambar Anda dan lihatlah sebagai bentuk dengan nilai yang berbeda. Menyipitkan mata dalam seni adalah alat yang cukup berguna. Saat Anda menyipitkan mata, ujung-ujungnya kabur dan Anda hanya memiliki cahaya dan kegelapan. Seniman mengetahui hal ini dan sering menyipitkan mata pada subjek yang mereka gambar untuk melihat perubahan nilai dengan lebih jelas.

Meskipun saya mendorong Anda untuk mengisolasi area tertentu dan berkonsentrasi pada perubahan nilai, Anda harus memastikan bahwa Anda melihat keseluruhan gambar dan menyesuaikannya. Biasakan untuk shading satu area, pergi, lalu kembali dan periksa apakah nilainya benar untuk keseluruhan gambar. Meskipun secara teknis tidak sama dengan "juling" klasik, alat lain untuk melihat perubahan nilai adalah sepotong asetat merah. Warna memiliki cara untuk mengganggu kemampuan kita untuk membedakan nilai.

### **Bandingkan Nilai dan Hindari Game Menebak**

Selalu lebih mudah untuk membuat penilaian relatif daripada penilaian mutlak dalam seni. Sesuatu "terlalu besar" atau "terlalu kecil", "terlalu terang" atau "terlalu gelap", mengacu pada sesuatu yang lain. Skala nilai adalah bantuan yang sangat berharga untuk membandingkan nilai saat Anda shading. Anda dapat membeli timbangan nilai atau membuatnya sendiri dengan mudah menggunakan papan bristol dan pensil. Skala nilai berisi sepuluh blok nilai mulai dari hitam hingga putih, dengan nada abu-abu di antaranya. Sebuah lubang biasanya dilubangi di setiap blok. Tempatkan skala di atas area berbeda dari foto referensi yang Anda gunakan untuk menentukan jumlah bayangan yang tepat yang diperlukan untuk menduplikasi apa yang Anda gambar.

### **Jangan Menebak Apa yang Tidak Dapat Anda Lihat**

Satu pertanyaan yang sangat penting untuk ditanyakan kepada diri sendiri saat menggambar adalah: Mengapa saya melihatnya? Paksa diri Anda untuk menjawab. Anda benar-benar melihat sesuatu karena ada perubahan nilai. Sesuatu lebih terang atau lebih gelap dari sesuatu yang lain. Ketika Anda mengajukan pertanyaan ini, Anda memaksa diri Anda untuk menganalisis daripada menebak nilainya. Pertanyaan ini menjadi sangat penting ketika Anda tidak dapat melihat semuanya di foto referensi, seperti ketika detail hilang di area gelap. Banyak seniman berpikir mereka perlu mengisi detail yang hilang. Menebak seperti ini dapat menyebabkan bencana menggambar. Jika Anda tidak melihatnya, jangan menebak. Jangan mencoba untuk mencari tahu apa yang terjadi di area gelap misterius itu, karena Anda akan menjalankannya melalui persepsi Anda tentang realitas alih-alih melihatnya apa adanya.

## BAB 2 PROPORSI DALAM TEKNIK MENGGAMBAR REALIS

Dalam bab ini akan dibahas berbagai proporsisi dalam menggambar realis. Tapi sebelum kita masuk ke dalam pembahasan lebih jauh, mari kita samakan dan tetapkan persepsi tentang gambar realis. Sebenarnya, apa sih gambar realis itu? Dan seperti apa ciri-cirinya? Menurut Wikipedia, Realisme di dalam seni rupa berarti usaha menampilkan subjek dalam suatu karya sebagaimana ditampilkan dalam kehidupan sehari-hari tanpa tambahan embel-embel atau interpretasi tertentu. Maknanya bisa mengacu pada usaha dalam seni rupa untuk membuktikan kebenaran tanpa hal yang buruk sekalipun, secara gamblang tanpa ditutup-tutupi. Lukisan realis selalu berusaha menampilkan kehidupan sehari-hari dari karakter, suasana, dilema, dan objek asli demi mencapai tujuan (agar terlihat hidup), pelukis realis akans selalu berusaha mengamati dan meniru bentuk-bentuk mereka secara akurat. Lukisan potret Soekarno dari buku dibawah ini menggunakan pensil warna. Lukisan ini di ambil dari buku "Lukisan-lukisan dan Patung-patung Koleksi Presiden Sukarno dari Republik Indonesia".



**Gambar 2.1** Lukisan Presiden Soekarno dari Republik Indonesia

Ketika kita melihat lukisan ini, yang pertama yang terbenak dipikiran kita adalah Sukarno, seorang presiden pertama Negara Indonesia. Ini karena kita sudah memiliki memori yang tersimpan dari kecil yang menyimpan informasi pengenalan palawan yang pernah kita pelajari dimasa kita kecil. Lukisan ini menunjukkan sosok seorang lelaki berambut hitam dengan potongan yang rapi, peci hitam sebagai pelengkap. Mengenakan kemeja yang komplit dengan dasi berwarna hitam, dirangkap dengan jas berwarna putih dengan aksesori pin warna emas. Selain itu, lukisan setengah badan ini menggambarkan lelaki yang menatap sesuatu ke sebelah kiri dengan tegas dan tenang, yang sering di deskripsikan kharismatik dan tenang.

Dalam karya ini objek memiliki garis halus pada setiap lekuk wajah yang memberikan efek tegas dan arif. Lukisan ini merupakan lukisan pensil warna diatas kertas sedikit kasar. Menurut pengamatan saya pribadi, cara mata memandang membuat ekspresi Sukarno

tampak biasa, sedangkan jika dilihat dari segi ‘pengenal emosi’ itu memberikan kesimpulan bahwa lukisan ini tengah berada dalam beberapa kondisi emosional, memikirkan berbagai hal dan strategi yang masih belum dipilih, keberanian dan keraguan akan sebuah hal.

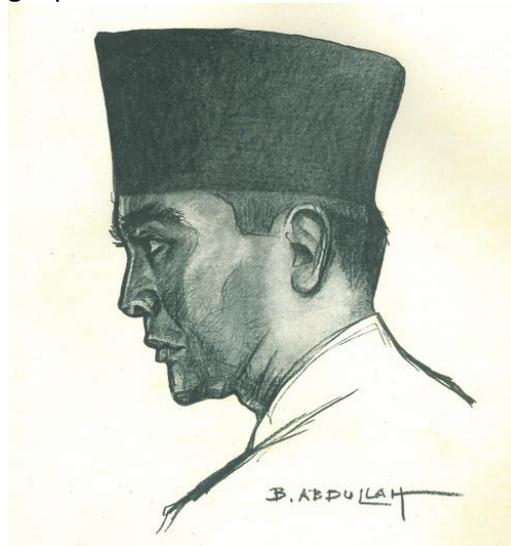
## 2.1 PROPORSISI

Teknik Anda meletakkan pensil di atas kertas mungkin bisa disalahkan. Rending yang Anda lakukan mungkin mendekati, tetapi tidak sepenuhnya benar. Tidak apa-apa! Langkah pertama adalah benar-benar melepaskan diri Anda dan mencobanya. Semuanya adalah tentang latihan. Sebelum penari balet mulai menari, mereka berlatih mulai dari pemosisian kaki mereka. Untuk berlari bayi butuh waktu belajar untuk melangkah dengan kakinya dengan pelan terlebih dahulu. Penyanyi menjalani pemanasan vokal sebelum konser. Seorang penulis mungkin memulai hari dengan menulis jurnal atau mungkin secangkir kopi. Sebagai seorang seniman, Anda berada di kapal yang sama — Anda perlu melakukan pemanasan sebelum melepaskan diri. Pertimbangkan bab ini sebagai pemanasan sebelum menggambar. Ini dirancang untuk membuat Anda menggambar dan menggunakan alat Anda dengan benar. Semua alat, teknik, rahasia, dan ide tidak akan membantu Anda tanpa latihan.

### Mengukur dan Proporsi

Menggunakan proporsi yang benar membuat karya seni Anda dapat dipercaya. Gunakan pensil, gagang kuas, atau pengukur jahit untuk mengamati dan membandingkan proporsi elemen dalam gambar Anda. Untuk pengukuran yang lebih presisi, gunakan penggaris atau pembagi saat bekerja dari referensi foto.

Lukisan yang dibuat oleh Baedullah ini memiliki garis-garis acak dengan tekanan pensil yang berbeda, dengan menambahkan beberapa tekanan pada gambar dan arsiran yang tepat membuat proporsi sebuah gambar menjadi lebih lengkap dan membuat pesan yang di sampaikan mudah di tangkap.



**Gambar 2.2** Lukisan oleh Baedullah menggunakan tekanan pensil yang berbeda

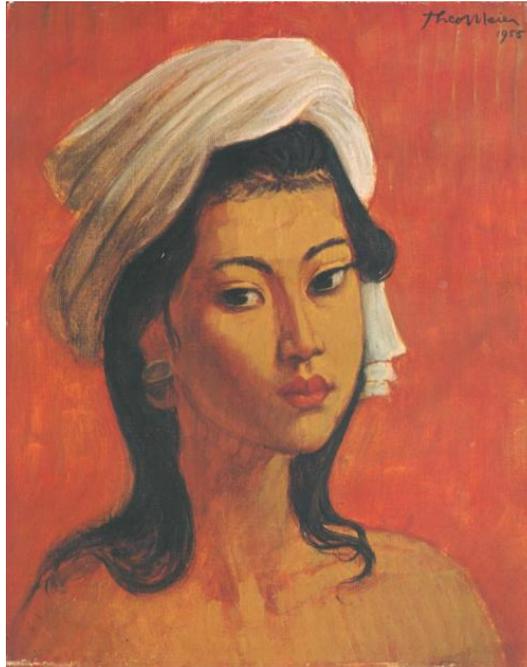
## 2.2 KOMPOSISI

Komposisi adalah susunan unsur-unsur dalam sebuah karya seni. Ini melibatkan penggunaan elemen desain seperti garis, bentuk, nilai, dan warna. Lukisan dengan komposisi yang baik adalah lukisan yang mengkomunikasikan pesan yang dimaksudkan kepada pemirsa. Berikut adalah beberapa tip untuk komposisi yang sukses.

Mengembangkan komposisi yang hebat semudah memahami struktur, nilai, dan warna. Gambar struktural akan membantu Anda memahami gambar, bentuk, dan perspektif linier. Anda akan belajar tentang pencahayaan, tingkat kegelapan dan bayangan dan perspektif di

bagian nilai. Jika Anda sedang mengerjakan lukisan dan sepertinya ada sesuatu yang salah, Anda mungkin akan menemukan solusinya di sini.

Sebelum masuk ke goresna pertama, coba perhatikan lukisan di bawah ini. Lukisan ini dibuat tahun 1955 setelah 10 tahun Indonesia merdeka. Lukisan ini menggambarkan seorang wanita cantik dengan rambut sebhau yang terurai dengan rapi. Jika diperhatikan dengan baik lukisan ini memiliki struktur garis-garis tebal yang membentuk gambar, dengan perpaduan 3 warna, dan mengkombinasikan warna-warna tersebut menjadi sebuah karya yang dapat dinikmati. Dengan penambahan pencahayaan dan detail serta kedalaman kegelapan sebagai efek bayangan. Dengan komposisi dan proporsisi yang tepat ketika menggambar akan menghasilkan karya yang semakin bagus. Selain itu pesan yang akan tersemat dalam lukisan itu akan dengan mudah tersampaikan kepada penikmat seni manapun.



**Gambar 2.3** Lukisan seorang wanita cantik dengan rambut sebhau

### **Menggambar ABC**

Pertama kali Anda mempelajari alfabet, yang Anda dapat adalah rangkaian bentuk. Anda mempelajari dan mengingat bentuk dari dua puluh enam huruf (sebenarnya, lima puluh dua ketika Anda menghitung huruf kecil dan huruf besar). Anda menghafal huruf-huruf dan suara. Anda bahkan mungkin telah belajar dengan menempatkan alfabet ke dalam lagu: "A-B-C-D ..." dan seterusnya. Kemudian Anda menggabungkan huruf-huruf tersebut untuk membentuk kata-kata sederhana seperti "Ini ibu budi". Dalam menggambar, sebenarnya hanya ada dua jenis bentuk yang harus dipelajari: lurus dan melengkung. Bentuk-bentuk sederhana ini dapat digabungkan untuk membentuk gambar yang sederhana dan mudah dikenali. Kita semua dapat menggabungkan garis lurus dan lengkung untuk membuat gambar yang paling sederhana. Dalam belajar membaca, Anda mampu mengembangkan kata-kata menjadi kalimat yang indah. Dalam seni, Anda mungkin telah mengambil giliran menggambar makhluk atau mobil yang lebih kompleks. Seniman mengembangkan beberapa keterampilan untuk melanjutkan dan menggambar dengan lebih akurat. Memahami bagaimana pikiran Anda bekerja dapat membantu Anda mengatasi hambatan ini.

### **Berpikir dalam Pola**

Otak manusia sangat efisien, dapat memproses informasi dengan kecepatan yang mencengangkan, kemudian menempatkan informasi itu ke dalam pola yang diingat sehingga masuk akal bagi kita di masa depan. Misalnya, kita belajar mengenali huruf alfabet dengan

menghafal bentuknya. Setelah dihafal, bentuk-bentuk ini disimpan di otak dan dipanggil kembali bila diperlukan. Kemampuan untuk mengingat informasi inilah yang mencegah Anda dari keharusan mempelajari kembali alfabet setiap kali Anda membaca. Proses yang sama berlaku untuk benda-benda di sekitar kita. Otak Anda merekam pola yang dapat dikenali untuk setiap objek dan mengingat pola itu bila perlu. Jadi mengapa objek dalam gambar Anda tidak terlihat seperti di kehidupan nyata? Jawabannya sederhana: Saat Anda menggambar, pola yang diingatlah yang biasanya Anda reproduksi di atas kertas, bukan realitas objek di depan Anda. Apa pun yang unik tentang objek yang Anda lihat mungkin akan hilang ketika otak Anda mengingat pola pada file. Sama halnya dengan gambar dibawah ini, selain terbuat dari berbagai garis-garis yang rapi tertata, gambar ini dilengkapi dengan pola-pola yang sedikit rumit sebagai pelengkap dan keindahan dalam karya yang dibuat, dengan penekanan-penekanan yang pas membuat gambar terlihat lebih detail dan lebih realistis.



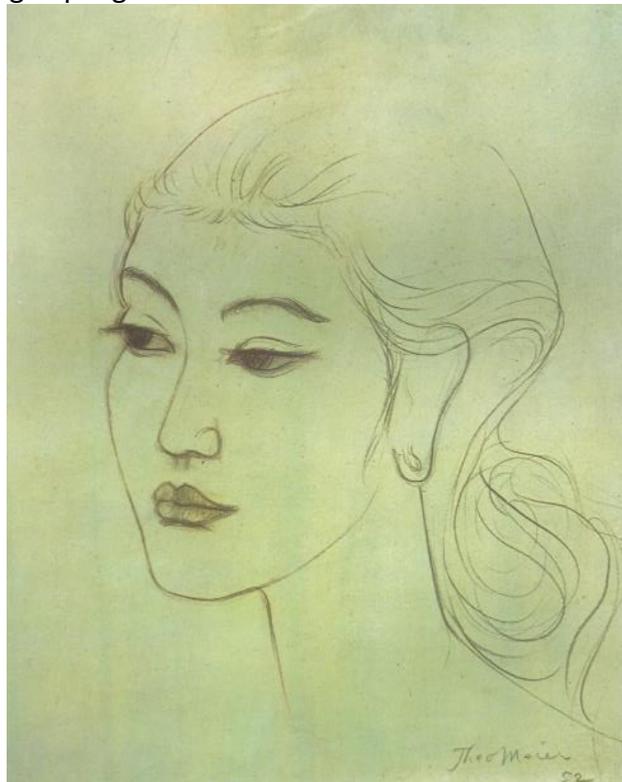
**Gambar 2.4** Lukisan dengan garis yang tertata rapi dan pola yang sedikit rumit

Akan tetapi, seiring dengan dengan dengan keras kepala mengikuti pola yang diingat, otak Anda hanya merekam informasi visual yang penting, tidak setiap detail. Untuk membuktikan hal ini, cobalah menggambar uang lima puluh ribu rupiah tanpa melihatnya, lalu bandingkan dengan aslinya. Perhatikan perbedaannya? Meskipun Anda telah melihat uang 50.000 berkali-kali, otak Anda belum mencatat detail yang tepat. Faktanya, Anda mungkin hanya menyimpan informasi yang cukup untuk membedakan mata uang ini dari kertas lainnya. Ini berarti pola mental kita dari sebagian besar objek yang ingin kita gambar kehilangan detail yang diperlukan untuk membuat objek tampak realistis. Anda mungkin bertanya-tanya, kemudian, bagaimana seniman veteran dapat membuat gambar realistis bahkan tanpa berkeringat. Ini karena otak kita terus menambahkan bentuk dan gambar ke kamus pola kita. Misalnya, Anda telah belajar

membaca kalimat terlepas dari font atau gaya tulisan tangan yang digunakan. Hal yang sama terjadi dengan menggambar: Seniman yang telah menggambar selama beberapa waktu memiliki kamus besar pola yang telah mereka tambahkan dari waktu ke waktu. Mereka mungkin telah membuat sketsa mereka berkali-kali juga.

### **Pemanasan - Menggambar Kontur**

Lihat gambar dibawah ini. Gambar ini hanya menggunakan 1 jenis pensil, namun permainan pada tekanan dan garisnya berbeda-beda hingga mampu menimbulkan sosok seorang wanita dengan jelas, padahal hanya dengan garis tepi tanpa memberikan arsiran dibagian yang seharusnya. Ini lebih diperkuat lagi dengan bagian mata. Bola mata yang Digambar di arsir segelap mungkin walaupun masih terlihat sangat kasar dan dan garis bekas penekanan pensil dengan kuat, tapi komposisinya sangat pas dan tepat. Bagian bawah bibir terdapat goresan sedikit tebal sebagai efek bayangan yang menunjukkan bibir wanita tersebut terlihat sangat real. Rambut yang hanya goresan pola-pola acak ini memberikan efek rambut yang di ikat sejajar dengan pangkal leher.



**Gambar 2.5** Gambar kontur dengan 1 jenis pensil

Salah satu latihan pemanasan yang sangat baik adalah menggambar kontur. Ada dua jenis gambar kontur: biasa dan buta. Kedua jenis melibatkan menempatkan pensil Anda di selembar kertas dan tidak mengangkatnya sampai gambar selesai. Idenya adalah saat mata Anda bergerak melintasi subjek yang telah Anda pilih, pensil Anda bergerak melintasi kertas dengan cara yang sama. Bagaimana kedua jenis gambar kontur ini berbeda? Jawabannya terletak pada apakah Anda melihat tangan Anda saat sedang menggambar atau tidak. Dalam gambar kontur biasa, Anda memiliki kebebasan untuk melihat subjek dan gambar Anda saat bekerja. Tapi gambar kontur buta, seperti namanya, mengharuskan Anda mengunci pandangan Anda pada subjek sepenuhnya, tidak pernah melihat ke bawah ke tangan Anda saat Anda menggambar. Sekarang, menggambar kontur mungkin terdengar seperti buang-buang waktu, tetapi intinya adalah melatih mata dan tangan Anda untuk bergerak bersama pada waktu dan kecepatan yang sama. Ini pada akhirnya memaksa mata Anda untuk

melambat dan mengamati objek dengan lebih cermat sehingga tangan Anda dapat mengikutinya.

Gambar kontur tidak selalu harus berupa objek tunggal. Anda dapat menggambar kontur seluruh pemandangan atau lanskap. Meskipun pensil Anda tidak boleh meninggalkan permukaan kertas saat Anda menggambar hanya satu objek, tidak apa-apa untuk mengangkat pensil dengan cepat saat menggambar beberapa objek jika ada ruang kosong di antara keduanya. Lakukan ini hanya jika perlu: Jarak antara objek harus cukup signifikan untuk membenarkan pengangkatan pensil Anda.

### **Jenis Tepi**

Tepi memainkan peran penting dalam menggambar. Beberapa harus pasti dan deskriptif, yang lain lembut dan kurang intens warna.

- Tepi kabur ada di mana warna memiliki nilai yang sama.
- Tepi yang keras terjadi melalui kontras yang kuat antara terang dan gelap.
- Tepi linier bersifat deskriptif, mendefinisikan bentuk.

### **Melapisi Kegelapan**

Saya selalu fokus pada bayangan paling gelap terlebih dahulu, dan menggunakan berbagai pensil gelap untuk membentuk nada terdalam. Bayangan terdiri dari setidaknya dua warna dan biasanya tidak termasuk hitam. Saya menggunakan warna biru, ungu dan coklat, dengan lapisan hijau dalam bayangan. Biru nila, ungu tua, ungu, anggur hitam, merah Tuscan, coklat tua dan hijau tua adalah pilihan favorit saya. Kadang-kadang, saya bekerja dengan hitam, tetapi saya selalu mencampurnya dengan beberapa warna gelap lainnya saat membuat bayangan atau latar belakang.

### **Proporsi Dari Jarak Jauh**

Saat memproporsikan subjek dari kejauhan, pegang lengan Anda lurus untuk mengukur subjek dengan gagang kuas, pensil, atau pengukur jahit, menggunakan bagian atas ibu jari Anda sebagai titik pemberhentian Anda. Jangan menekuk lengan Anda di siku karena ini dapat memengaruhi pengukuran Anda.



**Gambar 2.6** Lukisan dengan proporsi jarak jauh

Ini adalah gambar dengan sudut pandang kneeshot, yang mana gambar menunjukkan seorang sedang berdiri dengan tegap dengan padangan jarak jauh. Semakin jauh dan kebawah

maka akan ada bayangan yang menurupi, sehingga membuat komposisi dari tingkat kegelapan bayangan semakin tebal. Selain itu, perhatikan bayangan yang ada tepat dibelakang kepala, ada satu blok warna gelap dari coklat hingga hitam, ini menunjukkan bahwa ada jarak antara background dan objek pada gambar yang membuat cahaya tidak sampai pada belakang objek. Ini memberikan efek realis, dengan pencahayaan alami yang membuat gambar terlihat lebih kompleks. Sayangnya, gambar ini dibuat sekitar tahun 1950-an, dan mungkin dimasa itu belum ada spray yang dapat membuat gambar tetap bersih dan awet, sehingga ada beberapa noda yang muncul ditengah-tengah gambar.

### 2.3 TRANSFER GAMBAR

Ada beberapa cara untuk mentransfer garis akhir Anda ke kertas gambar bersih. Saya biasanya menyelesaikan gambar tangan bebas di kertas bagus. Jika saya mentransfer gambar, baik dari gambar saya atau sketsa saya, saya mengandalkan cahaya jendela. Anda juga dapat menggunakan kotak cahaya atau kertas transfer.

Berikut adalah beberapa metode transfer:

- **Mylar.** Mylar adalah jenis kertas transparan yang sering digunakan sebagai pengganti kertas transfer. Itu tidak meninggalkan residu saat menggambar dan merupakan pilihan populer di kalangan seniman.
- **Pemindahan proyektor slide atau buram.** Banyak seniman menggunakan slide atau foto, lalu memproyeksikan gambarnya ke kertas gambar dan menjiplak garis luarnya dengan pensil grafit. Ini adalah metode tercepat untuk mengubah skala gambar dari gambar kecil menjadi potongan raksasa. Namun, pemula harus menyadari kemungkinan distorsi pada gambar. Jika proyektor terletak miring, atau gambar terlalu kecil, atau kualitas cetakan buruk, gambar akan kabur dan terdistorsi. Menurut pendapat saya, proyektor dapat membantu Anda menentukan hubungan ukuran dengan cepat, tetapi Anda masih perlu memahami dan menggambar ulang geometri dan perspektif untuk mencapai hasil yang akurat.
- **Light box atau window transferal.** Ini adalah metode yang bagus untuk mentransfer gambar Anda ke kertas gambar di siang hari, jika kertas Anda tidak terlalu besar atau berat. (Kertas berat tidak memungkinkan cukup cahaya untuk melewatinya untuk melihat garis). Ini adalah metode transfer favorit saya, meskipun saya tidak dapat memperbesar gambarnya.
- **Metode Kuadrat** Berikut adalah teknik yang telah terbukti digunakan oleh para empunya lama dalam lukisan mural skala besar:

*Pertama, bagi gambar menjadi kotak yang sama dengan pensil grafit dan penggaris. Kemudian, pada selembar kertas yang lebih besar, gambarlah sebuah kotak. Terakhir, pindahkan bagian gambar dengan tangan ke kertas bersih Anda, dengan mengandalkan gambar yang telah dibagi sebelumnya. Setiap kotak kecil berisi bagian dari gambar yang akan disalin ke kotak yang lebih besar yang sesuai. Metode ini memakan waktu, tetapi efektif dan akurat.*

### 2.4 MEWARNAI AREA BESAR

Saya berusaha seefisien mungkin saat mengerjakan gambar pensil warna yang memakan waktu, dan kertas berwarna adalah salah satu solusi untuk kendala waktu saya yang terus-menerus. Karena menawarkan beberapa nada, berbeda dengan warna putih mencolok, kertas berwarna dapat secara dramatis mengurangi waktu dan tenaga Anda dalam mewarnai area yang luas. Jika Anda memilih untuk bekerja di atas kertas putih, seperti yang kadang-kadang saya lakukan, Anda dapat mempercepat proses menggambar dengan melapisi latar

belakang awal Anda dengan Prismacolor Art Stix (satu atau dua di antaranya biasanya disertakan dalam satu set kotak sebagai bonus). Dengan sisi lebar, Anda dapat menerapkan pita warna besar dan menutupi seluruh latar belakang dengan cepat. Saya melakukan crosshatch dengan Art Stix di satu atau dua lapisan pertama saya dan melapisi pensil warna di atasnya. Jika Anda mencoba ini, perhatikan baik-baik bagian tepinya, dan hilangkan "lingkaran cahaya" putih dengan pensil tajam, karena Art Stix tidak memungkinkan aplikasi yang tepat.



**Gambar 2.7** Lukisan dengan area yang luas

Gambar di atas menunjukkan area persawahan dengan padi sudah menguning secara merata, menunjukkan musim panen padi telah tiba. Para petani yang sedang panen bersama-sama sambil mengobrol satu sama lain tapi tetap fokus dengan pencabutan padi, dengan tangan kanan yang bekerja mencabut padi dan tangan kiri sebagai alat pengumpul. Namun ada satu hal yang muncul disana, yakni ekspresi dari beberapa petani yang sedang berbicara, salah seorang wanita yang menggunakan caping memiliki ekspresi sedikit sedih karena memprihatinkan sesuatu sambil melihat kearah lelaki disebelahnya yang mungkin itu adalah suaminya. Sedangkan dua orang lelaki disampingnya juga memiliki ekspresi yang sama, yang menunjukkan kegelisahan dan kekhawatiran akan sesuatu. Beberapa kotak sawah yang terhampar jauh di belakang mereka sudah habis terpanen, dan sebagian masih di panen oleh petani lain. Mereka Bersama-sama dalam memanen padi dan saling membantu satu sama lain menunjukkan kebersamaan antar petani.

***Untuk mulai menggambar, ikuti tip ini:***

1. Umumnya, bekerja dari gelap ke terang di atas kertas putih. Gunakan pensil yang relatif gelap dalam bayangan untuk melapisi dasar gambar, lalu beralih ke pensil yang lebih terang untuk menggambar cahaya.
2. Selalu biarkan area sorotan kosong atau bebas warna apa pun (di atas kertas putih).
3. Biarkan goresan pensil tumpang tindih dan "tumpah" di tepinya, daripada menerapkan warna di samping satu sama lain. Saya tidak takut membiarkan satu warna tumpang tindih dengan yang sebelumnya kecuali saya sedang mengerjakan sorotan. Pada gambar di sebelah kanan, "biru muda" tumpah di tepi putih yang kemudian ditutupi oleh "ultramarin."
4. Tumpang tindih juga membantu menghilangkan keputihan yang keras (lingkaran putih) yang tertinggal di antara objek.

5. Setiap siswa pemula meninggalkan garis putih kecil di sekitar objek dengan tidak mewarnai cukup dekat ke tepi atau "tumpah" di tepinya.
6. Jaga agar garis-garis penting tetap digariskan. Saat Anda melapisi nada rata yang bagus di atas garis grafit awal, gambar Anda kehilangan kejelasan. Untuk menghindari hal ini, Anda harus membentuk kembali garis dengan pensil warna. Saya selalu membangun kembali garis terlebih dahulu, dan menempatkan nada dengan warna yang sama tepat di sebelah garis tajam. Jika nadanya terlalu terang, garis akan terlihat seperti garis luar dan meratakan ruang. Jika nadanya tepat, garis akan menyatu dengan nada keseluruhan. Dalam gambar ini garis keunguan yang digariskan adalah pasti dan deskriptif kelopak bunga. Ini memiliki nada yang cukup ditempatkan tepat di sebelahnya untuk mempertahankan volumenya.

### **Burnishing Vs. Aplikasi Warna Transparan**

Burnishing – teknik pelapisan warna dengan tekanan tinggi untuk mendapatkan warna yang halus di atas kertas. Alat seperti blender tidak berwarna, pensil putih, terpenoid atau mineral spirit digunakan untuk menghilangkan area tekstur (dibuat oleh gigi kertas) yang tertinggal dalam gambar. Dengan kata lain, pemolesan memungkinkan seniman untuk memoles permukaan hingga kehalusan maksimumnya di mana permukaan kertas dipenuhi warna secara merata, menghasilkan warna gelap yang lebih dalam dan nada tengah yang kaya. Saya biasanya melukis dengan turpenoid di dua lapisan pertama gambar dan menggunakan blender tidak berwarna atau pensil putih di lapisan terakhir saya.

Di sini, tiga campuran warna yang berbeda menunjukkan hasil yang berbeda dari pengkilapan dengan pensil putih, blender tidak berwarna, atau spiritus terpenoid/mineral. Petunjuk untuk Memoles

1. Padukan warna dari terang ke gelap, jaga agar ujung pensil dan alat tetap bersih dari residu apa pun.
2. Gosok permukaan secara bertahap dengan memvariasikan tekanan pada pensil. Jika terlalu gelap, lapis dengan warna yang lebih terang (krem atau putih).
3. Poles dengan hati-hati di sekitar sorotan dalam lingkaran coretan kecil sebagai lawan dari garis besar yang menetas.
4. Di area yang mengilap, kikis beberapa highlight dengan pisau, "menggambar" bilah rumput, helai rambut, dll.

Aplikasi warna transparan melibatkan penggunaan lebih sedikit tekanan dalam warna pelapis, memungkinkan nada asli kertas terlihat (kebalikan dari pembakaran). Proses aplikasi ini mirip dengan teknik melukis cat air, karena pensil warna juga transparan jika dilapis dengan sedikit tekanan pensil.

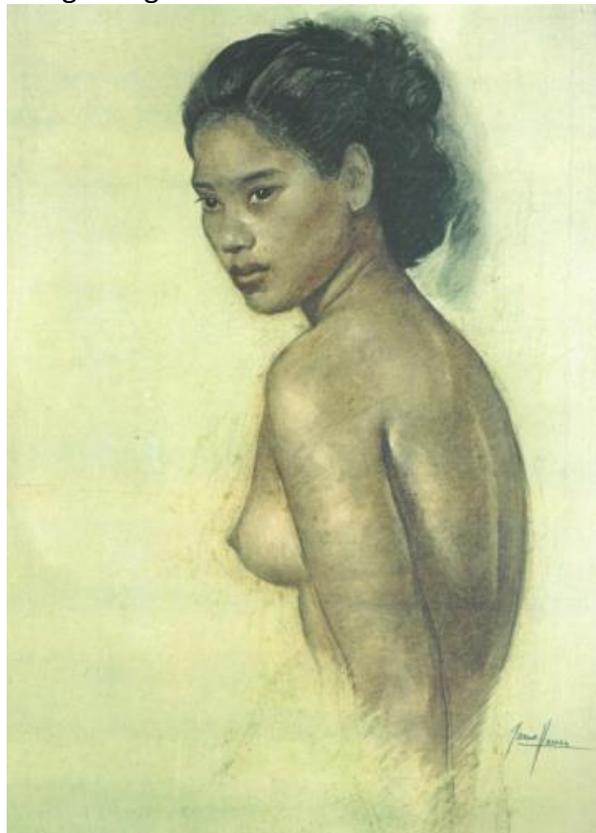
### **Membangun Latar Belakang**

Seringkali pemula mengalami kesulitan memutuskan dari mana harus mulai mewarnai. Aturan praktis yang baik adalah menggambar kegelapan terlebih dahulu dan menyelesaikan dengan sorotan, seperti dalam latihan "skala nilai" yang baru saja Anda selesaikan. Mulailah dengan menentukan area yang paling gelap dan berikan tekanan yang cukup pada area tersebut untuk membuat warna gelap pekat dengan kombinasi warna dua atau tiga pensil gelap.

Ini juga merupakan kebiasaan yang baik untuk mulai mewarnai dari latar belakang ke latar depan. Setiap titik fokus dijelaskan oleh nilai latar belakangnya. Jika berwarna merah muda terang, latar belakang harus setidaknya dua nada lebih gelap (atau lebih terang) untuk membuatnya lebih menonjol. Bayangan umum pada latar belakang membantu menghilangkan banyak ruang putih di sekitar pusat perhatian. Itu membuat titik fokus lebih menonjol, dan pada gilirannya, membantu menetapkan nilai warnanya yang benar.

Sulit untuk menjaga titik fokus tetap bersih dari residu apa pun saat mewarnai latar belakang. Sorotan menjadi kotor dan warna lain mudah tercoreng. Saya sarankan Anda menyimpan selembar kertas bersih di antara gambar Anda dan telapak tangan Anda. Ini akan membantu Anda menjaga titik fokus tetap bersih.

Saat menerapkan warna, saya melakukan crosshatch di banyak lapisan. Semakin gelap areanya, semakin banyak lapisan warna yang harus saya terapkan. Saya tidak akan memberi Anda warna khusus untuk digunakan. Anda dapat menggunakan berbagai kombinasi warna dan semuanya akan bekerja dengan baik. Sebaliknya, saya akan menyarankan Anda untuk memilih kombinasi warna tertentu dalam demonstrasi berikut untuk mempercepat proses pembelajaran. Anda selalu dapat menambahkan lebih banyak warna atau bahkan mengganti warna tertentu. Palet saya menunjukkan kepekaan saya terhadap warna. Ini sama dengan gambar pensil yang ada di samping, gambar ini dibuat justru dengan mengotori area tubuh dan memanfaatkan perspektif cahaya alami yang membuat tubuh dan wajahnya terlihat realistis, hanya saja karena penggunaan penggosokan arsiran menggunakan jari membuat lukisan terkesan sedikit kotor karena keringat yang ikut menempel pada gambar. Di bagian lipatan tubuh seperti ketiak, leher dan bagian lekuk tubuh lain memiliki area lebih gelap, ini berfungsi untuk menonjolkan objek agar terlihat lebih realistis. Bagian rambut diberikan warna hitam pekat dengan penggosokan arsiran bagian luar rambut sebagai efek bayangan dan rambut tipis yang terbang, ditambah lagi penghapusan bergaris pada area rambut yang membantu membuat rambut terlihat real seperti sedang di ikat normak. Titik putih ada kedua bola mata memberikan nilai nyata pada mata, bahwa perempuan yang ada dalam gambar sedang melihat sesuatu dengan tegas.



**Gambar 2.8** Memulai pewarnaan di area gelap terlebih dahulu

### **Melihat Bayangan**

Ada dua jenis bayangan yang kita lihat: bayangan cor dan bayangan bentuk (atau inti), kadang-kadang disebut terminator. Seniman pemula harus belajar membedakannya saat menggambar.

- **Bayangan cor** adalah jenis bayangan yang lebih gelap dan lebih tajam yang dibuat oleh objek yang menghalangi sumber cahaya. Misalnya, kita melihat bayangan panjang di tanah yang dilemparkan oleh pepohonan menghalangi cahaya malam di sebuah gang. Atau kita perhatikan bayangan yang dilemparkan oleh buah dan piring ke atas meja. Ini adalah bayangan di bawah dan di sekitar objek. Relatif gelap, tetapi tidak padat, dengan tepi tajam dekat dengan objek dan tepi lembut menjauhinya.
- **Bayangan inti** (bentuk) adalah bayangan pada suatu objek, muncul di sisi yang berlawanan dengan sumber cahaya. Ini mengulangi bentuk objek dan terletak dekat dengan tepi di tempat teduh. Ini memiliki tepi yang lembut dan menyatu, dan penempatannya sangat penting dalam melukis subjek tiga dimensi. Tanpa penempatannya objek tampak datar. Sangat mudah untuk melihat bayangan inti di bawah cahaya terarah yang kuat tetapi menjadi lebih ilusif dalam cahaya siang yang mendung. Saya sering menyipitkan mata pada gambar dan pengaturan saya untuk melihat bayangan inti dengan lebih jelas.

Sebuah cahaya yang dipantulkan terletak tepat di tepi objek di daerah bayangan. Ini sedikit lebih terang dari bayangan inti tetapi lebih gelap dari nada tengah. Cahaya yang dipantulkan memantul dari cahaya dari benda lain di sekitarnya. Misalnya, jika apel merah diletakkan di atas piring biru, apel akan memiliki sentuhan warna biru dalam cahaya yang dipantulkannya. Jika saya meletakkan apel ini di atas serbet kuning, itu akan memiliki pantulan cahaya kekuningan. Sorotan menjadi cahaya paling terang dalam gambar. Saya sering meninggalkan warna putih asli kertas untuk highlight dan menggambar dengan pensil tipis di sekelilingnya.

Tak cukup hanya dengan menekankan bahwa keberhasilan karya jadi Anda tergantung pada keterampilan menggambar Anda. Meskipun warna dan komposisinya indah, jika vas tampak bengkok, itu akan mengurangi daya tarik gambar Anda yang sudah selesai. Jika perspektif Anda intuitif, lanskap Anda akan menunjukkan perselisihan proporsional. Dengan kata lain, setiap seniman (amatir atau profesional) harus meluangkan waktu yang cukup untuk mempelajari suatu objek—bentuk, proporsi, skala, dan pandangannya dalam perspektif—untuk membuat gambar yang berhasil. Semua seniman pemula harus membuat sketsa objek, memahami bentuk, hubungan warna, dan pola bayangannya, daripada hanya mengandalkan gambar proyek yang diuraikan.

Penting untuk menetapkan proporsi yang baik antara objek. Saat membuat sketsa, saya menyimpan kotak di pikiran saya untuk memeriksa jarak dan hubungan antara semua elemen dalam pekerjaan saya. Berapa tinggi vas dibandingkan dengan bunganya? Berapa lebar kelereng dibandingkan dengan vas? Berapa jarak bayangan kelereng ke tepi meja?

Gambar yang paling mencolok selalu memiliki kontras cahaya dan bayangan yang kuat dan menunjukkan dinamisme relatif objek—vas kristal yang menyala indah, setengah tersembunyi dalam kegelapan; buah-buahan cerah membentuk bayangan panjang di atas meja, menggambarkan ruang di sekitarnya; sekuntum bunga tembus pandang yang kontras dengan kekosongan latar belakang biru tua. Dalam gambar Anda, coba buat pengaturan yang secara visual menarik perhatian dengan pola abstrak cahaya dan bayangannya sendiri. Saat mengarsir, putar pensil warna secara konstan ke sisinya agar tetap tajam lebih lama. Juga, berikan lebih banyak tekanan saat Anda maju dari terang ke gelap dalam gradasi nilai.

## 2.5 MASALAH POLA PRIMITIF

Saat kita menulis, kita mengandalkan bentuk yang kita ingat untuk berkomunikasi. Ini bagus untuk menulis tetapi buruk untuk menggambar. Pola yang diingat jarang membantu kita membuat gambar realistik saat kita memulai. Ini adalah kasus dengan masing-masing

objek yang digambarkan di sini. Tentu Anda dapat mengenali objeknya, tetapi mereka jauh dari representasi realistis. Anda harus memperluas kamus pola mental Anda jika Anda ingin gambar Anda meningkat.



**Gambar 2.9** Menambahkan pola untuk membuat keunikan dan keindahan gambar

Walaupun begitu, pola-pola acak terkadang dibutuhkan, bahkan pola-pola yang sulit sekalipun, untuk menambah keindahan dan keunikan pada gambar. Misalnya, pola beruntut garis tipis pada rambut objek gambar di atas, didukung dengan bunga-bunga yang menempel dengan rapi pada gelungan rambut menunjukkan bahwa perempuan yang ada Digambar adalah perempuan yang sangat teliti, rapi dan penuh dengan kehati-haitan. Ini juga ditunjukkan dari baju yang dikenakan, dengan warna cerah dan penampilan yang sangat rapi. Pita dan bunga (sebagai pemanis kepala) memiliki warna senada dengan baju yang sedang dikenakan.

### **Persepsi**

Sebagai seorang seniman melihat bukanlah tentang penglihatan dari fungsi mata. Ini tentang persepsi, kemampuan pikiran untuk menafsirkan apa yang kita lihat. Definisi persepsi yang baik adalah proses dimana orang mengumpulkan, memproses, mengatur dan memahami dunia melalui panca indera mereka. Dengan pemikiran ini, ada dua poin penting yang harus diketahui oleh setiap seniman tentang persepsi. Pertama, masing-masing dari kita memiliki filter yang memengaruhi persepsi kita. Dengan membentuk filter Anda untuk memenuhi minat Anda, Anda dapat membangun kamus pola dan mengembangkan keterampilan artistik Anda. Namun, itu bisa menjadi tantangan untuk mengubah persepsi Anda tanpa belajar dan berlatih. Ini membawa kita ke poin kedua: Persepsi sangat kuat—begitu kuat sehingga tidak berubah kecuali jika terjadi peristiwa penting. Dalam menggambar, peristiwa penting ini adalah pelatihan. Tujuannya adalah memberi Anda alat untuk melewati filter itu dan melatih pikiran Anda. Persepsi berarti seniman yang bercita-cita menggambar apa yang ada dalam pikiran mereka—garis tepi daun. Tidak ada tepi tebal dan gelap yang ada dalam kenyataan.

## 2.6 PERSPEKTIF



**Gambar 2.10** Lukisan yang mengekspresikan suasana sejuk dan damai

Lukisan umumnya menggabungkan beberapa teknik untuk menunjukkan kedalaman. Berikut ini adalah rincian elemen terpisah yang menciptakan kedalaman dalam lukisan ini. Warna-warna hangat di latar depan dan warna-warna dingin di latar belakang membantu mengekspresikan kedalaman. Pohon yang didominasi warna hangat pada lukisan pemandangan diatas, terletak di depan hamparan langit biru yang sejuk. Berbeda dengan pepohonan yang ada di gambar dibawah ini. Suasananya terlihat sejuk tapi pantulan cahayanya menunjukkn suasana yang cerah. Gunung yang terhampar dibelakang memiliki perpektif yang sangat jauh, membuat gunung tidak memiliki detail yang terlihat, dengan pepohonan yang semakin jauh jaraknya menjadi semakin kecil dan berkabut. Dalam gambar pemandangan diatas, terlihat seorang penggembala kerbau sedang memandikan kerbaumnya sambil bermain dengan anak kecil yang menunggangi punggung kerbau, suasana sejuk dan damai terlihat dari lukisan karena cuacanya yang sangat cerah dan warna hijau daun yang sangat pekat meunjukkan cuaca masih pagi pagi hari menjelang siang. Sinar matahari tidak terlihat jelas dn awan baru mulai bergerak pudar ke samping kiri dan kanan pegunungan.



**Gambar 2.11** Lukisan dengan elemen sejajar berhubungan satu sama lain

### **Mengamati Elemen Sejajar**

Saat menggambar atau melukis, perlu untuk menentukan di mana elemen-elemen itu berhubungan satu sama lain. Penempatan elemen subjek dapat menyelaraskannya dengan elemen lain. Pengamatan ini dapat terbawa ke dalam pelaksanaan karya seni.

### **Perspektif Linier**

Kedalaman dan jarak dapat tersirat dalam seni melalui penggunaan perspektif. Perspektif linier menggunakan garis dan variasi ukuran objek untuk membuat gambar dua dimensi tampak tiga dimensi. Inheren perspektif linier adalah garis paralel yang bertemu pada satu atau lebih titik hilang pada garis horizon. Sudut pandang (tempat pemandangan tampak dilihat) dipengaruhi oleh elemen-elemen ini dan penempatannya dalam pemandangan, menggunakan sistem menggambar ukuran dan jarak ke dalam urutan terpadu yang mengekspresikan kedalaman bidang—dengan latar depan, tengah, dan latar belakang. Aspek utama dari perspektif linier adalah bahwa elemen yang lebih dekat dalam sebuah adegan tampak lebih besar daripada elemen yang lebih jauh. Pohon di sebelah kanan lebih dekat dan tampak lebih besar daripada pohon yang lebih jauh di sebelah kiri. Jalur juga menyempit saat berjalan lebih jauh ke bidang gambar.

### **Perspektif udara atau atmosfer**

Perspektif ini mengacu pada efek atmosfer pada penampilan bentuk pada jarak yang berbeda dalam lanskap atau lanskap kota. Foreshortening adalah efek visual yang dihasilkan ketika suatu objek atau jarak tampak lebih pendek dari yang sebenarnya karena sudut pandang terhadap seniman. Dinding samping bangunan, wajah dan tubuh model atau hewan semuanya dapat diperpendek karena ilusi optik ini. Titik hilang adalah puncak garis-garis konvergen yang terletak pada garis horizon. Ini adalah tip pengamatan pada perspektif udara yang mendukung aturan perspektif linier.

### **Perspektif Gabungan**

Perspektif linier dan atmosfer bersama dengan suhu warna dapat digabungkan untuk menyampaikan kedalaman. Sebelum membaca lebih lanjut, lihat apakah Anda dapat memilih dan mengidentifikasi elemen yang berkontribusi pada perspektif linier, perspektif atmosfer, dan suhu warna dalam lukisan ini. Penggunaan perspektif atmosfer terlihat jelas dalam warna

dan nilai yang lebih cerah dan hidup di latar depan. Saat elemen surut ke latar belakang, mereka menjadi lebih kusam. Perhatikan bagaimana pohon di sebelah kanan lebih terang daripada pohon di sebelah kiri dan bukit-bukit yang jauh berwarna biru-ungu-abu-abu yang diredam.

## **Mengenali Berbagai Aspek Perspektif**

### **Filter**

Filter persepsi ada semata-mata untuk mencegah kita membebani terlalu banyak informasi. Jika kita tidak memiliki filter, kita akan menderita surplus sensorik. Meskipun filter Anda mungkin berguna dalam kehidupan sehari-hari, filter harus dibentuk dan diubah agar Anda menjadi seniman yang mahir. Satu filter yang ingin saya lewati segera adalah tepi. Saya menyadari hal ini ketika mengajar anak-anak melukis, dan filter yang sama masih melekat kuat di masa dewasa. Persepsi kita menentukan bahwa objek harus memiliki garis yang kuat dan tepi yang menentukan.

### **Menangkap Kemiripan**

Memahami cara kerja filter Anda, lalu mematikannya, ini akan memungkinkan Anda untuk dapat menggambar apa yang Anda lihat, bukan apa yang Anda pikir Anda lihat menggunakan pola fitur wajah yang diingat.

### **Penetasan**

Penetasan melibatkan menggambar garis paralel pada kertas Anda. Garis-garis ini harus bervariasi pada titik di mana mereka mulai dan berakhir untuk mencegah terjadinya tepi keras yang tidak diinginkan. Variasikan jarak antar garis untuk membuat area yang lebih terang atau lebih gelap. Penetasan juga dapat menjadi efek yang menarik jika semua garis mengarah ke arah yang sama, memberikan gambar gambar yang lebih bergaya.

### **Sirkulisme**

Teknik selanjutnya yang ingin saya sentuh adalah *circulism* (kadang-kadang disebut *scumbling*). Stroke ini adalah serangkaian lingkaran yang saling terkait yang mungkin atau mungkin tidak dicampur nanti. Anda harus menjaga goresan Anda rata dan pensil Anda di atas kertas. Banyak seniman pensil warna menggunakan sirkulisme pada karya mereka untuk membangun lapisan warna.

### **Pilihan Gaya**

Banyak seniman memilih satu teknik untuk gambar mereka daripada mencampur gaya dalam karya seni yang sama. Bereksperimenlah dengan karya seni Anda dengan mencoba setiap gaya.

### **Teknik Pengolesan**

Untuk membuat gambar Anda terlihat lebih hidup, Anda harus memadukan goresan pensil Anda untuk bayangan yang realistis. Saya menyebut teknik ini *smudging*. Tidak masalah menggunakan teknik smudging untuk shading. Saya mencoreng bayangan saya dengan beberapa bentuk alat pencampur. Alat-alat ini bisa berupa tunggul kertas, tortillion, kain chamois atau bahkan spons rias atau tisu wajah.

### **Noda Kecil**

Terbuat dari kertas gulung, tortillion dirancang untuk digunakan pada ujungnya, yang akan hancur jika ditekan terlalu keras. Alat ini dimaksudkan untuk digunakan di area kecil. Itu tidak memadukan area yang lebih besar dengan baik karena terlalu banyak tekanan ditempatkan pada ujung yang terlalu kecil, menciptakan tampilan bergaris.

### **Jaga Kerapian**

Jika coretan Anda tidak rapi untuk memulai, Anda masih akan melihat goresan yang tidak rapi saat Anda selesai memblender. Sapuan yang halus dan rata akan berpadu dengan baik.

### Latihan Sudging Dalam Lapisan

Menggunakan tunggul kertas melibatkan naungan berlapis-lapis. Tujuan Anda adalah beralih dari yang paling gelap ke yang paling terang dengan memadukan satu arah. Area tergelap dari gambar Anda akan membutuhkan banyak aplikasi coretan pensil dan corengan.

1. Mencoret-coret dengan lembut Gambar garis pada selembur kertas. Coret perlahan dengan pensil 4B hingga 6B yang lembut di sebelah garis, kurangi tekanan pada pensil Anda untuk membuat garis yang lebih terang secara bertahap saat Anda bekerja ke kanan.
2. Smudge Blend coretan dengan tunggul Anda, menggunakan goresan panjang ke arah yang Anda gambar. Sekarang gambar tunggul Anda di atas area yang tidak memiliki bayangan. Grafit pada tunggul Anda akan ditransfer ke gambar.
3. Ulangi Diperlukan beberapa aplikasi grafit dan corengan untuk mengembangkan kegelapan pada gambar Anda secara memadai.

Tidak ada cukup grafit yang ditransfer ke kertas untuk tercoreng dengan baik. Juga, berhati-hatilah dengan tunggul kertas Anda yang mentransfer terlalu banyak grafit. Jika terlalu kotor, alih-alih menciptakan area yang tercampur dengan lembut, tunggul akan menggumpal terlalu banyak kegelapan pada gambar Anda. Lakukan latihan noda pada kertas bekas dengan tunggul Anda sebelum menerapkannya pada gambar Anda untuk memastikan.

## 2.7 SENI MENGUKUR

Anda sudah memiliki pengetahuan dasar tentang proporsi dan skala. Anda mengetahuinya karena Anda mempelajarinya, dan contoh-contohnya mengelilingi Anda dalam kehidupan sehari-hari. Anda belajar bahwa Anda sebaiknya mengukur ruangan di rumah baru dan semua perabotan yang ingin Anda isi jika Anda mengharapkan semuanya pas. Anda mengetahui bahwa milkshake besar tidak jauh lebih besar dari yang kecil.

Jadi, apa yang sebenarnya Anda pelajari? Anda belajar membandingkan sesuatu dengan hal-hal lain melalui pengukuran, baik dengan mengamatnya atau berlutut dengan pita pengukur. Inilah cara kita memeriksa proporsi atau skala—hubungan ukuran antar objek. Dalam seni, Anda akan menggunakan pengukuran untuk menguji proporsi dalam gambar Anda.

### Baseline

Dalam menggambar objek dengan skala yang benar, salah satu tekniknya adalah menetapkan baseline dan menggambar dari situ. *Baseline* adalah istilah umum yang digunakan untuk menggambarkan standar yang kita bandingkan dengan sesuatu. Lagi pula, ukuran relatif terhadap apa yang dibandingkan. Penggaris sebenarnya adalah jenis baseline, karena kita menggunakannya untuk mengukur objek linier.

Dalam menggambar, Anda akan membandingkan baseline pada gambar di depan Anda dengan sesuatu yang lain dalam gambar yang sama. Misalnya, lebar jendela di foto referensi Anda mungkin menjadi baseline. Bangunan yang memiliki jendela itu kemudian dapat dianggap lebarnya sekitar lima jendela, dan pohon-pohon yang mengelilinginya masing-masing lebarnya sekitar dua jendela. Baseline sangat berguna saat menggambar orang. Menggambar lebar wajah, misalnya, jauh lebih mudah jika Anda memikirkan berapa banyak "mata lebar" itu.

### Apa yang Dapat Digunakan sebagai Baseline?

Apa pun yang lebih kecil dari sebagian besar objek dalam gambar membuat baseline terbaik. Misalnya, diameter seperempat dapat dibandingkan dengan panjang kunci: Panjang kunci sekitar dua kali seperempat. Diameter seperempat juga dapat digunakan untuk mengukur panjang obeng.

### **Waspada Ruang Negatif**

Ruang negatif adalah area di sekitar dan di antara bentuk-bentuk positif yang cenderung Anda curahkan sebagian besar perhatian Anda saat menggambar. Jika saya menggambar tangan saya, misalnya, tangan adalah bentuk positif dan ruang antara jari-jari saya dan di sekitar tangan saya adalah ruang negatif. Ruang negatif dan ruang positif bekerja sama untuk membentuk keseluruhan gambar. Saya akui ini terdengar seperti hal yang paling jelas di dunia. Jika saya mengamati dan menggambar ruang negatif, maka bentuk positifnya akan benar. Mereka tidak punya pilihan. Artinya dengan berkonsentrasi pada ruang negatif ketika saya menggambar sesuatu yang rumit, positifnya akan tergambar dengan benar dan proporsional.

Salah satu alat yang membantu seniman lebih mudah mengidentifikasi ruang negatif adalah jendela bidik. Jendela bidik adalah selembar karton persegi dengan bagian tengah terbuka, atau Anda dapat membuat yang dapat disesuaikan dengan dua potongan berbentuk L. Jendela bidik membantu Anda menentukan tepi dan melihat hubungan.

### **Balikkan Gambar Anda**

Ketika saya mengajar kelas menggambar, saya memposisikan siswa dalam bentuk "U" dan saya berdiri di tengah "U". Ini berarti ketika saya membantu seorang siswa dalam menggambar, saya melihatnya terbalik. Siswa pada awalnya yakin bahwa saya adalah seniman yang sangat berbakat karena saya dapat segera melihat masalah dalam sketsa mereka, terlepas dari pemandangannya. Mereka tidak menyadari bahwa seringkali jauh lebih mudah untuk melihat sesuatu dengan lebih akurat ketika itu terbalik.

Memang benar: Ketika ada sesuatu yang terbalik, itu terlihat aneh (pikiran yang mendalam). Jika terlihat aneh, otak Anda tidak dapat membuat asumsi, menempatkan pola yang terbentuk sebelumnya dan sebaliknya menutup kenyataan dari apa yang Anda lihat. Dalam arti, Anda memperlambat otak Anda dan memaksa diri Anda untuk fokus pada apa yang sebenarnya ada di depan mata Anda, bukan apa yang hanya Anda pikirkan di depan mata Anda.

Jika alat inversi sangat membuka mata, mengapa tidak menggunakannya dari awal dan membuat gambar garis Anda terbalik? Jawabannya adalah karena itu sulit—sangat sulit dan membuat frustrasi. Anda bisa tersesat ketika mencoba menggambar dari foto terbalik. Membalikkan sesuatu untuk menggambar berfungsi lebih baik jika Anda mencoba menyalin gambar garis seperti yang ada di halaman ini sebagai lawan dari foto. Namun, waktu terbaik untuk menggunakan alat ini adalah setelah Anda menggambar. Setelah sesuatu digambar menggunakan foto referensi, membalik gambar dan foto membantu kita melihat koreksi yang mungkin perlu kita lakukan.

### **Pahami Efek Cahaya**

Terlepas dari pilihan teknik bayangan Anda, Anda perlu mempelajari cara mengenali perbedaan karakteristik cahaya dan bayangan pada subjek Anda dan mengenali tantangan potensial untuk menciptakannya kembali di kertas Anda. Efek dari sumber cahaya berbeda tergantung pada apakah subjek Anda bulat atau bersudut. Pola cahaya paling terang, gelap, cahaya yang dipantulkan dan bayangan yang dilemparkan dapat ditempatkan pada subjek apa pun dan itu akan menciptakan tampilan kebulatan. Jika Anda tidak melihatnya, jangan menggambarinya.

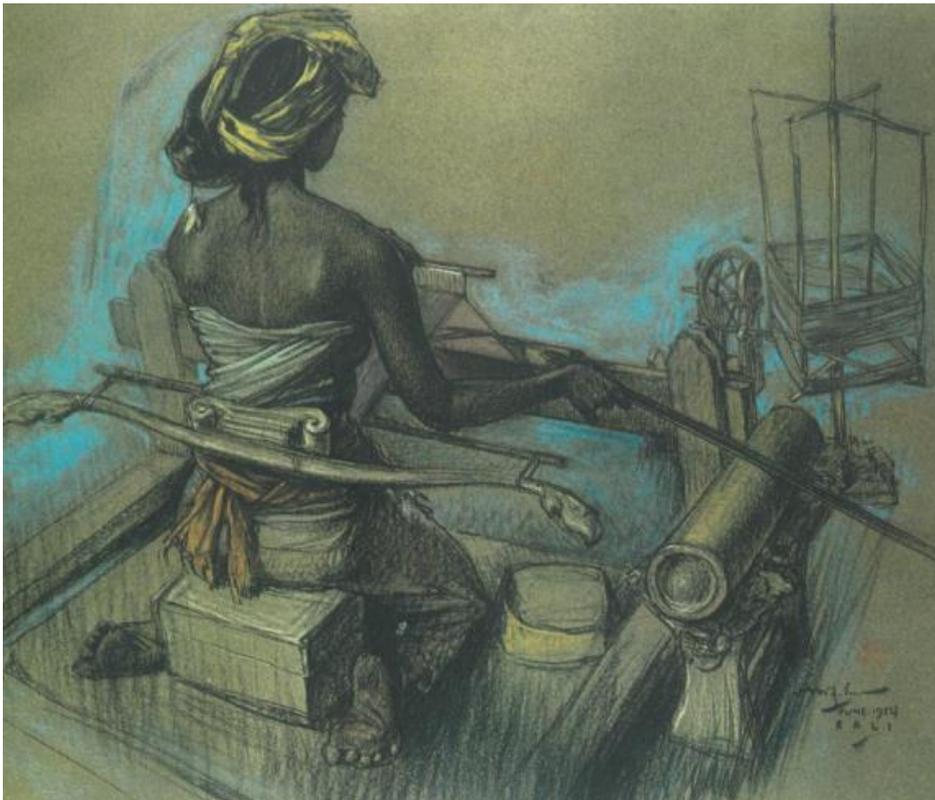
### **Subjek Sudut**

Berbeda objek bulat yang shading secara bertahap dari area yang disorot melalui abu-abu nada tengah ke dalam bayangan gelap, subjek bersudut memiliki tepi yang tiba-tiba dan relatif sedikit perubahan nilai di dalam permukaan datar. Mungkin ada cahaya yang dipantulkan pada permukaan sudut—misalnya, pot bunga yang diletakkan di teras dapat memancarkan cahaya ke dinding di belakangnya—jadi kita ingin mewaspada permainan

cahaya dan kegelapan yang menarik. Teknik menyipitkan mata akan membantu Anda dengan baik saat mengamati permukaan yang lebih bersudut.

### Latihan Menggambar

Jika Anda ingin menghasilkan gambar yang realistis seperti yang Anda lihat di buku ini, Anda perlu berlatih. Bagaimanapun, jangan berpikir bahwa gambar sketsa longgar, gambar dengan fitur berlebihan atau studi dalam terang dan gelap dengan cara apa pun salah, tidak dapat diterima atau sesuatu yang kurang indah dalam hak mereka sendiri. Anda harus membuat banyak gambar dalam banyak gaya dan dalam berbagai keadaan untuk berkembang sebagai seorang seniman. Anda sedang dalam perjalanan dengan banyak perjalanan sampingan.



**Gambar 2.12** Gambar seorang perempuan sedang menenun

Perhatikan gambar diatas, gambar ini menunjukkan seorang perempuan sedang menenun, membuat kain dari dari susunan benang. Perempuan ini membelakangi pelukis yang sedang melukisnya. Benar terlihat di depan perempuan tersebut dengan peralatan seadanya. Pelukis menggunakan garis-garis pensil kasar sebagai efek bayangan, dan membiarkan beberapa bagian kecil warna putih kertas sebagai pantulan cahaya yang memberikan efek realis pada gambar. Perhatikan bagian lengna kanan perempuan tersebut, disana di berikan titik yang sangat gelap, ini membuatnya terlihat sedikit gelap, cahaya terlihat seakan muncul tepat dari kiri dan bealangk perempuan ini.

### Menggambar Dari Kehidupan

Saya dulu melakukan sebagian besar gambar saya dari kehidupan—merender subjek di depan saya daripada bekerja dari foto. Saya tidak berusaha menjadi berseni, saya hanya tidak memiliki kamera yang bagus. Salah satu cara menggambar dari kehidupan adalah menggambar di lokasi, yang oleh orang Prancis disebut sebagai gambar udara plein. Idenya adalah untuk mendaki di suatu tempat dengan peralatan menggambar Anda, duduk di tanah basah, memukul serangga, tanpa disadari menemukan poison ivy, terbakar matahari dan menggambar sketsa biasa-biasa saja yang basah kuyup dalam musim hujan tiba-tiba dalam perjalanan kembali ke mobil Anda. Kedengarannya menyenangkan, ya?

Menggambar di lokasi bisa menarik dan bermanfaat bagi seniman, tetapi tidak semudah bekerja dari referensi foto. Ini lebih menantang karena angin menerbangkan dedaunan, makhluk berkeliaran dan orang-orang tidak diam. Menggambar dari foto dalam kenyamanan studio atau ruang kerja Anda berarti Anda dapat meluangkan waktu, kemewahan yang biasanya tidak Anda miliki saat menggambar dari kehidupan. Cobalah menggambar dari kehidupan, tetapi jangan menyalahkan diri sendiri jika Anda merasa itu sulit.

## 2.8 MEMAHAMI KOMPOSISI

Setiap lukisan harus membangkitkan pikiran. Beberapa seniman menemukan motivasi dalam melukis benda mati tradisional dan pemandangan alam; yang lain mengambil inspirasi dari imajinasi atau ide artistik mereka di masa lalu. Apapun subjek kreatifnya, pemahaman prinsip-prinsip pengorganisasian berbagai elemen visual ke dalam satu komposisi sangat penting bagi seniman. Pengetahuan tentang elemen desain, seperti garis, bentuk, warna, tekstur, arah, ukuran, perspektif dan ruang, membantu seniman menciptakan karya seni yang menakjubkan, membuat gambar bernyanyi dalam warna, bentuk dan garis.

Dengan pengetahuan tentang kosakata visual ini, pelukis menciptakan harmoni pada permukaan kertas yang rata. Desain yang baik menarik perhatian pemirsa, mengarahkan pandangan mereka ke sekeliling gambar dan mengarahkannya ke pusat perhatian. Objek dengan berbagai berat, bentuk, dan ukuran dapat dengan mudah disatukan dan diseimbangkan dalam kaitannya dengan bagian tengah halaman dan satu sama lain. Bahkan satu objek dengan ruang negatif polos dapat menjadi gambar seni yang mencolok. Penempatan komposisi yang sukses, ritme, dan elemen yang tumpang tindih juga membantu mengeksplorasi kemungkinan kreatif tanpa batas di atas kertas. Jika satu atau lebih elemen komposisi hilang, gambar gagal. Itu sebabnya mari kita lihat dasar-dasar komposisi lebih dekat untuk memperluas kemungkinan kreatif.

### Membuat Lukisan Kemenangan

Mari kita lihat komponen penting dari gambar, yang secara kolektif memastikan keberhasilan karya seni.

- Konsep di balik gambar atau gaya khas (Apa ide utamanya? Mengapa penting untuk disampaikan dalam seni?)
- Komposisi (Apa yang menarik dari gambar itu?)
- Keterampilan atau teknik (profesionalisme seniman)
- Pilihan warna (Apa emosi yang digambarkan di balik gambar?)
- Efek tekstur objek
- Cahaya (Bagaimana kondisi pencahayaan yang menyampaikan suasana tertentu?)
- Refleksi
- Bayangan
- Kesatuan karya

Seluruh elemen ini berkontribusi untuk membuat lukisan yang menang dan seniman harus selalu berusaha untuk membuat kemajuan dalam setiap aspeknya untuk menghasilkan seni yang baik. Akibatnya, bab ini didedikasikan untuk mur dan baut dari konsep yang baik dan desain komposisi dalam lukisan.

Seperti para empu tua dan banyak seniman kontemporer, hampir setiap jiwa kreatif tiba pada gaya pribadi seiring dengan berjalannya waktu. Dengan mengeksplorasi kemungkinan, membuat kesalahan, memperbaikinya, dan berlatih, seniman terus meningkatkan dan mencapai ketinggian baru dalam seninya. Setelah menghasilkan seratus gambar pertama, kesulitan memudar, kreativitas tumbuh, dan karya seni berkembang. Saya merasa penting dan bermanfaat untuk melihat seni dari orang-orang sezaman lainnya di

museum, galeri, majalah, buku, dan online! Hal ini memungkinkan saya untuk tumbuh secara profesional baik dalam keterampilan dan visi saya. Saya tidak hanya membandingkan dan belajar dari orang lain tetapi juga mendapatkan inspirasi saya dari lukisan mereka untuk mengerjakan seni saya sendiri. Seniman harus memiliki waktu untuk mengeksplorasi pendekatan yang beragam dalam pembuatan seni dan cukup pekerja keras, gigih, dan mengabdikan diri pada jalur hidupnya. Penting untuk selalu menjaga sikap positif terhadap lukisan itu dan untuk mengingat jangan pernah, jangan pernah menyerah!



**Gambar 2.13** Lukisan dengan komposisi lumayan kompleks

Gambar di atas memiliki komposisi yang lumayan kompleks, dengan mempertahankan bentuk-bentuk penting dari objek utama, disetiap lekukan diberikan garis yang lumayan menonjol demi memberikan efek realis. Latar belakang warna biru muda polos sedikit membantu objek untuk lebih mudah di nikmati. Garis-garis tipis hitam di sisi tiap batang pohon yang tak berdaun membuatnya terlihat memiliki permukaan yang sangat kasar. Meskipun objek tidak begitu detail tapi pelukis mampu menampilkan sosok yang dapat dilihat secara realis.

Selalu temukan solusi untuk masalah kreatif dengan mencari umpan balik dari teman atau dengan berbicara dengan seniman profesional. Akan ada sangat banyak informasi

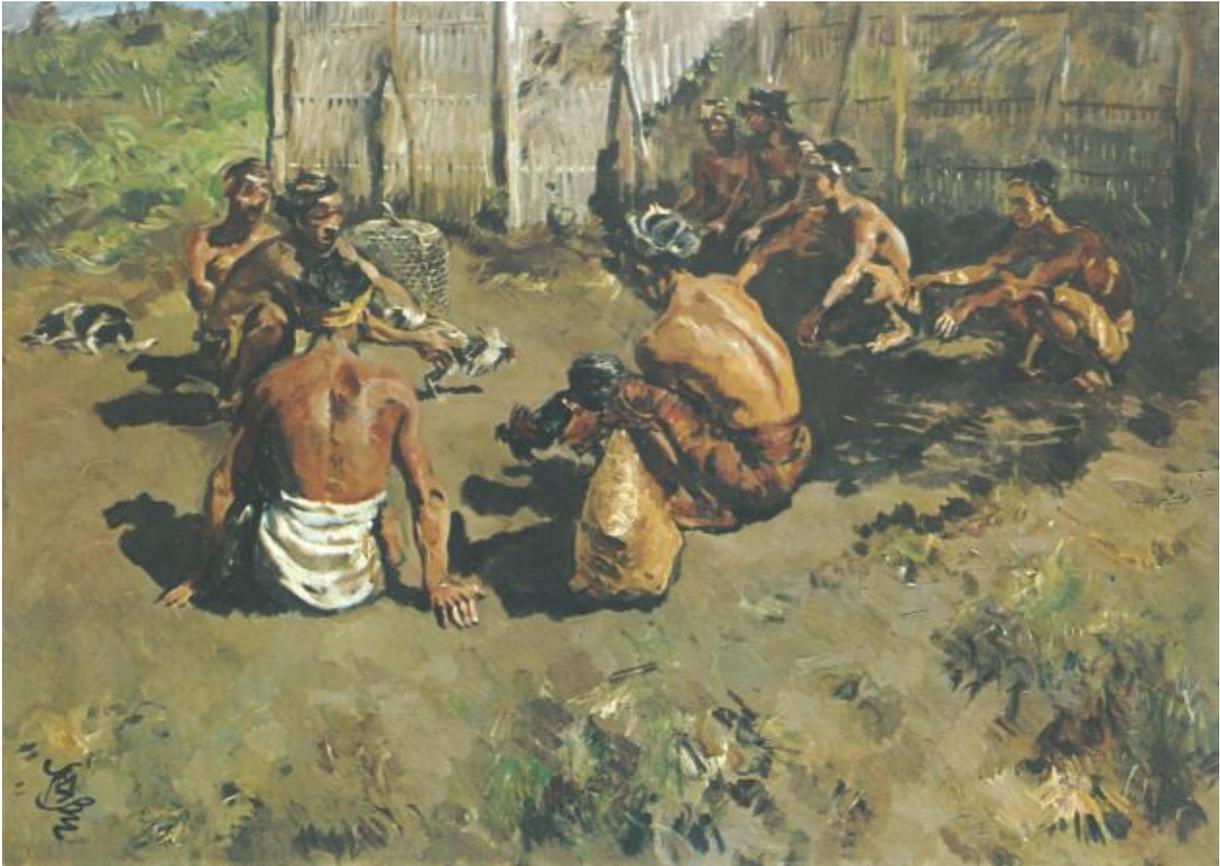
berharga dapat diperoleh tanpa biaya untuk Anda! Saya sering melihat siswa cemas dan terburu-buru untuk mewarnai outline cepat mereka. Kita tidak sabar dengan diri kita sendiri dan karya seni yang kita buat. Terkadang, kita ingin mencapai hasil dan membuat mahakarya dengan sangat cepat. Namun, masalahnya, kebanyakan dari mereka dan saya sendiri, masih selalu menghabiskan lebih banyak waktu untuk memperbaiki garis besar saya yang ceroboh dan mencoba menyelesaikan kesalahan komposisi yang serius, jika tidak ada sketsa persiapan yang dilakukan. Dengan demikian, komposisi yang kuat dihasilkan dari pengetahuan, praktik, dan intuisi artistik. Secara teknis, komposisi berarti memiliki susunan unsur-unsur yang seimbang di atas kertas. Mari kita jelajahi kemungkinan penataan elemen-elemen ini dan saksikan proses pembuatan sketsa.

### **Mengembangkan Komposisi dengan Sukses**

Untuk berlatih, buat tiga sketsa gambar kecil dari benda mati yang sama yang diambil dari berbagai sudut pandang. Dalam garis cepat, garis besar komposisi dengan bentuk lingkaran, bola, dan persegi panjang yang disederhanakan yang mewakili objek sebenarnya. Untuk mencapai komposisi yang lebih baik, singkirkan ruang latar belakang yang kosong dengan memperbesar objek Anda. Pikirkan untuk membuat tampilan close-up dengan satu tempat menarik. Saat membuat still life, tempatkan objek besar terlebih dahulu dan kelilingi objek dengan bentuk yang lebih kecil. Saat menyusun lanskap, pertahankan bentuk-bentuk penting di latar depan.

Lihatlah tiga atau empat sketsa dari kejauhan dan pilih yang paling menarik untuk menggambar garis besar. Bagi banyak siswa, yang memiliki intuisi yang kurang dalam desain komposisi, komposisi tetap sulit dan misterius. Untungnya, ada banyak bantuan yang tersedia saat ini untuk membuat komposisi yang menyenangkan secara visual dan para seniman harus memanfaatkannya jika wawasan mereka belum berkembang. Salah satu yang paling populer adalah "aturan sepertiga", yang menyoroiti persepsi manusia tentang kecantikan.

1. Bagian Emas atau "Aturan dua pertiga" mengilhami dan mempesona pikiran para matematikawan Yunani, seniman Yunani-Romawi, pelukis lanskap abad ke-19 dan fotografer kontemporer dan seniman yang baik. Aturan Sepertiga berarti menempatkan titik fokus di luar pusat tepat sepertiga halaman baik secara horizontal maupun vertikal. Bagilah halaman menjadi tiga bagian dalam arah horizontal dan vertikal. Titik silang pada kisi adalah titik fokus potensial untuk lukisan. Temukan pusat perhatian di salah satu dari empat persimpangan dengan objek rinci ditempatkan di dalamnya. Itu menjadi pusat perhatian yang mungkin berupa pohon, perahu, batu, orang, lumbung, dll., tergantung pada gagasan utama lukisan itu.
2. Saat berada di luar ruangan, gunakan jendela bidik geser atau alas gambar untuk memperbesar gambar dan memotong informasi tambahan yang tumpah ke bingkai. Jendela bidik menyaring banyak detail dan memfokuskan artis pada beberapa elemen kunci. Jika menggambar dari kehidupan, letakkan di depan Anda dan lihat melaluinya atau gerakkan jendela bidik di sekitar foto untuk menentukan komposisi yang paling dinamis. Dalam gambar ini saya menempatkan tikar gambar saya di atas tubuh bagian atas harimau dan fokus pada wajahnya, bukan pada keseluruhan gambar.



**Gambar 2.14** Lukisan sekumpulan orang sebagai center of interestnya dengan latar suasana siang hari yang digambarkan dengan bayangan orang tersebut

Dalam gambar ini center of interest-nya adalah orang-orang yang terdekat dari mata pelukis, mereka terlihat jauh lebih menonjol jika dibandingkan dengan lingkungan sekitar yang ada dalam gambar. Ketika kita melihat lukisan ini pertama kali perhatian utama yang masuk pada mata kita adalah orang-orang yang sedang berdiskusi dan berkumpul. Lingkungan sekitar menjadi tidak menarik karena orang-orang yang ada di tengah gambar memunculkan ekspresi yang berbeda, membicarakan sesuatu dengan seius dan yang lain memperhatikan. Efek cahaya yang terpantul dari punggung mereka memberikan persepsi bahwa ini adalah siang hari yang sangat terik, begitu juga dengan bayangan yang dibuat jatuh hampir sejajar dibawah setiap karakter dengan sangat detail.

3. Berlawanan dengan “aturan sepertiga”, strategi ini berfokus pada penentuan pusat perhatian dengan membagi bidang gambar secara diagonal dari sudut ke sudut di kedua arah, di mana titik persimpangan menjadi pusat atau titik fokus. Kemudian, seniman dapat menempatkan objek di atas salah satu garis diagonal dan menempatkan objek utama di pusat perhatian
4. Satu lagi strategi untuk menentukan center of interest adalah dengan mempertimbangkan memiliki bentuk yang ditumpuk di dalam bentuk lain, seperti menempatkan apel bundar atau buah lain di dalam piring atau kotak oval.
5. Ketika seniman telah menentukan pusat perhatian, dia juga perlu memikirkan keseimbangan dan kesatuan dalam lukisannya.
6. Untuk menyeimbangkan gambar, saya sering menyandingkan objek halus dengan yang bertekstur atau bentuk halus dengan objek berpola. Bentuk bertekstur terlihat lebih berat daripada bentuk halus dengan ukuran yang sama, jadi saya memikirkan hubungan ukuran antara objek juga. Untuk berlatih, letakkan vas keramik halus di sebelah tekstur setengah kiwi atau lily tutul.

7. Saya juga menyeimbangkan gambar dengan menyandingkan objek yang berbeda nilainya di mana bentuk cahaya besar menyeimbangkan bentuk gelap kecil. Misalnya, letakkan bawang putih besar di sebelah ceri kecil atau botol transparan tinggi di sebelah anyelir merah kecil dan lihat dampak visualnya.
8. Selain itu, dua atau lebih bentuk kecil dapat menyeimbangkan satu bentuk besar. Dua buah ceri kecil menyeimbangkan satu apel kuning besar atau jeruk. Dua atau tiga kelereng kecil sering menyeimbangkan satu vas besar dalam gambar saya.
9. Lihat satu bentuk gelap secara visual lebih berat daripada yang terang dengan ukuran yang sama. Sebuah buku di rak dengan sampul biru tua secara visual mendominasi buku dengan sampul terang atau mawar merah dalam vas mendominasi anyelir putih dengan ukuran yang sama.
10. Pelukis hebat berpikir secara abstrak saat melukis secara kiasan. Komposisi yang baik terdiri dari desain abstrak sederhana dalam bentuk dan warna.
11. Saya mencoba membuat desain yang indah dalam lukisan saya, dengan mengandalkan hubungan atau pola geometris yang besar, seimbang, proporsional. Detail kecil yang dicat dengan cermat kehilangan pengaruhnya jika karya seni kehilangan hubungan bentuk besar. Salah satu strategi favorit saya adalah tumpang tindih. Tumpang tindih beberapa elemen di atas titik fokus membantu membangun ritme dalam menggambar. Dalam gambar ini vas besar dengan bunga ditumpangi oleh beberapa buah anggur dan cangkir kecil.
12. Saya juga suka memasukkan ruang negatif ke dalam gambar. Bentuk negatif dinamis (ruang yang ada di sekitar objek Anda yang membentuk latar belakang) membentuk pola dan menarik perhatian ke titik fokus dalam gambar. Kesederhanaan latar belakang sering kali lebih menarik perhatian ke titik fokus.
13. Menjadi kreatif dengan sudut pandang membuat perbedaan besar dalam desain gambar. Sebagian besar dari kita mengambil gambar setinggi mata. Saat memotret gambar, turunkan diri Anda atau naiklah untuk mencapai sudut pandang yang tidak biasa. Tempat yang menguntungkan menambah signifikansi pusat perhatian. Kaum Impresionis terpesona dengan cetakan dan potongan kayu Jepang karena seniman Jepang menggunakan komposisi pandangan mata burung dalam lukisan lanskap mereka. Kaum Impresionis meminjam strategi desain ini dari mereka dan melukis jalan-jalan Prancis yang sibuk dari atap hingga ke orang-orang dan gerbong.
14. Seniman Jepang suka memotong (crop) objek dan gambar di sisi bidang gambar. Tindakan yang disengaja ini menciptakan ketegangan komposisi yang tidak biasa dan kedekatan saat itu. Degas, Toulouse-Lautrec dan banyak Impresionis lainnya menyukai ide ini, meminjam dan menjelajahnya dalam seni mereka. Dalam gambar ini sosok balerina di sebelah kanan terpotong dengan sengaja, membuat penonton menjadi peserta aktif dalam lukisan itu.
15. Dalam menggambar lanskap, saya suka "membangkai" gambar dengan pepohonan di kedua sisi gambar. Saya mempelajari prinsip ini dari pelukis lanskap Prancis Claude Lorrain. Dalam lukisan still life saya "membangkai" gambar dengan kain atau benda lain. Dalam menggambar ruang interior saya "membangkai" gambar dengan pintu. "Pembangkaian" visual ini memungkinkan pemirsa untuk bertanya-tanya di sekitar gambar dalam lingkaran tanpa meninggalkan gambar.
16. Dalam menggambar lanskap, saya menggunakan garis terdepan dari pagar, sungai, atau jalan untuk mengarahkan penonton ke pusat perhatian. Perspektif memungkinkan seniman untuk menciptakan kedalaman bidang dengan menggambar jalur dan sungai yang surut. Petunjuk: Biasakan untuk melihat gambar dari kejauhan, melalui cermin atau membalikkan gambar. Kesalahan desain atau kesalahan lainnya

langsung muncul dalam refleksi. Saya menggunakan alat ini untuk memecahkan masalah komposisi saya di semua tahap gambar saya.

## 2.9 TEKNIK MENGGAMBAR WAJAH REALISTIS

Ketika seniman pertama kali mulai menggambar, mereka biasanya mulai dengan membuat sketsa gambar secara keseluruhan—lokasi dan penempatan tempat yang akan dituju. Jika mereka ingin membuat gambar yang realistis, mereka harus memastikan semuanya pas dan ukurannya benar. Setelah semuanya diskalakan, mereka akan mulai menyempurnakan detailnya. Saya akan mengajarkan Anda cara menggambar wajah dengan cara yang sama. Kita akan mulai dengan lokasi, atau situs, fitur wajah. Kemudian saya akan menginstruksikan Anda bagaimana membuat proporsi yang benar dari rata-rata wajah orang dewasa. Mempelajari proporsi dan menskalakan gambar bukanlah keterampilan yang dimiliki orang sejak lahir.



**Gambar 2.15** Lukisan wajah realistis

Perhatikan gambar di atas, hanya dengan memanfaatkan garis acak dan garis yang dibuat secara teratur mampu membuat gambar memiliki efek realistis. Tekanan-tekanan diberikan pada bagian tertentu, perhatikan bagian hidung, pupil, punggung tangan dan rambut. Ini dibuat sedemikian rupa untuk memberikan efek cahaya alami pada gambar. Latar belakang yang kosong dan garis luar yang lumayan tipis dan tak beraturan ini membuat gambar lebih menonjol dan mudah dilihat. Warna putih kertas dibiarkan begitu saja sebagai pantulan cahaya dan garis gambar utama untuk gambar.

### Seniman Alami /Artis Alam

Orang yang saya sebut "seniman alami" adalah mereka yang karena alasan tertentu, dapat menggambar secara akurat tanpa mengetahui secara pasti mengapa atau bagaimana mereka dapat melakukannya. Mereka dapat menggambar beberapa hal dengan baik dan subjek lain tidak begitu baik. Komentar seperti, "Saya bisa menggambar binatang dan pemandangan yang bagus, tapi saya tidak bisa menggambar orang," sangat umum. Para seniman ini telah mempelajari beberapa teknik menggambar secara alami, tetapi belum belajar bagaimana mengubah semua persepsi mereka tentang dunia di sekitar mereka. Seniman alam yang telah menjalani beberapa bentuk pelatihan seni biasanya mampu menggambar hampir semuanya dengan baik. Namun, apakah Anda seorang seniman terlatih atau seniman alami, pikiran Anda masih menempatkan semua informasi yang masuk ke dalam pola persepsi. Setelah beberapa saat, Anda berhenti melihat apa yang Anda render dan menggambar pola. Ini adalah pola yang lebih canggih, pola yang digambar dengan baik, tetapi tetap merupakan pola.

Tanpa menjelaskan fenomena menghafal pola, Anda mungkin telah menggunakan beberapa teknik untuk "meninjau" gambar yang sudah selesai. Anda mungkin harus beristirahat sejenak dari menggambar, mengubah gambar Anda menjadi cermin atau meletakkannya di atas kuda-kuda. Sekarang Anda dapat melihat mengapa ini perlu. Ini membantu memecahkan pola dan "melihat" karya seni Anda dengan mata segar. Ini disebut memeriksa akurasi, dan ini adalah alat menggambar yang digunakan seniman alam.



**Gambar 2.16** Lukisan dengan latar ruangan lumayan kumuh

Cara terbaik untuk memulai perjalanan artistik Anda adalah belajar bagaimana melihat sesuatu. Karena menggambar adalah melihat. Saya telah mengajar banyak lokakarya seni. Saya ingat khususnya wanita manis ini dan lukisan cat minyak pertamanya. Itu adalah

semangkuk bunga aster yang setengah jadi di atas meja. Aster semuanya menghadap ke arah penonton, dan semuanya identik. Tidak ada satu pun bunga aster kecil atau besar yang menggapai langit. Saya bertanya kepada seniman yang bersemangat itu apakah saya bisa melihat foto referensi yang dia gunakan untuk lukisan ini. Saya perlu menunjukkan berbagai gambar, bentuk, dan warna. Dia bilang tidak ada foto referensi, gambar itu berasal dari pikirannya. Pikiran Anda cukup banyak memiliki pola untuk semuanya. Jangan pernah mencoba membayangkan sesuatu di awal karir seni Anda—lihatlah. Maka Anda akan dapat menggambarnya dengan akurat. Selalu lihat itu.

Apa yang Anda lihat? Gambar diatas memiliki perpaduan yang sangat lengkap. Gambar menunjukkan sebuah ruangan yang lumayan kumuh, dengan seorang bertopi sebagai kepala keluarga. Mereka berkumpul seakan ingin membicarakan suatu hal penting. Lihat wanita yang duduk dilantai sambil memilah padi, terlihat lebih gelap karena kurangnya cahaya yang meneranginya. Dalam tembok sebelah perempuan itu terpantul cahaya hangat menunjukkan suasana menjelang sore hari, ditambah seseorang yang mungkin baru pulang dari Bertani yang akan segera masuk kedalam rumah. Lihat dengan seksama, Teknik pewarnaan dan pencahayaan yang ada dalam gambar ini. Pelan-pelan nanti Anda akan memahami tentang konsep pewarnaan pada gambar, semakin kurangnya cahaya maka gambar bagian tersebut akan semakin gelap. Untuk menempatkan cahaya dengan tepat Anda membutuhkan analisis dengan tepat. Tentukan pencahayaan gambar terlebih dahulu sebelum Anda mulai mewarnai sketsa gambar yang Anda buat. Karena ini akan menentukan seberapa realis gambar yang Anda hasilkan nantinya.

Anda perlu mengetahui seperti apa bagian-bagian itu (bentuk), ke mana mereka pergi (lokasi), seperti apa produk jadi (bagaimana membuatnya tampak nyata—bayangan) dan bagaimana memperbaiki bagian-bagian yang goyah (akurasi). Sangat mudah untuk mengatakan bahwa seniman perlu belajar bagaimana melihat sesuatu sebagaimana adanya, bukan seperti yang mereka pikirkan atau rasakan. Kebanyakan buku mengatakan itu. Tidak hanya kebanyakan orang tidak melihat realitas dunia di sekitar mereka, tapi juga tidak menempatkan objek di lokasi yang benar. Tentu, mereka tahu bahwa mata berada di atas hidung dan mulut dan di suatu tempat di luar itu adalah rambut. Tapi ada lebih dari itu.

Mengukur dan menentukan lokasi yang benar serta ukuran item yang berbeda disebut proporsi. Ketika ada sesuatu yang proporsional, itu benar dalam skala untuk item lain dalam gambar. Sangat mudah untuk melihat gambar dan mengetahui ketika ada sesuatu yang tidak proporsional, tetapi bagaimana Anda menggambar sesuatu secara proporsional? Mempelajari cara memproporsikan gambar dengan benar dalam sebuah gambar melalui penggunaan alat artistik akan dibahas di seluruh bab ini.

Anda mungkin tidak dilahirkan dengan kemampuan bawaan untuk mengetahui berapa panjang satu meter atau berapa cangkir dalam satu galon. Anda telah mempelajari alat ukur mana yang akan digunakan untuk setiap aplikasi. Menggambar juga memiliki alat ukur. Lihatlah dua contoh yang ditunjukkan di sini, keduanya digambar oleh siswa yang sama. Perhatikan ukuran relatif dan lokasi fitur wajah dalam gambar pra-instruksi. Bahkan jika fitur digambar dengan benar, mereka masih berada di tempat yang salah. Perhatikan perbedaan pada gambar selanjutnya.

### **Membentuk**

Bentuk dasar tidak mudah dikenali saat menggambar. Anda perlu tahu apa yang harus dicari. Identifikasi Bentuk 101 dimulai di taman kanak-kanak, dan berhenti tak lama kemudian. Kebanyakan orang tidak terlatih secara formal untuk melihat bentuk untuk tujuan menggambar. Anda harus mempelajari keterampilan ini. Setelah Anda menentukan ukuran dan lokasi objek yang benar, Anda kemudian dapat berkonsentrasi pada bentuk objek yang ingin Anda gambar. Seorang seniman secara otomatis menyaring semua kecuali bentuk paling

sederhana untuk memulai. Ini bukan bakat, ini pelatihan. Kita melatih pikiran kita untuk melihat bentuk-bentuk halus di dunia visual di sekitar kita.

### Shading



**Gambar 2.17** menambahkan shading pada gambar supaya terlihat lebih nyata

Langkah selanjutnya dalam proses menggambar adalah shading. Shading membuat sesuatu terlihat nyata. Namun, kebanyakan orang tidak pernah belajar mengevaluasi dan melihat bayangan. Ya, Anda dapat melihat bahwa jeans hitam lebih gelap dari jeans biru. Tetapi shading membutuhkan lebih banyak pengetahuan dan alat khusus. Belajar shading juga melibatkan belajar lebih banyak tentang pikiran Anda dan kekuatan persepsi Anda. Perhatikan gambar di atas ini, di luar garis yang membentuk objek terdapat beberapa shading yang membuat gambar tampak nyata. Dengan warna yang masih senada dengan gambar yang dibuat, shading memiliki ukuran yang pas seperti drop shadow pada gambar membuat gambar perempuan ini menonjol. Perhatikan juga dengan shading di sisi-sisi garis luar kipas, disitu juga ditambahkan sedikit shading tipis sebagai pemisah antara kipas dengan baju yang dikenakan. Selanjutnya lihat kerah baju yang dipakai oleh perempuan tersebut juga memiliki shading yang lebih tebal yang membuat baju terlihat lebih realistis karena memisahkan antara baju dengan tubuh perempuan tersebut.

### Ketepatan dan Penyederhanaan

Pada akhirnya, Anda harus bisa belajar bagaimana mengatasi keinginan otak Anda untuk mengembalikan dunia ke dalam pola. Bagaimana Anda bisa terus memeriksa untuk melihat apakah Anda baik-baik saja? Anda membutuhkan bab serupa dalam rutinitas menggambar Anda. Tanyakan, “Apa yang salah dengan bentuk wajah ini?” Ini untuk memeriksa keakuratan gambar.

Dunia yang terlihat di sekitar Anda kaya akan informasi—sebenarnya, ada terlalu banyak informasi untuk dipahami oleh seniman baru mana pun. Pertama-tama perlu

disederhanakan agar Anda dapat melihat dengan tepat apa yang sedang Anda lihat. Inilah mengapa mudah bagi orang (terutama anak-anak) untuk menggambar karakter kartun dengan sangat baik. Bentuknya disederhanakan, digariskan dalam warna hitam dan mudah dilihat. Kebanyakan orang dapat menggambar bentuk-bentuk ini tanpa instruksi, selain dari apa yang telah mereka pelajari tentang menggambar huruf.

### **Melihat Sesuatu Tanpa Garis Besar**

Banyak dari kita menunjukkan minat dan bakat yang besar dalam menggambar kartun. Seringkali ketika diperkenalkan dengan menggambar biasa minat akan hilang dalam sekejap lalu menyerah. Masalahnya bukan kurangnya bakat atau minat mereka, karena itu adalah proses mereka diajarkan untuk melihat bentuk sederhana yang sama di foto (atau dunia). Menggambar dunia di sekitar Anda melibatkan penggunaan bentuk dasar yang sama. Mereka tidak lagi diuraikan dengan tinta hitam.

### **Mengukur Bentuk Lengkung**

Mengukur bentuk melengkung dengan tepi lurus dapat menyebabkan masalah bagi Anda. Sulit untuk melihat dan menggambar bentuk melengkung dengan benar. Bagaimana cara mengukur kurva dengan alat ukur bermata lurus? Kabar baiknya adalah Anda menggunakan alat yang sama, Anda hanya mengukur awal dan akhir kurva.

### **Meluruskan Kurva**

Anda dapat mengukur lekukan pipi di foto dengan menggunakan baseline mata. Gambar dua garis, satu di awal lekukan pipi dan satu di dagu. Garis horizontal dan vertikal adalah jarak yang dapat diukur dan memberi Anda awal dan akhir kurva. Ambil ukuran mata dan bandingkan dengan pipi. Pipinya melengkung ke bawah dua setengah mata dan lebih dari satu setengah mata. Ukur seberapa jauh ke atas dan ke atas kurva. Anda juga telah membuat ruang negatif yang akan dieksplorasi lebih detail di Buat Ruang Negatif.

## **2.10 PERATAAN DAN PENGINDEKSAN OPTIK**

### **Alat perataan**

Saat pertama kali menggunakan pensil sebagai alat pengukur, Anda mengulurkan tangan dan menutup satu mata. Mengapa saya meminta Anda untuk menutup satu mata? Cobalah dengan kedua mata terbuka. Ini tidak bekerja. Dibutuhkan kedua mata untuk memiliki persepsi kedalaman, yang tidak Anda inginkan, karena Anda menggambar di selembar kertas dua dimensi. Menutup satu mata meratakan dunia di sekitar Anda. Untuk menggambar gambar tiga dimensi pada selembar kertas dua dimensi, Anda harus menutup satu mata.

### **Alat Pengindeksan Optik**

Alat berikutnya untuk membantu Anda mengetahui di mana letak fitur wajah disebut "pengindeksan optik". Itu adalah cara yang bagus untuk mengatakan hal-hal berbaris. Fitur apa yang ada di garis wajah Anda? Apakah mungkin menggunakan lokasi satu fitur wajah untuk mengetahui di mana lokasi lainnya? Sebelumnya saya telah menyebutkan bahwa menggambar karakter kartun dan komik itu mudah. Ini karena gambar digariskan dengan tinta hitam. Bentuknya yang sederhana—kurva dan garis—mudah dilihat. Sebuah foto, atau kehidupan nyata, tidak memiliki garis hitam yang sama untuk menunjukkan kepada artis apa yang harus dicari. Untuk melihat kehalusan bentuk membutuhkan latihan. Dalam menggambar linier, hanya ada dua bentuk dasar: garis lurus atau garis lengkung. Garis-garisnya naik, turun, kanan, kiri, tetapi lurus atau melengkung. Ketika seniman melihat wajah, mereka tidak mencoba menemukan mata atau bibir, mereka mencari bentuk linier yang paling sederhana. Mencari bentuk-bentuk sederhana menghilangkan ingatan Anda, persepsi yang salah tentang apa yang merupakan mata dan memungkinkan Anda untuk fokus pada realitas mata yang sebenarnya. Seniman mencari ekspresi bentuk yang paling sederhana sebagai

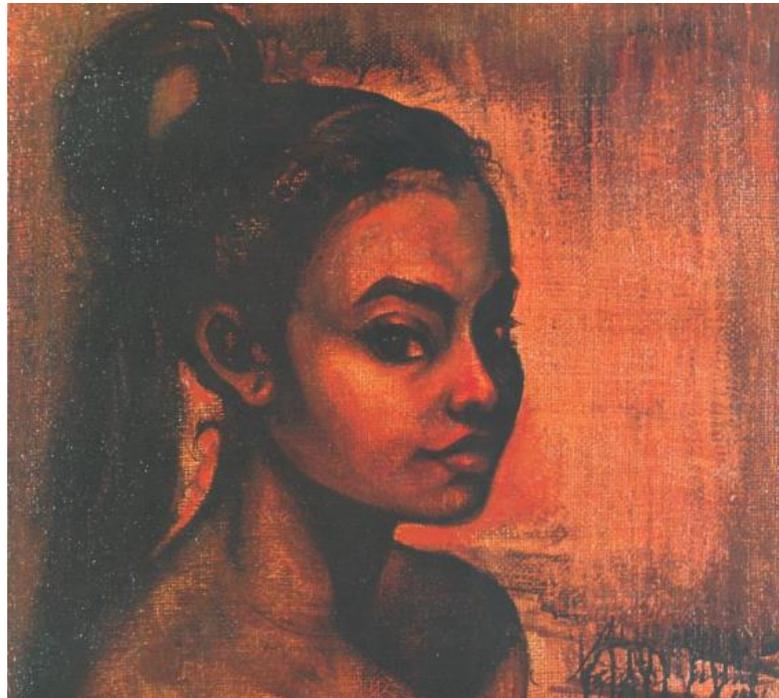
dasar untuk membangun wajah. Mereka mencari kurva, garis, lingkaran atau bentuk sederhana, daripada mata, hidung atau bibir.

Kamus mendefinisikan "berhubungan" sebagai membawa ke dalam asosiasi logis atau alami, untuk memiliki referensi. Wajah memiliki bentuk unik yang membantu seniman menghubungkan informasi lain. Iris, bagian mata yang berwarna, adalah lingkaran sempurna. Pupil, pusat hitam iris, juga merupakan lingkaran sempurna dan berada di tengah iris. Rata-rata iris orang dewasa tidak berbeda jauh dari wajah ke wajah. Anda dapat menggunakan informasi ini untuk membantu Anda melihat dan menggambar dengan lebih baik.

Anda mungkin bertanya-tanya seberapa besar untuk membuat pupil mata. Jawabannya adalah, tergantung. Pupil mengembang dan berkontraksi terhadap cahaya. Penelitian telah menunjukkan bahwa itu juga mengembang dan menyusut sebagai reaksi untuk melihat sesuatu yang disukai atau tidak disukai. Kebanyakan seniman secara tidak sadar merekam informasi ini. Oleh karena itu, mata dengan pupil kecil kurang disukai daripada mata dengan pupil lebih besar. Jika Anda ingin orang menyukai gambar Anda (atau dengan kata lain, dibayar untuk potret Anda), buat pupilnya besar. Jika Anda menggambar gabungan orang jahat dari pembunuh berdarah dingin, buat pupil mata itu menunjukkan dengan tepat—Anda tentu tidak akan menyukai pria itu.

### **Meratakan Wajah**

Anda sebelumnya telah mempelajari cara mengambil gambar tiga dimensi di depan Anda dan mengubahnya menjadi gambar dua dimensi di kertas Anda dengan menutup satu mata. Hal ini berlaku untuk menemukan situs atau lokasi suatu objek serta bentuk suatu objek. Fitur wajah, seperti hidung, bisa sulit jika Anda tidak meratakannya dengan menutup satu mata.



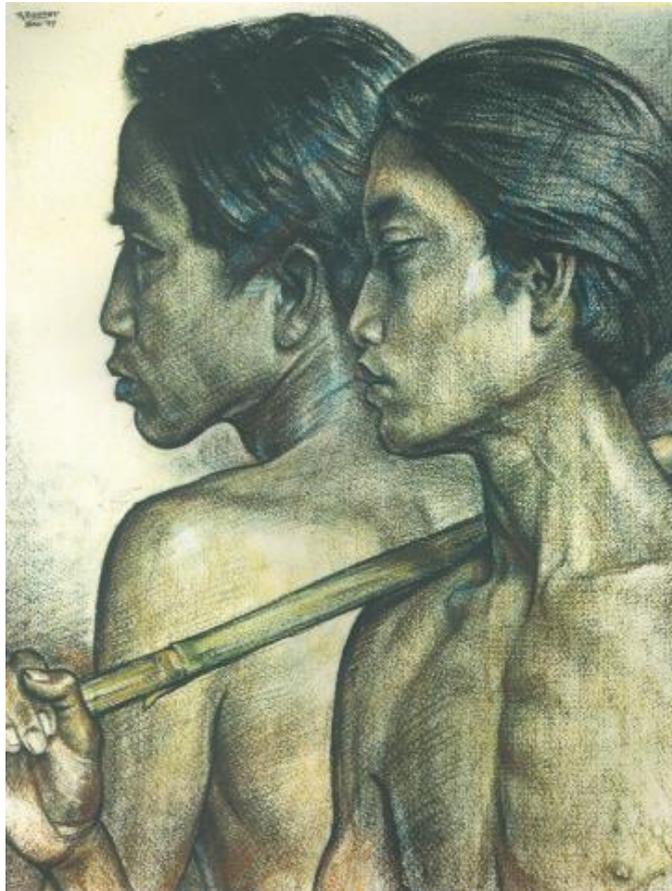
**Gambar 2.18** Gambar dengan perpaduan dua warna

Gambar ini hanya memiliki dua perpaduan warna. Dalam gambar ini, bagian-bagian gelap yang kurang cahaya diberikan nada sangat gelap dan hitam, dan bagian yang memiliki efek cahaya akan sangat cerah. Ini membuat gambar terlihat lebih hidup. Ini seperti sebuah gambar yang memiliki kontras yang sangat tinggi, ambar ini diibaratkan malam ahri yang sangat gelap, tapi karena ada sebuah flash/lampu sorot dari samping maka terlihat sangat kontras. Permainan cahaya seperti ini memang sangat dibutuhkan demi mendapatkan gambar

yang semakin realis. Perataan warna gelap pada area dada hingga bahu sebelah kiri dan pipi sebelah kiri membuat bagian tersebut menjadi lebih gelap dan kurang cahaya.

### Nilai Garis

Sekarang kita akan mempelajari psikologi seni yang dalam, menanyakan pertanyaan kuno, "Apa itu garis?" Saat menggambar, kebanyakan memulai dengan garis untuk memberi tahu di mana tepi berbagai item muncul. Di luar geometri dan aplikasi matematika lainnya, Anda mungkin tidak pernah memikirkan lagi tentang garis. Anda mempelajari bahwa pikiran menempatkan segala sesuatu ke dalam pola persepsi, mengingat pola itu dan menggunakan pola itu alih-alih realitas dari apa yang sebenarnya ada di foto. Pikiran Anda akan mengira ia tahu semua tentang hal-hal seperti fitur wajah dan karena itu akan memberikan informasi tentang fitur itu, terlepas dari kenyataan, ini karena persepsi lebih kuat dari fakta. Menggambar garis mewakili satu dari dua hal: nilai tipis dan gelap pada wajah (seperti lipatan kelopak mata) atau perubahan nilai.



**Gambar 2.19** Lukisan dengan menggunakan berbagai jenis garis yang bersatu padu dengan nilai gelap dan terang

Seperti gambar diatas, terbuat dari berbagai garis yang bersatu padu membentuk sebuah gambar. Garis-garis ini menunjukkan di mana nilai gelap dan terang bersatu dan membantuk sebuah gambar realis. Ada beberapa garis nyata di wajah, dada dan di rambut. Masing-masing memiliki ketebalan yang berbeda-beda. Sebagian besar bayangan pada wajah berasal dari perubahan nilai, bukan garis, dan nilainya berbeda-beda. Garis sisi setiap objek yang Digambar juga memiliki nilai yang sangat berbeda. Saat Anda menggambar garis untuk menunjukkan perubahan nilai, Anda cenderung membiarkan garis tetap di tempatnya. Saya menganggap ini sebagai Diktum Carrie: Semakin dekat nilai dua bentuk satu sama lain, semakin sedikit Anda dapat menarik garis untuk memisahkannya.

## 2.11 PERUBAHAN PROPORSI

Karena proporsi pada dasarnya adalah perbandingan, mereka dapat berubah. Proporsi wajah berubah seiring bertambahnya usia. Wajah bayi lebih lebar, dengan sebagian besar kepala berada di atas mata. Hidungnya pendek, dan matanya lebar dan besar di wajahnya. Bibirnya penuh, tapi kecil di wajah. Demikian pula, wajah berubah dan sudut dari mana Anda melihatnya berubah, begitu juga proporsinya menurut pandangan Anda.

### Wajah Terbalik Tiga Perempat

Banyak foto anak-anak yang diambil sebagai wajah yang diputar tiga perempat. Itu membuat sudut yang menarik, banyak pencahayaan dan bayangan yang bagus. Masalah terbesarnya adalah hanya ada sedikit aturan keras dan cepat yang akan membantu Anda menguasai teknik menggambar wajah seperti itu. Ada terlalu banyak variabel. Saya akan langsung keluar dan mengatakannya: Anda harus memperhatikan subjek Anda dengan cermat. Mata tidak akan berukuran sama, bibir, lubang hidung, telinga, rambut, dahi dan bagian lainnya tidak akan memiliki ukuran yang sama. Sekarang pertimbangkan semua sudut yang diperlukan untuk menguasai menggambar rentang dari bayi hingga remaja, dan Anda mungkin memerlukan seluruh perpustakaan aturan.

Hampir setiap art book memiliki ilustrasi yang menunjukkan bagaimana wajah berbentuk bulat. Penulis mencatat bahwa dengan mengamati bentuk ini, seniman pemula akan membuat proporsi wajah dengan benar. Sayangnya, satu-satunya bentuk yang paling sulit untuk digambar adalah kurva. Penyimpangan sekecil apa pun dapat mengubah gambar. Mata, hidung, bibir, telinga—sebenarnya, sebagian besar wajah memiliki bentuk melengkung dan bulat, dan untuk membuat kemiripan, bentuk lengkung yang sulit ini harus dirender dengan sempurna.

### Pemutih Wajah

Tantangan yang sama yang ditemukan dalam menggambar wajah yang menghadap ke tiga perempat hadir dalam menggambar seorang anak yang melihat ke atas atau ke bawah. Masalah utama yang kita temui adalah foreshortening, yang merupakan ilusi kedalaman yang diciptakan oleh distorsi objek yang tampak—dalam hal ini, wajah. Saat wajah melihat ke atas atau ke bawah, mata kita melihat ilusi bagian wajah menjadi lebih panjang atau lebih pendek.

### Menggambar Fitur Wajah Realis

Setelah Anda menguasai proporsi wajah dan teknik menggambar, Anda akan menggambar fitur wajah. Ini bisa menjadi tantangan besar untuk secara akurat mewakili bentuk fitur individu. Kita akan berusaha mengatasi menggambar apa yang kita pikir kita lihat dibandingkan dengan menggambar apa yang sebenarnya ada. Dalam bab ini, Anda akan mempelajari beberapa aturan praktis untuk menggambar fitur wajah seperti mata, hidung, telinga, rambut, bibir, dan senyuman.

### Menggambar Mata

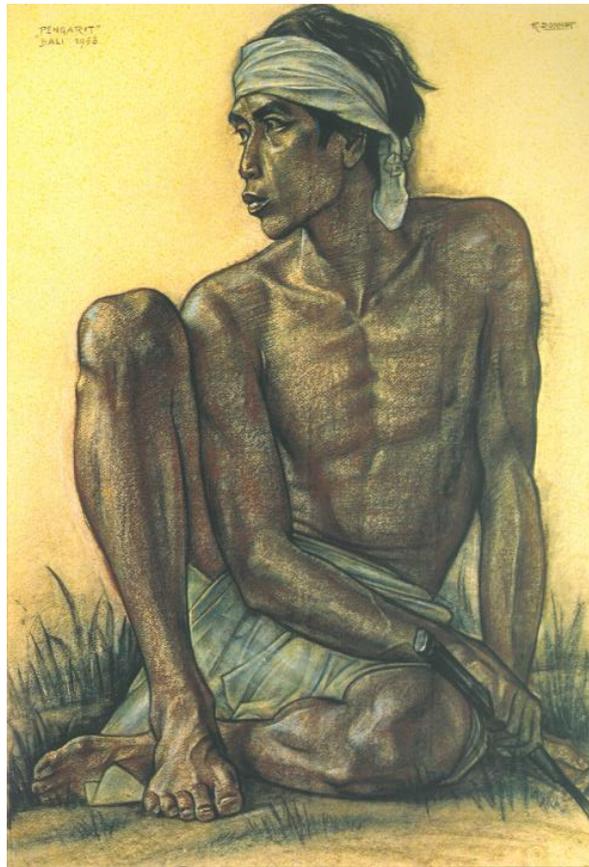
Begitu banyak yang telah ditulis tentang mata. Henry Theodore Tuckerman menulis, “Mata berbicara dengan kefasihan dan kejujuran yang melampaui ucapan. Ini adalah jendela dari mana pikiran bersayap sering terbang tanpa disadari. Itu adalah cermin ajaib kecil di mana permukaan kristalnya memainkan suasana hati yang gelisah, seperti sinar matahari dan bayangan di sungai yang tenang.” Mengingat mata memang jendela jiwa, seniman perlu mendapatkan jendela yang tepat. Selain menempatkan pupil di tempat yang tepat dan pada ukuran yang tepat, pupil juga harus berwarna hitam. Itu harus menjadi salah satu yang paling hitam di kertas Anda karena kontras itu penting. Awalnya kita akan memperhatikan kontras antara pupil dan iris, karena kontras itulah yang akan memberi tahu tentang warna mata. Jadi, ketika kita melihat foto hitam-putih, kita secara tidak sadar membandingkan warna hitam pupil dengan nilai iris (terang atau gelap). Mata coklat tua membuat sulit, atau bahkan tidak mungkin, untuk melihat pupil yang terpisah.

## Mata sebagai Bentuk

Mata adalah bentuk, jadi Anda akan menggunakan teknik bentuk dan bayangan untuk membantu menggambarnya dengan lebih baik. Bagian ini adalah aplikasi praktis, langkah-demi-langkah dari berbagai teknik yang disajikan dalam tiga bab sebelumnya. Anda akan mengisolasi fitur mata, menyederhanakan bentuk dan mengganti nama bagian mata menjadi bentuk.

### 2.12 MENGGAMBAR POTRET REALISTIS

Kita telah melihat fitur wajah yang berbeda, memeriksa bentuknya, bagaimana cara shading mereka dan bagaimana proporsinya pada wajah. Kita juga telah menjelajahi beberapa aturan praktis untuk menggambar secara umum. Tapi itu baru permulaan. Gambar kita harus lebih dari sekadar rendering fitur wajah yang akurat pada wajah yang proporsional. Kita ingin menunjukkan kepribadian; esensi anak atau cucu. Kita ingin orang lain melihat sekilas dalam seni kita sifat menyenangkan, badut, aneh, atau nakal yang membuat anak itu istimewa. Untuk membuat gambar anak-anak yang lebih dari sekadar potret Kita akan menggabungkan semuanya.



**Gambar 2.20** Lukisan potret realistis

Perhatikan gambar di atas, bagian-bagian tubuh pria yang sedikit kurus tapi lumayan berotot ini memiliki garis menonjol yang sangat khas, membantuk tulang pipi, kantung mata, tulang dada, otot dan lain sebagainya. Walau hanya terbuat dari goresan dan arsiran pensil hitam dan pensil warna pelukis mampu membuat gambar terlihat sangat realistis. Masing-masing sisi dan bagian memiliki kontur yang berbeda, dengan pencahaan yang pas dan pemberian shading pada sisi luar gambar dengan nilai yang pas juga.

#### Pipi

Pipi mungkin menonjol, rata-rata atau cekung. Pipi umumnya mulai di bawah mata dan berakhir di dekat bagian bawah hidung. Pipi yang ada pada gambar diatas terlihat sedikit

berbeda, ini menunjukkan pipi yang kurus dan tipis, tulang pipi terlihat menonjol dan daging pipi sangat tipis.

### **Dagu**

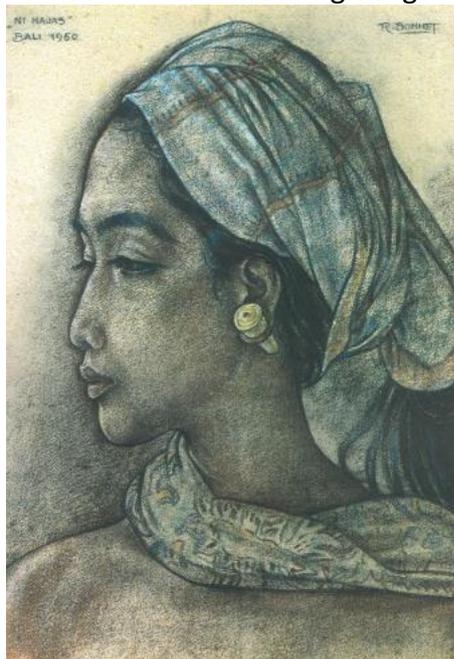
Rata-rata, wajah bagian bawah cenderung terbagi menjadi tiga bagian antara pangkal hidung dan dagu. Bagian pertama adalah antara hidung dan pembukaan mulut. Bagian kedua adalah antara pembukaan mulut dan titik terdalam pada mandibula (rahang bawah). Bagian ketiga adalah antara titik terdalam di dagu dan bagian bawah dagu. Dagu mungkin panjang, pendek, bulat, persegi, runcing, ganda, menonjol atau surut, atau mungkin memiliki celah.

### **Leher**

Seperti bagian wajah lainnya, ukuran dan bentuk leher bervariasi. Jika ada kesalahan umum yang dilakukan seniman, itu adalah membuat leher terlalu panjang dan kurus. Leher dimulai di area bahu dan menempel di dagu, tetapi tidak berakhir di sana. Ini berlanjut ke area telinga, meskipun kita biasanya tidak melihat seluruh panjangnya ketika kita melihat seseorang secara langsung. Oleh karena itu, periksa apakah panjang leher proporsional dengan sudut pandang Anda. (Leher akan tampak lebih pendek jika Anda melihatnya lurus, dan lebih panjang jika Anda melihatnya dari belakang.) Tergantung juga pada jenis kelamin dan usia, leher laki-laki akan berbeda dengan leher perempuan, sama halnya dengan leher anak-anak akan berbeda dengan leher orang tua. Masing-masing memiliki tekstur yang berbeda dan khas.

### **Wajah Wanita**

Wajah wanita cenderung lebih sempit di area dagu dan rahang serta memiliki hidung yang lebih sempit. Mata memiliki lebar yang sama seperti pada wajah laki-laki. Namun, karena wajah wanita lebih sempit, mata mungkin terlihat lebih besar dibandingkan dengan lainnya. Juga, alis cenderung lebih tinggi dan lebih tipis pada wajah wanita. Perhatikan gambar di bawah, walaupun sama-sama kurus dengan gambar pria yang sebelumnya, tulang pipi pada wanita ini tidak begitu menonjol. Kantung mata yang digambarkan juga lumayan berbeda dengan yang sebelumnya. Wajah wanita lebih halus dibanding dengan wajah pria.



**Gambar 2.21** Lukisan wajah wanita area dagu dan rahang yang cenderung sempit

### **Membuat Wajah**

Menggambarkan ekspresi wajah mengambil gambar dari biasa menjadi menyenangkan. Anda dapat melakukan ini dengan mengamati dan menggambar detail kecil

dengan cermat. Detail-detail halus seperti mengangkat alis, tarikan di sudut mulut, atau sedikit melebarkan mata adalah hal-hal yang perlu direkam oleh otak. Tentu saja, beberapa ekspresi anak-anak tidak dapat diklasifikasikan secara tepat. Wajah dari samping dan dari depan akan memiliki bentuk yang berbeda, karena memiliki komposisi yang juga berbeda, sehingga, Anda harus memperhatikan model dengan seksama ketika menggambar objek realis.

### **Fitur Anak vs. Dewasa**

Anak-anak memiliki proporsi berbeda yang berubah seiring bertambahnya usia (ini terutama terlihat di wajah). Wajah bagian bawah tumbuh dan memanjang seiring bertambahnya usia.

### **Menggambar Telinga dan menempatkan Telinga**

Telinga berbeda dari wajah ke wajah. Telinga sepanjang hidung dan membentang kira-kira dari alis ke ujung hidung. Tapi ini hanya proporsi kasar—gunakan proporsi telinga yang Anda lihat. Bagian belakang kepala cenderung membulat. Kita ingin memastikan bentuk kepala sudah benar ketika kita menempatkan telinga sehingga mereka berhubungan di lokasi ke depan dan belakang kepala. Telinga tidak ditempatkan dalam ruang hampa. Kesalahan umum yang dilakukan seniman adalah menempatkan telinga pada jarak yang benar dari bagian depan wajah, kemudian memotong bagian belakang kepala, yang mengakibatkan “sindrom kepala datar”. Dari kedua gambar di atas, telinga memiliki detail tersendiri, pada telinga laki-laki terlihat lebih pipih dan sempit dibanding telinga pada gambar wanita di atas, ditambah dengan aksesoris sebagai anting-angting bulat besar yang memberi efek feminisme pada wanita tersebut.

### **Menggambar Rambut**

Item yang tampaknya paling sulit, apakah menggambar orang dewasa atau anak-anak, adalah shading dan rambut. Pertajam beberapa pensil, karena rambut itu halus (terutama rambut anak-anak) dan membutuhkan ujung yang tajam. Rambut (secara keseluruhan dan dalam kaitannya dengan warna, kuantitas, dan kualitas potongan) sangat berpengaruh dalam karakterisasi wajah. Seniman dapat menggunakan tampilannya untuk meningkatkan komposisi potret, dengan melemahkan atau meningkatkan, sebaliknya, sifat fisiognomik model. Jika Anda menggambar subjek wanita (yang rambutnya biasanya tebal), pilihlah rambut yang sederhana, rapi, dan terpotong rapi. Rambut harus dirawat secara keseluruhan.

Walaupun warna dasar dari gambar ini diambil dari warna asli kertas yang digunakan untuk menggambar, rambut jadi dapat terlihat secara realis karena ada penajaman pada rambut menggunakan goresan dengan tekanan yang memiliki nilai yang berbeda. Shading tipis yang di tambahkan pada sisi bagian dalam rambut membuat gaya rambut menjadi sangat jelas.



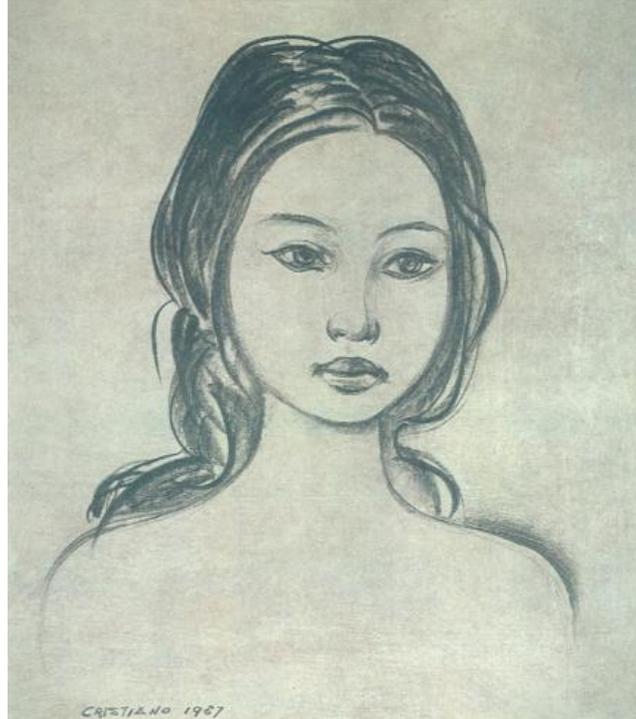
**Gambar 2.22** Menggambar rambut dengan menambahkan goresan dengan tekanan yang berbeda

Tangkap warna dan bentuk keseluruhannya dan coba pilih kunci yang paling signifikan. Dari jumlah tersebut, nilai area bayangan dan cahaya, dan garis pemisah dan abaikan sorotan kecil dan tidak signifikan dan rambut tunggal. Gunakan pensil yang cukup lembut untuk menggambar goresan tebal yang percaya diri, ke berbagai arah, untuk mencapai efek 'menenun' yang tidak biasa. Gambar garis rambut dengan sangat hati-hati, membuatnya tidak beraturan dan lembut dan berikan perhatian khusus pada dahi dan pelipis.

- Rambut lurus. Meski rambutnya “lurus”, pastikan sesuai dengan kebulatan kepala. Tanda pensil Anda harus mengikuti arah tumbuhnya rambut.
- Rambut keriting. Ikal seharusnya tidak hanya terlihat seperti coretan pensil. Setiap ikal terdiri dari banyak rambut; oleh karena itu, diperlukan banyak goresan pensil agar terlihat nyata.
- Rambut tebal. Di mana rambut tebal, pensil Anda perlu membuat banyak, banyak garis untuk menunjukkan hal ini. Beberapa garis yang tercoreng bersama tidak akan memotongnya.
- Rambut tipis. Rahasia membuat rambut tipis adalah dengan shading kepala sebelum menambahkan rambut sehingga kepala terlihat melalui rambut.

Karena rambut mungkin halus, kasar, tebal atau tipis, lurus atau bergelombang dan berbagai penampilan lainnya. Anda dapat menggambar banyak variabel ini dengan memvariasikan ketebalan ujung pensil dan menggunakan tingkat timah yang berbeda.

Gambarlah rambut tebal dan kasar dengan pensil 6B tumpul. Gunakan timah HB yang tajam untuk rambut halus. Rambut anak-anak biasanya halus, jadi pastikan ujung pensil Anda tajam.



**Gambar 2.23** Menggambar dengan pensil 6B tumpul untuk menghasilkan rambut yang halus

Berbeda dengan rambut yang dibentuk dalam, ini hanya beberapa kumpulan garing lengkung dengan nilai yang berbeda. Walaupun begitu rambut pada gambar ini terlihat lumayan tipis dan sedikit ikal tapi karena pembuatan garis sisi sangat rapi justru memberikan efek bahwa rambut ini sangat halus walau tidak lurus.

#### **Menambahkan Tekstur dan Nada**

Gambar yang indah menunjukkan pemahaman artistik dari struktur buatan manusia dan bentuk alami. Representasi alam yang benar dikembangkan melalui pengamatan yang cermat, latihan terus-menerus, dan akumulasi pengalaman artistik. Leonardo da Vinci mempelajari alam sebagai seorang ilmuwan, di mana gambar-gambarnya yang sangat akurat adalah hasil sampingan dari eksperimen dan eksplorasi ilmiahnya. Dalam sejarah seni rupa, Nicolas Poussin dianggap sebagai pendiri lukisan klasik Prancis. Terkenal karena kesempurnaannya yang cermat dari lukisan lanskap bersejarahnya, Poussin terinspirasi oleh alam dan mempelajari kompleksitasnya. Dia menata ulang dan menciptakan kembali alam dalam komposisi seimbang antara manusia dan bangunan. Vincent Van Gogh mendapatkan inspirasinya dari alam juga, dan seperti banyak Impresionis lainnya, melukis di luar ruangan. John Singer Sargent, pelukis bangsawan yang terkenal, selalu membuat sketsa dari kehidupan. Pengamatan bentuk dekat dan ini harus menjadi proses abadi bagi seniman, bahkan ketika tidak ada akses ke pensil dan kertas.



**Gambar 2.24** Gambar seorang wanita dengan berbagai variasi shading

Sebuah gambar seorang wanita yang berpose santai menghadap ke arah depan (gambar diatas) memiliki berbagai variasi shading. Dari rambutnya yang sedikit keriting yang di ikat dengan rapi, di arsir dengan tebal tapi halus, warna rambutnya sangat hitam dan pekat. Begitu juga dengan komposisi alis dan mata yang digambar pada wajah perempuan muda ini memiliki komposisi yang tepat, memiliki warna dan nada yang pas. Walau warna yang digunakan pada kertas ini berbeda dengan warna kulit asli manusia, tapi nada dan warna yang pas dan tepat membuat gambar menjadi lebih menonjol dan realis.

Begitulah cara saya mencoba mendekati gambar saya. Saya mengamati kemungkinan "subjek" saya untuk seni saya dengan cermat setiap saat. Saat melukis kaca, saya mengulangi bentuk yang tepat dari pantulan yang saya lihat dalam vas. Ketika menggambar kain, saya mencari garis kelengkungan, bayangan inti dan warna cahaya yang dipantulkan. Sedangkan, saat melukis objek yang lembut dan berbulu Saya memperhatikan arah rambut dan variasi garis. Tekstur halus, kasar, mengkilap, buram, atau tekstur lainnya yang Anda lihat dapat dibuat ulang di atas kertas dengan latihan, tekad, dan kemauan untuk mengamati materi pelajaran yang Anda pilih.

#### **Transparansi Kaca**

Sangat menarik untuk melihat benda-benda kaca yang berkilauan yang tampaknya tidak mungkin dibuat ulang pada permukaan yang datar. Bidang reflektif mereka ilusif, berubah dan kompleks — dan itulah yang menarik saya untuk melukis objek seperti itu. Ini tentu saja merupakan materi pelajaran yang menantang bagi pemula. Untuk menangkap transparansi kaca secara realistis, sangat penting untuk mempertahankan sorotan yang persis

mengikuti bentuk atau kontur objek. Penting juga untuk menjaga garis lurus jika itu adalah botol, dan memiliki kelengkungan garis simetris di kedua sisi dalam cangkir atau vas.

### **Tekstur Kain**

Ada beberapa jenis kain dengan berbagai sifat tekstur dan pola: satin, katun, beludru, kulit, suede, poliester dan sebagainya. Beberapa dari mereka perlu mengilap seperti satin dan yang lain terlihat terbaik seperti linen. Dalam penggambaran realistis dari kain apa pun, idenya adalah untuk mencari bayangan inti yang sama dan cahaya yang dipantulkan yang terlihat pada objek geometris bola atau silinder. Hanya setelah pemahaman yang jelas bagaimana cahaya membentuk bentuk kain, pola berlapis di atas bentuk itu. Prinsip ini diilustrasikan pada gambar di bawah ini.

Baik bola maupun lipatan kain digambar menggunakan aturan penggambaran volume realistis yang sama, menemukan bayangan inti, cahaya yang dipantulkan, dan sorotan. Gambar tersebut mengilustrasikan perkembangan penerapan bayangan pada bola dan kain seperti pada demonstrasi menggambar sebelumnya. Penting untuk diingat bahwa lipatan dibentuk oleh benda-benda di bawah kain (lengan pakaian atau taplak meja, misalnya) dan sebagai hasilnya, bahan memiliki pola kerutan yang berbeda. Itulah mengapa seniman perlu menyadari lekukan, sudut, dan perubahan lain dalam arah permukaan di bawahnya untuk menggambarkan materi yang berkerut secara realistis.

Gambar di bawah ini jika dilihat dengan seksama, baju yang dikenakan memiliki dua tekstur kain yang sangat berbeda. Tekstur kain pada atasan/kemeja yang dipakai terlihat halus, dan sedikit transparan seperti layaknya kemeja katun, kemeja ini terlihat tipis dan nyaman karena pewarnaan pada kemeja putih ini masih mempertahankan warna kulit yang ada di baliknya. Sedangkan tekstur kain pada rok yang dikenakan sedikit kasar, dengan gabungan dua warna berbeda, dan sedikit menonjol pada garis membuat rok itu terlihat lumayan tebal, dan memiliki efek beludru. Selain tekstur kain, perhatikan juga rambut bagian atas. Disini terlihat, ada sebuah cahaya yang memantul dari rambut hitam ikal ini. Cahaya malam hari ini ditempatkan dari depan atas model. Membentuk bayangan lumayan gelap di belakang objek utama. Ada yang unik dari lukisan ini, bayangan yang dibuat selain hitam adalah bayangan putih, ini memberikan efek ada beberapa cahaya yang menyorot dari belakang atas yang membuat bayangan hitam justru atuh di bagian samping model. Wajah dan bagian tubuh model ini terlihat jauh lebih realistis dengan pencahayaan yang tepat. Shading yang sangat hati-hati dan detail serta warna yang tepat akan membantu membuat gambar tampil jauh lebih realistis. Perhatikan kembali untuk lipatan baju dan bawah kerah kemeja atau di setiap kain yang sedikit tidak rata karena tertarik kebelakang, di bagian-bagian tertentu memiliki garis yang terlihat seperti efek lipatan, dan memiliki nilai kedalaman yang berbeda.



**Gambar 2.25** Gambar seorang wanita yang mengenakan pakaian dengan dua tekstur kain yang berbeda

### BAB 3

## KONSEP TATA WARNA DAN PENCAHAYAAN DALAM MENGGAMBAR REALIS



**Gambar 3.1** Lukisan sebuah keluarga dengan latar sawah di siang hari

Gambar diatas menunjukkan sebuah keluarga petani di tengah hari. Terlihat seorang ayah yang memiliki profesi sebagai petani sedang minum air dari kendi, anak kecil yang melihat sekitar dan seorang ibu yang menutup kepunya dengan selendang bakul yang dibawanya. Ini menunjukkan betapa teriknya matahari siang pada gambar, membuat seseorang yang bekerja membajak sawah dengan cangkuk ini sangat kehausan. Lukisan ini cenderung menggunakan warna-warna hangat dan beberapa unsur lain seperti cerah, terang, tekstur yang diatur dengan sangat seimbang dan menyatu. Hijanya pohon yang berada jauh terbentang dibelakang mereka memiliki warna sedikit gelap, berbeda dengan pohon pertama yang berada di belakang potret ibu bertudung selendang. Terlihat lebih hijau dan bayangan hitam terlihat jelas. Langit yang berwarna putih dan sedikit biru membuat suasana siang hari terbentuk dengan apik. Bayangan hitam dengan nilai yang tepat juga di aplikasikan pada tokoh utama gambar, diarea gambar yang seakan tertutup sesuatu memiliki warna lebih gelap dari pada warna pada gambar utama. Untuk lebih memahami lagi tentang warna dan perpaduan dengan nilai yang tepat, mari kita mulai teori warna.

### 3.1 MEMAHAMI TEORI WARNA

Secara teknis, menggambar dengan pensil warna atau cat adalah tentang melapisi warna semitransparan di atas kertas untuk menciptakan lukisan yang hidup. Rona berlapis

menghasilkan permukaan yang segar dan menarik. Itu selalu yang terbaik untuk mencampur setidaknya dua warna di area tertentu, daripada menggambar dengan satu pensil. Saya tertarik pada warna-warna intens dan pengkilap membuatnya lebih cerah. Pada saat yang sama, burnishing adalah opsional. Lukisan saya harus memiliki banyak kombinasi warna tetapi permukaannya tidak harus dipoles untuk membuat gambar yang sukses. Saya selalu mengenal warna baru saya dengan mencampurnya dengan pelengkapinya dan warna lain yang menurut saya akan berguna untuk dilihat sekilas. Seniman harus membuat palet kombinasi warna baru ini di atas kertas dan menyimpannya untuk mengetahuinya.

### Teori Warna

Teori warna adalah panduan dimana warna dicampur dan diatur. Roda warna adalah struktur tradisional untuk mengatur warna menjadi tiga kategori: primer, sekunder, dan tersier. Ada tiga kualitas tentang setiap warna: suhu, intensitas dan nilai. Kombinasi dari ketiga kualitas ini memberikan lukisan ilusi kedalaman dan bentuk. Ini dapat mengatur suasana hati untuk gambar. Ini menyenangkan dengan merah dan kuning, melankolis dengan biru dan ungu. Saya sangat menyarankan pada Anda untuk tidak takut menggunakan campuran warna yang beragam. Pensil warna adalah media yang sangat memaafkan dan tidak seperti lukisan cat air, tidak mungkin menghasilkan abu-abu dan cokelat yang kusam dan plin-plan.

### Skema Warna

- **Analogus:** Skema warna ini menggunakan tiga hingga lima warna yang bersebelahan pada roda warna. Dalam contoh ini, warna berpusat di sekitar kuning (kuning-hijau, kuning-oranye, dan kuning).



**Gambar 3.2** Skema warna analogus

- **Primer:** Warna-warna ini berjarak sama satu sama lain pada roda warna

### ***Yang saling melengkapi***

Skema warna ini menampilkan dua warna yang saling berhadapan pada roda warna, yang memaksimalkan kontras untuk menarik perhatian.

### ***Split komplementer***

Ambil skema pelengkap satu langkah lebih jauh. Dimulai dengan satu warna (biru), lihat ke seberang kemudi untuk menemukan pelengkapinya (oranye). Kemudian pilih dua warna di kedua sisi komplemen (kuning-oranye dan merah-oranye). Ketiga warna ini merupakan contoh *split-complementary* dari blue jay yang bertengger di maple musim gugur. Alasan pencampuran warna adalah:

- untuk menciptakan permukaan yang kaya warna
- untuk meredam intensitas warna
- untuk mencampur kombinasi warna baru
- untuk menciptakan kontras
- untuk mengembangkan tekstur

Dalam pencampuran warna saya mengandalkan "palet" kombinasi warna campuran dan roda warna adalah untuk membuat pilihan warna instan. Pemula hanya melihat warna lokal pada objek dan menolak melihat kombinasi warna. Siswa melihat apel hijau dan dia menggambarnya dengan satu pensil hijau yakni warna lokalnya adalah warna hijau. Pertama, pikirkan sayuran dengan lebih kreatif. Temukan sayuran hangat kekuningan dan hijau biru dingin dalam buah. Kedua, ada aturan penerapan warna lokal di atas warna komplementer untuk menciptakan permukaan yang kaya dan untuk menurunkan intensitasnya. Komplemen hijau adalah merah. Oleskan sedikit warna merah di bawah hijau di apel dan lihat perbedaan warna yang tercipta.

- **Warna komplementer**– adalah warna yang saling berhadapan pada roda warna, seperti kuning-ungu, hijau-merah, dan biru-oranye. Gunakan pelengkap untuk menetralkan beberapa warna yang tidak menggambarkan pusat perhatian. Gambar yang indah menunjukkan keseimbangan antara warna intens dan lembut.
- **Nilai** – adalah relatif terang atau gelapnya suatu warna. Perhatikan gradasi warna biru dari gelap ke terang pada gambar ini. Nilai adalah aspek terpenting dalam menggambar untuk menyampaikan volume.
- **Intensitas** - adalah saturasi dan kemurnian warna dalam kaitannya dengan warna lain. Dalam gambar ini merah murni (warna dengan intensitas tinggi) relatif cerah terhadap merah muda (merah dengan intensitas sedang), tetapi merah muda masih cukup terang dibandingkan dengan merah muda keabu-abuan (merah dengan intensitas rendah). Bunga bakung putih relatif sangat cerah dibandingkan dengan daun hijau, tetapi daun hijau juga relatif cerah dibandingkan air cokelat dalam kehidupan diam.

Saturasi atau intensitas gambar yang sangat terang dapat dengan mudah dikontrol dengan menerapkan sedikit warna komplementer di atas rona murninya. Mengetahui bahwa warna cerah maju dan warna kusam berkurang, saya sering menggunakan warna cerah di titik fokus dan warna kusam di latar belakang.

### 3.2 DASAR WARNA

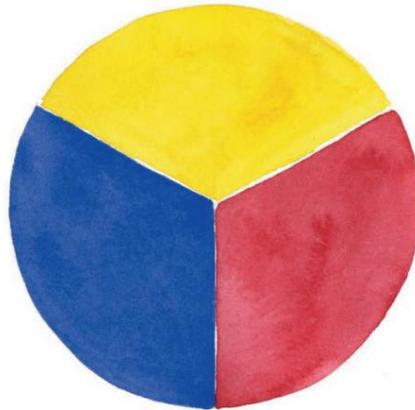
Memilih dan mencampur warna yang tepat untuk lukisan Anda mudah setelah Anda memiliki alat sederhana untuk digunakan seperti roda warna.

#### Roda Warna dan Aplikasi Teori Warna

Dalam pencampuran warna, seniman mengandalkan teori warna yang diatur secara visual pada roda warna. Roda warna mewakili organisasi rona warna yang teratur di sekitar lingkaran, menjelaskan hubungan teoretis antara warna primer dan sekunder.

#### Warna Primer

Warna primer adalah merah, kuning, dan biru. Ketiga warna ini tidak dapat diciptakan dengan mencampurkan warna lain. Semua warna lain adalah hasil dari pencampuran warna primer.



**Gambar 3.3** Warna primer

### Warna Sekunder

Warna sekunder oranye, ungu dan hijau, dibuat dengan mencampur dua warna primer. Kuning + Biru = Hijau. Merah + Kuning = Oranye. Biru + Merah = Ungu



**Gambar 3.4** Warna sekunder

### Warna Tersier

Warna tersier adalah warna yang dibuat dengan mencampur warna primer dengan warna sekunder, kuning-oranye, merah-oranye, merah-ungu, biru-ungu, biru-hijau, dan kuning-hijau. Misalnya: Kuning + Hijau = Kuning-Hijau



**Gambar 3.5** Warna tersier

### Harmoni Warna

Harmoni warna mengacu pada pengaturan warna yang menyenangkan mata dan masuk akal secara visual dan artistik. Ketika warna digunakan secara harmonis, mereka menciptakan keseimbangan dan ketertarikan. Ketika warna digunakan di luar harmoni,

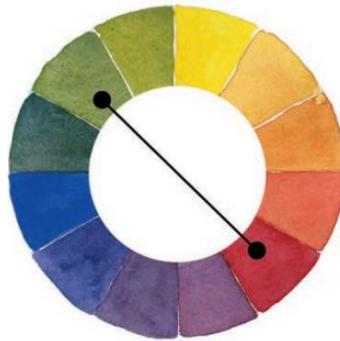
hasilnya secara visual membingungkan dan kacau. Tujuan Anda adalah menciptakan seni, menggunakan warna dari roda warna, yang secara visual masuk akal dan menarik.

### Harmoni monokromatik

Harmoni monokromatik adalah warna yang terdiri dari variasi rona yang sama tetapi berbeda dalam nilai dan intensitas. Misalnya: Merah adalah rona. Harmoni monokromatik meliputi warna merah, pink, dan merah marun.

### Harmoni Komplementer

Harmoni komplementer adalah warna yang berlawanan satu sama lain pada “roda warna”. Pelengkap saling memperkuat, menciptakan energi visual dan menambah kecemerlangan menggambar. Skema warna komplementer menciptakan kontras tinggi. Sambil menciptakan tampilan yang sangat hidup, mereka harus digunakan dengan baik untuk menghindari stimulasi berlebihan dan kekacauan. Misalnya, merah dan hijau saling melengkapi, tetapi menggunakan nilai merah yang lebih lembut dalam lukisan yang menggunakan skema warna ini akan menghindari kebingungan visual.



**Gambar 3.6** Harmoni komplementer

### Harmoni Analog

Warna analog adalah setiap tiga warna yang berdampingan pada roda warna. Misalnya: kuning, kuning-oranye, dan oranye. Warna-warna yang bersebelahan pada roda warna mudah menyatu, sehingga masuk akal bagi otak. Satu warna biasanya mendominasi.



**Gambar 3.7** Harmoni analog

### Harmoni Split Komplementer

Ini adalah adaptasi dari skema warna komplementer. Penggunaan warna-warna ini menghasilkan kontras yang tinggi dengan sedikit konflik. Misalnya: hijau, merah-ungu, dan merah-oranye.



**Gambar 3.8** Harmoni split komplementer

### Harmoni Triadik

Susunan warna triadik menciptakan kontras tinggi, bahkan saat menggunakan nilai warna yang lebih terang. Kombinasi ini sangat hidup, dan biasanya satu warna mendominasi sementara dua lainnya mendukung.



**Gambar 3.9** Harmoni triadik

### Pengaturan Empat Warna

Pengaturan dasar menggunakan tiga warna primer, merah, kuning dan biru, dan satu coklat. Warna-warna ini tersedia dalam kelas pelajar dan profesional.

### 3.3 BERMAIN DENGAN WARNA

Untuk memulai melukis cat air, Anda tidak membutuhkan semua warna cat yang ada di pasaran. Namun, Anda harus memahami sifat-sifat warna yang Anda miliki. Sebelum Anda mulai melukis, pertimbangkan skema warna untuk itu. Banyak skema warna umum didasarkan pada roda warna. Anda bahkan dapat mengecat roda warna Anda sendiri, dan berkonsultasi dengannya saat mencoba menentukan skema warna untuk lukisan Anda. Pertimbangkan warna mana yang ingin Anda tekankan serta warna mana yang paling cocok untuk hasil yang Anda inginkan.



**Gambar 3.10** mencampurkan berbagai macam warna untuk menentukan skema warna lukisan

### Warna Pelengkap

Setiap dua warna yang berhadapan langsung pada roda warna adalah komplementer. Perhatikan bahwa setiap dua warna komplementer diturunkan dari ketiga warna primer.

### Kombinasi Warna Komplementer

Menggabungkan warna komplementer menghasilkan warna netral. Jika Anda sedang dalam sesi melukis dan ingin membuat salah satu warna Anda diredam, tambahkan saja sedikit pelengkapannya.

### Pencampuran Warna

Pencampuran warna adalah proses menggabungkan warna untuk menciptakan warna baru. Belajar mencampur warna Anda untuk menciptakan rona yang tepat adalah keterampilan penting yang akan Anda gunakan untuk setiap proyek. Ada tiga cara Anda dapat mencampur warna: di atas kertas, di palet, dan dengan kaca.

### Bagan Pencampuran Warna

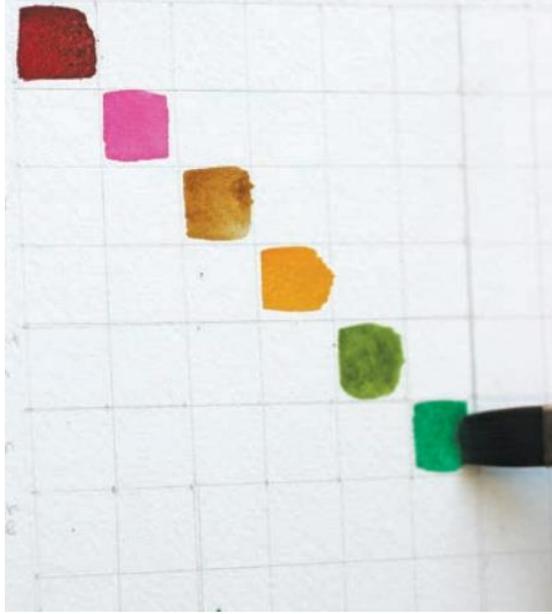
Penting untuk tidak hanya mengetahui cara mencampur warna lain dari warna primer, tetapi juga mengetahui cara mencampur warna cat tertentu pada palet Anda. Kebanyakan seniman cat air memiliki berbagai macam warna pada palet mereka, bukan hanya warna primer. Sangatlah berharga untuk membuat bagan dari semua kombinasi rona yang berbeda yang dapat dibuat oleh cat Anda. Ini adalah alat saya yang paling sering digunakan, dan saya merujuknya setiap hari. Ikuti tips ini untuk membuatnya sendiri.



**Gambar 3.11** Membuat bagan pencampuran warna

Dengan menggunakan penggaris, buat bagan dan gambar kotak berdasarkan jumlah cat yang akan Anda gunakan di bagan Anda. Saya menggunakan 8 warna, yang menghasilkan 64 kotak. Kemudian tulis nama warna yang akan Anda gunakan di sepanjang sisi kiri dan atas dalam urutan yang sama.

Garis diagonal tengah adalah "warna murni", di mana nama catnya sama di bagian samping dan atas. Saya melukis baris ini terlebih dahulu. Akan ada dua tempat pada grafik di mana kombinasi warna yang sama bertemu. Ingat: warna yang tertera di sebelah kiri adalah warna dominan.



**Gambar 3.12** mengisi bagan secara diagonal dengan warna murni



**Gambar 3.13** menambahkan beberapa warna pada bagan dengan menyampurnya

Gunakan warna itu sebagai dasarnya, dan tambahkan sedikit warna yang tercantum di bagian atas untuk membuat rona untuk setiap kotak.

Saya suka mencampur kedua kombo warna sekaligus untuk menghemat cat. Sebagai contoh: Ketika warna dominan adalah opera rose dan warna aditif adalah viridian, saya menambahkan sedikit viridian ke opera rose di palet saya dan kemudian menempatkan warna itu di kotaknya. Selanjutnya saya ambil campuran cat tersebut dan tambahkan viridian hingga menjadi warna dominan, lalu masukkan warna tersebut ke dalam bujur sangkar.

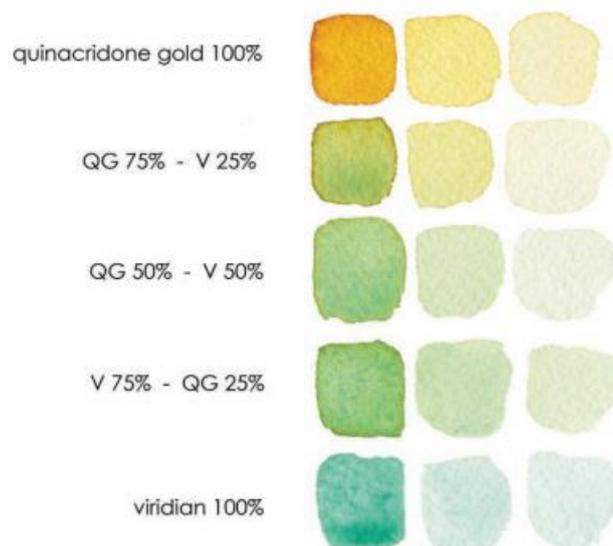
Bukankah grafiknya luar biasa? Anda dapat melihat semua warna berbeda yang dapat dibuat dengan palet Anda, dan Anda bahkan mungkin menemukan beberapa kombinasi yang mengejutkan Anda. Saat Anda melukis, cari bagan Anda untuk warna yang ingin Anda gunakan. Ini memungkinkan Anda untuk menentukan kombinasi yang tepat dengan cepat, tanpa membuang cat dalam upaya mencapainya. Saya merujuk ke bagan warna saya setiap hari untuk membantu saya mencampur warna yang sempurna.



**Gambar 3.14** bentuk akhir bagan yang sudah di cat

Untuk menjelajahi variasi warna dalam kombo, serta nilainya, buat bagan pencampuran yang lebih kecil. Cat baris atas dan bawah dengan warna 100% tidak tercampur, baris tengah dengan campuran 50/50, dan dua baris lainnya dengan warna murni yang paling dekat dengan setiap baris.

**Contoh:** Tempatkan quinacridone gold di bagian atas dan viridian di bagian bawah. Campur keduanya bersama-sama untuk membuat campuran rata untuk baris tengah. Untuk baris yang paling dekat dengan emas quinacridone, tambahkan lebih banyak warna kuning. Untuk baris yang paling dekat dengan viridian, tambahkan lebih banyak warna hijau. Tambahkan air ke warna untuk menciptakan nilai yang lebih terang di bagan.

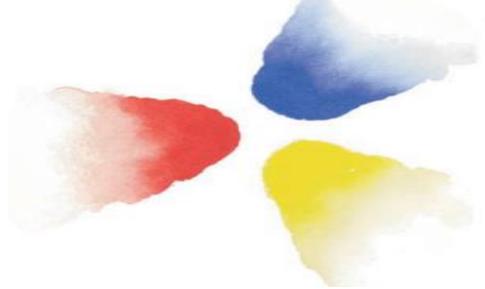


**Gambar 3.15** Contoh kombinasi warna quinacridone gold dan viridian

Jika Anda memilih tiga warna yang berjarak sama di sekitar roda warna (hijau, ungu, dan oranye), Anda memiliki skema warna triadik yang menampilkan kontras tinggi. Jika Anda melukis seluruhnya dalam nuansa abu-abu, Anda telah memilih skema warna akromatik.

### **Warna jenuh**

Warna-warna ini paling dekat dengan versi murni pada spektrum warna atau, dengan artis, roda warna. Warna yang paling jenuh adalah warna primer: merah, biru, dan kuning. Dalam istilah cat air, biru kobalt, kuning lemon, dan merah kadmium adalah warna primer yang sangat jenuh.



**Gambar 3.16** Warna jenuh

### **Warna tak jenuh**

Warna-warna ini sebenarnya tidak muncul di roda warna. Contoh umum termasuk sienna yang dibakar, nila, dan banyak lagi mentah. Menggabungkan warna primer atau menggunakan konsentrasi pigmen warna gelap yang tinggi akan mencapai hasil yang lebih baik.



**Gambar 3.17** Warna tak jenuh

### **Warna transparan**

Transparansi mengacu pada warna kilau. Saat Anda melukis dengan warna yang sangat transparan, halaman putih atau lapisan cat di bawahnya lebih terlihat. Contoh umum warna transparan termasuk mawar permanen, biru kobalt, dan banyak yang terbakar.



**Gambar 3.18** Warna transparan

### **Warna semi-transparan**

Lebih sedikit cahaya yang bersinar melalui warna-warna ini. Contoh umum dari warna semi-transparan termasuk getah hijau, gamboge, dan banyak lagi mentah.



**Gambar 3.19** Warna semi-transparan

### **Warna buram**

Cat ini memiliki sedikit transparansi dan luminositas yang lebih sedikit. Penipisan dengan air memungkinkan tingkat transparansi yang lebih tinggi, tetapi warna buram dapat kehilangan intensitasnya. Contoh umum termasuk sepia, kadmium merah, dan kuning oker.



**Gambar 3.20** Warna buram

### **Warna Pudar**

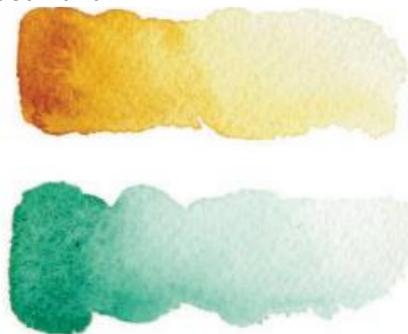
Setelah menetapkan bahwa kebasahan akan bergerak menuju area yang kurang basah, kita dapat menjelajahi konsep memudahkan warna. Cat lingkaran pigmen pekat dengan kuas jenuh (sangat basah dan penuh cat). Sekarang basahi kertas di sebelah kanan titik dengan air bersih, dan terus basahi kertas sampai Anda menyikat ujung titik. Perhatikan bagaimana pigmen mengalir menjauh dari lingkaran jenuh dan masuk ke area lembab dan menciptakan pudar mulus dari warna ke kertas putih.

Sekarang lihat apakah Anda dapat mengontrolnya dengan membuat bentuk sederhana. Anda mungkin memperhatikan bahwa ini adalah prinsip yang sama yang digunakan dalam pencucian bertingkat. Dengan menyentuh tepi pigmen Anda dengan kuas bersih, warna mengalir hingga hampir seluruhnya encer. Tubuh silinder berongga memudar dari bawah ke atas, dan bayangan bagian dalam yang terkandung dalam oval memudar dari atas ke bawah. Anda dapat membuat bayangan dan bentuk tiga dimensi dengan teknik sederhana ini.

### **3.4 NILAI WARNA**

Nilai adalah relatif terang atau gelapnya suatu warna. Untuk membuat nilai warna lebih terang, tambahkan air. Untuk membuat nilai warna lebih gelap, tambahkan pigmen.

Untuk membantu menentukan nilai suatu warna, bandingkan dengan skala abu-abu. Skala abu-abu membantu Anda menentukan bayangan mana yang paling dekat nilainya dengan warna Anda. Misalnya, kuning cocok dengan nilai abu-abu yang lebih terang, dan ungu cocok dengan nilai yang lebih gelap. Saat melukis, nilai adalah bagian penting untuk membuat keseluruhan karya menjadi masuk akal.



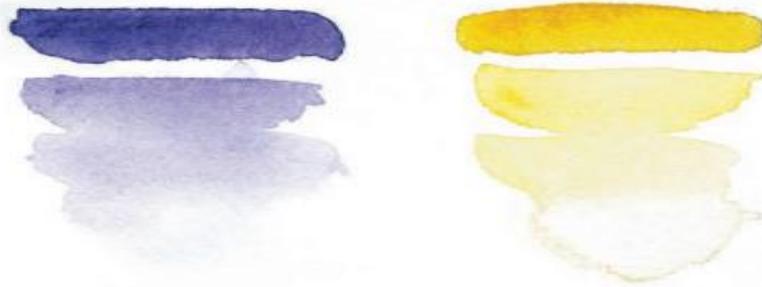
**Gambar 3.21** Nilai warna dari gelap ke terang

Ada lima nilai dasar: gelap, sedang-gelap, sedang, sedang-terang, dan terang. Nilai lebih mudah dilihat dalam skala abu-abu. Penting untuk melatih mata Anda untuk melihat nilai dalam warna agar lukisan Anda terlihat akurat.



**Gambar3.22** Nilai warna digunakan agar warna dalam lukisan lebih akurat

Anda dapat mengubah nilai warna dengan mencerahkannya dengan air atau menggelapkannya dengan pigmen. Untuk memahami skala abu-abu dan nilai lebih baik, mari kita bandingkan gambar penuh warna dan hitam putih. Mengonversi gambar menjadi hitam putih memungkinkan Anda melihat nilai terang, sedang, dan gelap dengan lebih baik.



**Gambar 3.23** Menambahkan air untuk mencerahkan dan menambahkan pigmen untuk menggelapkan

Dalam contoh ini, saya menunjukkan bagaimana lapisan warna abu-abu yang berbeda membantu saya melihat nilai warna. Saya tahu di mana warna yang lebih gelap dan warna yang cerah, hampir putih. Ini sangat membantu sebelum mengecat bagian ini dengan warna, karena saya dapat memvisualisasikan dengan lebih baik di mana nilai warna gelap berada.



**Gambar 3.24** Mengubah warna foto menjadi hitam putih untuk melihat nilai warna gelap berada



**Gambar 3.25** Proses melukis dengan acuan nilai warna yang sebelumnya sudah dibuat

### Memahami Warna Hangat dan Dingin

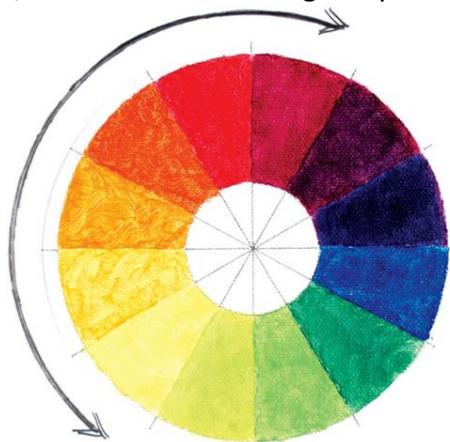
Warna selalu memainkan peran penting dalam seni banyak budaya. Beberapa warna bahkan mendapatkan konotasi simbolis dan dampak psikologis pada komunitas yang berbeda. Misalnya, mengikuti tradisi, warna hijau membawa keberuntungan. Merah melambangkan gairah dan iblis. Biru mewakili royalti dan dingin. Kuning berarti optimisme, hitam berarti kegelapan dan kematian, dan seterusnya. Warna juga mewakili musim dan suasana hati. Saya sering mempertimbangkan konotasi psikologis yang melekat pada warna saat mendesain gambar saya.

#### Temperatur warna

Warna dapat dianggap sebagai hangat atau dingin. Kuning, jingga, dan merah adalah warna hangat, sedangkan hijau, biru, dan ungu adalah warna dingin. Suhu mengacu pada kehangatan atau kesejukan relatif dari setiap warna tertentu. Semua warna dapat dicampur untuk menciptakan versi dingin dan hangat. Misalnya, merah menjadi lebih hangat ketika dicampur dengan kuning; menjadi lebih dingin bila dicampur dengan warna biru. Suhu warna selalu relatif. Misalnya, hijau lebih hangat dari biru (hijau mengandung kuning), tetapi lebih dingin dari kuning (hijau juga mengandung biru). Dalam melukis warna kulit, seniman harus terus-menerus membuat perbandingan. Misalnya, apakah kulit di dahi lebih hangat atau lebih dingin daripada kulit di pipi?

#### Warna Hangat Maju

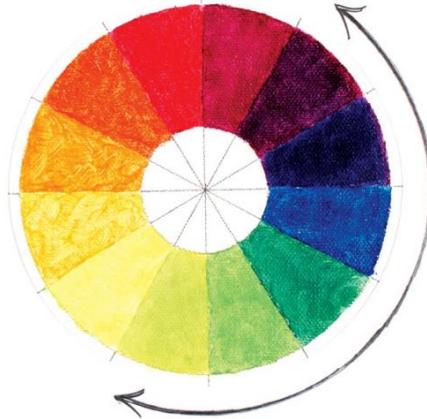
Benda kuning, oranye, dan merah cenderung tampak seolah-olah sedang maju



**Gambar 3.26** Warna hangat maju

### Warna Dingin surut

Objek hijau, biru, dan ungu cenderung muncul seolah-olah sedang surut.



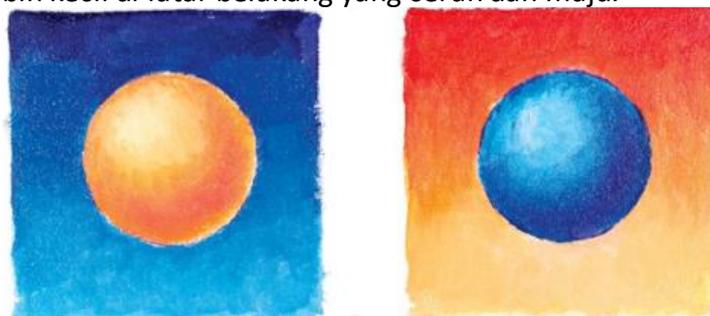
**Gambar 3.27** Warna dingin surut

Umumnya, warna hangat - merah dan kuning dikaitkan dengan matahari, warna dingin - biru dan hijau dikaitkan dengan air, dan warna tanah adalah cokelat dan zaitun. Perpecahan hangat dan dingin yang luas ini melangkah lebih jauh dalam memahami suhu warna. Setiap rona memiliki kutub hangat dan dingin dengan gradasi nilainya. Misalnya, Merah adalah rona hangat yang terkait dengan matahari. Warna hangat "merah apel" (nilai midrange) atau "merah wortel tua" (nilai gelap) condong ke arah Kuning. Ketika Merah condong ke arah Biru seperti "merah merah tua" dan "merah proses" itu menjadi dingin. Rona hijau adalah warna dingin yang diasosiasikan dengan air. Namun, "hijau zaitun" (nilai lebih gelap) dan "hijau apel" (nilai lebih terang) adalah hijau hangat karena condong ke arah Kuning. "Aqua green", "hijau daun baru", dan "hijau rumput" (nilai yang lebih gelap) termasuk dalam keluarga sayuran hijau yang sejuk.

Rona biru juga diasosiasikan dengan air. Jika Biru condong ke Merah atau Ungu, itu adalah warna yang hangat, seperti "biru biru muda" (nilai yang lebih ringan). Jika Biru condong ke Turquoise itu menjadi dingin, seperti "ultramarin" (nilai lebih gelap). Dengan mengetahui suhu warna, seniman memiliki kendali atas gambar, terutama gambar lanskap. Umumnya, warna yang lebih dingin surut di ruang angkasa. (Pegunungan memiliki gradasi warna kebiruan – keunguan, misalnya). Warna-warna yang lebih hangat – kuning, merah, dan cokelat maju ke latar depan. (Tulip merah menciptakan pusat perhatian dalam gambar lanskap). Permainan sadar dengan suhu warna menciptakan ilusi kedalaman dalam lukisan. Di bawah ini saya daftar beberapa tips lebih lanjut tentang pencampuran warna.

### Menciptakan Kedalaman dengan Menggunakan Temperatur warna

Warna-warna hangat dan dingin dapat digunakan untuk meningkatkan kedalaman dalam suatu pemandangan. Bola oranye pada lukisan di paling kiri tampak maju dari latar belakang, sedangkan lukisan di kiri dekat membuat penempatan bola lebih sulit dipahami. Bola biru tampak lebih kecil di latar belakang yang cerah dan maju.



**Gambar 3.28** Menggunakan temperature warna untuk menciptakan kedalaman

### **Suhu Itu Relatif**

Kemampuan setiap warna untuk mengambil kualitas baik hangat atau dingin membuat mereka serbaguna dan menarik. Menempatkan versi warna yang hangat di sebelah warna yang sejuk versi menyiapkan getaran visual yang indah. Ini adalah alat yang efektif untuk mendukung pusat perhatian dan menambah energi pada lukisan membosankan lainnya.

### **Menetapkan Suhu pada Roda Warna**

Kuning-hijau dan merah-ungu berada di antara hangat dan dingin dan dapat digunakan sebagai hangat atau dingin. Anda dapat menggunakan suhu warna bersama dengan perspektif linier dan atmosfer untuk menekankan kedalaman.

### **Menetapkan Suhu ke Adegan**

Ketika saya sedang mengerjakan lukisan, saya sering menganggap area yang bermandikan sinar matahari sebagai warna hangat yang dominan dan area bayangan sebagai warna yang dominan dingin.

## **3.5 INTENSITAS**

Intensitas, atau saturasi, adalah tingkat kekuatan atau kemurnian dalam suatu warna. Misalnya, merah paling kuat ketika tidak mengandung biru atau kuning, dan ketika tidak mengandung komplemennya—hijau. Istilah "abu-abu" akan sering digunakan untuk menggambarkan warna. Setiap warna, bila dicampur dengan pelengkapannya yang akurat, akan menghasilkan warna netral yang indah dan kaya —abu-abu komplementer. Misalnya, merah abu-abu menggambarkan merah murni yang dicampur dengan pelengkapannya, hijau. Cukup hijau ditambahkan untuk mengurangi intensitas merah, tetapi tidak cukup untuk membuat abu-abu netral. Warna yang dihasilkan masih dianggap merah di alam. Sebaliknya, hijau keabu-abuan menggambarkan hijau murni yang dicampur dengan pelengkap akuratnya, merah. Cukup merah ditambahkan untuk mengurangi intensitas hijau, tetapi tidak cukup untuk menjadi netral.

### **Intensitas Warna**

Intensitas, juga disebut sebagai saturasi, adalah potensi warna. Warna dalam bentuknya yang paling murni, tanpa putih, hitam atau warna lain yang ditambahkan padanya, memiliki intensitas terbesar. Intensitas warna berbeda dari nilai, yang mempertimbangkan seberapa terang atau gelap suatu warna. Pikirkan intensitas sebagai kekayaan atau potensi warna—betapa kuningnya kuning, betapa birunya biru—dan nilai sebagai terang atau gelapnya warna tertentu. Beberapa warna, seperti kuning, dapat bervariasi dalam intensitas tetapi tidak banyak nilainya. Warna lain, seperti biru, dapat bervariasi dalam intensitas dan nilainya. Anda tidak dapat mengontrol intensitas seperti Anda dapat mengontrol nilai. Warna dan cat tertentu hanya memiliki intensitas tertentu. Saat Anda lebih sering melukis dan bereksperimen dengan cat yang berbeda, Anda akan menemukan merek dan tingkatan cat yang sesuai dengan gaya Anda.

### **Intensitas Berbeda, Nilai Serupa**

Beberapa warna, seperti kuning, dapat bervariasi intensitasnya tetapi nilainya tetap sama.



**Gambar 3.29** Variasi warna kuning

### **Intensitas Berbeda, Nilai Berbeda**

Warna lain, seperti ungu, dapat berubah baik intensitas maupun nilainya.



**Gambar 3.30** Variasi warna ungu

### **Hasil Glowing**

Dengan penggunaan intensitas warna, nilai, dan suhu yang strategis, Anda dapat menciptakan perasaan hangat dan bercahaya dalam lukisan Anda. Perhatikan bagaimana warna-warna hangat yang dikelilingi oleh warna-warna dingin membuat jendela tampak bersinar

### **Intensitas yang Bervariasi**

Kuning sangat intens. Kuning tidak intens. Keduanya ringan nilainya. Biru sangat intens dan memiliki nilai gelap. Biru tidak intens dengan nilai cahaya.

### **Menggunakan Warna Intens**

Kedua lukisan menggunakan nilai cahaya kuning di sekitar matahari, tetapi warna yang kurang intens pada pemandangan di sebelah kiri kehilangan efek penetrasi warna intens pada pemandangan di sebelah kanan.

### **Mencampur Warna Pelengkap**

Sepasang warna komplementer terdiri dari satu warna primer dan satu warna sekunder. Jika Anda mencampur sepasang warna pelengkap, Anda telah menggabungkan ketiga warna primer, yang akan menghasilkan abu-abu atau coklat netral. Jika Anda mencampur warna primer merah dengan hijau pelengkapnya (kuning plus biru), Anda akan mendapatkan campuran coklat. Hasil yang sama terjadi jika Anda mencampur kuning dengan pelengkapnya, ungu (biru ditambah merah), atau jika Anda mencampur biru dan warna oranye (kuning ditambah merah).

### **Mencampur Warna Intensitas Tinggi**

- Mencampur dua warna cerah akan mengurangi intensitas kedua warna tersebut.
- Perpaduan dua warna berintensitas rendah terlihat serumit campuran beberapa warna berintensitas tinggi.
- Menyandingkan warna-warna intens alih-alih membuat garis silang menciptakan dampak visual yang berbeda. Sejajarkan padang rumput hijau sejuk dan merah hangat (ditampilkan di sini). Atau padukan warna abu-abu yang lebih dingin dengan warna merah dan kuning yang lebih hangat.

### **Mencampur Abu-abu**

Tidak seperti cat air dan pensil warna minyak tidak bercampur menjadi abu-abu. Pensil warna menawarkan banyak pensil dengan nada hangat dan dingin dengan rentang nilai yang luas:

- Abu-abu Hangat 10%
- Abu-abu Hangat 20%
- Abu-abu Hangat 30%
- Abu-abu Hangat 50%
- Abu-abu Hangat 70%
- Abu-abu Hangat 90%
- Abu-abu dingin 10%
- Abu-abu dingin 20%
- Abu-abu dingin 30%
- Abu-abu dingin 50%
- Abu-abu dingin 70%

- Abu-abu dingin 90%
- French Grey 10%
- French Grey 20%
- French Grey 30%
- French Grey 50%
- French Grey 70%
- French Grey 90%.

Saat mendesain benda mati, jaga agar titik fokus tetap cerah dan latar belakang agak senyap dan abu-abu. Sekarang, mari kita berlatih. Setiap proyek yang tercantum di sini didedikasikan untuk pemahaman umum tentang warna, suhu warna, dan pencampuran warna. Sebagai informasi tambahan, **Hue** artinya warna seperti merah, kuning dan biru. **Fleck** merupakan partikel kecil warna.

### 3.6 WARNA LOKAL

Warna alami suatu objek seperti yang terlihat dalam cahaya normal. Dalam menggambar, warna lokal diterapkan di atas warna pelengkap untuk menciptakan permukaan yang hidup. Warna lokal adalah warna yang secara umum menggambarkan sesuatu. Lemon berwarna kuning, rumput berwarna hijau. Sangat penting untuk membedakan warna lokal dari warna yang Anda campur karena ada dua pengaruh yang akan selalu mengubah warna lokal: warna sumber cahaya dan apakah itu dilihat dalam cahaya atau bayangan. Warna dalam bayangan bukanlah versi yang lebih gelap dari warna yang sama dalam cahaya—ini adalah warna yang berbeda. Bab Dua menjelaskan dengan tepat bagaimana warna berubah sehingga Anda dapat mengecatnya dengan benar.

#### Mitos Warna Lokal

Sinar matahari mencerahkan dan menghangatkan semua warna, termasuk warna kulit. Bayangan tidak hanya lebih gelap nilainya, tetapi juga memiliki warna yang berbeda. Mereka lebih dingin dalam suhu, menggabungkan biru, ungu dan hijau dalam warna kulit. Warna lokal selalu paling benar di sepanjang tepi tempat bertemunya cahaya dan bayangan.

### 3.7 BAHAN ATAU MATERIAL MENGGAMBAR REALIS MENGGUNAKAN CAT AIR

#### Kuas

Kuas memiliki bulu sintetis, bulu alami, atau kombinasi keduanya. Saya tidak bisa membedakan banyak di antara mereka kecuali harganya; kuas rambut alami lebih mahal. Kuas yang ideal menahan air dengan baik, mempertahankan titik halus, mendistribusikan cat dengan mudah, dan kembali ke bentuknya setelah digunakan. Bulu pada kuas cat air dapat berupa bulu hewan (biasanya sable), sintetis, atau campuran. Sable adalah kualitas tertinggi dan melakukan yang terbaik; oleh karena itu, itu bisa mahal. Bulu sintetis dibuat untuk meniru kualitas sable dan memberikan pilihan yang lebih terjangkau. Kuas kombinasi mengandung bulu sable dan rambut sintetis untuk meningkatkan kinerja yang tidak dimiliki sintetis, sambil tetap memberikan keteraturan.



**Gambar 3.31** beberapa jenis kuas dengan ujung yang berbeda

Perlengkapan kuas seniman harus mencakup berbagai bentuk dan ukuran. Kuas yang lebih besar menahan lebih banyak kelembapan dan menutupi area yang luas, dan kuas yang lebih kecil bekerja dengan baik untuk pekerjaan yang mendetail. Saya merekomendasikan koleksi kuas berikut untuk pemula. Saat memulai perjalanan melukis cat air Anda perlu mempelajari cara menggunakan beberapa alat penting, termasuk kuas dan peralatan lainnya karena ini akan sangat membantu. Kuas datang dalam berbagai ukuran. Angka yang lebih rendah (0, 2, 4, dll.) memiliki tubuh yang lebih kecil, dan angka yang lebih tinggi (12, 14, 16, dll.) memiliki tubuh yang lebih besar. Ukuran yang Anda pilih akan tergantung pada skala lukisan Anda.

#### ***Kuas bulat***

Kuas bulat adalah kuas yang paling umum digunakan untuk cat air, karena beragam cara penggunaannya. Kuas universal untuk cat air, kuas bulat mudah dikontrol dan dapat membuat berbagai ketebalan. Kuas dengan ujung runcing dapat digunakan untuk membuat goresan lebar atau halus, tergantung pada apakah tekanan diterapkan dengan alas atau ujung kuas. Kuas tumpul memiliki variasi yang lebih sedikit tetapi konsistensi lebar goresan yang lebih besar.



**Gambar 3.32** Kuas bulat

Keterampilan yang berguna untuk berlatih adalah menciptakan pukulan yang berdekatan. Mulailah dengan membuat satu sapuan kuas bergelombang, memvariasikan tekanan untuk mencapai yang berbeda ketebalan. Tambahkan goresan tambahan, sisakan sedikit ruang di antara masing-masing. Teknik ini membantu Anda mengendalikan kuas dan memahami cara melukis bentuk dan garis yang akurat.

#### ***Kuas datar***

Gunakan kuas datar untuk membuat garis tajam, bentuk geometris, dan mengecat area permukaan yang luas. Kuas datar terlihat seperti kuas pengecatan rumah biasa dengan tepi yang lebar dan rata. Kuas datar membuat sapuan lebar dan meninggalkan tepi yang bersih. Jika Anda menemukan kuas datar dengan gagang bundar, Anda dapat memutar kuas sambil menyeretnya melintasi kertas untuk memvariasikan ketebalan goresan.



**Gambar 3.33** Kuas datar

Kuas datar dapat membuat goresan, bentuk, dan ketebalan yang tidak dapat dibuat oleh kuas bulat. Bulu kuas terdiri dari bulu sintetis atau bulu hewan alami. Kuas datar sintetis menciptakan goresan dengan tekstur yang lebih sedikit. Air menetes dari kuas dengan konsistensi yang lebih sedikit daripada dari kuas alami, yang menghasilkan sapuan kuas secara acak menyebarkan lebih banyak atau lebih sedikit pigmen. Dengan kuas datar rambut alami, tekstur bulu terlihat jelas, dan pigmen dilepaskan lebih seragam.

#### ***Kuas miring***

Kuas yang sangat serbaguna ini dapat membuat ujung halus dari kuas bulat runcing dan sapuan lebar dari kuas datar. Dengan memutar kuas saat Anda melukis garis bergelombang, Anda dapat membuat variasi goresan yang luar biasa. Kuas bersudut juga merupakan alat yang sangat efektif untuk menciptakan fitur yang tampak alami seperti bunga dan pohon.

#### ***Kuas kipas sintetis***

Membasahi kuas kipas sintetis dengan cat cenderung membuat bulunya menggumpal. Ini memungkinkan tepi bergerigi di ujung sapuan kuas dan bodi lebar di dasarnya.

#### ***Kuas kipas alami***

Kuas kipas alami tidak melepaskan pigmen secara tidak teratur seperti kuas sintetis. Membasahi kuas menggumpal rambut, meskipun tidak secara drastis, menciptakan titik yang lebih tumpul.

#### ***Kuas skrip/rigger***

Kuas bertubuh sempit ini mungkin sulit dikendalikan karena panjang bulunya, tetapi kuas ini menciptakan garis-garis halus yang menambahkan detail bagus saat melukis pemandangan dan objek.



**Gambar 3.34** Kuas skrip/rigger

#### ***Kuas Bambu***

Kuas bambu besar tidak mahal dan dapat menampung banyak cairan. Mereka bekerja dengan baik untuk lukisan yang longgar dan spontan di area yang luas, tetapi jangan berharap untuk melakukan pekerjaan detail dengan mereka. Selain ukurannya yang besar, bulu yang kasar tidak selalu menonjol dan mungkin terlihat kikuk untuk ditangani.

#### ***Kuas Ikan***

Kuas Hake (diucapkan "hoki") datar, menampung banyak cairan dan relatif murah. Gunakan kuas hake untuk pencucian yang sangat besar.

#### ***Kuas pel***

Kuas ini memiliki bulu yang lembut dan mengembang tanpa ujung. Meskipun sapuan kuas pel tidak teratur dan tanpa bentuk yang jelas, air bercampur dan mengalir untuk menciptakan daya tarik visual, tekstur tidak beraturan, dan bentuk yang menarik. Saat Anda siap, duduk untuk melukis cat air itu menyenangkan. Ketika Anda tidak siap, perasaan berhenti-berhenti bangun dan turun untuk mencari perlengkapan atau pergi ke toko dapat menghambat mood, inspirasi, dan fokus kreatif Anda. Bab ini akan membantu Anda mengumpulkan bahan yang tepat untuk mempersiapkan Anda menghadapi pengalaman positif kapan pun Anda merasa terinspirasi untuk melukis.

### **Kuas Standar**

Ini semua kuas yang Anda butuhkan untuk melukis apa saja. Selain jenis kuas yang disebutkan sebelumnya, saya juga menyukai kuas pel bulu. Mereka menggabungkan kualitas yang tepat dari kuas bulat dengan kapasitas kuas bambu. Bulu-bulunya tidak kenyal, tetapi mereka bisa membuat poin yang bagus. Kuas ini membutuhkan investasi, tetapi sangat menyenangkan untuk melukis. Dari atas ke bawah, kuas di sini antara lain: no. 2 putaran, tidak. 6 putaran, tidak. 10 bulat, kuas bambu besar, datar 1 inci (25mm), hake 3 inci (76mm), no. 8 pena bulu pel dan 2 inci (51mm) datar.

### **Perawatan Kuas**

Untuk membersihkan kuas, cukup desir ke depan dan belakang di dalam air sampai cat terlepas dari bulu atau bulu kuas. Keringkan dengan lembut di atas lap bersih dan letakkan rata. Setelah selesai melukis, ikuti petunjuk di bawah ini. Saat mempertimbangkan kualitas dan biaya, jangan meremehkan pentingnya memiliki kuas yang bagus. Kuas murah dapat menghemat uang tetapi menghasilkan pengalaman melukis yang membuat frustrasi.

### **Perlindungan Kuas**

Jangan pernah menaruh kuas di bulunya, bahkan di dalam toples berisi air. Rambut akan menekuk secara permanen dan merusak titik kuas. Juga, jangan memeras rambut untuk memerasnya hingga kering atau menekan dengan keras dan menggosoknya saat mengecat. Bulu kuas halus dan bentuk aslinya dapat ditekuk dengan mudah. Kuas berkualitas baik dapat bertahan selama bertahun-tahun jika Anda merawatnya dengan benar.

### **Penyimpanan Kuas**

Setelah selesai melukis, bersihkan kuas Anda dan letakkan dengan bulu atau bulu di dalam cangkir atau kaleng

### **Penyimpanan Kuas Besar**

Bor lubang di gagang kuas datar besar, dan gantung di paku, kait, atau kabel sehingga bulu atau bulunya menggantung. Jika Anda menggunakan paku, pastikan lubang di gagangnya cukup lebar agar pas di atas kepala paku. Jika Anda menggunakan kail, pastikan cukup dalam untuk menahan gagangnya.

### **Penyimpanan Kuas Bambu**

Perjalanan dapat merusak bulu kuas yang lebih kecil dengan mudah. Tempat kuas bambu melindungi kuas dengan menjaga rambut tetap lurus dan membiarkan kuas basah mengering saat bepergian.

### **Cat Air**

Saya menggunakan berbagai merek cat dan memilih cat sebagian besar karena warna, kelarutan, dan harganya. Pigmen dengan nama yang sama dapat bervariasi dari satu produsen ke produsen lainnya. Memahami variabel berikut akan membantu Anda menentukan cat mana yang terbaik untuk Anda. Cat air terdiri dari dua bahan utama: gum arabic (pengikat) dan powdered pigment (pewarna). Cat tingkat pelajar mengandung pigmen yang lebih murah dan lebih banyak bahan pengisi, sedangkan cat berkualitas seniman mengandung pigmen prima dengan daya tahan tinggi. Cat tingkat siswa sangat bagus untuk digunakan belajar, terutama jika Anda baru mengenal cat air dan ingin berlatih. Namun, banyak pemula menjadi frustrasi bekerja dengan cat kelas siswa karena mereka tidak dapat menghasilkan warna yang sangat berpigmen, alirannya terbatas, dan mereka memudar dalam cahaya langsung. Bertujuan untuk mendapatkan cat berkualitas tertinggi yang dapat Anda beli, bahkan jika Anda membelinya perlahan seiring waktu. Saya berjanji Anda tidak akan menyesalinya.

### **Tube vs Pan**

Pan lebih sering tersedia dalam kualitas kelas siswa. Anda dapat menemukan pan berkualitas seniman, tetapi sebagian besar seniman profesional menggunakan pan untuk melukis di luar ruangan dan saat bepergian. Tube adalah bentuk cat air pilihan saya. Tube

berkualitas seniman mengandung banyak cat yang akan bertahan lama—menurut saya, mereka juga lebih mudah digunakan.

### **Nilai Cat**

Variabel terbesar dari cat adalah grade-nya. Cat-cat air tersedia dalam dua kelas; pelajar dan profesional. Cat tingkat pelajar lebih murah, tetapi cat tingkat profesional dapat memberikan warna yang lebih intens dan kelarutan yang lebih baik. Anda mungkin tidak dapat membedakan keduanya pada awalnya, tetapi setelah menjadi lebih akrab dengan cat air dan bagaimana cat berperilaku, cobalah warna dan merek yang berbeda untuk melihat apa yang menarik bagi Anda dan sesuai dengan gaya Anda.

### **Intensitas Cat**

Intensitas, kecerahan warna, menggambarkan perbedaan antara warna cemerlang dan warna kurang cerah.

### **Kelarutan/solubilitas Cat**

Kelarutan menggambarkan kemampuan cat untuk menyatu dengan air dan bercampur satu sama lain. Semakin baik kualitas cat, semakin mudah larut dan semakin merata.

### **Kelemahan ringan Cat**

Produsen sering menilai tingkat ketahanan luntur, ketahanan cat untuk memudar dari waktu ke waktu, pada kemasannya.

### **Kemasan Cat**

Saya menggunakan tube cat bukan setengah pan. Anda harus menambahkan air untuk membuatnya bisa diterapkan, dan cat yang sudah larut dari tube lebih mudah untuk dikerjakan. Jika Anda hanya akan mengecat sesekali, gunakan tube 8ml atau 10ml. Volume yang lebih besar mungkin lebih ekonomis, tetapi cat mungkin mengering sebelum Anda selesai menggunakannya.

### **Kelas cat**

Saya lebih suka warna cat kelas profesional yang lebih cerah, meskipun harganya lebih mahal daripada cat kelas siswa. Bereksperimenlah untuk menemukan cat yang paling cocok untuk Anda. Anda mungkin menyukai warna yang berbeda di kelas yang berbeda.

### **Pisau palet**

Ini memiliki fitur pegangan miring, yang memungkinkan Anda untuk mengikis bagian bawah yang rata pada lukisan Anda tanpa menyeret buku-buku jari Anda di atasnya. Untuk menggunakan, campurkan genangan besar pigmen pada palet Anda, dan celupkan bagian bawah pisau ke dalam cat. Sapuan standar, yang dibuat dengan menarik ujung pisau di sepanjang kertas, dapat digunakan untuk pekerjaan detail dan garis halus. Menyeret pisau ke samping menciptakan goresan yang menarik dan tidak beraturan yang bekerja dengan baik untuk tekstur pada pohon, batu, dan objek alami lainnya.

### **Spons**

Untuk menggunakan spons, celupkan ke dalam air, dan peras. Itu harus lembab, tidak basah kuyup. Anda bisa mencelupkan spons ke dalam cat, atau menggunakan kuas untuk mengoleskannya. Spons dijual dalam varietas sintesis dan alami. Spons sintesis datang dalam bentuk biasa, seperti lingkaran dan kotak. Mengoles dengan spons jenis ini menciptakan pola yang lebih berbeda dan teratur. Spons laut alami datang dalam berbagai bentuk dan menciptakan tekstur dengan pola yang kurang dikenali.

### **Palet**

Gunakan palet untuk menahan dan mencampur cat Anda. Palet Anda harus memiliki permukaan datar dan putih dengan sisi yang rendah. Palet kecil lebih mudah dibawa, tetapi palet besar lebih baik untuk mencampur banyak cat. Anda juga memerlukan penutup untuk menjaga debu dan kotoran dari palet dan cat, terutama saat bepergian. Jika Anda memiliki penutup kedap udara, biarkan cat mengering sebelum menutupinya untuk menghindari

jamur. Jika penutup Anda tidak kedap udara, ingatlah untuk membawa palet Anda rata agar cat basah tidak tumpah. Saat Anda menyelesaikan lukisan, jangan bersihkan palet dan buang cat yang bagus. Karena cat air larut dalam air, Anda dapat menambahkan air dan menggunakannya kembali.



**Gambar 3.35** Palet

Jika Anda bekerja dengan cat tube, Anda juga memerlukan palet. Isi setiap sumur dengan warna cat individual. Simpan warna yang sama di samping satu sama lain untuk kemudahan penggunaan. Ada begitu banyak jenis palet untuk dipilih sehingga sulit untuk mengetahui apa yang harus dicari. Untuk sebagian besar, apa pun akan berfungsi setidaknya dalam beberapa kapasitas. Saya mencari palet yang memiliki sumur cat yang cukup, atau divet, untuk menampung berbagai pigmen dan sumur pencampuran yang luas. Palet dengan dasar datar menjauhkan air kotor dari pigmen bersih. Untuk menciptakan warna yang merata dan konsisten, campur warna pada palet Anda sebelum menjatuhkannya ke kertas. Dengan teknik ini, Anda dapat sepenuhnya mengontrol keseimbangan warna sebelum diterapkan ke kertas

### **Beberapa Jenis Palet**

#### ***Palet Plat Plastik***

Anda dapat mengubah piring plastik menjadi palet murah. Gunakan satu piring untuk menampung cat dan piring lain untuk mencampurnya. Saat Anda tidak melukis, balikkan satu piring ke piring lainnya dan pegang bersama dengan klip pengikat.

#### ***Palet yang Diproduksi***

Anda dapat membeli palet plastik yang disertakan dengan sumur cat dan penutup. Dapatkan palet dengan lubang yang cukup untuk menampung semua warna yang Anda inginkan dan permukaan yang cukup besar untuk mencampur banyak cat.

#### ***Palet Baki Tukang Daging***

Nampan tukang daging porselen adalah pilihan lain. Ini kokoh, dan Anda dapat menempatkan cat di mana saja yang Anda pilih karena tidak ada sumur cat yang telah dibentuk sebelumnya. Pastikan permukaan baki rata sebelum Anda membelinya; banyak dari baki ini memiliki permukaan cembung yang menyebabkan cat menyatu ke sudut-sudutnya. Nampan tukang daging porselen tidak dilengkapi dengan penutup, jadi saya membuat sendiri dengan dua potong karton tebal dan seutas tali.

### **Pengaturan Palet**

Setiap pengaturan yang ditampilkan di sini berkembang dalam kompleksitas. Sebagian besar warna tersedia di kelas pelajar dan profesional. Saya lebih suka tidak menggunakan cat putih atau hitam. Sebaliknya, saya menggunakan putih kertas saya sebagai putih dalam lukisan saya, dan saya mencampur warna gelap yang kaya dari warna lain.

**Botol semprot**

Ini membantu menciptakan transisi warna yang lembut tanpa sapuan kuas. Saat diisi dengan air bersih, mereka juga merupakan alat yang berguna untuk membasahi kembali permukaan jika mengering terlalu cepat.

**Cairan penutup**

Anda dapat mengoleskan cairan lateks ini ke subjek dan area lukisan Anda untuk mempertahankan warna kertas atau cat saat mengerjakannya.

**Air**

Saya suka menggunakan wadah air yang memiliki dua sisi terpisah, jadi saya bisa membilas warna dingin di satu sisi dan warna hangat di sisi lainnya. Dengan begitu rona tidak akan bercampur.

**Selotip**

Selotip adalah alat yang hebat untuk membuat garis tajam saat Anda melukis. Seperti cairan penutup, selotip melindungi kertas, atau cat kering di atas kertas, dari cat air basah.



**Gambar 3.36** Selotip

**Cairan Masker**

Cairan masking melindungi bagian putih kertas dari cat air. Anda dapat menggunakannya untuk melindungi area lukisan atau kertas kosong yang tidak ingin Anda cat.



**Gambar 3.37** Cairan Masker

**Handuk kertas/Kertas Tisu**

Sedekat mungkin dengan penghapus dengan cat air, handuk atau tisu dapat digunakan untuk mengangkat warna dari lukisan Anda. Mereka juga dapat digunakan untuk melukis kondisi atmosfer, seperti kabut, awan, dan asap. Handuk kertas berguna tidak hanya untuk membersihkan ruang kerja dan kuas Anda, tetapi juga untuk menciptakan tekstur yang menarik pada lukisan cat air Anda.



**Gambar 3.38** Kertas Tisu

### **Mangkuk air**

Anda tidak bisa melukis tanpa wadah yang menampung air. Ganti air sesering mungkin untuk menghindari "mengebur" cat di kertas Anda

### **Kertas Cat Air**

Pengalaman melukis Anda dan hasil akhirnya akan berbeda berdasarkan jenis kertas yang Anda gunakan. Beberapa kertas lebih sulit untuk dikerjakan daripada yang lain. Banyak seniman menggunakan kertas terbaik mereka hanya untuk lukisan akhir dan kertas lain untuk sketsa dan latihan. Pertimbangkan variabel berikut saat memutuskan kertas mana yang sesuai dengan gaya Anda. Jika Anda setuju dengan warna primer yang tidak sepenuhnya tercampur, Anda dapat mencampur warna langsung di atas kertas cat air. Biasanya, pendekatan ini tidak sepenuhnya merata.

### **Kualitas Kertas**

Kertas tingkat pelajar umumnya menyerap cat lebih cepat dan kering lebih cepat, yang membuatnya lebih sulit untuk dikerjakan daripada kertas tingkat tinggi. Kertas tingkat profesional, sebagian besar, lebih baik untuk melapisi dan mengangkat cat dan menunjukkan warna dan kecerahan cat yang sebenarnya. Ini ramah pengguna, yang membuatnya sepadan dengan biayanya.

### **Tekstur Permukaan Kertas**

Tekstur kertas cat air bisa berupa hot-pressed, cold-pressed atau kasar. Kertas yang dipres panas halus dan menghasilkan tepi yang keras dan tanda air yang menarik saat Anda mengaplikasikan cat. Jenis kertas ini tidak cocok untuk gradasi warna—transisi yang mulus dari satu warna ke warna lainnya. Kertas pres dingin memiliki tekstur sedang dan memungkinkan gradasi warna yang halus. Beberapa produsen menyebut kertas cold-pressed sebagai "not hot-pressed". Kertas kasar adalah kertas yang lebih kasar dan lebih bertekstur. Seperti kertas pres dingin, ini memungkinkan gradasi warna yang halus, tetapi menawarkan efek tekstur yang lebih ekstrem. Permukaan yang kasar dan berlubang memungkinkan banyak bagian putih kertas terlihat saat Anda melukis di atas kertas kering dengan sedikit air. Teksturnya juga menambah ketertarikan pada subjek tertentu seperti gelombang laut.

Isi kertas mempengaruhi bagaimana cat merespon kertas. Sebagian besar kertas terbuat dari bahan alami, tetapi ada juga yang benar-benar sintetis atau terbuat dari kombinasi bahan alami dan sintetis. Seiring bertambahnya usia kertas, asam dapat menyebabkannya menjadi kuning. Agar aman, gunakan kertas 100 persen katun, bebas asam, pH netral. Jangan berasumsi bahwa kertas pH netral bebas asam; produsen mungkin hanya menetralkan asam. Cari yang "bebas asam". Saya menggunakan kertas ini bahkan untuk berlatih melukis karena saya tidak pernah yakin kapan saya ingin menyimpannya.

### Kemasan Kertas

Kertas cat air tersedia dalam lembaran individual, blok cat air, dan bantalan cat air. Kertas cat air dalam bentuk pad biasanya memiliki berat 90-lb. (190gsm) atau 140-lb. (300gsm). Kertasnya kusut saat basah karena lembarannya hanya diikat di satu sisi. Blok cat air diikat di keempat sisinya. Seprai individu tetap di tempatnya dan lebih sedikit kusut. Pisahkan setiap lembar setelah mengecat dengan menjalankan pisau di setiap sisi di antara dua lembar teratas.

### Bobot Kertas

Semakin berat bobotnya, semakin tebal kertasnya. Kertas yang lebih tebal mengurangi kerutan setelah basah. Potongan kertas yang lebih besar lebih mudah kusut daripada yang lebih kecil. Berat kertas umum adalah 90-lb. (190gsm), 140-lb. (300gsm) dan 300-lb. (640gsm). 90-lb. (190gsm) sangat tipis dan mudah kusut sehingga saya merasa tidak praktis. Jangan gunakan 90-lb. (190gsm) atau kertas yang lebih ringan kecuali terbuat dari bahan sintetis. 140-lb. (300gsm) kertas dapat kusut, tetapi cukup tipis untuk melihat gambar kalkir dan harganya terjangkau. Gunakan kertas ini untuk setiap lukisan 12" x 16" (30cm x 41cm) atau lebih kecil. Untuk lukisan yang lebih besar, gunakan 300-lb. (640gsm) kertas. Karena ketebalan kertas yang berat ini, bahkan lembaran yang lebih besar akan tetap relatif rata saat basah. Melihat melalui itu untuk melacak gambar itu sulit. Ini juga dua kali lipat dari harga 140-lb. (300gsm) kertas. Untuk lukisan basah-menjadi-basah besar, yang akan Anda pelajari lebih lanjut di Bab 7, Anda bisa membasahi kedua sisi selebar 300 pon. (640gsm) kertas dan kemudian pasang kertas ke papan dengan klip bulldog. Kertas tebal membutuhkan waktu lebih lama untuk mengering daripada yang lebih ringan, sehingga Anda akan memiliki lebih banyak waktu untuk mengecat sebelum kertas mulai mengering.

### Membuat Sampul Kertas

Untuk membuat sampul Anda sendiri, potong selebar karton dengan dimensi yang sama dengan permukaan palet. Kemudian bungkus selebar karton di sekitar tutup dan palet. Pasang strip ke tutup karton sehingga berfungsi sebagai selongsong untuk memasukkan palet. Di ujung penutup yang lain, buat lubang dan masukkan tali sepatu untuk mengikat penutup dan palet menjadi satu, atau kencangkan tutupnya dengan karet gelang.

## 3.8 MEMAHAMI TEKNIK SAPUAN KUAS

Pembuatan tanda adalah penciptaan bentuk, tekstur, pola, dan garis untuk membuat karya seni. Dalam lukisan cat air, ada banyak jenis kuas yang bisa Anda gunakan untuk membuat tanda. Setiap kuas memiliki tujuan dan menghasilkan sapuan kuas yang berbeda. Mari kita jelajahi beberapa cara menggunakan kuas untuk membuat tanda dan perbedaan yang bisa dibuat oleh kuas.



**Gambar 3.39** Hasil sapuan kuas dengan jenis yang berbeda

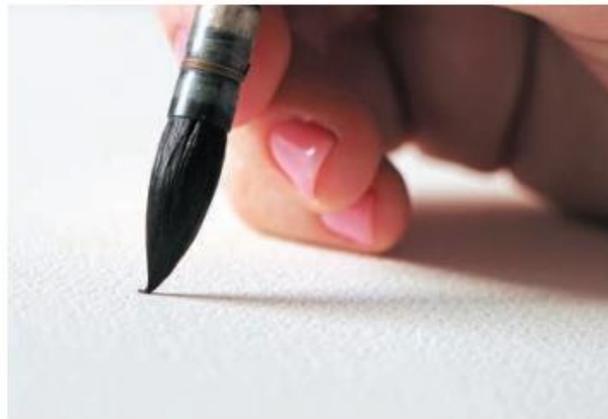
Ini adalah kuas yang akan kita gunakan untuk mengeksplorasi pembuatan sapuan kuas. Saya menggunakan masing-masing kuas ini setiap hari untuk proyek seni, dan mereka dapat digunakan bersama untuk berbagai aplikasi pembuatan tanda.

Untuk membuat sapuan kuas penuh, berikan tekanan pada kuas untuk menekan seluruh badan bulu pada kertas.



**Gambar 3.40** Membuat sapuan penuh

Untuk membuat sapuan kuas tipis, berikan tekanan ringan pada kuas untuk menyentuh hanya ujung bulu pada kertas.



**Gambar 3.41** Membuat sapuan tipis

Muat kuas pel dengan cat, dan gunakan tekanan ringan untuk menekan seluruh badan kuas ke atas kertas. Bukankah sapuan kuas itu indah?



**Gambar 3.42** Hasil menggunakan kuas pel dengan tekanan ringan

Sekarang, hanya dengan menggunakan ujung kuas pel, berikan sedikit tekanan untuk membuat garis yang sangat tipis. Kontras antara goresannya luar biasa.



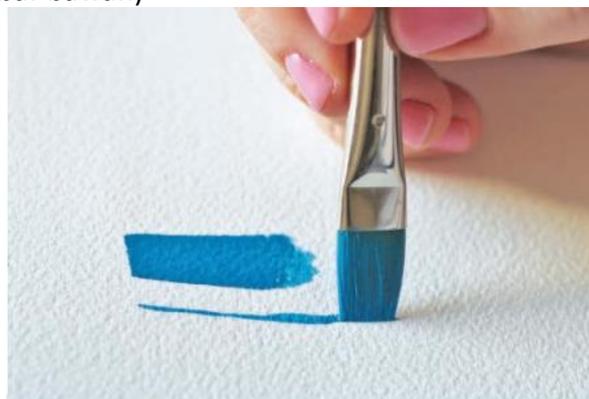
**Gambar 3.43** Hasil menggunakan ujung kuas pel

Muat kuas datar dengan cat, dan gunakan tekanan ringan untuk menekan badan kuas ke kertas. Kuas datar membuat sapuan bermata keras yang indah dibandingkan dengan sapuan bulat lembut yang dibuat oleh kuas pel (lihat gambar dibawah).



**Gambar 3.44** Menggunakan kuas datar dengan tekanan ringan

Kuas datar juga menciptakan garis tipis yang indah saat Anda menggunakan ujung bulunya saja (lihat gambar bawah)



**Gambar 3.45** Menggunakan kuas datar dengan uju bulunya

Cara Anda memegang kuas juga memiliki dampak besar pada sapuan kuas Anda. Lihat contoh di bawah ini untuk melihat bagaimana menyesuaikan genggamannya mengubah cara Anda menggunakan kuas.



**Gambar 3.46** Pegangan rendah

Gunakan pegangan rendah pada kuas untuk melukis detail yang tepat. Stabilitas jari di dekat bulu memberi Anda kontrol lebih (lihat gambar diatas)



**Gambar 3.47** Pegangan tinggi

Gunakan pegangan yang lebih tinggi untuk melukis lebih bebas dan mengalir. Pegangan ini tidak memberikan jumlah stabilitas yang sama dan sangat cocok untuk pengecatan longgar (lihat gambar diatas).

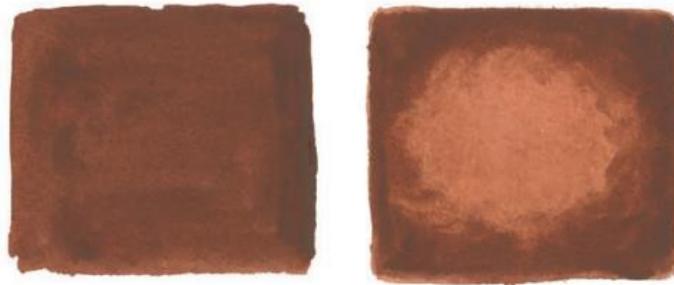


**Gambar 3.48** Tiga kuas berbeda yang menghasilkan berbagai macam tanda

Setiap kuas, apakah Anda menggunakan ujung atau badan, dapat membuat berbagai macam tanda. Dalam contoh ini (gambar di atas), saya menggunakan tiga kuas yang berbeda: flat, round, dan rigger. Masing-masing kuas ini dapat digunakan untuk membuat berbagai macam tanda. Bayangkan bagaimana tanda ini dapat digunakan dalam karya seni Anda. Kuas datar menghasilkan bentuk yang sangat geometris dan bersudut dengan garis-garis tipis dan berombak. Kuas bundar menciptakan bentuk melengkung yang halus dengan rasa longgar secara keseluruhan. Kuas rigger sangat cocok untuk membentuk garis yang panjang dan bersambungan dan juga dapat digunakan untuk tekstur dengan menerapkan tekanan pada seluruh badan kuas.

### **Memudarkan Warna**

Ada cara lain untuk memudarkan warna pada kertas cat air. Prinsipnya tetap sama: Anda memindahkan pigmen basah ke area yang tidak terlalu basah. Dalam hal ini, area yang kurang basah adalah handuk kertas yang digulung. Perhatikan kotak bercat cokelat di bawah (kiri). Saat cat basah, tekan handuk kertas ke dalamnya, dan angkat. Titik warna yang bengkak telah dihilangkan (kanan).



**Gambar 3.49** Memudarkan warna pada kertas cat air

## **3.9 MENGUASAI AIR**

### **Wet-on-Dry vs. Wet-into-Wet**

Menggunakan air, elemen penting dalam lukisan cat air, membutuhkan kesabaran dan penerimaan bahwa terkadang efeknya tidak sesuai dengan yang diinginkan. Cobalah bereksperimen dengan berbagai teknik untuk melihat mana yang paling cocok untuk Anda. Menerapkan pigmen langsung ke kertas kering disebut melukis "wet-on-dry." Ini dapat digunakan untuk membuat detail kecil dan tepi yang keras. Ini adalah metode termudah untuk dikuasai dan melibatkan penerapan warna pilihan pada kertas kering, memungkinkan Anda mengontrol bentuk dan batas untuk memberi Anda lukisan yang bersih dan tajam.

Menerapkan pigmen ke kertas basah atau basah disebut lukisan "wet-into-wet." Tepi cat encer ke luar ke dalam kertas basah, menciptakan tepi yang lembut. Anda akan membasahi kertas secara menyeluruh sebelum mengecat. Air mengabstraksikan bentuk dan mengaburkan tepinya, tetapi Anda masih dapat merasakan subjeknya dan melihat beberapa kombinasi warna yang menarik.

### **Wet-into-Wet**

Basahi kertas secara menyeluruh sebelum mengecat. Air mengabstraksi bentuk dan mengaburkan tepinya, tetapi Anda masih bisa merasakan subjeknya dan melihat beberapa kombinasi warna yang menarik.

### **Wet-On-Dry**

Ini adalah metode termudah untuk dikuasai. Anda menerapkan warna pilihan Anda pada kertas kering dan mengontrol bentuk dan batas untuk tampilan yang bersih dan tajam.

### **Wet-Into-Partial-Wet**

Contoh ini menggabungkan dua metode. Kertas menjadi basah saat Anda mengecat warna latar belakang, menyebabkannya menyatu. Biarkan lukisan mengering sebagian sebelum melanjutkan gambar. Oleskan air bersih di sana-sini secara berkala untuk

memberikan sebagian permukaan area basah untuk berbaurnya cat air, seperti di bawah kaki wanita dan tepi payung. Ini memiliki beberapa spontanitas basah-ke-basah serta beberapa kontrol dari metode basah-ke-kering, membuat materi pelajaran lebih mudah dikenali. Mencari tahu keseimbangan antara metode ini adalah tantangan berkelanjutan untuk setiap cat air pelukis

### 3.10 TEKNIK PENGGUNAAN KUAS BASAH

#### Terlalu Basah

Ketika Anda cukup mencelupkan kuas ke dalam wadah air Anda, itu menampung banyak air. Meskipun terlalu banyak air untuk mengecat, jumlah air ini berguna untuk mengencerkan cat untuk pencucian yang lebih ringan di atas area kertas yang lebih luas.



**Gambar 3.50** Mencelupkan kuas ke dalam wadah air

#### Sempurna

Untuk mengisi kuas dengan jumlah air yang tepat untuk mengecat, letakkan bulu kuas dengan cepat di atas tisu setelah dicelupkan ke dalam air.



**Gambar 3.51** Menggunakan tisu agar tidak terlalu basah

#### Terlalu Kering

Jika Anda mengeringkan kuas terlalu banyak di atas tisu, mungkin terlalu kering untuk pengecatan biasa. Namun, kuas yang "terlalu kering" dapat digunakan untuk membuat tekstur dan detail yang rumit.



**Gambar 3.52** Bulu kuas yang terlalu lama dikeringkan dengan tisu

### Memasukkan Kuas pada Cat

Saat memuat kuas Anda dengan cat, Anda ingin memiliki jumlah air yang "sempurna" pada bulunya. Celupkan kuas ke dalam warna yang Anda inginkan, dan gunakan palet untuk mencampur cat dan gunakan lebih banyak air jika perlu.



**Gambar 3.53** Mencilupkan kuas ke dalam warna

Jika catnya sangat tebal, itu tidak akan mengalir dengan lancar di palet. Untuk aliran cat yang lebih longgar, celupkan kuas ke dalam air dan tambahkan ke warna untuk mengencerkan.



**Gambar 3.54** Mengencerkan warna dengan mencelup kuas ke dalam air

Cat dalam jumlah sedang akan memiliki jumlah aliran yang tepat, tanpa pigmen terlalu encer. Pigmen yang sangat encer akan memiliki banyak aliran dan akan menggenang di palet.



**Gambar 3.55** Aliran cat yang tepat

Jika cat pada palet Anda terlalu encer, tambahkan lebih banyak cat. Jika terlalu kental, tambahkan lebih banyak air. Bermain-main dengan konsistensi sampai Anda menemukan apa yang paling sesuai dengan kebutuhan dan gaya Anda. Anda dapat mencapai berbagai tampilan dan tekstur dengan cat air. Latih teknik berikut agar Anda merasa nyaman dengan cat dan kuas Anda, dan lihat bagian ini saat Anda mulai melukis jika Anda memerlukan penyegaran tentang cara membuat tampilan yang Anda inginkan



**Gambar 3.56** Menambahkan cet agar tidak terlalu encer

### **Pencucian**

Pencucian adalah warna tipis yang menutupi semua atau sebagian besar kertas Anda. Seperti apa tampilan setiap pencucian dan cara pembuatannya akan berbeda-beda.

#### **Pencucian satu warna**

Untuk membuat sapuan satu warna yang solid tanpa gradien atau tekstur, mulailah dengan mencampur genangan cat. Sepenuhnya jenuh kuas Anda, dan dengan kertas dan papan seni dimiringkan sedikit ke bawah, cat garis horizontal. Cat garis horizontal berikutnya tepat di bawahnya dan tumpang tindih dengan yang pertama. Lanjutkan sampai Anda memiliki blok warna yang rata.



**Gambar 3.57** Sapuan satu warna

#### **Pencucian bergradasi**

Transisi ini dari warna pekat ke warna encer. Sapuan bertingkat, yang merupakan awal yang baik untuk lukisan lanskap, dapat digunakan untuk melukis langit. Mulailah dengan sedikit memiringkan papan seni Anda dan memenuhi kuas dengan cat. Buat sapuan kuas horizontal. Celupkan kuas Anda ke dalam air bersih, dan bersihkan sisa airnya. Sekarang cat sapuan kuas horizontal lain di bawah yang pertama, sedikit tumpang tindih. Warnanya akan mulai mengalir ke bawah. Ulangi langkah terakhir. Setiap goresan berikutnya akan memiliki lebih sedikit cat di dalamnya dan pigmen akan mengalir ke bawah, membentuk gradien yang mulus.



**Gambar 3.58** Sapuan gradasi

### Cuci beraneka warna dua warna

Anda mungkin menginginkan lebih dari satu warna dalam cucian Anda. Misalnya, matahari terbenam dapat menampilkan warna berbeda yang saling berpadu. Menggabungkan dua warna pada halaman basah dan membiarkannya bercampur disebut "cucian beraneka ragam." Untuk membuat cucian beraneka warna dua warna sederhana, mulailah dengan membuat cucian bertingkat. Kemudian balikkan papan seni Anda, dan buat sapuan bergradasi lain dengan warna berbeda. Lakukan ini pada bagian kertas yang kosong dan kerjakan ke bawah, tumpang tindih dengan pencucian pertama. Warna di bagian atas dan bawah halaman akan tetap murni, sedangkan warna di tengah akan menyatu.



**Gambar 3.59** Sapuan dua warna

### Pencucian beraneka ragam tidak teratur

Tidak semua pencucian beraneka ragam harus dibuat dengan cara yang diperhitungkan. Untuk pengalaman yang lebih "melukis" dengan tingkat variasi dan ketidakpastian yang besar, coba buat cucian beraneka ragam yang tidak beraturan.

Mulailah dengan membasahi kertas tempat cucian Anda akan pergi. Dengan menggunakan kuas pel, cat satu sisi kertas, biarkan pigmen mengalir dan memudar ke tengah. Bersenang-senanglah dengannya: Gosokkan sedikit air pada cat, atau letakkan lebih banyak pigmen di beberapa area. Kemudian miringkan papan seni untuk membiarkan warna mengalir. Di sebelah kiri ini cuci, tambahkan warna lain. Biarkan warna bercampur dengan pencucian sebelumnya. Catatan: Jika kertas Anda sangat basah, warnanya akan lebih cepat menyatu dan menyatu dengan lebih baik.



**Gambar 3.60** Sapuan beraneka ragam acak

### Pergi dengan Glasir

Terkadang pencucian tidak terlihat seperti yang Anda inginkan. Cat air terlihat lebih gelap saat basah dan menjadi lebih cerah saat mengering. Anda mungkin menemukan bahwa cucian kering lebih ringan dari yang Anda inginkan, atau bahwa seluruh cucian dapat memperoleh manfaat dari perubahan warna.

### Masukkan glazing

Glazing adalah proses menambahkan lapisan tipis warna di atas cucian atau lukisan yang ada. Dengan mengubah rona, Anda sering dapat mengubah seluruh suasana lukisan. Dalam adegan kecil ini, sebuah gudang kayu tua berdiri di atas bukit dengan pohon mati di depannya. Saya bermaksud membuatnya menjadi pemandangan yang menakutkan, tetapi sapuan latar belakang di atas terlihat hidup dan ceria.

Untuk mengubah ini, saya mencampur genangan air cat dan menggunakan kuas cuci saya untuk melukis sapuan seragam yang diencerkan di seluruh lukisan kecuali untuk gudang dan latar depan berumput. Langit menjadi lebih murung dan lebih tidak menyenangkan, dan latar belakang pohon dan cabang sedikit kabur. Sekarang terlihat kurang seperti fajar yang segar dan lebih seperti gudang tua yang menyeramkan.

### Pigmen + Air

Menggunakan cat air bermuara pada pemahaman satu hal: bagaimana pigmen dan air berinteraksi satu sama lain. Ini adalah cara yang bagus untuk menciptakan warna yang Anda inginkan, tetapi juga menambahkan dimensi dengan kilasan warna di bawahnya. Aturan dasarnya adalah bahwa air akan selalu mengalir menuju daerah yang kurang basah. Jika Anda mengambil permukaan setengah basah yang dicat dan menambahkan air murni, air akan menyebar ke permukaan yang dicat, menciptakan bunga air.



**Gambar 3.61** Menggambar bunga air

Ketika ini terjadi secara tidak sengaja, itu dapat merusak lukisan. Namun terkadang tekstur ini dapat digunakan untuk menciptakan efek yang diinginkan seperti bunga-bunga ini. Jika cat Anda kering atau hampir kering dan Anda menjatuhkan air ke permukaan, cat tidak akan menyebar dengan cepat, dan sebagian besar akan menguap. Tapi itu akan tetap berpengaruh! Saat semuanya kering, titik pekat akan menandai titik air. Ini adalah cara mudah untuk membuat tetesan embun. Cukup teteskan sedikit air dari kuas jenuh, lalu biarkan lukisan mengering.

### 3.11 LAMPU/PENCAHAYAAN DALAM GAMBAR REALIS MENGGUNAKAN CAT AIR

Terutama saat melukis dengan cat air, perhatikan area terang dan juga bayangannya. Anda selalu dapat membuat area lebih gelap dengan cat air, tetapi Anda harus merencanakan area terang dari awal.

### Sumber Cahaya

Penempatan sumber cahaya mempengaruhi nilai pemandangan. Dengan mengubah arah sumber cahaya, Anda akan mengubah cahaya, kegelapan, dan bayangan subjek dengan cara yang mungkin halus atau dramatis.

Gambar ini memiliki pencahayaan dari samping kanan, yang memantul melalui tulang dada, kedua payudara, bagian perut dan sebagian di paha dan punggung kaki. Cahaya putih yang terpantul jelas tersebut menunjukkan bahwa pencahayaan sangat jelas dan sangat terang, seakan ditempatkan dengan proporsisi yang pas membuat bayangan-bayangan tipis justru membuat gambar terlihat semakin realistis. Pewarnaan disini juga mengacu pada arah dan warna cahaya, yang yang datang. Ini membuat detail pada setiap tubuh model terbentuk dengan sangat jelas dan rapi.



**Gambar 3.62** Lukisan dengan proporsi pencahayaan yang pas menghasilkan gambar yang realistis

### Cahaya Alami

Rentang arah pencahayaan yang sama tersedia untuk subjek Anda dengan cahaya alami, dan salah satunya dapat digunakan dengan indah. Pendekatan umum yang sangat baik di bawah sinar matahari langsung adalah dengan menempatkan subjek Anda tegak lurus terhadap matahari, dan memutarnya perlahan menjauh dari cahaya, cukup jauh sehingga dia

tidak lagi menyipitkan mata. Sudut matahari sekitar dua jam setelah matahari terbit dan dua jam sebelum matahari terbenam akan meniru cahaya dalam ruangan yang menghasilkan “segitiga cahaya. Sebelumnya dan nanti, sudut bayangan menjadi lebih horizontal. Ingat, warna siang hari juga berubah, dan foto Anda akan memiliki warna merah-oranye saat matahari lebih dekat ke cakrawala.

### **Nyalakan Model Anda Dari Pukul Tujuh hingga Pukul Lima**

Nyalakan model Anda dari segala arah kecuali langsung dari tempat Anda berada. Hindari kebosanan yang datang dari melukis subjek yang wajahnya menyala tanpa arah. Kegembiraan dan ketertarikan akan dihasilkan dari pertemuan cahaya dan bayangan. Gambar dibawah menunjukkan seorang perempuan muda yang ingin pergi ke suatu tempat membawa keranjang, matanya memperhatikan sesuatu di bawah dan menyandarkan punggungnya ke tembok yang ada dibelakangnya. Pencahayaan yang digunakan disini berasal dari arah jam tujuh yang membuat bayangan ditempatkan disebelan kanan (jika dilihat dari mata kita sekarang) dibentuk dengan sangat halus dan sedikit tebal tanpa ada opasitas yang digunakan. Bagian-bagian yang terkena cahaya memiliki kontras yang berbeda dengan bagian yang tertutup. Seperti pada bagian leher, lipatan tangan dan bawah rok, serta dalam keranjang. Disana diberikan warna yang hitam pekat dengan nilai arsiran yang berbeda, yang mampu memberikan efek dimensi pada mata kita



**Gambar 3.63** Lukisan seorang perempuan muda membawa keranjang

### **Posisikan Subjek Anda untuk Sinar Matahari yang Menyenangkan**

Dengan memalingkan subjek dari matahari, Anda dapat menghindari subjek menyipitkan mata dan tetap menangkap pola cahaya yang kuat dan indah. Minta model Anda memiringkan kepalanya ke beberapa arah hingga cahayanya terlihat tepat. Berbeda dengan cahaya yang berasal dari arah jarum jam 7 atau jam 5, pada gambar dibawah model justru membelakangi cahaya. Perhatikan rambut bagian atas perempuan ini, ada warna berbeda

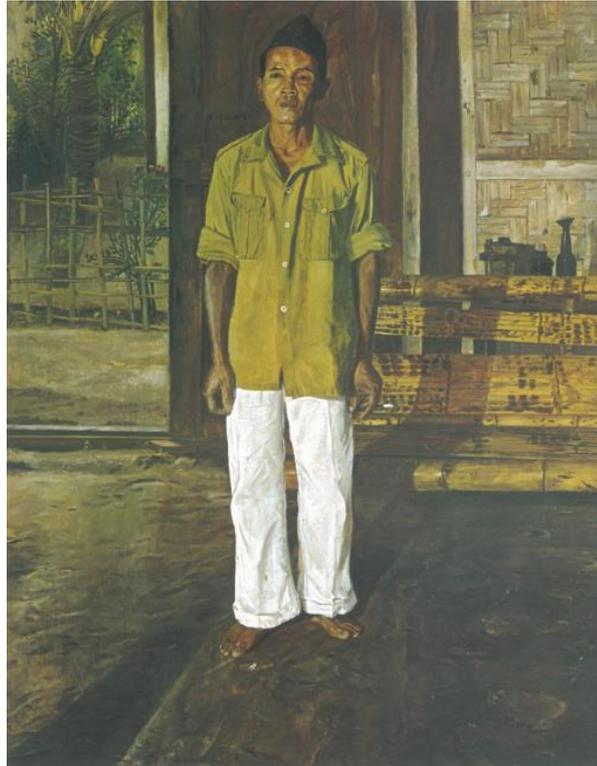
yang memberikan efek cahaya dengan komposisi yang sangat proporsional pada rambut bagian atas sehingga terbentuk efek sinar yang datang dari arah belakang tapi memiliki posisi yang tinggi (diatas). Walaupun cahaya dari belakang, karena suasana siang hari detail pada wajah dan baju yang dikenakan oleh model sangat sempurna. Gambar tidak boleh mengabaikan darimana arah sinar matahari/lampu. Anda perlu mempelajari jatuhnya bayangan pada benda diwaktu-waktu tertentu. Ini akan membuat Anda akan semakin lihai dalam menempatkan model/objek yang ingin Anda gambar nantinya. Cahaya sangat penting dalam memberikan nada dan perspektif pada objek. Cahaya membuat gambar menjadi lebih realis.



**Gambar 3.64** Lukisan dengan model yang membelakangi cahaya

### **Warna Kulit Perak Cahaya Terpantul Keren**

Pantulan warna biru dan perak akan memandikan model Anda dalam cahaya yang indah. Di sini, film siang hari normal merekam warna cahaya dengan cukup akurat, tetapi mengorbankan warna lokal untuk melakukannya. Bagaimana Anda menggunakan distorsi warna dan seberapa jauh Anda melakukannya adalah alat dalam kendali Anda. Lukisan disamping menggambarkan suasana keseharian seorang laki-laki paruh baya dirumahnya setelah pulang kerja dan mengganti baju dengan baju yang lebih bagus. Cahaya yang terpantul dari wajah dan bajunya membuat kita berasumsi bahwa lukisan ini adalah sore hari. Cahaya yang terpantul sangat kuat dari depan membuat bayangan jatuh lurus kebelakang memanjang. Permainan perspektif sengaja dimainkan sedikit disini. Perpaduan warna yang sangat kaya dengan penambahan kontras pada warna baju dan kursi bambu dibelakang membuat objek terlihat lebih menonjol.



**Gambar 3.65** Lukisan seorang laki-laki dengan perpaduan warna yang sangat kaya

### Kontras

Kontras adalah rentang gelap dan terang antara nilai. Nilai meningkatkan kedalaman dan kejelasan gambar. Objek dengan nilai yang kontras sangat sedikit tampak berdekatan. Objek dengan nilai yang sangat kontras tampak berjauhan dan lebih jelas. Lihatlah contoh di bawah ini. Semakin gelap kegelapan dalam lukisan Anda, semakin terang lampu akan muncul. Jadi jika Anda ingin area yang terang terlihat sangat terang, buat objek di sekitarnya menjadi gelap. Perbedaan nilai membuat kontras. Semakin besar perbedaan nilai warna, semakin besar kontrasnya.



**Gambar 3.66** Lukisan dengan area yang sangat terang dengan objek yang gelap

Dalam gambar ini, pewarnaan dibuat senada menggunakan beberapa warna sebagai dasar dari gambar ini. Hamparan rumput berwarna kuning ini menunjukkan musim panas yang Panjang, dengan suhu yang lumayan hangat dan kontras yang sangat tinggi. Terlihat anak-anak sedang berlarian di kejauhan, yang tidak memiliki detail layaaknya satu anak perempuan dengan rambut yang digelung dan menggenggam rumput. Pelukis membuat nilai warna tidak signifikan sehingga kontras yang didapatkan di seluruh objek yang Digambar tidak terlalu tinggi. Dibeberapa titik diberi nilai kegelapan lebih tinggi yang menonjolkan benda-benda sekitar dan memberikan efek bayangan.

### Membuat Skala Nilai

Saat Anda menyelesaikan skala nilai ini, Anda akan dapat melihat melalui lubang berlubang untuk mengidentifikasi nilai dalam sebuah adegan dan menentukan nilai yang Anda perlukan untuk rawing atau lukisan. Anda membutuhkan 140-lb. (300gsm) kertas cold-pressed, Burnt Umber atau warna gelap netral lainnya, no. 10 kuas bulat dan air.

### Mengukur Nilai

Skala nilai adalah alat yang membantu mengidentifikasi area terang dan gelap. Gunakan saat menggambar atau melukis untuk membandingkan nilai dalam adegan dan lukisan. Lihat melalui lubang di setiap blok nilai untuk membandingkan lukisan atau gambar Anda dengan skala. Skala ini juga akan membantu Anda merencanakan rentang nilai yang ingin Anda gunakan.



**Gambar 3.67** Lukisan dengan merencanakan rentang nilai untuk menambahkan suasana dramatis

Pelukis menceritakan kondisi hidup pembantaian para rakyat yang kurang sejahtera. Rumah yang terlihat kumuh dan kursi yang terbalik di depan rumah menunjukkan bahwa para pemuda berseragam hijau itu telah mengobrak abrik rumah seorang keluarga miskin. Dia menampilkan adegan ini dalam palet yang pucat. Potret mereka tampak tua dan lemah jika dibandingkan dengan beberapa orang berseragam hijau armi dan memegang senjatanya untuk memukuli mereka. Ekspresi penderitaan tersembul dari wajah seorang ibu dan ayah yang sedang di pukuli oleh pemuda yang bersenjata. Penggambaran tersebut di dramatisir lagi

oleh penggambaran keluarga beserta anak kecil yang ikut duduk tersungkur. Cahaya alami digunakan dalam prose melukis.

#### **Tetapkan Nilai Tergelap dan Tengah**

Bagilah potongan persegi panjang 10 inci (25 cm) dengan berat 140 pon. (300gsm) kertas cold-pressed menjadi sembilan persegi panjang yang sama, menyisakan sekitar 1/4 inci (6mm) batas di sekitar tepi kertas. Beri nomor persegi panjang satu sampai sembilan dari kiri ke kanan di perbatasan atas. Warnai persegi panjang kesembilan setelah mungkin. Kemudian cat di persegi panjang kelima dengan nilai sekitar pertengahan antara nilai kesembilan dan putih.

#### **Cat Nilai Menengah**

Cat persegi panjang ketiga dengan nilai antara nilai kelima dan putih. Kemudian cat persegi panjang ketujuh dengan nilai antara nilai kelima dan kesembilan.

#### **Isi Nilai**

Warnai persegi panjang bernomor genap untuk membuat garis nilai berkelanjutan yang bergradasi dari terang ke gelap. Biarkan persegi panjang pertama berwarna putih. Pangkas keempat sisinya dan buat lubang di setiap persegi panjang.

### **3.12 LUKISAN CAT MINYAK**

#### **Perlengkapan untuk Lukisan Cat Minyak**

Lukisan cat minyak memiliki kualitas yang tak lekang oleh waktu. Mereka tahan lama dan menyenangkan untuk dikerjakan. Tidak ada yang lebih baik daripada mencampur konsistensi cat yang halus dan bermentega pada palet Anda sampai Anda memiliki warna yang tepat untuk lukisan Anda. Apa pun proyeknya, Anda memerlukan alat yang tepat untuk menyelesaikan tugas Anda. Bab ini akan mengeksplorasi banyak perlengkapan melukis yang tersedia dan akan membantu Anda menemukan perlengkapan yang tepat untuk pengalaman melukis yang menyenangkan dan sukses.

#### **Melukis Menggunakan Cat Minyak**

Berbagai macam cat minyak tersedia di pasaran. Perbedaan di antara mereka dapat memengaruhi kinerja, harga, dan bahkan kesehatan Anda.

#### **Cat Minyak 101**

Cat minyak terbuat dari kombinasi pigmen (pewarna) dan minyak (pengikat). Beberapa cat memiliki aditif lilin atau pengisi. Bertahun-tahun yang lalu, pigmen sebagian besar terdiri dari zat alami. Sekarang, sebagian besar cat kontemporer menggunakan pigmen sintesis, yang lebih murah untuk diproduksi dan memiliki ketahanan cahaya yang lebih baik (ketahanan terhadap pemudaran). Minyak biji rami biasanya digunakan sebagai pengikat, meskipun minyak lain, seperti minyak safflower, bunga matahari, poppy atau walnut, dapat digunakan. Beberapa pigmen, seperti kadmium, mungkin beracun. Ikuti panduan dan peringatan pabrikan.

#### **Tradisional Vs. Cat larut Air**

Kebanyakan cat minyak tradisional membutuhkan terpentin atau mineral spirits untuk mengencerkan cat dan membersihkan kuas. Bau pelarut ini bisa sangat menyengat, dan kontak atau penghirupan adalah bahaya kesehatan, bahkan dengan jenis yang "tidak berbau". Ada juga masalah bagaimana membuang pelarut bekas. Apa yang terjadi jika Anda membuang barang-barang itu ke saluran pembuangan?

Cat minyak yang larut dalam air (dapat dicampur dalam air) terbuat dari pigmen dan minyak seperti cat minyak tradisional, tetapi minyak telah dimodifikasi secara kimia untuk memungkinkan cat larut dalam air, bukan dalam pelarut yang berbau dan beracun. Dengan kinerja minyak yang larut dalam air yang cocok dengan minyak tradisional, lebih banyak orang akan bebas bekerja dengan minyak yang sebelumnya tidak bisa karena masalah kesehatan.

### **Nilai Cat Minyak**

Cat minyak tersedia dalam kelas siswa atau kelas profesional (juga dikenal sebagai artis). Cat tingkat pelajar lebih murah, tetapi cat profesional mengandung lebih banyak pigmen dan memiliki warna yang lebih intens.

### **Lighfastness**

Anda mungkin pernah melihat poster lama yang sudah pudar sehingga hanya tersisa warna biru dan hitam. Merah dan kuning lebih rentan memudar, terutama jika dibiarkan di bawah sinar matahari langsung. Pabrikan sering menilai tingkat tahan luntur cahaya, ketahanan terhadap pemudaran, pada tube cat.

### **Mediums dan Thinner/Pelarut dan pengencer**

Pelarut dan pengencer adalah cairan yang digunakan untuk mengencerkan dan melarutkan cat. Seniman menambahkannya ke cat selama proses pengecatan untuk mengencerkan cat dan juga untuk melepaskan cat dari kuas dan membersihkan palet.

### **Medium**

Medium adalah cairan atau gel yang dapat ditambahkan ke cat untuk mengubah karakteristiknya. Tergantung pada media yang digunakan, mereka dapat mempercepat atau memperlambat waktu pengeringan, meningkatkan aliran, mempengaruhi konsistensi dan meningkatkan kilap dan transparansi cat. Untuk studi cepat, lukisan selesai dalam beberapa jam, mungkin tidak perlu menambahkan media ke cat Anda saat Anda bekerja. Untuk studi yang lebih lama, di mana cat mungkin mulai mengering, tambahkan sedikit media ke cat sehingga setiap lapisan memiliki lebih banyak minyak (sedang) daripada lapisan sebelumnya. Teknik ini disebut "gemuk di atas ramping." Lapisan pertama cat yang diaplikasikan harus mengering lebih cepat daripada lapisan cat selanjutnya. Ini mengurangi risiko retak dan mengelupas seiring waktu.

Beberapa seniman lebih suka membuat media mereka sendiri dengan menggabungkan minyak, pelarut dan pernis. Namun, menciptakan keseimbangan yang sempurna bisa jadi rumit. Jika Anda menambahkan terlalu banyak minyak, cat bisa berubah warna. Jika Anda menambahkan terlalu banyak pelarut, cat bisa menjadi terlalu kurus. Menambahkan pernis dapat membuat cat menjadi lengket dan sulit untuk dikerjakan ulang. Mencampur pernis dengan cat juga dapat menyebabkan sebagian cat terkelupas jika lukisan dibersihkan di kemudian hari. Saya lebih suka menggunakan media yang sudah jadi dan merekomendasikannya untuk hasil yang lebih konsisten.

### **Bahaya Cat Minyak Bagi Kesehatan**

Pelarut atau thinner yang paling umum untuk minyak tradisional adalah terpentin (resin pohon sulingan) dan roh mineral (minyak bumi sulingan). Bahkan jenis pelarut yang tidak berbau ini menimbulkan bahaya kesehatan dengan kontak dan inhalasi. Mereka juga mudah terbakar. Cat minyak yang larut dalam air larut dalam air dan tidak memerlukan pelarut berbahaya, sehingga asap beracun tidak lagi menjadi masalah. Air dapat digunakan untuk mengencerkan cat yang larut dalam air, tetapi produsen cat juga menjual pengencer untuk cat ini. Pengencer ini memiliki konsistensi yang sedikit lebih kental dari air dan dapat meningkatkan aliran cat. Kuas yang digunakan dengan cat yang larut dalam air dapat dibersihkan dengan sabun dan air. Pembersih kuas yang dibuat secara komersial juga dapat digunakan untuk membersihkan kuas secara menyeluruh

### **Palet Cat Minyak**

Palet digunakan untuk menyimpan dan mencampur cat dan biasanya terbuat dari potongan kayu atau plastik tipis. Mereka datang dalam berbagai bentuk dan ukuran. Idealnya, palet harus cukup besar untuk mencampur dan menampung banyak cat tetapi tidak terlalu besar sehingga terasa canggung dan tidak praktis. (Saya biasanya memegang palet di tangan saya saat saya melukis.) Banyak kuda-kuda perjalanan, seperti kuda-kuda Prancis, termasuk

palet kayu persegi panjang yang pas dengan unit kotak tertutup. Cat minyak tidak dapat digunakan kembali setelah mengering di palet. Untuk membersihkan palet, kikis cat lama dengan pisau palet dan bersihkan dengan lap sebelum setiap sesi pengecatan.

Bantalan palet adalah alternatif sekali pakai untuk palet biasa. Alasnya terbuat dari kertas putih tebal yang dilapisi. Setelah sesi melukis, Anda dapat merobek lembaran atas dan membuangnya bersama cat lama. Bantalan palet tersedia dalam bantalan berbentuk persegi panjang dan oval dan memiliki lubang ibu jari sehingga dapat dipegang seperti palet tradisional.

### **Palet Cup**

Cangkir palet adalah wadah kecil yang menempel pada palet untuk menampung pelarut, pengencer, dan media. Anda mungkin tidak memerlukan cangkir palet karena Anda dapat menggunakan pelarut (atau air) yang terkandung dalam pencuci kuas sebagai pengencer, dan sebagian besar demonstrasi kita dapat diselesaikan dalam satu sesi dan dengan demikian tidak memerlukan media (media digunakan saat melapisi cat baru di atas cat kering).

### **Permukaan**

Ada banyak pilihan untuk mengecat permukaan, yang juga disebut penyangga. Permukaan yang Anda pilih tergantung pada preferensi Anda dan hasil yang diinginkan. Kanvas membentang adalah permukaan lukisan minyak yang paling umum. Jenis kanvas ini direntangkan di atas bingkai tandu (potongan kayu tempat kanvas dilampirkan). Untuk kanvas besar, ada baiknya memiliki tandu yang kuat dan kokoh. Kanvas tersedia dalam bahan katun atau linen. Sementara kapas lebih murah, mungkin tidak tetap kencang sebagai linen dari waktu ke waktu. Ada juga berbagai tekstur yang berbeda. Kehalusan kanvas tenunan halus paling cocok untuk lukisan halus seperti potret mendetail, sedangkan kekasaran kanvas tenunan kasar paling baik untuk lukisan yang membutuhkan lapisan cat tebal.

Kanvas peregangan yang diproduksi biasanya sudah siap dan siap bagi seniman untuk memulai lukisan cat minyak. Kanvas membentang direkomendasikan untuk lukisan besar karena relatif ringan untuk ukurannya. **Panel Masonite dan plywood** tersedia dalam keadaan prima dan siap digunakan, atau Anda dapat membuatnya sendiri. Relatif murah, panel ini bagus untuk lukisan yang lebih kecil. Panel Masonite dan kayu lapis juga dapat dibeli dengan kanvas yang direkatkan ke satu sisi. Panel ini memberikan tekstur kanvas asli bersama dengan kekakuan papan Masonite atau kayu lapis.

**Cradled Masonite dan panel kayu lapis** memiliki bingkai kayu di bagian belakang. Bingkai kayu "membuai" panel, membuatnya lebih kokoh dan tidak mudah melengkung. **Panel terbungkus kanvas** terbuat dari Masonite, kayu lapis atau karton, dan dibungkus dengan kanvas prima. Mereka mirip dengan panel dengan kanvas yang direkatkan ke satu sisi. Namun, jika intinya terbuat dari karton, panel dapat membengkak dan melengkung seiring waktu. **Bantalan kanvas** adalah lembaran kanvas prima dalam bentuk bantalan. Lembar ini sangat baik untuk sesi latihan. Cukup potong lembaran sesuai ukuran yang Anda inginkan dan gunakan klem bulldog untuk menempelkan kanvas ke papan Masonite.

### **Buatlah Milikmu Sendiri**

Anda dapat membuat permukaan lukisan Anda sendiri dari 1/8-inci (3mm) Masonite atau 1/4-inci (6mm) panel kayu lapis birch. Pertama, amplas permukaannya dengan amplas. Ini akan membuat permukaan menjadi kasar sehingga gesso akan menempel. Kemudian aplikasikan tiga lapis gesso, cat lapisan pertama dari sisi ke sisi, lapisan kedua ke atas dan ke bawah, lalu lapisan ketiga dari sisi ke sisi. Ini akan meniru tekstur kanvas. Anda juga dapat menerapkan gesso dalam pola yang tidak beraturan untuk menciptakan tekstur permukaan yang tidak rata. Menutupi bagian belakang panel dengan gesso akan membantu mencegah lengkungan.

### **Menerapkan Gesso Pada Kanvas Tanpa Prima**

Menggunakan kuas cat rumah biasa, aplikasikan dua atau tiga lapis gesso, bergantian sapuan Anda dengan setiap lapisan untuk efek yang Anda inginkan. Ikuti instruksi pabrik pada wadah gesso.

#### **Gesso**

Apa pun jenisnya, semua permukaan yang tidak dilapisi harus dilapisi dengan gesso. Jika tidak, cat mungkin tidak tahan lama. Gesso adalah cairan atau gel yang dapat dicat ke permukaan dengan kuas cat rumah. Primer gesso akrilik bekerja dengan cat minyak dan adalah mudah untuk membersihkan sikat. Gesso biasanya berwarna putih, tetapi juga tersedia bening atau berwarna

### **Menambahkan Wedge Untuk Mengertakan Kanvas**

Jika kanvas tampak longgar, masukkan potongan sudut kayu ke dalam slot sudut bagian dalam palang tandu. Hal ini dapat dilakukan lama setelah lukisan selesai untuk mengencangkan kanvas membentang yang longgar dan kendor.

#### **Kuas Khusus Cat Minyak**

Kuas lukisan cat minyak tersedia dalam berbagai bentuk, ukuran dan jenis rambut. Adalah baik untuk memiliki berbagai kuas. Selama proses pengecatan, Anda biasanya akan menggunakan kuas terbesar terlebih dahulu, lalu kuas yang lebih kecil, hingga kuas terkecil untuk detail akhir Anda.

#### **Bentuk Kuas Cat Minyak**

- **Flat** memiliki kumpulan rambut yang lebar dan rata yang berbentuk persegi di ujungnya. Ini berkisar dari kuas lukis rumah besar untuk meletakkan banyak cat hingga kuas yang jauh lebih kecil untuk memahat detail. Kuas datar dengan rambut pendek dan pendek juga disebut sebagai brights. Kuas ini lebih kaku dan menahan lebih sedikit cat.
- **Filberts** mirip dengan flat, tetapi ujungnya membulat dan dapat mencapai suatu titik. Sapuan kuas yang dibuat oleh filbert cenderung kurang kasar dibandingkan dengan kuas datar. Saya melukis terutama dengan filberts.
- **Putaran** memiliki tubuh bulat rambut yang sampai ke suatu titik. Saya menggunakan kuas ini sebagian besar untuk detail.
- **Riggers** (juga disebut script atau liners) seperti kuas bulat, tetapi mereka memiliki rambut panjang dan ramping untuk membuat sapuan kuas panjang. Mereka berguna untuk menandatangani lukisan Anda.

#### **Jenis Rambut/Bulu pada Cat Minyak**

Bulu kuas mempengaruhi cara cat diaplikasikan pada permukaan lukisan. Dua jenis rambut yang umum adalah bulu kasar dan rambut halus. Kuas bulu kasar terbuat dari bulu babi dan tahan lama serta mudah dibersihkan. Ketegasan dan kemampuannya untuk menahan banyak cat tebal memungkinkan sapuan kuas tekstur yang kuat. Untuk buku ini, Anda terutama ingin menggunakan kuas berbulu kasar. Kuas rambut halus terbuat dari bulu musang alami, bulu sintetis atau kombinasi keduanya. Bulunya yang lembut memberikan hasil pengecatan yang halus dan cocok untuk yang kurus aplikasi cat, pekerjaan detail dan penandatanganan lukisan Anda.

#### **Panjang Rambut Cat Minyak**

Kuas berambut pendek lebih kaku daripada yang berambut panjang. Kuas berbulu panjang bagus untuk menampung lebih banyak cat.

#### **Menangani Panjang**

Kuas bergagang panjang bagus untuk berdiri kembali dari lukisan untuk membuat sapuan yang longgar dan cepat. Kuas bergagang pendek berguna untuk lukisan yang lebih dekat dan lebih detail.

### **Memilih Kuas Cat Minyak yang Bagus**

Kuas yang bagus kuat, namun memiliki pegas sehingga kembali ke bentuk aslinya. Kuas mahal itu bagus tapi tidak selalu diperlukan. Anda dapat menyusun berbagai macam kuas yang lebih murah yang juga cocok untuk pengalaman melukis Anda. Namun, hindari kuas inferior dengan rambut yang rontok, berjumbai, atau kehilangan bentuknya. Selain mengikuti rekomendasi pribadi, satu-satunya cara untuk menemukan kuas yang murah dan berkualitas baik adalah melalui coba-coba.

### **Perawatan Kuas Dan Penggunaan**

Bahkan kuas terbaik pun bisa berantakan dan kehilangan bentuknya jika tidak dirawat dengan baik. Bersihkan kuas secara menyeluruh setelah setiap sesi pengecatan agar bentuk dan kekenyalannya tetap terjaga. Jika cat mengering pada mereka, itu akan membuat bulunya terlalu kaku dan tidak bisa diatur. Selain itu, Anda mungkin tidak akan pernah bisa menghidupkan kembali kuas ke kondisi semula dan bisa rusak. Meskipun Anda ingin membersihkan kuas secara menyeluruh, lakukan selembut mungkin, terutama dengan kuas sable dan sintetis. Kuas bulu lebih tahan lama dan dapat menerima perawatan yang lebih kasar. Saat Anda melukis, Anda harus membersihkan kuas saat mengganti warna. Lap kuas pada lap atau handuk kertas untuk menghilangkan sebagian besar cat, lalu gunakan kuas untuk melepaskan cat yang tersisa

### **Menggunakan Pencuci Kuas**

Anda dapat membersihkan kuas cat Anda dengan mengayunkannya ke depan dan ke belakang dalam pelarut yang terkandung dalam pencuci kuas (H<sup>2</sup>O). Tentu saja, jika Anda menggunakan minyak yang larut dalam air, air digunakan sebagai pelarut. Pencuci kuas memiliki kasa atau gulungan logam di atas bagian bawah stoples sehingga cat yang terlepas mengendap di bagian bawah di bawah kasa atau gulungan. Menyeret kuas di sepanjang layar/kumparan melepaskan lebih banyak cat dari kuas. Ketika Anda selesai melukis dengan kuas Anda untuk hari itu, bersihkan dengan tangan dengan pembersih kuas dan bentuk kembali rambut ke bentuk yang diinginkan. Kuas dapat disimpan dengan ujung berdiri atau rata di sisinya.

### **Pencuci berbagai macam Kuas Minyak**

Pencucian kuas logam tersedia dalam berbagai ukuran dan bagus untuk bepergian. Pencucian kuas kaca berukuran kecil dan dapat digunakan di studio. Keduanya datang dengan tutup dan layar logam atau koil.

### **Cuci Kuas Dengan Tempat Kuas Spiral**

Jenis kuas cuci ini memungkinkan kuas untuk menggantung terbalik dalam pelarut tanpa mengistirahatkan bulu-bulu di bagian bawah toples. Namun, jangan biarkan kuas dalam posisi itu terlalu lama karena cairannya bisa bekerja hingga ke gagang kayu sehingga menyebabkan kerusakan.

### **Perlengkapan Tambahan**

Berikut adalah beberapa perlengkapan tambahan yang saya rekomendasikan untuk sesi lukisan cat minyak Anda. Anda mungkin tidak memerlukan semua perlengkapan ini untuk setiap demonstrasi. Sebelum Anda mulai, periksa daftar bahan untuk memastikan Anda memiliki semua yang Anda butuhkan untuk pengalaman melukis yang sukses.

### **Pisau Palet**

Pisau palet biasanya terdiri dari bilah logam yang menempel pada gagang kayu. Meskipun gagangnya memiliki ukuran dan bentuk yang hampir sama, bilahnya bervariasi dalam bentuk, panjang, dan fleksibilitas. Pisau palet berguna untuk mencampur cat dan mengikis cat dari palet. Terkadang seniman bahkan melukis dengan mereka. Saya suka memiliki beberapa bentuk berbeda di tangan. Pisau pendek dan kokoh bagus untuk membersihkan palet. Pisau yang panjang dan fleksibel bagus untuk mengaplikasikan cat.

### **Kain dan handuk kertas**

Kain lap dan handuk kertas dapat digunakan untuk membersihkan kuas dan untuk pembersihan umum.

### **Semprot Fixative**

Jika Anda menggambar dengan grafit atau arang pada permukaan lukisan, fiksatif akan menjaga grafit atau arang dari corengan saat Anda mulai melukis.

### **Varnish**

Varnish adalah cairan transparan yang digunakan untuk melindungi lukisan dan memberikan hasil yang rata. Biarkan lukisan benar-benar kering (enam bulan hingga satu tahun) sebelum menerapkan vernis. Seperti biasa, ikuti rekomendasi pabrikan untuk penggunaan yang benar.

### **Mahlstick**

Mahlstick, stik logam atau kayu dengan gabus berlapis kulit di salah satu ujungnya, digunakan sebagai sandaran tangan untuk menstabilkan tangan lukisan. Untuk menggunakan alat ini, letakkan ujung gabus di tepi permukaan lukisan, lalu letakkan tangan kuas Anda di atas stik agar tetap stabil saat Anda melukis. Alat ini dapat membantu untuk melukis garis lurus.

### **Kuda-kuda**

Secara tradisional, seniman berdiri sambil melukis cat minyak sehingga mereka memiliki kebebasan dalam gerakan mereka dan pandangan yang lebih baik dari karya mereka. Kuda-kuda memegang lukisan dengan aman pada ketinggian dan sudut yang tepat untuk posisi lukisan ini. Kuda-kuda bervariasi dalam ukuran dan umumnya terbuat dari kayu atau logam. Beberapa kuda-kuda dimaksudkan khusus untuk penggunaan lapangan. Baca terus untuk deskripsi jenis kuda-kuda tertentu

### **Pengaturan dalam ruangan**

Mulailah dari yang sederhana dan tambahkan perabotan untuk lingkungan kerja yang nyaman yang sesuai dengan preferensi lukisan pribadi Anda. Selama proses pengecatan, saya terus-menerus mengambil, meletakkan dan membersihkan kuas saya. Saya merasa paling praktis untuk menempatkan kuas yang sedang saya kerjakan rata di permukaan kerja sehingga saya dapat mengidentifikasi dan melacaknya. Tempat kuas mencegahnya menggelinding dan memungkinkannya mengering. Permukaan lukisan bekerja paling baik bila ditempatkan sejajar dengan mata, dengan foto referensi ditempelkan pada kuda-kuda atau di dekatnya agar mudah dilihat. Meskipun taboret (lemari portabel) bagus untuk dimiliki, meja dengan ketinggian yang nyaman dan rak penyimpanan sudah cukup. Selama sesi melukis, saya mungkin berdiri berjam-jam. Keset lantai membuat pengalaman lebih nyaman di kaki.

### **Pengaturan Luar Ruangan**

Melukis di luar ruangan adalah pengalaman yang luar biasa karena mempertajam keterampilan pengamatan. Saat mengemas perlengkapan Anda untuk dibawa ke situs Anda, kuda-kuda Prancis dapat membawa hampir semua yang dibutuhkan, termasuk permukaan lukisan dan palet. Kuda-kuda Prancis tersedia dalam berbagai ukuran dengan aksesoris opsional termasuk tempat handuk kertas, rak, dan bahkan payung. Gunakan tas jinjing atau tas jinjing yang nyaman jika Anda tidak memiliki kuda-kuda Prancis.

### **Perlengkapan Lukisan Luar Ruangan Untuk Cat Minyak Larut Air**

Banyak dari perlengkapan ini dapat masuk ke dalam kuda-kuda Prancis.

#### ***Perlengkapan Dasar***

- Cat minyak
- palet (biasanya disertakan dengan kuda-kuda)
- cangkir palet dengan pelarut dan pengencer

**kuas**

- tempat kuas bambu
- kuas cuci dengan air
- pisau palet
- lap atau handuk kertas

**Perlengkapan Opsional**

- air ekstra untuk mencuci kuas
- air untuk diminum
- stik kayu mahlstick
- buku skets
- pensil
- kamera
- bangku lipat
- smock atau celemek

**Aksesoris Kuda-kuda Opsional**

- pemegang handuk kertas
- payung
- rak

Lukisan cat minyak bisa diganti. Selama proses pengecatan, Anda mungkin ingin menghilangkan atau mengubah titik kecil atau seluruh wilayah cat basah. Mengetahui cara mengangkat dan menyeka cat minyak akan sangat berguna dalam proses pencucian, glasier dan underpainting.

**Melukis Menggunakan Cat Minyak**

Setelah Anda menyelesaikan seni rupa Anda, Anda perlu mempersiapkan lukisan cat minyak Anda untuk dipajang dan berumur panjang. Menambahkan pernis dan bingkai mungkin tidak tampak penting sekarang, tetapi, setelah Anda menyelesaikan langkah-langkah ini, Anda akan melihat lukisan Anda dalam cahaya yang sama sekali baru. Ini akan memiliki tampilan yang lebih selesai dan profesional yang akan membuat Anda bangga dengan karya agung Anda.

**Mengeringkan Dan Menyimpan Lukisan**

Sebelum menerapkan pernis, permukaan lukisan harus bebas dari debu dan benar-benar kering. Pengeringan membutuhkan enam sampai dua belas bulan atau lebih tergantung pada ketebalan cat. Simpan lukisan cat minyak secara vertikal untuk mencegah debu mengumpul baik sebelum dan sesudah dipernis.

**Menggunakan Vernish**

Varnish adalah cairan bening yang tersedia dalam botol dan kaleng semprot. Diterapkan di atas lukisan minyak, pernis bertindak sebagai penghalang dari debu dan minyak, memberikan hasil akhir yang seragam pada permukaan lukisan. Beberapa pernis dapat dilepas, memungkinkan opsi untuk membersihkan lukisan jika menjadi kotor seiring waktu. Pernis dapat disemprotkan atau dikuas dengan sapuan kuas lebar yang tipis dan merata. Baik menyemprot atau menyikat, selalu ikuti rekomendasi dan panduan pabrikan. Jika Anda menyikat pernis, Anda memerlukan terpentin atau mineral spirit untuk membersihkan kuas aplikasi kecuali pernis larut dalam air, dalam hal ini akan dibersihkan dengan sabun dan air. Varnish tersedia dalam botol atau kaleng semprot. Kaleng semprot nyaman. Namun, saya lebih suka mengaplikasikan pernis yang larut dalam air dengan kuas karena mudah dibersihkan. Saat menggunakan Vernish botol, tentukan kuas khusus untuk aplikasi pernis sehingga Anda tidak akan merusak kuas lukis Anda yang bagus.

### **Membingkai Lukisan Anda**

Bingkai harus melengkapi seni dan mengekspresikan tema umum tanpa mengganggu seni itu sendiri. Beberapa seniman menyertakan papan nama di bagian depan bingkai yang menyatakan judul karya seni serta nama mereka. Bagian belakang dapat ditutup dengan selembar kertas kerajinan, yang berfungsi sebagai penutup debu. Bumper menjaga bingkai agar tidak menempel langsung ke dinding dan memungkinkan udara bersirkulasi di sekitar lukisan untuk mencegah jamur. Anda mungkin ingin menempelkan stiker yang menyatakan informasi artis di bagian belakang.

### **Keputusan Awal: Berpikirlah Sebelum Anda Mengecat**

Identifikasi pusat perhatian melalui denah tepi. Area kecil cahaya berjatuh di mata kiri Sue (di sebelah kanan kita) dengan sempurna menggambarkan struktur indah kelopak matanya, yang akan menjadi titik fokus potret. Tepi yang tajam, kontras yang kuat, dan warna jenuh akan bekerja sama untuk menggerakkan mata pemirsa ke titik itu.

- Menentukan desain komposisi. Potret ini akan menjadi kunci utama—lukisan tentang cahaya. Kaitkan subjek dengan latar belakang melalui tepi yang hilang dan ditemukan, menghubungkan nilai terang dan gelap ke tepi bingkai atau alas.
- Menentukan warna cahaya. Sumber cahaya adalah kuning-oranye hangat yang disaring melalui layar. Hasilnya, bayangan menjadi sejuk dan lembut, dengan kontras yang berkurang antara cahaya dan bayangan. Mengubah suhu sama pentingnya dengan mengubah nilai untuk menggambarkan bayangan.
- Menentukan harmoni warna. Harmoni kuning-ungu komplementer adalah pendekatan sederhana untuk warna kulit yang terang benderang dan bayangan berbasis ungu.

### **Tanggal Lukisan Anda**

Mengencanai lukisan Anda akan memberi Anda buku harian kreatif tentang kemajuan Anda. Saya suka melihat-lihat lukisan lama saya sesekali, dan saya benar-benar lebih menikmatinya setelahnya mereka telah disisihkan beberapa bulan. Anda mungkin tidak selalu menyukai lukisan ketika Anda menyelesaikannya. Mungkin komposisinya tidak sesuai dengan yang Anda rencanakan, atau mungkin Anda merasa teralut gelap dengan warna latar belakang. Namun, beberapa minggu kemudian, Anda mungkin menemukan bahwa Anda benar-benar mengembangkan bakat Anda. Mungkin Anda akhirnya pindah dari warna yang terlalu diredam. Anda mungkin mengalami kesulitan mengenali dan menghargai pertumbuhan dalam pekerjaan Anda sendiri. Simpan lukisan Anda untuk sementara waktu; Anda mungkin menemukan bahwa mereka tumbuh pada Anda.

## **3.13 PENCAHAYAAN SUBJEK**

Keputusan pencahayaan pertama Anda adalah apakah akan menggunakan cahaya alami atau buatan untuk menerangi subjek Anda.

### **Cahaya Buatan**

Pencahayaan subjek Anda dengan cahaya buatan pada dasarnya sama baiknya dengan cahaya dari kehidupan atau foto. Cara klasik untuk menerangi model adalah pada sudut sekitar empat puluh lima derajat dari garis tengah wajah, dan di atas kepala model. Posisi pencahayaan ini menghasilkan segitiga cahaya yang indah di pipi jauh dari sumber cahaya (kadang-kadang disebut sebagai "efek Rembrandt") dan menghindari jebakan desain dalam jumlah cahaya dan bayangan yang sama. Pastikan untuk menempatkan subjek Anda jauh dari dinding untuk memisahkan bayangan apa pun yang dilemparkan oleh kepala dari bayangan bentuk wajah.



**Gambar 3.68** Lukisan model perempuan dengan pencahayaan buatan untuk menerangi subjek

Potret figure yang tampak ini adalah seorang model perempuan yang duduk dengan santai sambil menjulurkan kaki dengan rapi. Pakaian warna hitam yang membalut tubuhnya, dan kipas yang tergeletak di sampingnya membuat perempuan itu terlihat lebih seksi. Warna-warna gelap dan bermacam-macam ini menjadi sebuah signature pelukis. Pencahayaan yang digunakan disini adalah pencahayaan samping, yang tepantul melalui wajah dan sebagian tubuh perempuan ini, ini juga terlihat dari kontras warna dalam kursi yang mana bagian ujung kiri lebih terang dibanding bagian kanan. Kursi dengan kayu bercat emas ini menambah efek mewah untuk model yang berkalung putih ini.

Sebenarnya, ada berbagai macam arah dari mana Anda dapat menerangi subjek Anda secara efektif; namun, hindari cahaya lurus dan datar yang datang dari sudut pandang Anda. Cahaya buatan juga memungkinkan Anda menerangi subjek Anda dari bawah, opsi yang tidak tersedia pada siang hari alami.

Gambar di bawah menunjukkan sosok seorang perempuan dengan baju berenda mewah warna cerah, ini menunjukkan seorang wanita yang kaya pada masa itu. Pilihan warna baju yang dikenakan seakan sedang berada dalam ruang mimpi yang indah. Ini juga terpantul dari tanaman-tanaman dengan warna cerah di samping dan pada latar belakang model. Warna yang cerah dan tidak tanpa detail membuat model jauh lebih menonjol. Cincin dan anting-anting yang dikenakan memiliki warna yang sangat serasi, dengan kulit kuning langsung membuat model terlihat begitu anggun. Perhatikan tekstur kain dengan renda dan pola ya, ada tekanan tersendiri pada warnang sedikit rumit berwarna putih perak yang digunakan, lagi-lagi memberikan kesan mewah. Cahaya yang terpantul dari samping depan memunculkan pantulan pada wajah dan rambut yang digelung rapi. Ekspresi yang kalem dan tenang memberikan karakter ini seperti memiliki kepribadian yang baik dan ramah. Bayangan dibuat tidak terlalu tebal, dan halus membuat komposisi semakin lengkap dan mudah di nikmati.



**Gambar 3.69** Lukisan seorang perempuan dengan baju berenda mewah warna cerah

### **Memilih Titik Tambahan Anda**

Apakah Anda berada di atas atau di bawah tingkat mata subjek Anda benar-benar masalah preferensi. Subjek sering terlihat dalam kondisi terbaiknya saat sudut pandang artis sedikit di atas ketinggian mata subjek. Sudut pandang ini menunjukkan garis rahang yang lebih bersih, meminimalkan dagu berlipat dan menghindari penonton untuk melihat hidung seseorang.

## BAB 4 MENGGAMBAR FIGUR DAN POTRAIT



**Gambar 4.1** Lukisan seorang laki-laki menggendong seekor ayam warna putih

Seorang lelaki setengah baya menjadi model dalam gambar ini. Bahasa wajah yang terpantul dari eksperimen yang muncul, seperti sedang melihat ke satu arah dengan tegas sambil memikirkan sesuatu. Melalui kombinasi warna yang lumayan gelap ini memberikan suasana khas tersendiri. Sosok pria ini sedang mencengkram ayam jago warna putih. Dari tangan kanannya yang sedang memegang senjata, menunjukkan bahwa ayam ini akan disembelih. Jika dilihat dengan seksama, latar belakang yang polos dan pekat ini menunjukkan suasana menjelang malam hari, dengan pencahayaan seadanya. Bahkan bayangan gelap berada di segala sisi dari garis luar objek yang digambarkan, dengan intensitas kegelapan yang cukup tinggi tapi tetap membuat model menonjol dalam kegelapan.

### 4.1 LUKISAN POTRET

Mengingat banyaknya variasi pose yang dapat dilakukan manusia dan kekayaan psikologis yang menjadi ciri setiap kepribadian, seniman harus menilai 'pose' apa yang disarankan kepada model sehingga elemen-elemen ini ditampilkan dengan cara yang paling sesuai untuk mencapai kemiripan. Selain itu, semua individu memiliki karakteristik postur dan gerakan khas mereka sendiri yang merupakan bagian dari 'keberadaan' mereka. Di sisi lain, ada unsur perilaku fisik dan konvensi sosial yang memungkinkan kita untuk menempatkan subjek dalam profesi dan 'status' yang mereka miliki atau tuju. Oleh karena itu, seseorang dapat membedakan antara dua jenis potret: 'formal', di mana pose subjek mengikuti pola tradisional, dan di mana banyak perhatian diberikan pada komposisi, lingkungan dan,

terkadang simbolis, dekorasi; dan 'informal', di mana pose model dilakukan secara spontan saat ia ditangkap dalam pose santai atau saat melakukan aktivitas rutin di lingkungan normal. Ini adalah cara yang efektif dan modern untuk menggambarkan orang yang merupakan warisan fotografi 'instan' dan membutuhkan banyak keterampilan dan selera yang baik dari senimannya. Termasuk dalam kategori ini juga potret 'ekspresif', yaitu potret di mana subjeknya, misalnya, tertangkap sedang tersenyum atau bergerak.

### **Anatomi**

Pengetahuan dasar tentang anatomi kepala dan area yang berdekatan berguna untuk membantu memahami sepenuhnya bentuk luar bahkan jika itu sendiri tidak cukup untuk menjamin keberhasilan pembuatan gambar.

### **Tulang**

Bentuk tengkorak pada umumnya menentukan morfologi luar kepala dan dapat dibagi menjadi dua bagian: kotak otak dan blok wajah, yang terdiri dari beberapa tulang yang disatukan untuk mencapai struktur yang kokoh. Satu-satunya tulang yang bergerak adalah rahang.

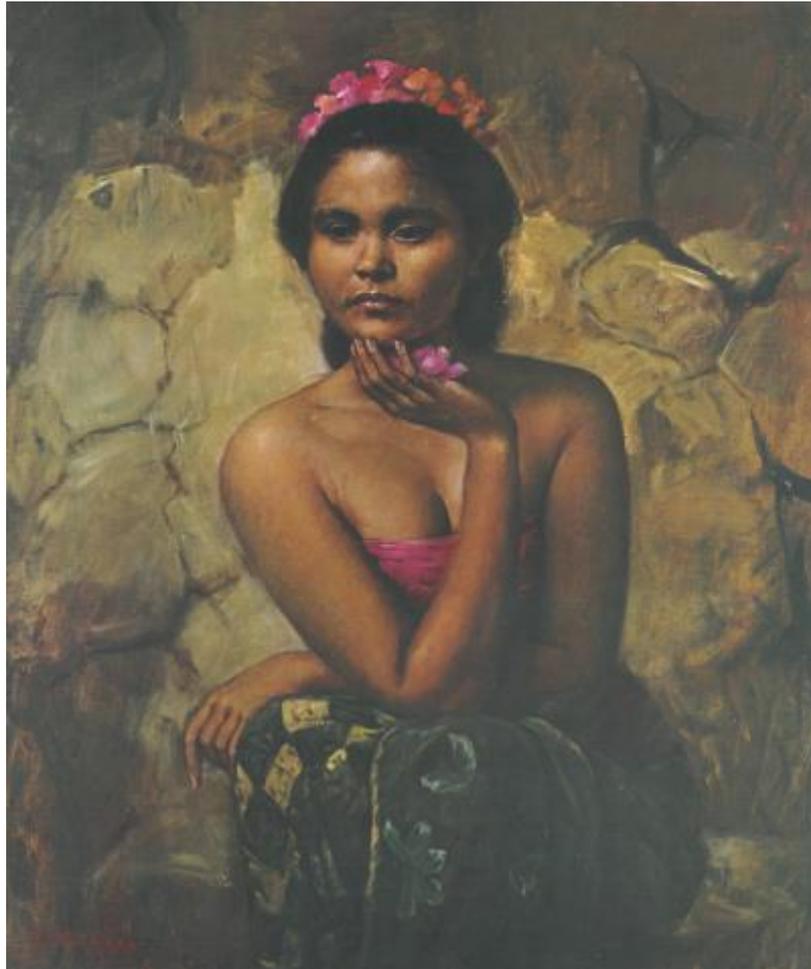
### **Otot**

Otot-otot kepala dibagi menjadi dua kelompok: otot-otot ekspresi wajah, yang bertanggung jawab atas ekspresi fisiognomis; dan otot pengunyahan, yang menggerakkan rahang. Mereka menjadi bertingkat pada tulang tengkorak yang bentuk luarnya mereka ikuti cukup dekat, karena sangat tipis. Pelajari juga otot leher utama karena, mau tidak mau, mereka muncul di hampir semua potret.

## **4.2 MENGGAMBAR KEPALA**

Saat menggambar kepala, Anda perlu memastikan bahwa proporsi, dimensi relatif antara berbagai elemen penyusunnya (mata, hidung, mulut, telinga) harus ditunjukkan dengan benar dan tepat. Tentu saja, kepala sangat bervariasi dalam ukuran dan dalam kombinasi karakteristik, tetapi mereka semua dapat direduksi menjadi diagram proporsional yang membantu menyederhanakan bentuk, untuk mengenali aspek tiga dimensinya yang khas, dan juga untuk memposisikan detail dengan benar dalam kaitannya dengan satu sama lain. Saat menggambar potret, perhatikan baik-baik struktur keseluruhan kepala dan evaluasi karakteristik utamanya karena terutama dari inilah kemiripan yang baik bergantung. Detail saja, bahkan jika direproduksi dengan cermat, hampir selalu menghasilkan potret yang kabur dan tidak memuaskan, ketika ditempatkan dalam konteks umum yang kurang akurat.

Gambar dibawah menunjukkan seorang wanita muda yang sedang memandang kedepan. Ekspresi tenang membuatnya terlihat tak memiliki hal untuk dipikirkan. Perbedaan warna kulit yang terpantul oleh cahaya memiliki perbedaan yang sangat signifikan. Penambahan warna gelap pada tiap sisi luar garis objek ini menunjukkan bahwa cahaya hanya datang dari atas, sehingga bayangan jatuh dan muncul di sisi-sisi luar dan bawah. Semakin kebawah gambar warna semakin gelap karena kurangnya cahaya. Penebalan garis luar pada bagian kepala dan bahu membuat gambar terlihat jauh lebih realis. Beberapa detail juga ditambahkan sebagai pemanis pada kain yang dikenana sebagai rok, walaupun berwarna gelap, ini memiliki corak yang khas.

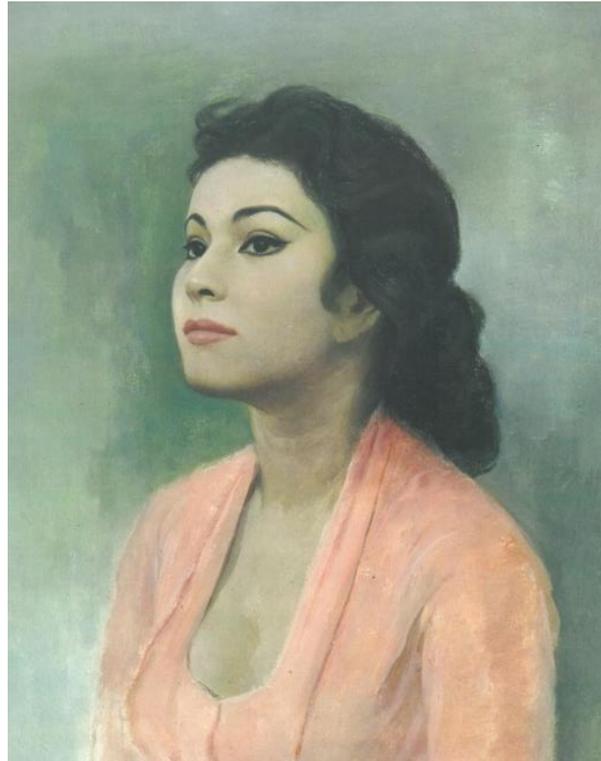


**Gambar 4.2** Lukisan seorang wanita muda yang sedang memandang kedepan dengan ekspresi tenang

Menambahkan lapisan warna kulit saat lapisan sebelumnya masih basah bisa menjadi cara yang menarik untuk melukis potret. Berikut adalah pendekatan sederhana untuk mengecat kepala serta berbagai skema warna untuk menciptakan warna rambut dan kulit.

#### **4.3 PROSES CEPAT UNTUK LUKISAN KEPALA**

Perhatikan perbedaan warna antara wajah dan leher. Dibagian wajah diberikan warna yang sangat terang dan putih rata, serta warna asli kertas sebagai highlight yang membuat hidung dan bibir terlihat menonjol. Dibagian leher terlihat sedikit gelap juga dilipatan baju yang dikenakan membuat cahaya seakan muncul dari sebelah kanan model. Pemeberian nilai gelap yang umayan tinggi disisi wajah dalam latar belakang model ini membuatnya terlihat lebih menonjol. Rambut yang dibuat juga terlihat lebih nyata karena memiliki pola melengkung dan membulat memberikan efek yang nyata. Dibagian wajah terlihat sangat bersih dan rata, ini membuat model terlihat lebih muda walaupun sudah beusia.



**Gambar 4.3** Lukisan dengan pemberian kombinasi warna yang tepat

#### **Mengubah arah sapuan kuas Anda dapat menciptakan tekstur**

Ikuti proses yang sama untuk mengecat rambut, miringkan kertas sedikit sehingga warna bercampur dan mengalir ke arah atas kepala. Pencucian pertama menyembul di beberapa tempat untuk menciptakan highlight, dan pencucian kedua menciptakan midtone. Biarkan cucian mengering, lalu ciptakan kesan pertumbuhan rambut dengan menjentikkan kuas miring dan mengubah arah. Jika ada area yang terlihat terlalu gelap, sapukan air bersih di atasnya, dan gunakan tisu untuk menghilangkan pigmen. Aliran alami pigmen ke dalam air menciptakan tekstur dan bentuk yang menarik, menyenangkan, dan tidak beraturan. Tips: Gunakan pensil untuk mengisi detail, seperti pupil.

#### **Menambahkan Berbagai Skema Warna**

Ada begitu banyak warna kulit dan warna serta gaya rambut sehingga tidak mungkin untuk menampilkan semuanya. Anda dapat melukis banyak sekali potret. Perhatikan gambar ini, ada berbagai arah sapuan kuas dan kombinasi warna dalam gambar ini. Sapuan kuas yang acak mampu membentuk latar belakang, walau penuh dengan warna, latar belakang ini mampu membuat model terlihat realistis. Sapuan kuas yang teratur membentuk payung yang berwarna polos. Kain luar baju yang dikenakan juga di buat sedemikian rupa, dengan mempertahankan warna kulit asli dan memberikan sapuan kuas tipis dan sedikit highlight, membuat baju terlihat tipis dan transparan. Pemberian warna pada bagian alis dan bibir membuat perempuan ini terlihat sangat muda. Pencahayaan muncul dari belakang, ini ditunjukkan dengan payung yang memiliki kontras warna yang berbeda, membentuk bayangan muncul di bawah mata (bagian pangkal pipi dekat hidung) karena actor membelakangi cahaya. Selain Payung sebagai aksesori dan menambah rasa pada gambar ini, pelukis menambahkan seikat bunga yang di bawa menggunakan tangan kanan. Gambar ini memiliki berbagai skema warna, dari kulit, payung, baju yang dikenakan hingga bunga yang digenggam.

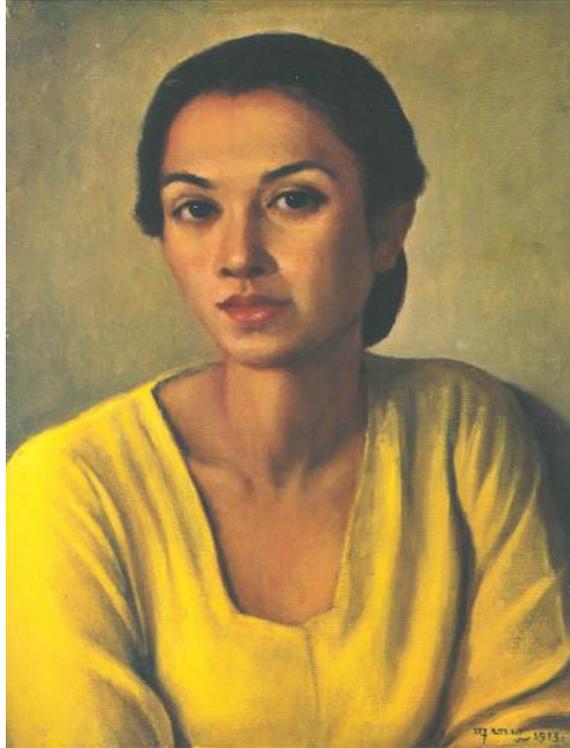


**Gambar 4.4** Lukisan yang memiliki berbagai skema warna

#### 4.4 MELAPISI WARNA DI WAJAH

Rahasia untuk menciptakan warna kulit yang kaya dan cerah adalah dengan melapisi warna dengan bekerja dari warna yang lebih terang dan lebih transparan ke warna yang lebih gelap. Potret pada beberapa halaman berikutnya dibuat menggunakan foto referensi ini. Lihat fotonya, ikuti langkah-langkahnya, lalu buat ulang potret berlapis Anda sendiri di rumah. Gunakan foto referensi ini atau yang lain—terserah Anda. Perhatikan di mana wajah memantulkan cahaya paling terang, dan oleskan cairan masker di sana. Pilih warna atau campuran warna yang cocok dengan nuansa paling terang yang Anda lihat di wajah. Cat seluruh wajah dengan campuran berair warna ini (oker kuning dalam kasus ini). Tambahkan cat yang lebih pekat dengan warna yang sama di tempat Anda melihat bayangan. Jika Anda mengecat suatu area secara berlebihan, hilangkan beberapa warna dengan handuk kertas, atau kuas area tersebut dengan air bersih, dan biarkan air mekar membuat sorotan. Saat lapisan ini kering, terapkan warna tergelap berikutnya yang Anda perhatikan pada subjek Anda. Cat bayangan dan kerutan. Di area yang tidak boleh memiliki tepi yang keras, gunakan kuas basah untuk melembutkan tepiannya. Sekali lagi, bersihkan dengan handuk kertas atau oleskan dengan kuas bersih untuk mencerahkan area yang terlihat terlalu gelap.

Dalam lukisan ini, cahaya terpantul dengan sempurna, membuat kontras warna kulit memiliki perbedaan yang signifikan, begitu juga dengan warna baju yang memiliki tiga elemen perbedaan karena pantulan cahaya membuat warna baju menjadi sangat cerah, sedangkan karna baju asli adalah kuning, dan terakhir adalah warna gelap di beberapa sisi lipatan baju yang tertarik oleh tubuh. Konsep cahaya yang digunakan ini cukup terang dan dekat sehingga membuat bayangan objek sangat tebal. Perhatikan wajah perempuan ini, bagian sisi yang tak terkena cahaya memiliki intensitas kegelapan yang berbeda hingga leher dan belakang bahu. Sedangkan, sisi bagian kanan hanya memantulkan cahaya saja.



**Gambar 4.5** Melapisi warna di wajah untuk menghasilkan warna yang kulit yang kaya dan cerah

### Menambahkan Sorotan

Setelah pencucian terakhir benar-benar kering, keluarkan cairan masking sehingga Anda dapat melihat highlightnya. Lebih mudah untuk bekerja ketika Anda dapat memvisualisasikan berbagai nilai. Sekarang pilih nilai paling gelap yang Anda lihat, dan cat area paling gelap di wajah. Ini kecil; sedikit gelap pergi jauh. Tambahkan lebih banyak pigmen ke bagian gelap terdalam Anda, seperti lubang hidung, bulu mata, dan saluran telinga, dan tambahkan lebih banyak air untuk mencerahkan warna di area yang tidak perlu terlalu gelap, seperti mata. Nada kemerahan menciptakan nilai yang lebih gelap dan lebih kontras di bibir.

Hanya detail yang perlu ditambahkan sekarang, seperti pola pada topi pria, rambutnya, dan pupilnya. Cat dengan longgar, dan pertimbangkan apakah Anda perlu menambahkan detail tambahan. Tips: Dengan bekerja berlapis-lapis, Anda membangun warna untuk menciptakan wajah dengan kedalaman dan kehangatan yang jauh lebih dalam daripada yang dilukis menggunakan warna tunggal.

## 4.5 GAMBAR STRUKTURAL

Untuk membuat lukisan yang sukses, Anda membutuhkan dasar yang kuat. Buat gambar bentuk dan elemen yang akurat dalam sebuah adegan sebelum Anda mulai melukis. Gambar struktural mungkin tampak terlalu ilmiah atau monoton, tetapi itu penting untuk keindahan seni. Gambar struktur mencakup bentuk dasar tanpa bayangan dan memberikan titik awal yang tepat untuk setiap lukisan. Prinsip dasar menggambar mengikuti:

- **Cari Bentuk Dasar** - Carilah bentuk dasar seperti lingkaran, kotak, segitiga, oval dan persegi panjang.
- **Menggambar Bentuk Dasar** - Letakkan bentuk dasar yang besar bersama-sama.
- **Gambar Bentuk yang Lebih Kecil** - Kemudian gambar bentuk yang lebih kecil, susun di sekitar bentuk yang lebih besar. Benar-benar mengamati apa yang Anda lihat. Apakah objek tumpang tindih? Otak Anda memberi tahu Anda bahwa suatu benda itu bulat, tetapi apakah itu benar-benar terlihat oval? Anda tidak perlu menggambar banyak

detail sekarang. Tinggalkan detail untuk proses pengecatan. Membuat karya seni adalah proses kreatif, tetapi bukan berarti Anda harus mengabaikan fakta. Untuk menggambar objek atau pemandangan yang akurat dan dapat dipercaya, ukur untuk mendapatkan proporsi yang tepat. Anda dapat menggunakan sesuatu yang sederhana seperti pensil untuk mengukur, membandingkan, dan menyelaraskan elemen.

- **Tetap Lurus** - Kunci lengan Anda dalam posisi lurus, pegang pensil lurus, dan lihat pensil dan objek yang Anda ukur melalui satu mata. Jangan menekuk lengan Anda. Anda akan berakhir dengan pengukuran yang tidak akurat karena Anda mungkin menekuk lengan Anda sedikit berbeda setiap kali. Dengan mengukur dengan lengan lurus, timbangan Anda tetap konsisten dari satu pengukuran ke pengukuran berikutnya.
- **Bandingkan Pengukuran** - Bandingkan ukuran tinggi apel dengan lebar bagian atas vas. Mereka hampir sama. Perbandingan seperti ini membantu menghasilkan gambar yang akurat, terutama ketika objek disusun pada sudut.
- **Dapatkan Proporsi yang Benar** - Menangkap proporsi yang benar dalam sebuah lukisan adalah langkah pertama dalam mencapai gambar yang realistis. Lebar bangunan sekitar dua kali tingginya.

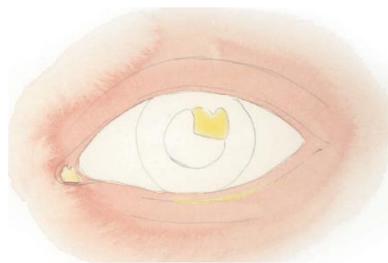
#### 4.6 MATA DAN TELINGA: LATIHAN DI FITUR WAJAH

Anda dapat melukis fitur wajah yang akurat dengan cat air menggunakan beberapa teknik sederhana. Mari kita lihat dua contoh.

##### Mata

Setelah Anda memeriksa keseluruhan struktur kepala, Anda perlu menganalisis dengan cermat detail individu wajah, yaitu hidung, mulut, mata, dan telinga. Masuk akal untuk dapat mengenali morfologi dasar, yaitu karakteristik 'konstruktif' masing-masing, karena dengan mengikuti mereka dan secara tepat mereproduksi variasi individu Anda akan mendapatkan kemiripan yang sangat baik. Mata mungkin merupakan elemen yang paling ekspresif dan oleh karena itu penting untuk menggambarnya pada posisi yang benar dan bentuk yang tepat. Perhatikan bahwa bagian putih bola mata (sklera) tidak putih bersih tetapi sebenarnya berubah warna karena efek bayangannya sendiri dan bayangan yang dibuat oleh kelopak mata. Berhati-hatilah untuk menggambar kedua bola mata (dan karena itu kedua pupil) melihat ke arah yang sama karena ekspresi mata bergantung pada ini.

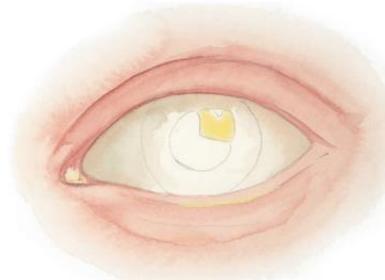
**Masking Fluid & Wash:** Oleskan masking fluid ke titik reflektif di mata, ke saluran air mata, dan di sepanjang garis kecil yang menandai kelopak mata bawah. Setelah kering, campurkan satu warna kulit. Gunakan kuas besar untuk mengecat warna ini dengan sapuan rata di sekitar mata. Kemudian bersihkan sebagian kuas Anda dengan air, dan sapukan kuas basah Anda di sepanjang tepian pencucian pertama Anda, menyebabkan pigmen mengalir dan memudar ke luar.



**Gambar 4.6** Masking fluid & wash

**Fading:** Dengan kuas miring, cat warna kulit yang lebih gelap di sepanjang tepi kelopak mata dan di saluran air mata, dan tambahkan bayangan. Dari garis gelap kelopak mata atas,

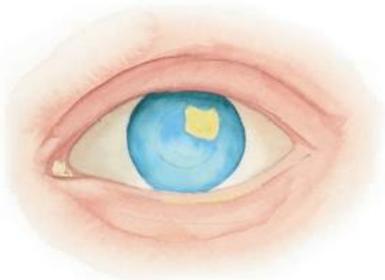
perhatikan bahwa bayangan jatuh ke sisi kiri mata dan memudar ke atas menuju sisi kanan. Gunakan kuas basah untuk memudarkan bayangan. Menggelapkan area di bawah mata jika perlu.



**Gambar 4.7** Fading

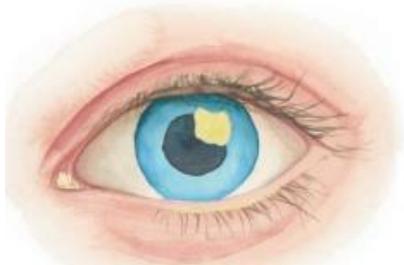
Untuk membuat bayangan pada bagian putih mata, campurkan warna yang lebih gelap yang terlihat mirip dengan warna kulit. Warnai warna ini di sepanjang tepi atas dan samping mata, dan basahi kuas Anda untuk memudarkannya ke dalam, biarkan bagian tengah bawah mata berwarna putih.

**Wet-into-wet:** Cat iris dan pupil mata menggunakan satu warna. Sementara cat tetap basah, sentuh kuas kecil yang basah dengan air bersih untuk mencuci. Ini memungkinkan bunga air terbentuk dan menciptakan tekstur halus di iris. Saat cat sudah kering sebagian, sapukan warna yang lebih gelap di sepanjang bagian atas dan di sekitar sisi, menyempit saat Anda mengecat ke bawah. Ini menciptakan awal dari bayangan yang dibuat oleh kelopak mata atas.



**Gambar 4.8** Wet-into-wet

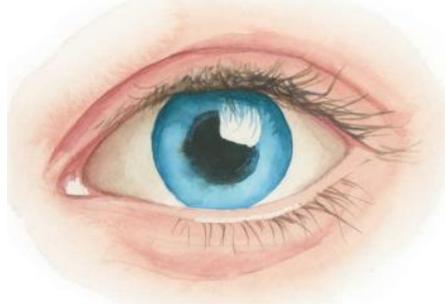
**Campuran Hitam & Liner Kuas:** Saat warna iris kering, cat pupil sebagai sapuan rata. Jangan gunakan cat hitam dari tube; terlihat rata saat mengering. Sebagai gantinya, campur sendiri. Gunakan kuas liner untuk membuat bulu mata tipis, mulai sapuan kuas di mana bulu mata menempel pada kulit dan diakhiri dengan jentikan di ujung luar. Jika bulu mata terlihat terlalu detail, jalankan kuas basah di sepanjang tepi atas kelopak mata untuk mengaburkan warna. Campurkan warna seperti sepia dan nila untuk menciptakan warna hitam yang kaya.



**Gambar 4.9** Camouran hitam & linier kuas

**Highlights & Layers:** Keluarkan cairan masking, tunjukkan highlight putih. Kemudian tambahkan detail terakhir ke mata bagian dalam. Tambahkan nada yang lebih gelap ke sisi

dan bawah iris biru, dan pudarkan ke dalam dengan kuas berair. Dengan kuas liner, sapukan beberapa nada yang lebih gelap ke dalam sorotan putih untuk menciptakan pantulan dari bulu mata. Tambahkan warna hitam yang lebih dalam ke bagian tengah pupil. Ini menciptakan cincin kecil berwarna hitam lebih terang di sekitar tepinya, yang sedikit mengalir ke iris. Terakhir, tambahkan detail ekstra pada bulu mata, dan gelapkan tepi yang ingin Anda pisahkan, seperti tempat bagian putih mata bertemu dengan kulit. Warna berlapis-lapis dan tepi buram memberikan tampilan seperti aslinya pada mata.



**Gambar 4.10** Highlights & layers

### Telinga

Telinga ditopang terutama oleh tulang rawan tipis yang tersusun melingkar. Meskipun karakteristik morfologinya sangat bervariasi, bentuk keseluruhannya menyerupai kerang dan cukup mirip pada kedua jenis kelamin. Telinga sering tertutup sebagian oleh rambut seseorang dan karakter ekspresifnya bergantung pada posisinya yang tepat di sisi kepala, seperti yang telah saya tunjukkan dalam sketsa di bawah ini.

### 4.7 HIDUNG

Hidung agak sulit untuk direpresentasikan karena menonjol dari wajah dan oleh karena itu penampilannya bervariasi tergantung pada sudut pandang. Bentuknya yang seperti piramida sebagian disebabkan oleh dua tulang kecil yang berdekatan dan sebagian lagi karena tulang rawan, dan ini dapat dilihat jelas di punggungnya. Amati sketsa yang ditunjukkan pada dua halaman ini dan berlatih menggambar hidung dalam berbagai posisi, mengacu pada foto jika memudahkan untuk memahami strukturnya. Perhatikan bahwa dorsum bergerak menjauh dari jembatan untuk mencapai proyeksi maksimum di ujung dan sisi-sisinya miring ke arah pipi. Basis segitiga menampung lubang hidung, berbentuk oval dan sedikit konvergen ke arah ujung, dan dibatasi oleh alae hidung. Cobalah untuk mengetahui area cahaya dan bayangan yang paling penting (jumlah cahaya maksimum biasanya di punggung dan ujung, sedangkan bayangan paling kuat ada di dasar, dekat lubang hidung) dan tunjukkan hanya itu, untuk menghindari membuat menggambar terlalu 'berat'.

**Flat Wash:** Campurkan genangan pigmen untuk digunakan sebagai warna dasar kulit Anda, dan cat seluruh area hidung menggunakan pembersih datar.



**Gambar 4.11** Flat wash

**Color Lifting:** Biarkan cat mengering sedikit, jadi lembap, tidak basah kuyup. Kemudian tekan handuk kertas atau tisu ke area hidung dengan nilai paling ringan, atau highlight. Ini sering merupakan bagian yang paling bulat, seperti jembatan dan lubang hidung.



**Gambar 4.12** Color lifting

**Wet-Into-Wet & Fading:** Untuk membuat bayangan pada hidung, tambahkan warna yang lebih gelap. Dengan kuas basah yang bersih, basahi area yang membutuhkan bayangan. Saat lembap, cat di atasnya dengan pigmen yang lebih gelap, biarkan warna mengalir di atas kertas basah. Ini menciptakan tepi yang lembut.



**Gambar 4.13** Wet-into-wet & fading

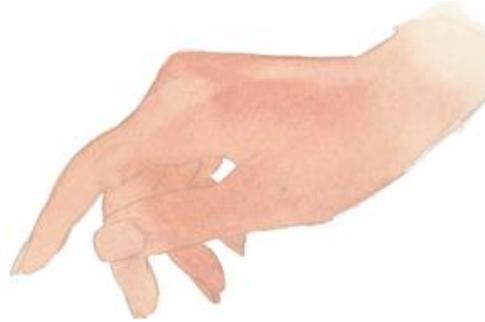
Untuk membuat kontras pada lubang hidung bagian dalam, tunggu sampai kertas benar-benar kering. Kemudian cat bagian luar atas dan samping lubang hidung dengan warna gelap namun berbeda menggunakan kuas bulat kecil. Jalankan kuas basah di sepanjang garis lubang hidung untuk memudahkan warna dari tepi yang keras menuju bayangan di bagian bawah hidung dan bagian atas bibir. Tepinya terlihat keras di sekitar lubang hidung, tetapi di mana Anda memudarkannya ke bawah, itu menyatu dengan kulit lainnya.

#### 4.8 BIBIR

Setelah mata, mulut adalah elemen wajah kedua yang paling ekspresif. Warna merah muda pada bibir disebabkan oleh jaringan penyusunnya, transisi antara selaput lendir (ditemukan di dalam mulut) dan kulit. Saat menggambar bibir, pastikan bahwa, di atas segalanya, Anda dengan hati-hati menggambar garis yang memisahkannya - pastikan itu terletak di permukaan setengah silinder tulang rahang dan mengikuti aturan perspektif yang telah saya sebutkan. Sketsa sederhana yang ditunjukkan di bawah ini menunjukkan beberapa karakteristik dasar morfologi labial. Perhatikan, misalnya, bahwa bibir atas biasanya lebih tipis dan lebih menonjol daripada bibir bawah.

#### 4.9 TANGAN MONOKROMATIK: LUKISAN RUANG POSITIF

Melukis seluruh area tangan menggunakan lukisan ruang positif membuatnya menonjol dari kertas putih di belakangnya. Anda bisa menggunakan kuas bulat runcing untuk mengoleskan cat ke seluruh bentuk tangan, menambahkan air bersih di pergelangan tangan untuk memudahkan warna di sana.



**Gambar 4.14** Menggambar tangan ruang positif

Terapkan nilai yang lebih dalam di seluruh tangan kecuali di mana Anda ingin nilai paling ringan ditampilkan. Kulit lembut dan tangan memiliki bayangan halus, jadi Anda ingin menyingkirkan tepi yang keras. Untuk membaurkan, celupkan kuas ke dalam air, oleskan sedikit pada tisu, dan sapukan kuas di sepanjang tepinya, menciptakan warna alami yang pudar pada kulit.



**Gambar 4.15** Menambahkan nilai yang lebih dalam disepanjang tepinya

Menggelapkan nilai lebih dari sekali, karena bayangan pada ibu jari lebih terang daripada nilai terdalam pada kuku. Dengan bekerja secara bertahap melalui berbagai nilai, Anda dapat menambahkan volume ke tangan, membuatnya terlihat lebih tiga dimensi.



**Gambar 4.16** Menambahkan volume

Tip: Sebelum mencoba menangkap berbagai corak dan warna yang terdapat pada warna kulit, berlatihlah menggunakan satu warna atau campuran warna. Ini memungkinkan Anda untuk fokus membangun rentang nilai tanpa terganggu oleh kemungkinan warna.

#### **4.10 TANGAN MONOKROMATIK: LUKISAN RUANG NEGATIF**

Pendekatan lain untuk melukis tangan adalah dengan mengaktifkan ruang di sekitar bentuk tangan, dan kemudian menambahkan detail pada bentuknya. Untuk melakukannya, gambarlah sebuah tangan, tutupi dengan cairan masker, lalu cat bagian belakangnya yang basah menjadi basah.



**Gambar 4.17** Menggambar tangan ruang negatif

Sekarang membalikkan aturan standar cat air, dan bekerja dari gelap ke terang. Gunakan kuas liner untuk melukis tepi gelap di tangan dan garis di telapak tangan dan di antara buku-buku jari. Alih-alih menjiplak seluruh tangan dalam satu garis tebal, biarkan beberapa tepinya berwarna putih.



**Gambar 4.18** Menambahkan tepi gelap di tangan

Oleskan midtones menggunakan kuas bulat. Kuas dengan air bersih dapat memudahkan tepi di beberapa tempat, seperti bagian bawah ibu jari.



**Gambar 4.19** Memoles beberapa bagian dengan kuas bulat

Tambahkan nilai paling ringan ke tangan untuk memudahkan beberapa tepi, dan sisakan ruang putih untuk membuat sorotan reflektif pada kulit. Oleskan lebih banyak pigmen ke area yang ingin Anda beri bayangan, seperti di sekitar pergelangan tangan dan kelingking. Jika kertas masih basah, warna gelap akan memudar dengan lembut. Sebaliknya, saat kertas kering, menambahkan pita gelap menciptakan tepi yang keras.



**Gambar 4.20** Menambahkan pigmen untuk membuat bayangan disekitar pergelangan dan kelingking

#### 4.11 BAYANGAN

Amati nilai pada bentuk dasar untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang bayangan dan bayangan. Gunakan bentuk busa putih dari toko kerajinan lokal Anda sebagai model untuk memeriksa karakteristik cahaya. Anda mungkin perlu mengecat busa dengan warna terang untuk mendapatkan permukaan buram yang memantulkan cahaya dengan lancar dan akurat. Perhatikan arah sumber cahaya—apakah itu bersinar dari kiri atau kanan, di atas atau di bawah, di depan atau di belakang objek. Setelah Anda menentukan sumber cahaya, amati area paling terang dan paling gelap serta efek sumber cahaya pada bayangan objek.

Gunakan Perspektif atmosfer (juga disebut sebagai perspektif udara), ini menyiratkan kedalaman melalui nilai yang berbeda. Karena elemen lebih jauh, mereka menjadi tidak bersuara dan kurang terdefinisi. Warna objek yang jauh bisa menjadi lebih abu-abu kebiruan.

##### **Dampak Jarak pada Gambar**

Melukis sosok di latar depan berbeda dengan melukis sosok di latar belakang. Gambar di latar depan memiliki lebih banyak kontras di dalamnya, dan warnanya menonjol dari latar belakang. Angka-angka di kejauhan cenderung kehilangan beberapa detail dan semangatnya, dan memudar menjadi warna latar belakang. Lihatlah perbandingan berdampingan ini, dan pertimbangkan bagaimana Anda dapat mengubah pendekatan Anda jika Anda ingin sosok itu menjadi subjek utama lukisan Anda versus elemen latar belakang. Tips: Untuk mencapai kohesi dalam sebuah lukisan, kerjakan beberapa warna latar belakang ke latar depan.

Perhatikan perbedaan detail, kontras, semangat warna, dan kedalaman antara latar depan dan latar belakang. Anda mungkin lebih menyukai figur latar depan, tetapi ingat bahwa melukis orang di latar belakang pemandangan sama pentingnya dengan titik fokus latar depan yang menarik. Jika gambar latar belakang memiliki sifat yang sama dengan latar depan, lukisan akan tampak datar dan tidak realistis. Jika Anda ingin membuat orang lebih jauh di kejauhan, Anda dapat mengurangi lebih banyak detail.

#### 4.12 SKALA NILAI

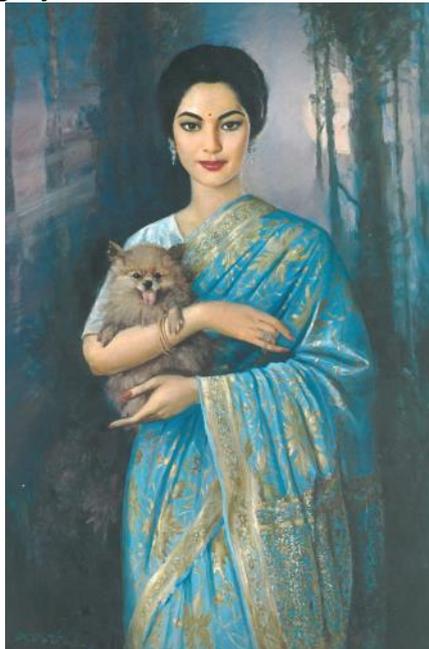
Skala nilai adalah alat yang menunjukkan rentang nilai, dari terang hingga gelap. Ini digunakan selama melukis untuk membandingkan nilai-nilai sebuah pemandangan dengan nilai-nilai lukisan. Anda dapat membeli skala nilai atau membuatnya sendiri dengan mengecat nilai warna gelap yang berbeda pada selembar karton atau kanvas yang sudah disiapkan dan memotongnya sesuai ukuran. Lubang yang dilubangi melalui skala memungkinkan Anda untuk mengisolasi, mengidentifikasi, dan mencocokkan nilai subjek dengan nilai lukisan.

## Rentang Nilai

Nilai tidak selalu hanya datang dalam warna putih, hitam dan abu-abu. Nilai juga mendefinisikan aspek terang dan gelap dari warna. Misalnya, warna hijau dapat muncul sebagai nilai terang atau nilai gelap, masing-masing menggambarkan suasana hati yang sangat berbeda. Dalam contoh ini, sumber cahaya terletak di sebelah kiri dan di depan ketiga objek. Nilai adalah relatif terang atau gelapnya suatu warna. Terang dan gelapnya suatu pemandangan disebut sebagai nilai. Bayangan, bayangan, dan permainan nilai kontras membuat gambar dapat dikenali dan memberikan kedalaman dengan mengekspresikan bentuk

### 4.13 POTRET DAN STRUKTUR

Sekarang mari kita lihat pendekatan untuk melukis pemandangan yang menampilkan orang dan struktur. Fokus pada satu aspek pada satu waktu, dan ingat untuk melapisi warna selama setiap tahap proses. Lampu datang lebih dulu dan dicat dalam petak yang lebih besar, dan kemudian daerah yang lebih sempit dan lebih sempit dicat dengan nilai yang semakin gelap untuk menciptakan bayangan dan detail. Mata kita memiliki lebih dari 100 juta sel peka cahaya, yang disebut batang dan kerucut. Batang lebih banyak dan mereka mendaftarkan terang dan gelap untuk membedakan bentuk dan bentuk. Kerucut memahami warna (merah, biru dan hijau) dan detail yang tajam.



**Gambar 4.21** Lukisan yang menampilkan orang dan struktur

## Nilai Kontras

Gambar dengan kontras nilai yang rendah mungkin terlihat datar dan tidak terdefinisi, seperti pada hari yang mendung. Pemula cenderung malu-malu dengan cat mereka, sehingga mereka sering berakhir dengan lukisan kontras rendah. Gambar dengan kontras nilai yang tinggi menunjukkan kedalaman dan definisi, seperti pada hari yang cerah.

## Komposisi Perencanaan

Komposisi mengacu pada pengaturan elemen dalam gambar. Apakah sederhana atau kompleks, komposisi selalu berperan dalam sebuah karya seni. Komposisi yang baik jarang terjadi secara kebetulan. Ini melibatkan perencanaan sebelum dan selama proses pengecatan. Latih prinsip-prinsip dasar berikut saat merencanakan dan melukis karya seni Anda.

Terlalu banyak hal yang baik bisa menjadi luar biasa. Terlalu sedikit menghasilkan lukisan yang hambar. Pikirkan komposisi sebagai hamburger. Ada lebih banyak burger yang

enak daripada daging dan roti, tetapi jika Anda menambahkan semua yang Anda miliki di lemari es, mungkin sulit untuk menelannya! Sebaliknya, tingkatkan rasa hanya dengan beberapa bahan pelengkap.

### **Tambahan Minat**

Angka ganjil cenderung terlihat lebih menarik. Jumlah elemen yang genap dapat membuat lukisan terlihat terlalu terstruktur, sehingga terlihat seimbang tetapi juga terlihat berulang. Angka ganjil, di sisi lain, lebih menarik bagi pemirsa. Konsep ini juga berlaku untuk jumlah elemen yang tumpang tindih dengan tepi lukisan. Konsep bilangan ganjil bekerja dengan lebih dari satu cara. Jangan hanya menggunakan jumlah elemen ganjil; juga membagi lukisan menjadi bagian ganjil. Bayangkan sebuah kotak yang membagi lukisan Anda menjadi tiga bagian secara horizontal dan vertikal. Tempatkan objek dekat dengan titik perpotongan garis-garis ini untuk membuat komposisi yang menarik.

### **Asimetris vs. Simetris**

Komposisi simetris seperti di kanan mungkin terlihat teratur dan terstruktur, statis dan hambar. Hadapi saja: Struktur terkadang bisa membosankan, dan penonton karya seni Anda mungkin mulai menguap. Komposisi asimetris di atas memberikan nuansa acak yang menarik pada lukisan.

### **Framming**

Apa pun jenis potretnya, Anda harus memilih cara merepresentasikan subjek. Faktanya, Anda hanya dapat menggambar kepala (atau sebagian wajah) atau keseluruhan gambar. Untuk membuat potret lebih ekspresif, akan berguna untuk menggambar hanya bagian tubuh termasuk, misalnya, tidak hanya kepala tetapi juga bahu, badan, dan tangan. Gambarlah sketsa sebanyak-banyaknya untuk menemukan pose terbaik dan komposisi yang efektif, seimbang, dan tidak monoton. Hindari membuyarkan minat visual pemirsa dan ingatlah bahwa titik fokus harus wajah dan, di atas segalanya, mata. Perhatikan bahwa tangan dapat menjadi ekspresif seperti wajah, karena 'gerakannya', serta bentuk dan perannya dalam komposisi. Karena itu, jika menurut Anda tangan model Anda memiliki karakter, jangan ragu untuk memasukkannya ke dalam gambar.

### **Menggunakan Jendela Bidik**

Beberapa materi pelajaran bisa menakutkan. Lanskap khususnya bisa sangat melelahkan bagi seorang pelukis yang mencoba menangkap alam luar yang indah dalam dimensi selebar kertas. Gunakan jendela bidik untuk fokus pada komposisi yang dapat diatur. Anda dapat membuat jendela bidik sendiri dengan menggunakan pisau kerajinan dan penggaris untuk membuat lubang pada selebar karton. Anda juga dapat membentuk jari-jari Anda menjadi bentuk persegi panjang.

### **Horisontal atau Vertikal**

Format yang berbeda mempengaruhi pemirsa secara berbeda. Format horizontal cocok untuk adegan yang tenang dan damai. Pada contoh di atas, format lebar horizontal menekankan kekokohan dan stabilitas pegunungan. Format vertikal cocok untuk adegan dramatis dan intens. Pada contoh di sebelah kanan, format vertikal menekankan ketinggian dan kekuatan pegunungan dan memberikan perasaan kagum kepada pemirsa.

Dinding dan pagar di bagian bawah lukisan memberikan kesan tidak bersahabat yang menutup mata yang melihatnya. Jika Anda ingin menempatkan dinding atau pagar di latar depan, tambahkan gerbang terbuka untuk membuat pemandangan lebih mengundang.

### **Sudut Tambahkan Tindakan**

Garis dan elemen miring memberi kesan gerakan, yang menambahkan aksi dan keaktifan pada gambar.

### **Rencanakan Garis Utama**

Anda dapat membentuk garis dalam komposisi yang mengarahkan mata pemirsa ke tempat menarik atau memandu mata melalui lukisan. Dalam hal ini, area bayangan di latar depan mengarahkan mata pemirsa ke tempat yang menarik, rusa.

### **Hindari garis singgung**

Pada lukisan di atas, pegangan tangan dan dua tiang bertemu pada satu titik, yang disebut garis singgung. Komposisi menjadi membingungkan ketika pemirsa tidak dapat melihat di mana satu objek berhenti dan objek lainnya dimulai. Lukisan di sebelah kanan jauh lebih mudah untuk dipahami. Ini menggunakan komposisi yang sama dilihat dari perspektif yang berbeda.

### **Mengikuti Proses Pengecatan**

Cat air dikatakan tak kenal ampun karena begitu Anda mengaplikasikannya ke kertas, warnanya sulit atau bahkan tidak mungkin diubah. Seniman dapat dengan mudah menjadi terlalu berhati-hati dan malu-malu dengan cat mereka, yang menghasilkan lukisan pucat, kaku dan tidak menarik. Alih-alih, rangkul ketidakpastian cat air dan masukkan ke dalam lukisan Anda.

### **Sketsa Nilai Gambar Kecil**

Ada lebih banyak proses pengecatan daripada sekadar mengoleskan cat ke kertas. Untuk mempertahankan kendali atas lukisan Anda dan untuk memberi diri Anda kepercayaan diri, rencanakan ke depan. Jika Anda merencanakan lukisan Anda dengan baik, Anda tidak perlu khawatir tentang fakta bahwa tidak ada "do-overs" dalam cat air. Tentukan struktur, nilai, dan warna yang akan Anda gunakan sebelum mulai melukis.

Pada kertas sketsa dengan pensil 2B, gambarlah beberapa sketsa kecil dari pemandangan yang akan Anda lukis. Sketsa kecil dan cepat ini menunjukkan pendekatan yang berbeda terhadap nilai, komposisi, dan pemotongan. Saya lebih suka sketsa pertama saya karena komposisi dan nilainya mengarahkan mata ke titik fokus sekaligus menghasilkan pemandangan yang seimbang dan menarik.

### **Sketsa Warna**

Sekarang kerjakan beberapa skema warna yang berbeda menggunakan sketsa nilai thumbnail yang Anda pilih. Pada kertas cat air bekas, gambar garis struktural tanpa nilainya. Kemudian coba skema warna yang berbeda, perhatikan nilai warna yang Anda audisi. Saya lebih suka arah dan keseimbangan yang diciptakan oleh penggunaan warna hangat dan dingin dalam sketsa warna kedua saya. Saya akan menggunakan ini sebagai referensi untuk lukisan akhir saya.

Setelah Anda puas dengan komposisi, nilai, dan warna Anda, gambarlah gambar struktural yang akan menjadi dasar lukisan akhir Anda. Jika Anda yakin dengan keterampilan mentah Anda, lanjutkan dan gambar langsung ke kertas cat air Anda. Hati-hati sekalipun. Jika Anda menggambar ulang atau menghapus terlalu banyak sebelum mengecat, Anda akan merusak kertas sehingga cat akan tergores dan bernoda. Jika Anda mau, luangkan beberapa menit ekstra untuk menggambar gambar struktural pada selembar kertas biasa dan kemudian jiplak atau pindahkan ke kertas cat air setelah Anda puas dengan itu.

### **Pelacakan**

Untuk melacak gambar struktural Anda, Anda memerlukan bentuk lampu latar. Amankan selembar kertas cat air di atas gambar struktural dengan selotip. Kemudian pasang keduanya ke sumber cahaya Anda: lightbox atau jendela. Lacak gambar dengan pensil 2B. Jika Anda perlu menghapus garis apa pun, gunakan penghapus yang sudah diremas, yang kurang abrasif dibandingkan penghapus lainnya. Kertas cat air tebal, seperti 300-lb. (640gsm) kertas, terlalu tebal untuk digunakan untuk tracing. Kertas cat air dalam bentuk balok juga tidak

praktis untuk dijiplak. Jika Anda menggunakan kertas tebal atau blok cat air, Anda dapat mentransfer gambar struktural ke kertas cat air Anda daripada menjiplaknya.

### **Transfer**

Untuk mentransfer gambar, Anda memerlukan lembar transfer grafit. Saat Anda menekan lembar transfer, grafit berpindah ke kertas cat air. Saya membuat lembar transfer sendiri karena versi komersial meninggalkan garis lilin yang menolak cat dari kertas cat air dan sulit untuk dihapus.

### **Lukisan**

Sekarang Anda memiliki gambar struktural pada kertas cat air Anda baik dari gambar langsung, tracing atau transfer. Jika kertas yang sedang Anda kerjakan berbentuk balok, Anda akhirnya siap untuk mulai melukis. Jika Anda sedang mengerjakan selembar kertas cat air yang longgar, pasang ke papan atau regangkan dengan selotip atau klip, lalu mulailah melukis. Melukis dengan cat air memang menyenangkan, dan lebih seru lagi jika Anda mempelajari teknik-teknik yang unik untuk media khusus ini. Dalam bab ini Anda akan mempelajari beberapa teknik mudah yang akan membawa lebih banyak kreativitas, minat, dan kesenangan pada pengalaman melukis cat air Anda.

## **4.14 MENCAMPUR CAT DAN PENANGANAN KUAS**

Tidak seperti media lain, cat air seharusnya digunakan secara transparan untuk memanfaatkan kualitas luminescentnya, jadi Anda harus mencampur cat dengan air sebelum mengaplikasikannya ke kertas. Setiap kali saya berbicara tentang warna di bagian buku ini, saya mengacu pada campuran air dan cat. Rasio cat dengan air yang harus Anda gunakan tergantung pada seberapa terang atau gelap warna yang Anda inginkan. Hanya pengalaman langsung yang dapat mengajari Anda berapa banyak air dan cat yang harus digunakan untuk mendapatkan hasil yang Anda inginkan.

Ide di balik pencampuran warna adalah mulai dengan warna dasar, atau warna paling terang, lalu tambahkan sedikit warna atau warna yang lebih gelap hingga Anda mendapatkan warna yang diinginkan. Jika dua warna sama-sama gelap, pikirkan kembali roda warna. Hijau dan biru bisa sama-sama gelap, tetapi hijau terdiri dari kuning dan biru. Kuning lebih terang dari biru, dan hijau memiliki kuning di dalamnya, jadi itu harus menjadi warna dasar. Mulailah dengan hijau dan tambahkan sedikit biru sampai Anda mendapatkan warna yang Anda inginkan. Kemudian tambahkan air sampai Anda mendapatkan konsistensi kerja yang baik.

### **Menggunakan Kuas dengan Benar**

Kuas cat air bisa mahal. Tangani mereka dengan hati-hati untuk mendapatkan jarak tempuh yang maksimal. Kuas bulat yang bagus memiliki bulu yang mencapai titik halus. Untuk mempertahankan titik, tarik perlahan atau tarik kuas dari bulu ke arah pegangan saat Anda melukis. Mendorong atau menggosok dengan kuas dapat merusak titik halus yang pernah dibuat oleh kuas Anda.

### **Mulailah Dengan Air**

Letakkan perlengkapan Anda dengan cara yang sama seperti yang Anda lakukan untuk mencuci rata, menggunakan dua wadah air, bukan satu. Gunakan air di sebelah kiri untuk membuat campuran dan air di sebelah kanan untuk membersihkan kuas Anda. Masukkan kuas datar yang lebar dengan air jernih. Sambil berdiri, sapukan kuas di atas kertas kering.

### **Tambahkan Beberapa Warna**

Muat kuas lagi, kali ini dari bagian atas genangan air di palet Anda.

### **Tambahkan Lebih Banyak Warna Saat Anda Pergi**

Buat goresan lain ke arah yang berlawanan, tumpang tindih bagian bawah goresan sebelumnya sekitar sepertiga. Lanjutkan proses ini—memasukkan kuas dan membelai bolak-balik dari atas ke bawah kertas. Selama area yang dicat masih sangat basah dan belum mulai

mengering, ratakan pencucian dengan memiringkan kertas Anda. Angkat genangan air di tepinya dengan kuas kering untuk mencegah genangan air. Jika Anda ingin mencuci lebih gelap, ulangi setelah pencucian pertama kering.

### **Transisi Bertahap**

Oleskan campuran cat dan air sehingga pencucian dimulai karena sebagian besar air dan gradasi menjadi semakin banyak warna

### **Menerapkan Cuci Datar**

Sapuan datar menutupi area yang luas dengan warna yang rata. Anda harus bekerja dengan cepat untuk menutupi permukaan secara merata, menyelesaikan pencucian sebelum ada bagian yang mengering. Buat campuran yang banyak pada palet Anda sehingga Anda akan memiliki cukup cat untuk bekerja dengan cepat. Untuk pencucian besar, gunakan palet kedua atau penutup palet sehingga Anda memiliki cukup ruang untuk membuat campuran besar. Kualitas kertas membuat perbedaan besar saat mencuci lukisan. Secara umum, kertas kelas profesional tetap basah lebih lama, memberikan lebih banyak waktu untuk mencuci. Kertas yang bagus juga menerima beberapa kali pencucian lebih baik daripada kertas kelas siswa. Untuk lukisan yang lebih besar dari 11" × 17" (28cm × 43cm), gunakan tidak lebih tipis dari 300-lb. (640gsm) kertas untuk mencegah kerutan.

### **Melukis Cuci Datar**

Letakkan kertas, palet, wadah air, lap, dan tiga kuas—satu untuk mencampur, satu untuk melukis, dan satu lagi untuk menarik genangan cat ekstra—dalam jangkauan yang mudah. Gunakan kuas terpisah untuk mencampur cat sehingga Anda tidak akan memiliki gumpalan pigmen murni pada kuas yang Anda gunakan untuk melukis.

Muat kuas yang lebar dan rata dengan campuran cat. Saya menggunakan kuas hake 3 inci (76mm) untuk area 8" × 10" (20cm × 25cm)—semakin besar areanya, semakin lebar kuasnya. Tutupi ruang sebanyak mungkin sekaligus. Berdiri saat Anda mengecat sehingga Anda memiliki banyak kebebasan bergerak. Sapukan di bagian atas kertas kering. Muat kuas lagi dan buat goresan lain, kali ini dalam arah yang berlawanan dan tumpang tindih bagian bawah goresan sebelumnya sekitar sepertiga. Lanjutkan proses ini—memasukkan kuas dan mengusap kertas ke depan dan ke belakang hingga area tertutup

### **Memiringkan Kertas Anda**

Selama area yang dicat masih sangat basah dan belum mengering, Anda dapat memiringkan kertas untuk meratakan cat. Miringkan bolak-balik ke arah mana pun yang diperlukan untuk menghaluskan garis apa pun. Kemudian gunakan kuas kering untuk mengangkat genangan air yang mungkin terbentuk di tepi cucian. Ini mencegah air ekstra mengalir kembali. Jika hasil akhir tidak segelap yang Anda inginkan, tunggu hingga area tersebut benar-benar kering dan ulangi pencucian. Sebuah kata peringatan: Beberapa kertas yang lebih murah tidak menyerap pencucian berulang dengan baik, dan cat akan luntur.

### **Menerapkan Pencucian Bergradasi**

Pencucian bergradasi mengubah nilai. Anda harus bekerja dengan cepat untuk menyelesaikan pencucian sebelum ada bagian yang mengering. Bekerja pada mencuci dari terang ke gelap. Jika Anda mencoba menerapkan pencucian bergradasi dari gelap ke terang, Anda akan membuang waktu berharga untuk membersihkan warna gelap dari kuas Anda sebelum beralih ke nilai yang lebih ringan. Jika Anda ingin mencuci berubah dari gelap ke terang, balikkan kertas Anda dan cat dari terang ke gelap.

Untuk menghemat waktu yang sangat dibutuhkan, buat campuran bergradasi besar pada palet Anda sebelum Anda mulai melukis. Pertama, buat genangan besar air jernih di bagian atas palet. Kemudian, buat genangan besar campuran gelap di bagian bawah palet. Bergabunglah dengan dua genangan air di tengah untuk membuat satu campuran yang bergradasi dari air yang hampir jernih menjadi campuran yang gelap.

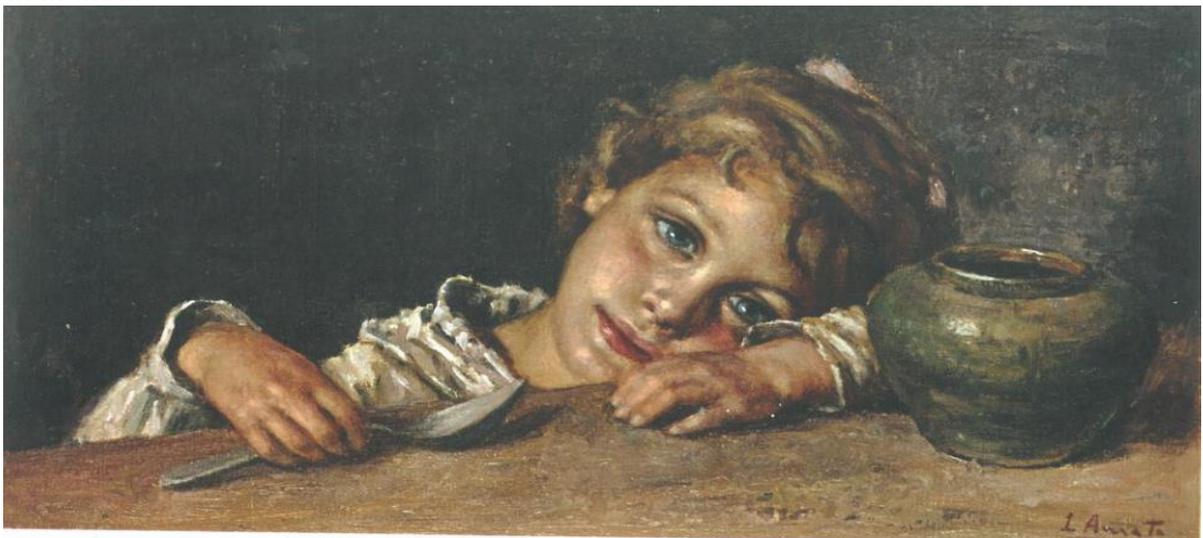
### Menerapkan Pencucian Beraneka Ragam

Sapuan beraneka ragam berubah dari satu warna ke warna lain, dengan dua warna berpadu di tengah. Sama seperti Anda mencampur cucian bergradasi pada palet Anda, campurkan cucian beraneka ragam sebelum mengecat. Buat genangan besar dari campuran cat pertama di bagian atas palet. Dalam contoh di sini, saya menggunakan Prussian Blue. Cuci kuas Anda dan buat genangan lain dari campuran cat kedua di bagian bawah palet. Saya menggunakan Alizarin Crimson dalam contoh ini. Bergabunglah dengan genangan air sehingga kedua warna menyatu untuk membuat satu genangan cat besar yang bergradasi dari biru ke ungu hingga merah tua.

#### 4.15 SUBJEK

Untuk menggambarkan seorang manusia, Anda tidak hanya harus mampu menangkap dan menggambar fitur mereka, tetapi juga untuk mengisyaratkan karakter dan suasana hati model: ini merangkum kualitas artistik sebuah potret. Saya pikir itu berguna untuk memasukkan beberapa saran khusus untuk berbagai jenis mata pelajaran yang akan sering Anda gambar. Selalu dapatkan izin dari subjek Anda untuk menggambarkannya atau, jika perlu, untuk memamerkan gambar yang telah Anda buat.

#### Anak-anak



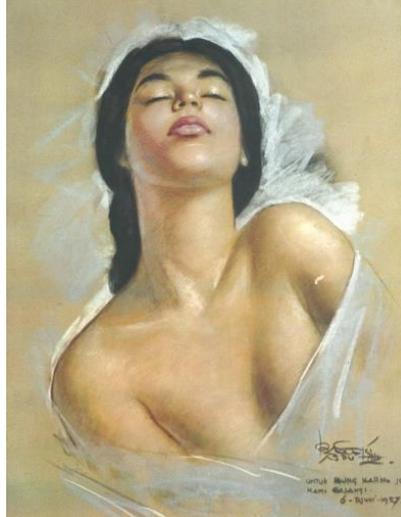
**Gambar 4.23** Lukisa seorang anak yang menunggu makanan dengan komposisi yang tepat

Dalam gambar potret seorang anak ini memiliki komposisi yang pas. Seorang anak yang menunggu makanan yang dibuatkan oleh ibunya. Dia meletakkan kepalanya ke meja sambil menatap lurus pada penulis. Detail yang diberikan pada bola mata membuat mata anak ini terlihat sangat jelas dan terpancar dengan sempurna. Highlight pada dahi, hidung, pipi bibir dan dagu membuat cahaya terkesan memantul dari luar ruangan. Tangan yang mungil memegang sebuah cendok yang berukuran lumayan besar, menunjukkan dia sangat menunggu makanan. Latar belakang berwarna hitam polos dengan tambahan tekstur terlihat seperti tembok ini memiliki kontras warna yang juga berbeda, cahaya muncul lurus dari kiri depan melalui pintu sehingga tembok sebelah kiri tidak terkena cahaya yang cukup sehingga membuatnya menjadi lebih gelap dari bagian tembok sebelah kanan.

Kepala anak-anak secara proporsional lebih besar daripada orang dewasa, terutama di tengkorak yang jauh lebih besar daripada wajah. Mata dan telinga terlihat besar tetapi hidungnya kecil dan terbalik; struktur tulangnya kecil dan rahangnya membulat. Menggambar anak-anak itu sulit karena mereka gelisah dan tidak suka diawasi. Dalam banyak kasus, Anda akan menemukan foto yang diambil secara mengejutkan untuk menghindari 'meringis',

berguna. Fitur halus anak-anak membutuhkan pencahayaan yang lemah dan tersebar: cahaya buatan yang kuat atau sinar matahari langsung menciptakan bayangan kuat yang dapat mengubah fisiognomi dan menyebabkan mereka setengah menutup mata.

### Wanita

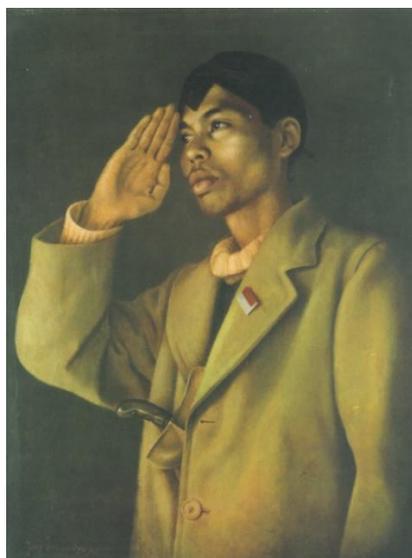


**Gambar 4.24** Lukisan wanita dengan pose elegan

Dalam potret wanita, selain mencari kepribadian subjek ada juga kecenderungan untuk meningkatkan aspek estetika, layaknya gambar disamping, wanita ini hanya mengenakan kain tipis yang di rekatkan pada tubuhnya membuatnya terlihat lebih elegan. Pilih pose informal, spontan jika subjek masih muda atau lebih keras dan tenang jika dia lebih dewasa. Dalam gambar juga ditunjukkan pose yang menegadah keatas sambil memejamkan mata membuatnya terlihat lebih estetik, dengan pose tubuh yang deikit naik dan turun di bagian kanan dan kiri. Tepat dibagian model ini, pelukis memberikan bayangan warna putih dengan shading acak, gaya ini sedikit berbeda dari gaya bayangan pada umumnya, memang seidkit mengganggu tapi sangat membantu dalam pemunculan karakter realis. Highlight diletakkan oada bibir, sebagian dada da kelupak mata, yang membuat persepsi tentang cahaya, muncul dari sebelah kanan atas dengan jarak yang lumayan jauh.

Saran saya, selalu hindari pose yang terpengaruh atau terlalu 'teater'. Dalam banyak kasus, Anda akan merasa berguna untuk menggambar keseluruhan gambar sehingga pakaian dan latar belakang dapat membantu menyampaikan kepribadian subjek

### Pria



**Gambar 4.25** Lukisan seorang pria dengan pakaian formal

Potret laki-laki secara tradisional lebih formal, mewakili citra 'resmi' yang terkait tidak hanya dengan fitur fisik subjek, tetapi juga dengan status sosial mereka. Terkadang pencahayaan samping, dengan kontrasnya yang menarik, membantu mencirikan fitur dan bentuk wajah pria. Subjek muda sering kali menjadi lebih baik jika digambar dalam pose dan ekspresi spontan, sedangkan pria dewasa lebih cocok untuk pose yang lebih tenang dan 'bermartabat'. Pastikan model tidak menyilangkan tangan di depannya atau terlihat otoriter dan tidak sopan.

Gambar disamping ini menggambarkan seorang yang sedang hormat dengan bahu bertekstur tebal. Sweater tebal yang masih di rangkap dengan mantel yang tebal. Pin bendera Negara Indonesia tertempel pada bagian kiri jas memberikan kesan nasionalisme. Blangkon yang digunakan menunjukkan kearifan local Indonesia, dan senjata yang disimpan dalam mantelnya terlihat hanya seperempat bagian ini membuat objek ini terlihat sangat berwibawa. Kharisma dan ketegasannya terlihat dari wajahnya yang sangat tegas dan pasti. Pencahayaan depan ini membuat warna yang digunakan dalam lukisan ini menjadi semakin sempurna.

### **Potret diri**

Hampir semua seniman menggambar, melukis, atau memahat potret mereka sendiri. Jika Anda melakukan hal yang sama, Anda akan menemukan bahwa itu akan sangat membantu meningkatkan keterampilan potret Anda. Posisikan diri Anda di depan cermin dan pelajari wajah pantulan Anda dengan bereksperimen dengan berbagai jenis pencahayaan dan pose, lalu pilih pose yang menurut Anda paling nyaman dan yang menunjukkan 'Anda yang sebenarnya'.

### **Orang tua**

Orang lanjut usia, baik laki-laki maupun perempuan, sangat menarik untuk digambar karena wajah mereka yang ditandai dengan berlalunya waktu dan bercirikan ekspresi keseharian mereka, menceritakan sebuah 'kisah' kehidupan dan pengalaman. Untuk alasan ini lebih mudah untuk menangkap ciri-ciri fisiognomis mereka, daripada dengan orang muda, dan mencapai kemiripan yang sebenarnya. Pilih pose yang sesuai dengan kebijaksanaan dan toleransi yang harus datang seiring bertambahnya usia. Hindari cahaya yang kuat dan langsung pada model. Bahkan jika efektif, ini dapat dengan mudah mengarahkan Anda untuk menggambar potret yang tidak menarik dan dapat dengan tidak menyenangkan menekankan ketidakteraturan pada kulit. Perhatikan perubahan 'anatomi' di kepala orang tua: kerutan di dahi, dekat mata dan mulut, dan di leher; pemutihan dan penipisan rambut; lekukan bola mata; pemanjangan telinga, dan lain-lain.

Garis-garis tipis yang berwarna putih membentuk rambut ubah seorang nenek yang tua namun tetap cantik. Senyum yang tersembul dari bibirnya dan ekspresi wajah yang sangat apik ini membuat kita berasumsi bahwa objek ini bahagia dengan kehidupannya. Tekstur garis pada kening dan beberapa tambahan yang terdapat pada dagu dan pipinya menambahkan efek usia tua. Dengan pencahayaan yang cukup membuat gambar ini menonjolkan wajah dengan tepat. Syal yang dikenakan memiliki tekstur bulu berwarna hitam. Bagian latar belakang memang tidak memiliki permukaan yang rata, ini sengaja dibuat agar objek dapat terlihat lebih realistis.



**Gambar 4.26** Lukisan orang lanjut usia dengan menghindari penggunaan cahaya yang kuat dan langsung pada model

#### 4.16 UKURAN GAMBAR

Dalam gambar potret, dimensi wajah tidak boleh lebih dari dua pertiga dari wajah asli untuk menghindari perubahan proporsi. Anda harus menggunakan ukuran maksimum 40 x 50cm (16 x 20 inci) untuk permukaan gambar, saat menggambarkan hanya kepala, dan 50 x 70cm (20 x 27 1/2 inci) untuk keseluruhan gambar. Pastikan wajah tidak berada di tengah-tengah permukaan gambar, tetapi sedikit lebih tinggi dan ke satu sisi

#### 4.17 MEMILIH POSISI

Biasanya, potret mereproduksi kepala dan bahu/batang tubuh, tetapi bisa juga mencakup lengan, tangan, atau seluruh tubuh. Jika Anda menggambar dari kehidupan, pastikan model duduk dalam posisi alami dan nyaman, dan wajah mereka kurang lebih sejajar dengan wajah Anda. Posenya harus santai, tetapi menyampaikan karakter subjek dengan jelas untuk memungkinkan Anda menangkap kemiripan psikologis dan fisik. Lebih baik memilih pose yang menonjolkan karakteristik somatik subjek, jadi tempatkan diri Anda pada jarak sekitar 2m untuk mengimbangi efek pemendekan sebelumnya. Biasanya, tampilan tiga perempat dianggap paling efektif tetapi profil atau wajah penuh juga bisa menarik.



**Gambar 4.26** Lukisan dengan menonjolkan karakteristik somatik subjek

Sosok wanita dalam lukisan ini memiliki pose menghadap kebelakang, dengan ekspresi tersenyum lebar. Tekanan-tekanan digunakan untuk membuat wajah objek terlihat lebih kompleks. Rambut yang memiliki pola acak dengan memanfaatkan highlight mampu membuat rambut terlihat sangat real, disini, rambut dibuat kriting dan diberi warna yang sedikit merah untuk membuatnya terpisah dan tidak tergabung dengan warna syal kain yang di balurkan ke tubuhnya. Bunga merah berukuran lumayan besar di sematkan di telinga, membuatnya semakin manis. Konsep warnanya utamanya selain hitam adalah merah, ini membuatnya menjadi menonjol di area hitam yang luas. Bunga-bunga dijadikan tekstur kain yang di kenakan secara detail. Perempuan ini terlihat di sebuah teras kastil yang memiliki tanaman bunga-bunga kecil yang indah. Menunjukkan senyum manis membuat persepsi orang yang melihatnya menjadi sebuah rasa kebahagiaan dan keramahan.

#### **Pencahayaan gambar portrait**

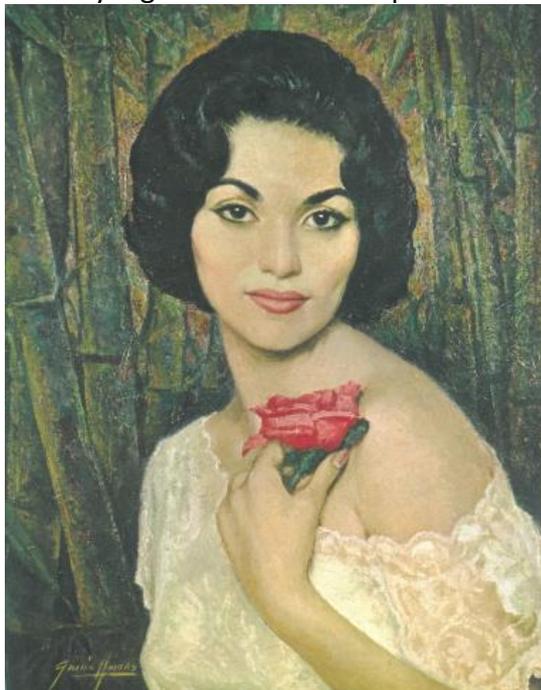
Pencahayaan harus disebarkan dengan lembut, dan hanya dari satu sumber (jendela atau lampu) yang diposisikan sedikit lebih tinggi dari subjek dan dari samping. Ini akan menonjolkan fitur wajah, tetapi akan melakukannya dengan lembut, mencegah pembentukan bayangan jelek di bawah hidung, bibir dan di sekitar mata. Hindari cahaya buatan yang intens (misalnya, dari lampu sorot) serta sinar matahari langsung yang menciptakan efek seperti itu, karena cahaya jenis ini akan menekankan lipatan terkecil di kulit dan memengaruhi kehalusan pemodelan. Selain itu, cahaya akan memaksa model untuk mengontraksikan otot wajah mereka sehingga memberikan ekspresi beku dan tidak alami.

#### 4.18 PAKAIAN

Pakaian memiliki kepentingan yang cukup besar, terutama dalam potret sosok penuh, baik untuk komposisi dan fungsi estetika, dan karena mereka tidak hanya memberikan informasi tentang kepribadian, status sosial, dan keadaan emosional subjek, tetapi juga tentang era dan latar belakang. Oleh karena itu, biarkan model Anda bebas memilih apa yang akan dikenakan dan batasi diri Anda untuk menyarankan beberapa item pakaian yang, karena bentuk dan susunannya, dapat membuat komposisi gambar lebih efektif. Atur lipatan dan perhatikan perbedaannya tergantung pada apakah kainnya ringan dan lembut (banyak lipatan kecil) atau berat dan kaku (beberapa lipatan tebal), meskipun dalam kedua kasus mereka memancar dari atas 'pusat ketegangan': bahu, siku, lutut, dll. Gambarlah lipatan-lipatan yang, karena arah dan ukurannya, adalah yang paling signifikan dan abaikan lipatan-lipatan kecil yang dapat menimbulkan kebingungan. Dalam beberapa keadaan, ketelanjangan sebagian (bahu, payudara atau punggung, misalnya) dapat meningkatkan potret subjek wanita dengan kepribadian yang sangat jelas dan kuat.

##### Melukis Pakaian

Melukis pakaian besar membawa makna literal pada konsep layering. Mulailah dengan menambahkan cairan penutup untuk warna yang lebih terang. Lebih mudah untuk mengecat cucian secara longgar tanpa mengemudi di sekitar bentuk kecil. Selanjutnya buat sapuan ringan di topi, mantel, dan celana. Kemudian cat nilai yang lebih gelap. Tambahkan bayangan yang dalam di lipatan-lipatan tertentu. Tambahkan nilai terang pada bagian yang ingin ditonjolkan, lalu ciptakan nilai gelap menggunakan konsentrasi cat yang lebih tinggi. Pudarkan tepi tajam apa pun dengan kuas yang bersih dan lembap.



**Gambar 4.27** Melukis pakaian dengan konsep layering untuk menghasilkan gambar yang lebih realistis

Seorang wanita dengan bunga mawar yang dibawanya berpose sedikit tersenyum membuatna terlihat sangat elegan. Warna rata pada wajah dan badan wanita ini memberikan perbedaan yang tak begitu signifikan dengan baju yang dikanakan. Tekstur renda pada baju dibuat dengan pola sedemikian rupa sambil mempertahankan warna kulitnya. Memiliki efek transparan dan sangat realis. Detail-detail pakain seperti ini sangat dibutuhkan demi membuat pakaian terlihat realis dan dapat dirasakan. Tak terdapat banyak bayangan disini karena

gambar ini terkesan memiliki pencahayaan yang sangat baik dari depan objek yang digambarkan. Ini membuat objek terlihat sangat detail dan jelas.

#### **Menambahkan Tekstur ke pakaian**

Lukisan gaun ini mengikuti proses dasar yang sama seperti pakaian tradisional sebuah kota. Dengan menerapkan warna yang lebih merah dan membiarkannya mengalir ke air bersih, cat menyatu dan menciptakan latar belakang yang halus. Sapuan kuas yang memancar memberi kesan bahwa lipatan berasal dari titik fokus di bagian tengah atas gaun, tempat tali terhubung. Perhatikan tekstur kain pada warna kuning dan merah serta selendang yang di sampirkan pada bahu perempuan ini memiliki perbedaan, dibagian baju kuning kebaya ini merupakan baju berenda transparan yang membuat kulit tangan atau baju dalamnya terlihat samar-samar dari luar. Rok kebaya yang dikenakan memiliki beberapa pola teratus layaknya batik yang berpola sejajar, dalam pola tersebut pelukis menambahkan warna mengkilap cerah agar corak dapat terlihat sempurna. Sedangkan dalam selendang, terlihat tidak terlalu tebal dan berbahan halus karena tidak diberikan tekstur tebal dan di shading sedemikian rupa. Latar belakang gelap ini menambah suasana malam hari yang asri. Objek terlihat sangat realistis dalam kegelapan. Selain itu, pencahayaan yang lumayan minim ini tak mempengaruhi detail yang diberikan oleh pelukis melalui gambar. Bayangan ditempatkan pada berbagai sisi dan lipatan yang ada.



**Gambar 4.28** Lukisan seorang model wanita mengenakan pakaian dengan detail yang lumayan rumit

Ini tak jauh berbeda dengan lukisan perempuan berbaju kebaya. Konsep warna hitam ini menampilkan sebuah kemewahan dan keseksian tersendiri. Seperti seorang tuang putri yang ingin menghadiri pesta di kalangan para bangsawan. Gaun, penutup kepala dan kipas memiliki tekstur renda yang terlihat sangat jelas dan detail. Dengan menambahkan warna make up pada wajah perempuan ini membuatnya terlihat lebih elegan dan kaya akan kecantikan. Penataan rambut yang hati-hati dan penambahan beberapa aksesoris membuatnya terlihat semakin mempesona dan sempurna. Latar belakang dibuat sedikit gelap dengan warna yang beragam. Walaupun melukis hitam di atas warna hitam, lukisan ini justru terlihat sangat realistis. Semuanya tergantung pada nilai warna yang diberikan, Anda harus berhati-hati dalam hal ini.

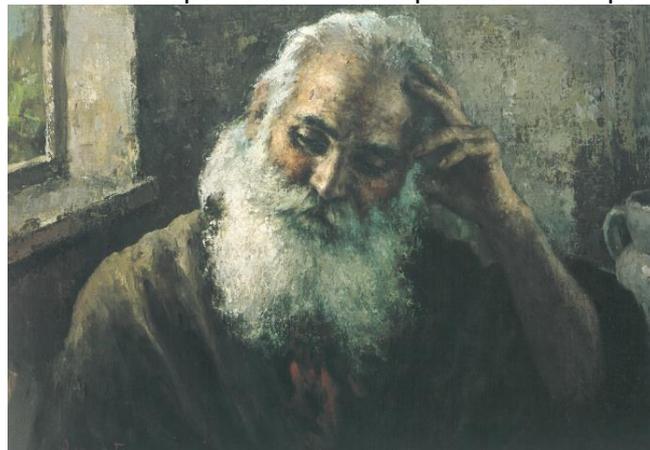
Dalam warna hitam yang mampu menunjukkan tekstur kain renda ini karena pelukis memberikan pola dengan warna lebih cerah dari hitam seperti highlight yang teratur membuat gaun yang dikenakan, maupun tudung dan kipas terlihat seperti kain renda hitam sempurna.



**Gambar 4.29** Lukisan model wanita mengenakan gaun berwarna hitam

#### 4.19 RAMBUT

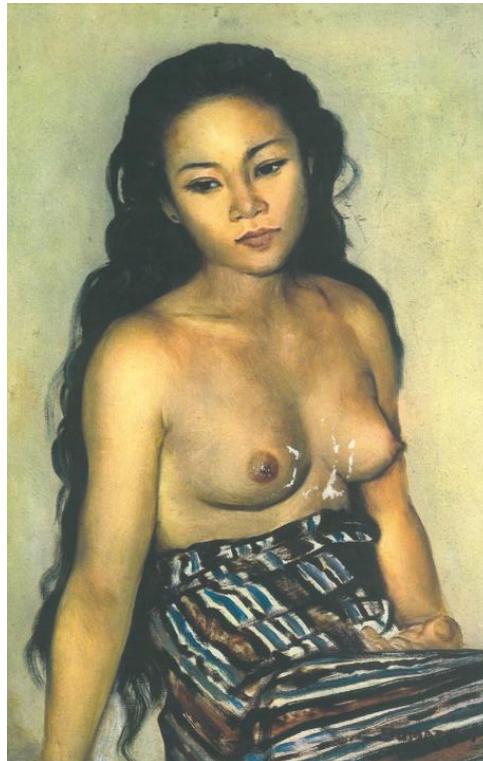
Rambut (secara keseluruhan dan dalam kaitannya dengan warna, kuantitas, dan kualitas potongan) sangat penting untuk mengkarakterisasi wajah. Seniman dapat menggunakan tampilannya untuk meningkatkan komposisi potret, dengan melemahkan atau meningkatkan, sebaliknya, sifat fisiognomik model. Jika Anda menggambar subjek wanita (yang rambutnya biasanya tebal), pilihlah rambut yang sederhana, rapi, dan terpotong rapi. Rambut harus dirawat secara keseluruhan. Tangkap warna keseluruhan bentuk dan coba pilih kunci yang paling signifikan. Dari jumlah tersebut, nilai area bayangan dan cahaya, dan garis pemisah dan abaikan sorotan kecil yang tidak signifikan dan rambut tunggal - Anda hanya perlu beberapa sapuan halus dan tajam untuk menyarakannya. Gunakan pensil/peghapus/kuas tipis kecil dengan cat warna putih yang cukup lembut untuk menggambar goresan atau sapuan ke berbagai arah, untuk mendapatkan efek 'menenun seperti' yang tidak biasa. Gambar garis rambut dengan sangat hati-hati, membuatnya tidak beraturan dan lembut dan berikan perhatian khusus pada dahi dan pelipis.



**Gambar 4.30** Menggambar rambut dengan menambahkan detail dengan pola kuas acak

Dalam gambar ini pembuatan rambut putih ini menggunakan pola acak kuas. Rambut jenggot dan kumis serta brewok ini berbeda dengan rambut kepala karna pada dasarnya polanya berbeda. Seperti garis-garis halus pada bagian kepala dan haya titik-titik atau shading kuas acak pada bagian jenggot. Cahaya muncul dari jendela membuat objek memiliki perbedaan kontras pada bagian wajah setengah dengan batas hidung. Bagian wajah dan badan sebelah kanan (sudut pandang mata kita sekarang) terlihat lebih gelap jika dibanding dengan wajah yang dekat dengan jendela. Objek memiliki ekspresi sedang berfikir, ini situnjukkan oelh sorot mata sayu dan tangan yang tersandar di keningnya. Pembuatan rambut sangat bebas, tetapi Anda perlu mencoba membuatnya beberapa kali sebagai latihan dan praktek Anda. Rambut memiliki gaya yang berbeda dan jenis yang berbeda, rambut gimbal, keriting, lurus, ikal dan juga rambut yang memiliki berbagai warna, kita perlu menambahkan detail memberikan highlight dengan komposisi yang tepat agar rambut terlihat sempurna.

Digambar ini, rambut perempuan dimulai dari pelipis dan kening yang ditandai dengan bulu tipis pada pangkal rambut hitam. Beberapa pola melengkung sebagai bentuk rambut ikal dipilih untuk gambar ini. Pola sapuan kuas yang tebal dan tipis serta pemberian highlight secara tipis membuat rambut terlihat lebih nyata. Dibagian sisi luar rambut diberikan sapuan sangat tipis, yang membuat rambut terlihat sedikit terbang karena tidak disisir. Perhatikan juga tekstur kain yang dikenakan oleh objek disamping, ini terkesan seperti kain bludru yang memiliki warna yang berbeda. Efek bayangan justru di jatuhkan pada bawah dada dan bagian pipi belajang mendekati leher, ini menunjukkan cahaya muncul tepat dari pelukis dengan komposisli cahaya yang cukup. Latar belakang yang digunakan disini polos dan memiliki tekstur seperti cat yang sudah lama, ini memberikan efek latar belakang adalah sebuah tembok ruangan.



**Gambar 4.31** Lukisan wanita dengan pola sapuan kuas yang tebal dan tipis serta pemberian highlight secara tipis

#### 4.20 LATAR BELAKANG

Potret membutuhkan latar belakang yang polos dan tidak mencolok, dalam nuansa yang tidak berbenturan satu sama lain atau melemahkan penampilan subjek. Sebelum Anda mulai, putuskan apakah latar belakang terang (putih kertas, misalnya) atau gelap cocok. Dalam

beberapa kasus, lingkungan subjek (tempat kerja, rumah, taman, dll.) dapat bertindak sebagai latar belakang -perlakukan seolah-olah itu adalah lanskap atau interior - pastikan, bagaimanapun, bahwa itu tidak shading wajah atau sosoknya.



**Gambar 4.32** Lukisan dengan latar belakang yang tidak mencolok

Seperti yang kita ketahui, menggambarkan subjek manusia berarti memahami dan mewakili aspek fisik dan psikologis model. Untuk mencapai kemiripan fisik, berikan perhatian khusus pada keseluruhan bentuk kepala (menggambar 'dari yang umum ke yang khusus') dan secara tepat mengevaluasi proporsi subjek Anda, baik di wajah secara keseluruhan dan di antara elemen-elemennya (mata, hidung, mulut, dll). Untuk mencapai kemiripan psikologis, berbicaralah dengan model Anda, cobalah untuk memahami karakter, preferensi, kebiasaan mereka, dan amati lingkungan tempat mereka tinggal dan bekerja. Tentu saja hal ini tidak selalu memungkinkan, tetapi akan sangat berguna untuk memberi Anda gambaran tentang pose yang paling cocok dan aspek mana dari karakter mereka yang layak disoroti atau ditonjolkan.

#### **Lukisan Positif dan Negatif**

Lukisan negatif adalah teknik yang mudah dipelajari saat melukis dengan cat air. Anda hanya perlu merencanakan ke depan. Anda dapat mengecat ruang negatif suatu objek di sekitar area putih atau di atas sapuan warna sebelumnya. Sangat mudah untuk merencanakan area mana yang tidak tersentuh jika menunjukkan objek putih, seperti air putih di jeram. Ambil tantangan mengecat objek yang biasanya berwarna cokelat, seperti pagar, dengan membiarkan pagar berwarna putih dan mengecat bentuk-bentuk di sekitarnya. Anda dapat membuat pagar yang kusam dan menjemukan menjadi bagian yang menarik dari komposisi Anda. Gunakan lukisan negatif sebagai cara untuk menampilkan gambar biasa dengan cara

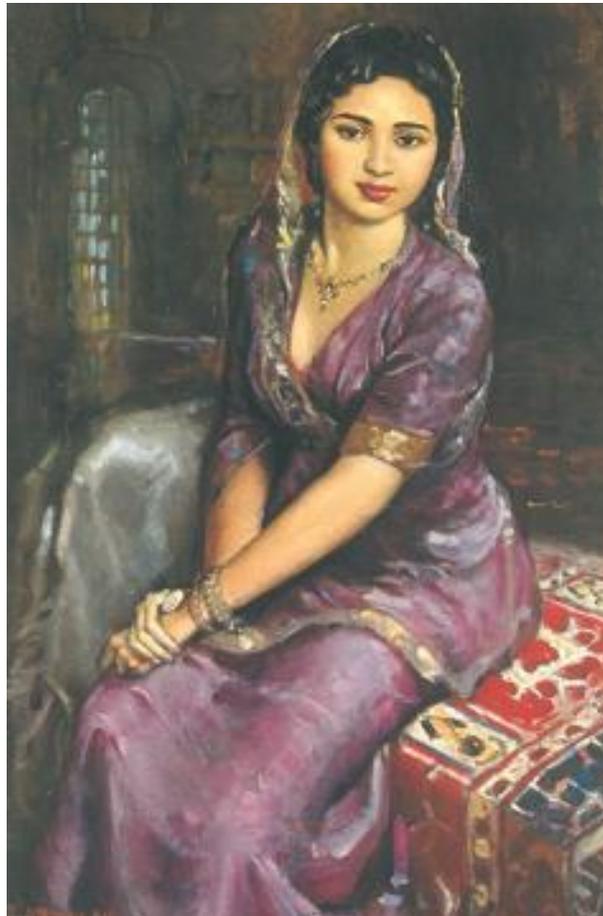
yang unik. Saya suka menyiratkan bentuk bunga aster pada latar belakang gelap menggunakan lukisan negatif.

### **Menyiratkan Bentuk**

Lukisan negatif menyiratkan sebuah gambar dengan melukis bentuk-bentuk di sekitarnya. Lukisan positif, sebaliknya, berarti hanya melukis objek. Untuk mengecat pagar menggunakan lukisan negatif, misalnya, Anda akan meninggalkan kertas putih untuk pagar dan menentukan bentuk pagar dengan mengecat warna dedaunan di belakangnya. Untuk mengecat pagar secara positif, sapuan kuas itu sendiri harus menunjukkan tiang pagar dan rel. Rencanakan komposisi Anda dengan cermat sebelum melukis. Gambar semua bentuk dengan ringan, lalu cat di sekitar objek, hanya menyiratkan bentuknya.

### **Sketsa Konstruktif**

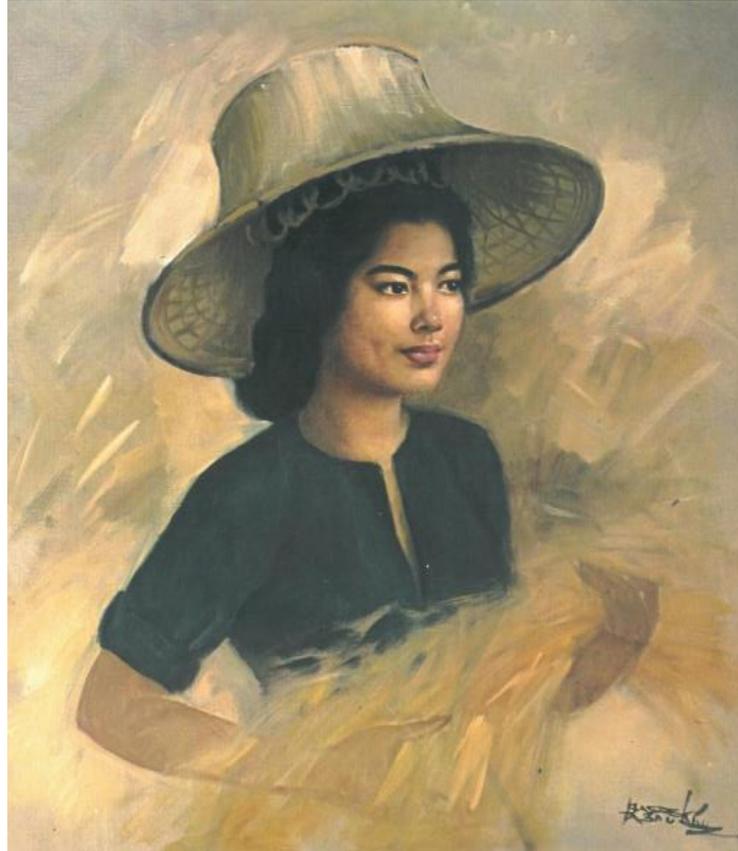
Kepala dapat dibandingkan dengan bentuk geometris ovoid dan, pada awalnya, membuatnya lebih sederhana, sejauh menyangkut proporsi, serta cahaya dan bayangan. Perhatikan bagaimana dua ovoid yang mewakili wajah dan tengkorak dapat ditumpangkan. Namun, bentuk kepala yang kira-kira bulat juga dapat dibagi menjadi area datar. Secara keseluruhan, 'bidang permukaan' ini berguna untuk membentuk area cahaya dan bayangan secara ringkas. Cobalah menggambar bidang permukaan pada foto yang menunjukkan kepala dalam berbagai posisi, dan belajar mengenali diagram yang mirip dengan yang di atas. Saat pertama kali mulai menggambar kepala, yang merupakan bentuk yang sangat kompleks, kemungkinan besar Anda akan menghadapi kesulitan besar dan tidak tahu harus mulai dari mana. Pendekatan tradisional dan skolastik, tetapi sangat berguna. Ingatlah bahwa dalam potret adalah penting, pertama-tama, untuk menangkap keseluruhan karakteristik individu dari kepala model dan kemudian mempelajari karakteristik detail dan bagaimana berhubungan satu sama lain.



**Gambar 4.33** Lukisan dengan sketsa konstruktif

#### 4.21 KOMPOSISI POTRET

Kehidupan para petani zaman dulu tak mengenal jenis kelamin. Adegan ini menunjukkan seorang perempuan muda yang membawa sisa tanaman padi setelah di ani (diambil gabahnya) Senyum yang menunjukkan semangat dan tatapan lurus dengan ekspresi yakin yang membuatnya terlihat tegas dan memiliki kharisma tersendiri. Latar belakang tumpukan jerai ini membuat suasa semakin lengkap. Caping dengan gaya tinggi ini dikenakan sebagai penutup kepala dari panas, dan tetap menambah estetika.



**Gambar 4.34** Lukisan seorang perempuan muda yang membawa sisa tanaman padi setelah di ani

Komposisi melibatkan pengaturan pada permukaan gambar elemen-elemen yang membentuk gambar yang akan kita wakili. Tidak ada aturan yang tegas (kecuali, mungkin, yang menyangkut 'bagian emas') melainkan prinsip-prinsip yang berkaitan dengan persepsi visual kita, yaitu kesatuan, kontras dan keseimbangan. Komposisi potret menentukan bahwa kami membuat beberapa pilihan langsung: memutuskan apakah akan menggambar sosok penuh atau hanya kepala, dan dalam hal ini, apakah wajah penuh, profil, tiga perempat; memutuskan apakah akan menempatkan model dalam semacam pengaturan atau mengisolasinya dengan 'latar belakang' yang netral; memutuskan ukuran gambar dan apakah itu harus bergaya potret atau lanskap; dan seterusnya. Anda perlu membiasakan diri melakukan banyak sketsa kecil untuk mengevaluasi masalah ini, seperti yang saya sarankan di halaman berikut. Sementara itu perhatikan baik-baik sketsa di bawah ini, yang menggunakan 'trik perdagangan' untuk mengarahkan Anda ketika Anda memulai, tetapi jangan biarkan diri Anda terikat oleh formula tradisional dan stereotip - lakukan eksperimen dengan komposisi asli dan tidak biasa

1. Dalam potret wajah penuh, Anda tidak boleh menempatkan kepala tepat di tengah-tengah geometris halaman, tetapi sedikit lebih tinggi, menyisakan ruang yang kurang lebih sama di sisi-sisinya. Namun, pastikan bagian atas kepala tidak terlalu dekat dengan tepi halaman.

2. Dalam potret tiga perempat lebih baik meninggalkan lebih banyak ruang antara bagian depan wajah dan tepi halaman, daripada di bagian belakang.
3. Potret profil terlihat lebih baik jika Anda menyisakan banyak ruang di depan wajah. Hindari, jika mungkin, 'memotong' profil belakang kepala atau membuatnya pas dengan tepi halaman.
4. Kepala yang tertunduk dapat mengekspresikan suasana hati yang tertekan.
5. Potret wajah penuh yang menunjukkan subjek di latar depan dapat memancarkan kekuatan dan kepercayaan diri.
6. Gambar yang dilihat dari bawah bisa membuat wajah terlihat garang dan sikap otoriter. Oleh karena itu, tidak disarankan untuk potret.
7. Efek yang tidak biasa dan menggugah dapat dicapai dengan membuat wajah memenuhi seluruh halaman.

Ketika bekerja dari kehidupan, selalu berguna untuk mempelajari model secara menyeluruh dengan membuat sketsa kepala di berbagai posisi dan dari sudut pandang yang berbeda. Hal ini memungkinkan Anda untuk mengevaluasi aspek somatik keseluruhan dan memilih pose dan sikap yang paling tepat dan efektif mewakili fitur fisiognomik dan 'karakter' subjek.

#### **Pencahayaan untuk Gambar Potrait**

- ***Pencahayaan atas*** - Sangat efektif tetapi Anda harus berhati-hati untuk tidak membuat bayangan terlalu gelap di bawah alis, hidung, dan dagu. Cahaya penggembalaan permukaan dapat membesar-besarkan relief dan lekukan kulit.
- ***Pencahayaan samping*** - Tidak cocok untuk potret karena membagi wajah menjadi dua bagian yang kontras: satu menyala, satu dalam bayangan. Kadang-kadang dapat berguna untuk menyampaikan kelegaan yang kuat.
- ***Pencahayaan samping/belakang*** -Tidak boleh digunakan untuk potret karena membatalkan sebagian besar bentuk wajah. Ini dapat digunakan, bagaimanapun, ketika kepala dalam profil. Perhatikan, dalam contoh ini, perangkat yang digunakan dalam menggambar - bagian gelap kepala disilangkan dengan latar belakang terang dan bagian terang di latar belakang gelap.
- ***Pencahayaan Hampir belakang*** -Juga disebut 'pencahayaan efek', tidak digunakan dalam potret karena membuat fitur model sulit dikenali. Namun, gambar dengan cahaya latar dapat berfungsi untuk potret di mana wajah berada di profil.
- ***Pencahayaan dari bawah*** -Sangat 'dramatis' dan hampir tidak pernah digunakan dalam potret karena mengubah rupa dan mendistorsi karakteristik wajah.
- ***Pencahayaan depan*** -Sederhana, tetapi meratakan detail wajah; namun sangat cocok untuk potret 'linier' dan dekoratif.
- ***Pencahayaan miring dari atas***, di tengah antara depan dan samping: adalah jenis pencahayaan yang paling banyak digunakan dalam potret karena menyoroti karakteristik fisiognomis dengan tepat dan secara efektif menyampaikan plastisitas wajah. Kedua foto ini sedikit berbeda dalam kemiringan dan jarak subjek dalam kaitannya dengan sumber cahaya.

#### **Tanda kesalahan**

##### ***Muncul Garis dan Garis yang Tidak Diinginkan***

Goresan dan garis yang tidak diinginkan muncul jika Anda mencoba menutupi area yang luas dengan kuas yang terlalu kecil. Bekerja cepat dengan kuas sebesar mungkin sehingga cucian tidak akan mulai mengering sebelum Anda selesai.

##### ***Cat Kering Tidak Merata***

Memulai di tengah area yang ingin Anda cakup membuat pekerjaan Anda lebih sulit dari yang seharusnya. Cat di tepi luar mulai mengering sebelum cat di tengah. Jika Anda menutupi tepi dengan goresan cat basah, tepi goresan pertama akan terlihat. Setiap area

harus kering pada waktu yang sama. Mulailah dari sudut dan kerjakan ke luar sehingga Anda tidak perlu tumpang tindih dengan goresan lama.

#### ***Ada genangan air/cairan***

Genangan cairan berlebih yang tertinggal di tepi cucian dapat mengalir kembali ke area yang mulai mengering dan menyebabkan tanda air. Sentuh ujung kuas kering—kadang disebut kuas haus—ke genangan air saat kertas masih basah untuk mengangkat cairan ekstra dari kertas. Keringkan kuas dengan lap dan ulangi sebanyak yang diperlukan. Berhati-hatilah untuk tidak mengolesi cat yang sudah mulai mengendap.

#### ***Cat mengelupas***

Cat air tidak seperti minyak atau akrilik. Menyikat cat setelah mulai mengendap dapat mengolesi cat. Setelah cat air mulai mengering, itu akan lepas dari tangan Anda. Jangan bekerja terlalu keras.

#### ***Menghilangkan Warna Pencucian Kedua***

Menerapkan pencucian lain sebelum yang sebelumnya mengering dapat menodai atau menghilangkan warna dari pencucian pertama. Pastikan setiap pencucian benar-benar kering sebelum memulai pencucian lainnya.

#### ***Terdapat Benda Asing***

“Benda asing yang tidak diinginkan”, seperti debu, serat, bulu kucing, dan minyak dari sidik jari, dapat menyebabkan goresan dan noda jika berakhir di cucian Anda sebelum mengering. Pastikan segala sesuatu yang bersentuhan dengan kertas, seperti cat, lap, atau kuas, bersih sebelum Anda menggunakannya, dan jangan menangani permukaan kertas lebih dari yang seharusnya.

## **4.22 MEMBUAT TEKSTUR**

Anda dapat membuat tekstur dengan memindahkan atau mengucurkan cat saat masih basah. Hasilnya bervariasi tergantung pada jenis kertas yang Anda gunakan dan seberapa lembap Anda membuat kertas tersebut. Bereksperimenlah pada kertas cat air bekas sebelum mencoba salah satu teknik ini pada lukisan. Simpan sisa latihan Anda dan rapikan untuk digunakan sebagai penanda atau kartu catatan. Menerapkan tekstur bisa sangat menyenangkan, tetapi tekstur seharusnya tidak menjadi daya tarik utama sebuah lukisan. Sebaliknya itu harus meningkatkan tema keseluruhan.

#### ***Menambahkan Lebih Banyak Air***

Oleskan sapuan warna dan diamkan sampai hampir kering. Kemudian sentuhkan ujung kuas bundar yang berisi air ke permukaan yang basah. Air ini akan menghilangkan cat basah yang diaplikasikan sebelumnya. Teknik ini bekerja dengan baik untuk elemen seperti daun. Untuk menekankan kontras di area ini, Anda dapat menggunakan tisu untuk menghapus bagian tengah area yang baru dicat dengan hati-hati.

#### ***Menambahkan Lebih Banyak Cat***

Daripada menggunakan lebih banyak air, Anda bisa mengoleskan campuran cat. Campuran tersebut akan menghilangkan cat basah yang diaplikasikan sebelumnya. Ini mirip dengan mengecat wet-into-wet, kecuali sekarang Anda harus menunggu sampai cat dari pencucian sebelumnya hampir kering sebelum menerapkan warna kedua. Warnanya tidak akan menyatu dengan mulus seperti pada pencucian basah-ke-basah, tetapi sebaliknya mereka akan saling mendorong untuk menciptakan efek tekstur yang unik. Percobaan pada potongan kertas cat air untuk memastikan hasilnya sebelum menggunakan teknik ini dalam lukisan.

#### ***Tambahkan Garam***

Pegang butiran garam di antara ibu jari dan jari telunjuk Anda dan jatuhkan ke permukaan basah dari cucian yang baru dioleskan. Anda harus sabae, karena efeknya tidak

selalu langsung muncul. Garam terus melakukan keajaibannya sampai cucian benar-benar kering. Jangan gunakan pengering rambut untuk mempercepat waktu pengeringan. Saat cucian kering, bersihkan sisa kristal garam dengan lembut. Butiran garam yang lebih besar, seperti garam halus kasar dan garam batu, meninggalkan bercak yang lebih besar daripada garam meja biasa.

#### **Gunakan Jumlah Air yang Berbeda**

Hasil dapat bervariasi tergantung pada kelembaban kertas. Pada contoh teratas, saya menambahkan garam meja setelah cucian tampak seperti kemilau tipis. Cuci bagian bawah praktis ada genangan air ketika saya menambahkan garam meja. Bereksperimenlah dengan menambahkan garam pada berbagai tingkat kelembapan. Semakin basah pencucian, semakin banyak garam menyebar dan larut, yang menghasilkan tekstur yang halus.

#### **Teknik Sederhana Menciptakan Refleksi Kompleks**

Orang sering berpikir bahwa mereka harus melukis dengan berbagai macam warna untuk menangkap keakuratan permukaan reflektif. Itu bisa terjadi, tetapi lebih sering menyebabkan lukisan terlihat berlumpur dan Anda kehilangan kendali atas palet warna Anda. Sebelum mempelajari cara melukis permukaan reflektif, mari kita tinjau beberapa teknik. Banyak permukaan reflektif yang melengkung dan halus. Untuk mencapai gradien, aplikasikan kuas basah dengan air bersih di sepanjang garis yang dicat untuk memudahkan pigmen ke dalam air. Saat melukis pantulan, ingatlah bahwa satu pigmen dapat terlihat seperti banyak warna berbeda tergantung pada konsentrasinya. Melapisi warna dari terang ke gelap dan meninggalkan highlight dari setiap lapisan cat menciptakan ilusi pantulan yang kompleks.



**Gambar 4.35** Menciptakan refleksi kompleks

#### **Membangun di Latar Belakang**

Sekarang mari kita membangun sapuan berceceran untuk membuat objek reflektif. Teknik yang digunakan pada lonceng ini meliputi semprotan, percikan, pencucian basah menjadi basah, cairan penutup, dan pelapisan nilai pigmen dari terang ke gelap. Gambarlah bentuk lonceng menggunakan pensil HB. Gunakan cairan masking untuk mengisi area paling terang yang memantulkan warna putih bersih. Kemudian basahi bagian tengah halaman dengan botol semprot. Cat cucian beraneka ragam di area basah, biarkan cat bercampur dan encer. Kemudian jenuh kuas yang sama dengan pigmen berair, dan gunakan ibu jari Anda untuk memercikkan cat keluar dari pencucian. Anda dapat melakukan ini beberapa kali.



**Gambar 4.36** Membuat objek reflektif

Setelah pencucian pertama mengering, buat yang kedua di atasnya, mengikuti proses penyemprotan yang sama, menerapkan pencucian beraneka ragam, dan percikan. Bekerja di ruang yang lebih sempit di sekitar bentuk lonceng, dan buat warna yang lebih terkonsentrasi dan nilai yang lebih gelap untuk melihat sapuan pertama di sekitar tepi yang kedua. Ini membangun latar belakang dan menciptakan nilai paling ringan kedua pada bel (selain dari bagian yang ditutupi dengan cairan penutup



**Gambar 4.37** Menerapkan pencucian dan percikan yang beranekaragam

### **Cipratan air**

Titik-titik acak dapat menambahkan nuansa pedesaan ke kaleng penyiram atau menyiratkan tekstur pasir di pantai. Berlatihlah di secarik kertas agar terbiasa dengan hasilnya. Gunakan kertas bekas untuk menutupi area di mana Anda tidak ingin titik-titik itu mendarat.

### **Membuat Midtones**

Dengan menggunakan kuas bundar, basahi sedikit area lonceng yang akan Anda tambahkan lapisan bayangan berikutnya, hindari area yang ingin Anda sorot. Sekarang cat campuran pigmen yang lebih pekat pada lonceng untuk menciptakan midtone. Percikkan sedikit cat di mulut lonceng untuk transisi dari bentuk lonceng ke percikan latar belakang kinetik. Ikuti proses yang sama pada pegangan, buat beberapa nilai cahaya pada bagian yang diarsir.

Terus bekerja dari terang ke gelap, menambahkan pantulan gelap ke permukaan lonceng yang mengkilap dan mengecat area gelap di bawah lonceng. Saat Anda terus menambahkan nilai yang lebih gelap, pertahankan skema warna yang sama. Tambahkan nada yang lebih gelap ke pegangan untuk membedakannya dari bel. Kemudian kupas cairan masking untuk mengungkapkan highlight putih.



**Gambar 4.38** Membuat midtones

### **Mengikat Semuanya Bersama**

Terakhir, terapkan warna tergelap Anda ke area yang lebih kecil, seperti bagian bawah lonceng. Percikkan sedikit cat gelap ini (dalam hal ini, coklat) untuk mengikatnya dengan sapuan latar belakang. Perhatikan bagaimana penumpukan lapisan yang lambat menciptakan permukaan reflektif lonceng dan memungkinkan beberapa nilai untuk ditampilkan. Latar belakang heboh secara visual mewakili dering bel yang ceria, dan percikan luar menggemakan suara itu.



**Gambar 4.39** Menambahkan percikan cat gelap untuk mengikat sapuan latar belakang

### **Merefleksikan Refleksi: Permukaan Reflektif Dua Warna**

Sebuah lanskap di atas air sering mencerminkan fitur dari sekitarnya. Mulailah dengan mengecat dari belakang ke depan. Basahi langit, cat sedikit biru di sudut kanan atas, dan biarkan berdarah ke bawah.



**Gambar 4.40** Memberi warna mulai dari area langit

Buat dedaunan dengan mengerjakan satu bagian pada satu waktu. Pada kertas kering Anda, bolak-balik antara terang dan gelap, biarkan warna tumpang tindih dan bercampur untuk menciptakan sapuan beraneka ragam. Warna terang mendominasi bagian atas halaman, dan bagian bawah menampilkan warna yang lebih gelap.



**Gambar 4.41** Membuat dedaunan dengan kombinasi gelap dan terang

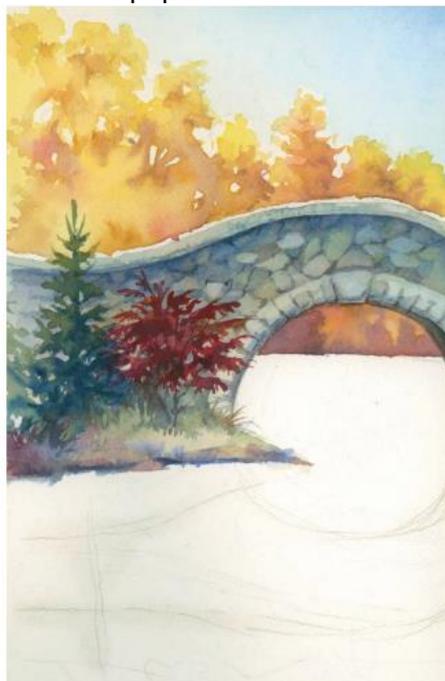
Fitur terdekat berikutnya adalah jembatan. Oleskan sapuan beraneka ragam, lalu cat berbagai warna untuk bayangan batu. Cat di ruang negatif di antara bebatuan untuk memberikan tekstur dan bentuk jembatan.



**Gambar 4.42** Memberi cat pada area jembatan dengan berbagai warna untuk memberikan tekstore

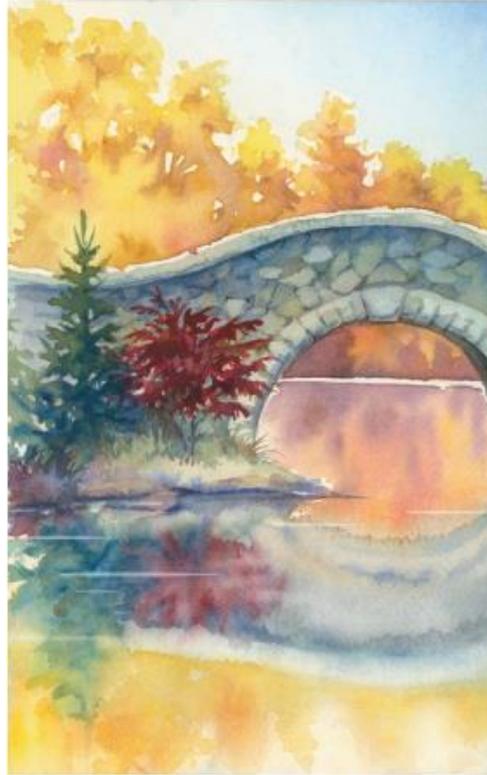
### Warna Pudar

Untuk menciptakan ilusi bahwa warna memudar saat objek surut ke latar belakang, gunakan pigmen yang lebih terkonsentrasi saat Anda bergerak ke latar depan. Dengan menggunakan kuas bersudut, cat dedaunan di depan jembatan menggunakan teknik basah-kering. Pepohonan hijau dan merah memberikan kontras dan memfokuskan mata pemirsa. Buat sapuan basah-ke-basah berwarna terang untuk berbagai warna rerumputan, dan cat garis vertikal tidak beraturan di bawah pepohonan.



**Gambar 4.43** Memberi warna pada daun yang berada di depan jembatan

Sekarang buat pantulan di air. Pertama, basahi seluruh halaman menggunakan kuas sintetis datar. Lukisan dari latar belakang ke latar depan, dan nilai paling terang ke nilai paling gelap, secara kasar melukis warna dari lanskap ke dalam air di bawah. Warna dan bentuknya tidak harus persis; mereka hanya harus berkorespondensi. Terakhir, saat kertas Anda masih basah, jalankan kuas kecil, rata, dan sedikit lembap dengan garis-garis di beberapa area air untuk membuat garis air dan detail yang halus. Ingatlah untuk berhenti sebelum Anda terlalu banyak mengerjakan lukisan Anda! Pigmen yang mengalir di cat menciptakan efek indah yang bisa dihancurkan dengan terlalu banyak detail.



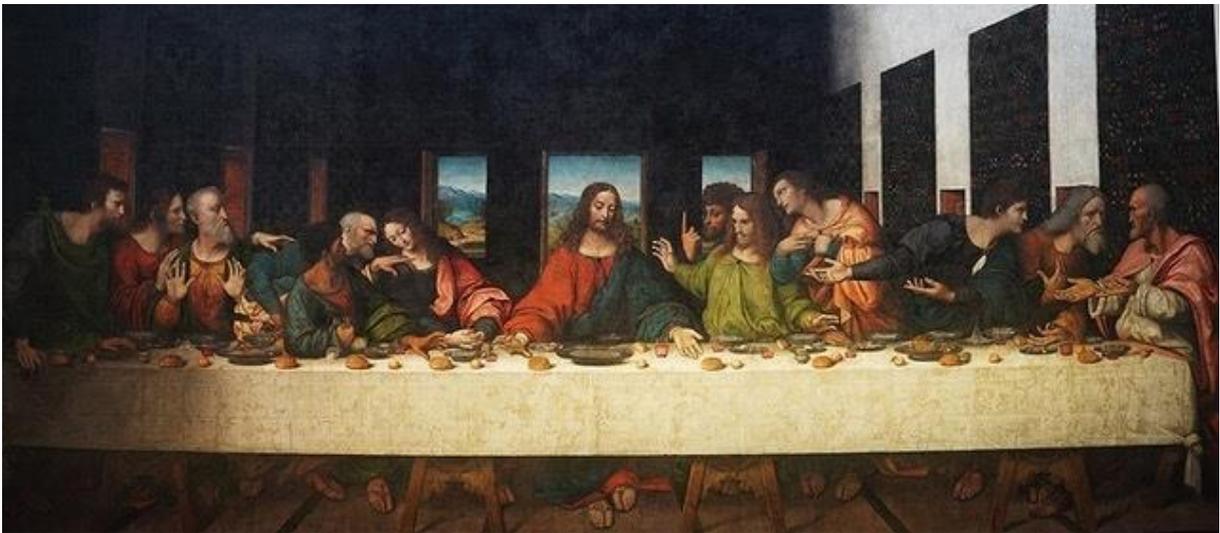
**Gambar 4.44** Menambahkan pantulan air

Perlengkapan yang Anda gunakan sangat penting. Semakin tinggi kualitas perlengkapan Anda, semakin mudah untuk melukis tanpa frustrasi dan menciptakan tampilan yang Anda inginkan. Alat dan bahan yang tercantum di sini akan membantu Anda memulai perjalanan Anda sebagai seniman cat air.

## BAB 5 LANDSCAPE

### 5.1 MEMBONGKAR ATURAN PERSPEKTIF: PEMANDANGAN KOTA, INTERIOR & JALAN

Pada abad pertengahan, ketika seni rupa dan arsitektur era Yunani-Romawi hilang, Leonardo Da Vinci adalah salah satu orang renaissans pertama yang mengakui pentingnya perspektif udara dan linier dalam lukisan. Menggambarkan keagungan zaman, sang seniman melukis latar belakang lanskapnya dengan warna-warna lembut dan lembut. Karyanya yang terkenal "Mona Lisa" dan "St. John the Baptist" adalah contoh tinggi pengetahuan dalam menggambarkan perspektif atmosfer pemandangan mistis Italia dengan warna kebiruan, tak jenuh. Pelukis Italia lainnya, Masaccio, adalah orang pertama yang menciptakan kembali perspektif geometris (linier) yang benar dalam lukisan dindingnya tahun 1427 "Trinity with the Virgin, St. John and Donors." Seniman menggunakan satu titik hilang untuk membangun perspektif dengan figur yang ditempatkan secara akurat di dalam interior gereja. Berbeda dengan seniman renaissans, pelukis Inggris abad ke-19 yang dikategorikan sebagai Pra-Raphael sengaja mengabaikan perspektif linier dalam seni mereka. Mereka mendapatkan inspirasi mereka dari karya seni budaya abad pertengahan yang penuh warna dan spiritual. Pelukis kontemporer menggunakan berbagai teknik, baik berjuang untuk akurasi representasional atau menyangkalnya. Apa pun tujuan artistiknya, penting untuk mengetahui aturan dan belajar darinya untuk bereksperimen dengan kosakata artistik yang tersedia.



**Gambar 5.1** "The Last Supper" karya Leonardo da Vinci

Perspektif memberikan kesan mendalam. Saat melihat gambar pada permukaan dua dimensi, perspektif membuat gambar terlihat tiga dimensi. Perspektif linier menggunakan garis dan memvariasikan ukuran relatif objek untuk menciptakan ilusi ini. Rahasia perspektif adalah menemukan cakrawala. Tanah dan langit bertemu di garis cakrawala. Di suatu tempat di garis ini setidaknya ada satu titik hilang di mana garis paralel, seperti rel dari rel kereta api, tampaknya bertemu.

### 5.2 MEMAHAMI PERSPEKTIF LINIER

Pada awal abad ke-15, arsitek Italia Filippo Brunelleschi menemukan kembali perspektif geometris, di mana semua garis bertemu dalam satu titik hilang di garis cakrawala. "The Last Supper" karya Leonardo, "The School of Athens" karya Raphael dan "The Holy

"Trinity" karya Masaccio adalah contoh pertama dalam memahami dan menggambarkan perspektif geometris dalam lukisan.



**Gambar 5.2** "The School of Athens" karya Raphael



**Gambar 5.3** "The Holy Trinity" karya Masaccio

### **Perspektif Satu titik vs. Perspektif Dua titik**

Gambar linier menunjukkan penggambaran teoretis perspektif geometri satu titik dan dua titik, di mana objek yang sejajar dengan penampil diperpendek sesuai dengan aturan. Perspektif linier satu titik memiliki satu titik hilang pada garis horizon, dan menggambarkan objek depan dengan garis yang langsung menghadap penonton—seperti jalan, rel kereta api, gedung, pagar, dan sebagainya. Objek-objek ini sejajar dengan ketinggian mata penonton (atau garis horizon). Gambar linier menggambarkan titik hilang yang terletak di sisi kiri garis horizon, yang mempengaruhi pemendekan dan skala dinding samping bangunan ke kanan. Perspektif satu titik adalah bentuk paling sederhana dari perspektif linier, dengan hanya satu titik hilang. Gunakan perspektif satu titik saat Anda melihat objek secara langsung.

Perspektif linier dua titik memiliki dua titik hilang dengan dua set garis sejajar pada garis horizon (atau setinggi mata). Perspektif ini menggambarkan objek yang diputar di ruang angkasa, seperti sudut gudang, rumah, dll. Berdasarkan orientasi lanskap dalam kaitannya dengan sudut mana pun dari titik fokus yang menghadap pemirsa (sudut gudang, misalnya), satu dinding akan surut menuju satu titik hilang; dinding lainnya akan surut menuju titik hilang kedua (diilustrasikan di sini). Titik hilang yang berlawanan mungkin terletak pada jarak yang berbeda dari titik fokus, namun, mempengaruhi tampilan samping objek (dalam hal ini, gudang). Satu sisi dinding mungkin jauh lebih pendek dibandingkan dengan sisi panjang lainnya.

Saat membangun lanskap dengan pagar di latar depan, gudang di latar belakang, dan beberapa pohon di tengah, temukan titik hilang di garis cakrawala dan gambar garis lurus darinya. Garis-garis itu akan menentukan ukuran pagar dan pohon yang hilang. Objek akan tampak besar di dekat Anda dan lebih kecil di kejauhan.

### **5.3 EYE LEVEL**

Penempatan garis horizon dalam gambar sesuai dengan ketinggian mata artis saat melihat pemandangan. Jadi, istilah "garis cakrawala" dan "ketinggian mata" ini dapat dipertukarkan. Tergantung pada posisi artis relatif terhadap lanskap, tampilan perspektif jalan berubah.

#### **Low Eye Level**

Saat seniman melihat lanskap atau lanskap kota saat diposisikan di bawah bidang dasar titik fokus (titik fokus adalah jalan yang ditampilkan di sini), ini disebut low eye level. Perhatikan gambar dibawah ini. Lukisan ini menggunakan low eye level yang mana pelukis berada dibawah dan menghadap keatas. Seperti anda melihat pohon dari baway, menengadahkan kepala keatas. Ini sebenarnya memiliki berbagai sudut bebas, bias saja melihat langit atau melihat benda yang jauh lebih tinggi dari mata kita.



**Gambar 5.4** Lukisan low eye level

### High Eye Level

Saat seniman melihat lanskap sambil diposisikan di atas bidang dasar titik fokus (titik fokus adalah pedesaan yang ditunjukkan di sini), itu disebut level mata tinggi. Garis cakrawala membagi langit dan pemandangan kota. Artis itu berdiri di atap dan melihat ke bawah ke kota.



**Gambar 5.5** Lukisan high eye level

Lukisan ini memiliki lanskap high eye level yang mana gambar terlihat dari atas. Pelukis menggunakan sudut pandang mata ini untuk menunjukkan taman dan kolam kecil yang asri didepan rumah.

### Normal Eye Level



**Gambar 5.6** Lukisan normal eye level

Lukisan diatas didasarkan pada lanskap kota sejajar dengan normal eye level menunjukkan semenanjung. seorang pemancing berdiri bersiap untuk pulang sambil menunggu kawannya yang masih membereskan sesuatu. Kapal-kapal terlihat parker berjajar, di tambah burung yang berterbangan membuat suasana dalam gambar menjadi lebih kompleks. Dalam air terpantul refleksi dari kapal yang di parkir, dengan efek gelombang tipis dan pelan, memberikan efek realis.

Saat seniman melihat lanskap atau lanskap kota sementara sejajar dengan bidang dasar titik fokus (titik fokus adalah tampilan eksterior bangunan Venesia yang ditampilkan di sini), ini disebut level mata normal. Ketinggian mata seniman melintasi jendela di atas bidang tanah tetapi tidak di atas atap itu sendiri dan sebagai hasilnya, seniman melihat lurus ke pusat perhatian (jendela). Pandangan tingkat mata normal ini adalah jenis pemandangan yang paling umum digambarkan dalam lukisan. Untuk meningkatkan kreativitas pekerjaan Anda, tempatkan pusat perhatian di atas atau di bawah ketinggian mata.

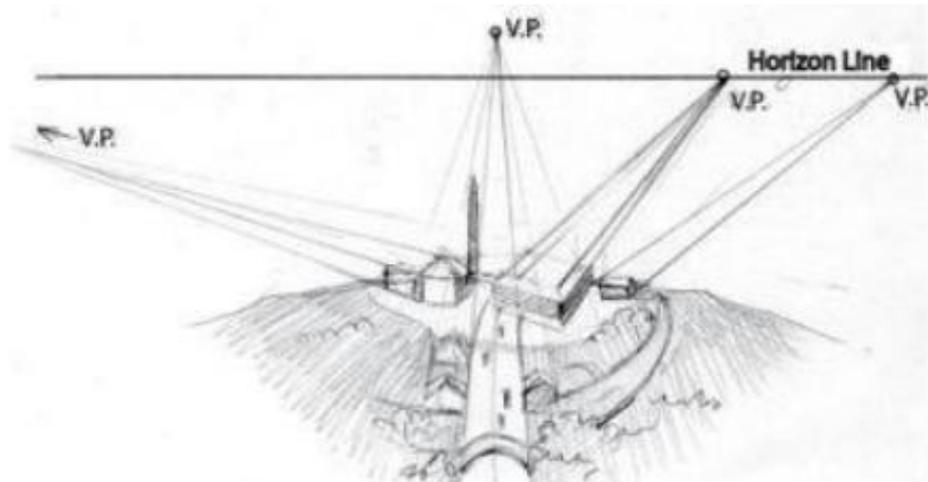


**Gambar 5.7** Lukisan sebuah desa dengan konsep lanskap normal eye level

Sama halnya dengan lukisan sebuah desa tanpa jalan ini. Konsep lanskap yang digunakan disini adalah tingkat mata normal. Pencahayaan pagi hari yang segar memantul pada berbagai daun, dan tembok rumah yang berjajar. Air tenang ini merefleksikan bayangan bangunan dan langir sekitar menambah suasananya jadi lebih asri dan damai. Pemilihan warna yang digunakan berdasarkan pada cuaca dan waktu yang digunakan ketika melukis. Pesan yang disampaikan disini adalah rumah merupakan tempat kembali yang paling indah dan damai setelah bekerja seharian. Suasana rumah yang asri membuat hati terasa damai dan tentram

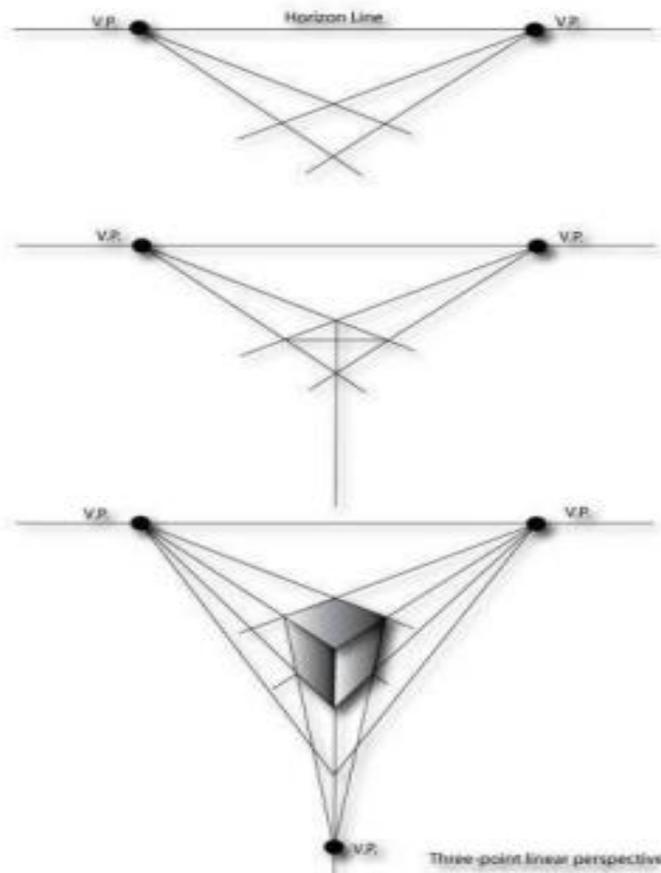
#### **5.4 PERSPEKTIF TIGA TITIK DAN BANYAK TITIK**

Perspektif tiga titik lebih kompleks untuk digambarkan dalam lukisan dan biasanya menunjukkan bangunan yang dilihat dari jauh di atas atau di bawah (memandang gedung pencakar langit dari atap ke bawah atau melihat ke bawah ke desa yang terletak di atas bukit atau melihat ke atas kastil yang tinggi, yang terletak di puncak gunung dan sebagainya). Selain dua titik hilang yang sudah dikenal yang terletak pada garis horizon—satu untuk setiap dinding—ada yang ketiga di bawah (atau di atas) tanah, yang terletak pada garis yang tegak lurus terhadap garis horizon. Titik hilang ketiga ini menentukan bagaimana dinding-dinding itu surut ke tanah (atau ruang di atas). Ada tiga kelompok garis dan masing-masing kelompok keluar dari titik hilang masing-masing. Garis-garis ini tidak sejajar satu sama lain. Menggunakan perspektif titik pohon mungkin akan merusak bentuk objek tergantung pada sudut pandangnya. Ilustrasi garis menunjukkan dasar-dasar membangun perspektif tersebut.



**Gambar 5.8** Sketsa gambar dengan perspektif tiga titik dan banyak titik

Perspektif tiga titik atau perspektif banyak titik menuntut banyak keterampilan dari seniman untuk membangun gambar yang akurat. Menggambar pemendekan bangunan dan figur yang tak terhindarkan dalam perspektif seperti itu mungkin menantang bagi seniman pemula. Jadi masuk akal untuk tetap berpegang pada perspektif satu titik dan dua titik pada awalnya, sambil secara kreatif mengeksplorasi banyak kemungkinan dalam lukisan lanskap. Pemula bahkan dapat berlatih dengan lanskap yang memiliki perspektif titik nol. Perspektif titik nol tidak memiliki garis sejajar dan tidak ada titik hilang yang terlihat pada lanskap pemandangan nonlinier. Misalnya gambar dengan pegunungan atau ladang jagung. Seniman tidak melihat bangunan atau struktur lain dengan garis paralel di lanskap tetapi masih menciptakan rasa kedalaman dalam karya seninya dengan perbedaan skala dan penggunaan perspektif udara.



**Gambar 5.9** Konsep perspektif tiga titik dan banyak titik

## 5.5 PERSPEKTIF UMUM

Bentuk paling umum dari perspektif linier adalah perspektif dua titik, di mana dua titik hilang mendarat di cakrawala.

### Mengubah Perspektif

Dengan meninggikan cakrawala pada pemandangan perspektif dua titik ini, pemirsa sekarang tampaknya melihat ke bawah pada pemandangan yang sama.

### Titik Hilang Tersembunyi



**Gambar 5.10** Lukisan dengan perspektif titik hilang tersembunyi

Gambar ini menunjukkan titik hilang bersembunyi di ujung jajaran rumah paling ujung. Adegan ini mungkin terlihat sederhana, tetapi perencanaan ke depan dan mendapatkan faktor-faktor seperti perspektif yang tepat membuat adegan terlihat akurat dan dapat dipercaya. Meskipun Anda tidak dapat benar-benar melihat cakrawala di lanskap kota ini, Anda harus menentukan lokasinya dan mencari tahu di mana titik hilang Anda nantinya. Perhatikan bahwa semua garis menghilang di titik hilang. Dengan komposisi warna yang tepat serta sudut pandang yang pas membuat lukisan ini dapat dinikmati dengan baik.

## 5.6 MENGGAMBAR PEMANDANGAN KOTA

Gambar pemandangan kota sangat populer di kalangan seniman. Ini menggambarkan struktur linier buatan manusia dari vertikal dan horizontal seperti bangunan, jalan dan interior. Saya pikir menggambar pemandangan kota lebih menantang daripada lukisan pemandangan alam, tetapi seniman tidak boleh terintimidasi oleh kerumitannya. Mengetahui aturan perspektif akan membantu Anda menciptakan citra yang indah. Untuk menentukan komposisi terbaik untuk karya seni Anda, praktis menggunakan jendela bidik yang memilah banyak sekali informasi yang Anda hadapi.

Selain itu, akan sangat membantu jika memiliki penggaris untuk mengukur jarak dan membuat garis lurus yang benar. Menghadapi pemandangan kota, sebaiknya mulai dengan menggambar garis horizon, titik hilang, dan garis surutnya. Sketsa pertama seperti itu akan menunjukkan "kerangka" garis paralel dan tegak lurus, yang mewakili skala dan proporsi bangunan yang akurat. Langkah kedua adalah menggambar nada dari umum ke khusus,

dengan menempatkan nada dasar gelap terlebih dahulu dan menambahkan nada yang lebih terang kemudian. Saat mengarsir, buat sketsa dari latar belakang ke latar depan, perhatikan bayangan dan sorotan. Pada langkah terakhir, tambahkan tekstur dan detail.



**Gambar 5.11** Lukisan landscape pemandangan kota

Dalam menggambar pemandangan kota, saya sering melihat memiliki dua atau lebih jalan miring. Setiap jalan miring memiliki titik hilang sendiri di mana objek di jalan itu (mobil, bus, dan orang) akan diperpendek dan bertemu. Biasanya juga ada titik hilang yang berbeda yang terletak di garis cakrawala untuk menggambarkan bangunan yang surut. Saat mencari tahu lokasi titik hilang dalam foto, akan sangat membantu untuk menempatkan selembar kertas kalkir (atau transparan) di atas gambar dan menyalin garis konvergen dengan penggaris. Sketsa linier cepat ini akan menyarankan posisi titik hilang pada garis horizon. Gambar di atas memiliki 1 titik hilang diujung, jajaran Gedung yang mengerucut membuat rumah paling ujung hilang menjadi titik pangkal.

## 5.7 MENGGAMBAR LANGIT

Langit adalah bagian dari lanskap apa pun, dan langit yang Anda lukis harus meningkatkan lanskap Anda. Tetapi banyak siswa terintimidasi pada prospek menggambarkan langit. Awan tidak terdefinisi dan selalu berubah, dan mereka secara teratur menghilang sama sekali. Pelukis laut Rusia abad ke-19 Ivan Aivazovsky menggambarkan bentang laut yang luas di Krimea dan Italia. Dia melukis kanvas kontes yang penuh dengan cahaya dan suasana. Aivazovsky selalu memulai lukisannya dengan melukis langit dalam sekali duduk—bahkan saat mengerjakan karya berskala besar—untuk menangkap esensi dan respons emosionalnya terhadapnya. Terkadang Aivazovsky bahkan pingsan di studionya, mengerjakan langitnya dari bawah hingga senja. Saya tidak berpikir semua seniman perlu pingsan mempelajari awan, tetapi ini adalah pelajaran yang baik untuk mempertimbangkan jenis tekad yang digunakan untuk mencapai hasil yang luar biasa.



**Gambar 5.12** Lukisan pelukis laut Rusia abad ke-19 Ivan Aivasovsky

Langit ini adalah tentang menangkap warna dan perbedaan visual antara biru dingin dan oranye hangat. Tepi awan harus tetap lembut, dan sapuan bulu adalah pilihan terbaik untuk menggambar gambar ini. Saya akan bekerja dari terang ke gelap di sini karena sangat penting untuk membuat transisi lembut antara nilai dan warna. Bagian tengah langit akan memiliki lebih banyak warna kuning di dalamnya sedangkan bagian bawah akan memiliki lebih banyak warna merah. Sedangkan, gambar diatas memiliki warna langit dan mendung yang hitam disebuah pantai, menunjukkan petir dan badai yang sangat besar. Terlihat ada beberapa cahaya muncul dari sela-sela awan hitam dari langit.

Awan tidak sulit untuk digambar setelah pengamatan dekat, dan studi cepat tentang bentuk dan warnanya yang digariskan. Faktanya, awan yang indah adalah subjek yang menarik untuk dilukis, menyampaikan suasana dan suasana yang sangat istimewa. Seluruh lukisan dapat berputar di sekitar keindahan alam awan. Formasi awan yang dramatis dari badai atau matahari terbenam selalu menarik seniman sebagai ekspresi kuat dari perintah alam. Awan tipis dan bengkak yang mengambang di langit biru tua membangkitkan kebahagiaan. Bahkan awan kelabu dan berkabut pada hari bersalju atau hujan dapat menggambarkan perasaan tenang dan damai. Langit sering kali memiliki campuran berbagai jenis awan—kumulus, stratus, dan cirrus. Mereka juga memiliki berbagai warna selain abu-abu yang jelas. Pelajari mereka dengan cermat untuk melihat warna merah muda, krem, oker, dan biru di putih awan, dan ungu, hijau, merah, dan sebagainya dalam bayangan awan. Dengan tekanan ringan, Anda dapat menambahkan rona tersebut di atas abu-abu pada gambar Anda untuk menciptakan rona yang indah. Sekarang mari kita lihat berbagai bentuk awan dan belajar merekamnya di atas kertas.

### **Memahami Bentuk Awan**

Awan matahari terbenam menciptakan kontras dramatis antara cahaya matahari dan kegelapan langit. Pepohonan dan bangunan tampak siluet dengan cahaya latar yang kuat. Sangat mudah untuk "melebih-lebihkan" intensitas warna matahari terbenam di atas kertas. Saya mencoba untuk menjaga warna tetap bercahaya, transparan dan halus untuk mencapai realisme saat melukis langit.

Langit adalah sumber cahaya, sehingga seniman harus menentukan posisi matahari dan bekerja pada nilai-nilai secara konsisten, meskipun perubahan cepat terjadi selama lukisan di luar ruangan. Dalam gambar yang saya ambil di Roma ini, cahaya langit hangat dalam suhu warnanya. Warna kuning hangat yang sama akan digunakan untuk menggambar awan matahari terbenam. Garis kekuning-kuningan di langit ini kontras dengan rona awan bagian atas yang lebih dingin, lebih abu-abu, dan lebih gelap, serta siluet bangunan dan pepohonan yang sejuk di lanskap Italia.

Drama matahari setengah tersembunyi yang mengintip melalui awan setelah hujan terlihat sangat menarik untuk dilukis. Kontur atas dan bawah awan terdefinisi dengan baik dan garis besarnya harus direpresentasikan dengan tepat di atas kertas. Garis atas itu sendiri berwarna kekuningan tetapi harus digambar dengan presisi maksimum dalam kombinasi warna abu-abu, kuning, dan coklat yang relatif gelap. Pada saat yang sama, penting untuk tidak menciptakan kontras intens yang tidak wajar dengan tepi tajam awan.



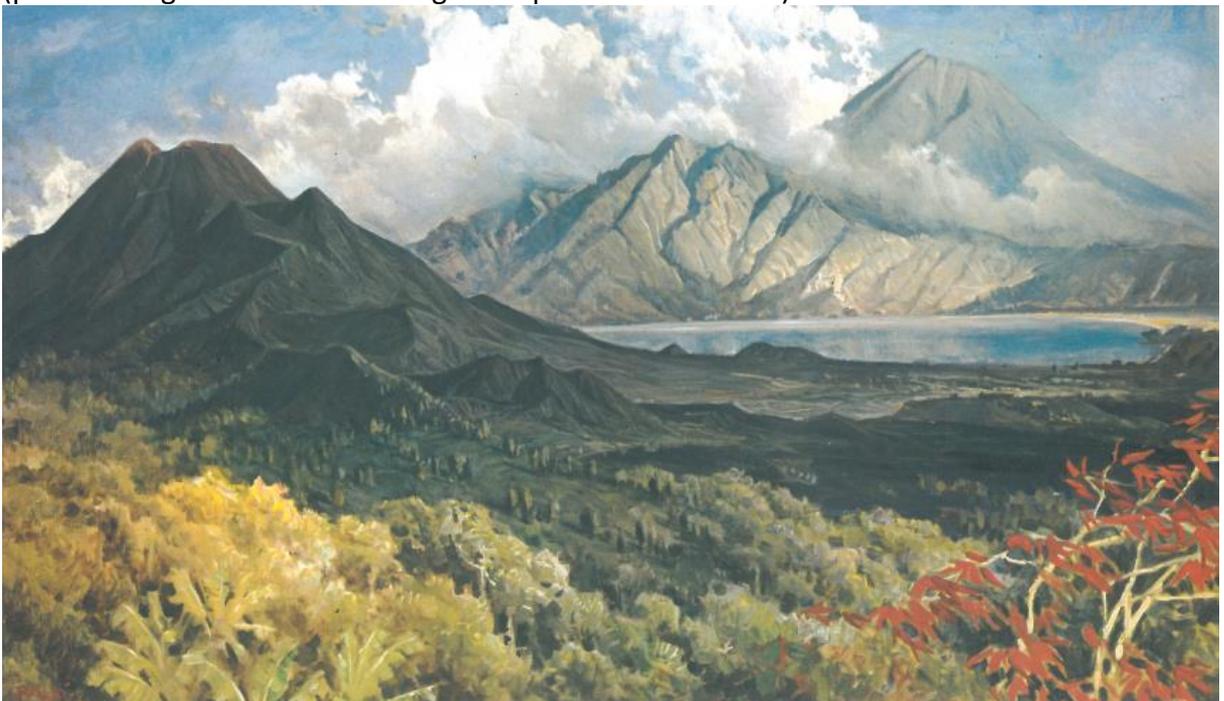
**Gambar 5.13** Lukisan pemandangan dengan cahaya langit hangat warna kekuningan

Awan matahari terbenam adalah ilustrasi sempurna dari perspektif linier dan udara di langit. Meskipun ukurannya bervariasi, semuanya memiliki nilai warna yang sama dan bahkan serupa dalam bentuknya, tampak hampir simetris. Mereka terlihat lebih kecil, lebih rata dan lebih dekat di kejauhan, dengan gradasi warna dan intensitas yang kurang jelas. Untuk menangkap ilusi ini, gambarkan awan yang lebih besar di langit bagian atas dan secara bertahap kurangi ukuran awan yang dekat dengan garis cakrawala. Selain itu, mereka yang paling dekat dengan penampil harus menampilkan tepi yang lebih jelas. Ini adalah awan kumulus rendah yang paling sering terlihat pada siang hari yang cerah.



**Gambar 5.14** Lukisan pantai dengan awan cumulus rendah

Anda perlu merekam garis besar awan dominan gambar dengan mengacu pada ukurannya masing-masing. Bagian atas awan memantulkan banyak cahaya (sorotan), sedangkan bagian bawahnya berwarna abu-abu-biru (bayangan) yang lebih lembut. Blokir di bagian awan yang lebih gelap dan lebih rendah dengan warna keabu-abuan; menggambar dengan warna biru langit di sekitar tepian yang terang dan tajam. Sorotan putih membutuhkan warna kuning hangat (bukan kuning lemon) untuk menunjukkan bahwa langit adalah sumber cahaya. Tepian awan yang terang memiliki tepi yang tajam, sedangkan bayangan awan tersebar. Kontras yang Anda buat di atas kertas antara langit biru dan tepi awan putih memberikan ilusi volume di awan. Namun, langit biru yang hangat tidak boleh terlalu jenuh dengan warna, karena harus tetap lebih ringan nilainya daripada lanskap di bawahnya (perhatikan gambar awal dan langit biru pada lukisan diatas).



**Gambar 5.15** Lukisan yang menampilkan banyak kontras warna

Berbeda lagi dengan langit cerah dipegunungan ini, ini memiliki awal putih bersih dan terlihat sangat cerah cuacanya. Sedangkan, untuk langit dengan pelangi adalah subjek yang sulit untuk dilukis. Hal ini membutuhkan seniman untuk secara tepat mengontrol intensitas warna, menerapkan warna dengan lembut untuk menciptakan luminositas di atas kertas. Siswa pemula harus melukis bentuk awan yang disebutkan di atas sebelum beralih ke materi pelajaran yang lebih rumit ini. Pengamatan langsung menginspirasi hasil terbaik. Jika Anda membuat sketsa awan dari jendela 5-10 menit sehari dengan pastel atau pensil warna, Anda akan mulai memahami formasi awan dan suhu warnanya, dan akan menghasilkan banyak bahan referensi untuk lukisan masa depan. Saya sering mengandalkan intuisi saya saat merekam bentuk awan di buku sketsa saya.



**Gambar 5.16** Lukisan awan di atas danau

Lukisan awan diatas danau ini juga memiliki sedikit perbedaan jika dibandingkan dengan awan pada lukisan sebelumnya. Sama-sama memiliki langit berwarna biru, tetapi memiliki kecerahan yang berbeda. Ini tergantung pada suhu warna yang dipilih untuk digunakan.

Berikut adalah beberapa hal yang perlu diingat saat melukis awan di langit:

- mengintegrasikan awan ke langit dengan sapuan dan warna yang serupa
- menggunakan berbagai warna selain abu-abu
- menciptakan kedalaman bidang dengan awan melalui penggunaan perspektif linier dan udara
- menyatukan langit dengan lanskap dengan menggunakan:
  - nilai yang lebih terang di langit daripada di lanskap (tidak termasuk awan badai)
  - beberapa warna pensil yang serasi di langit dan tanah
  - pukulan berirama serupa
  - objek di tengah yang tumpang tindih dengan langit dan tanah

Mulailah melukis lanskap Anda dengan menandai garis horizon terlebih dahulu. Saat mengarsir, kerjakan dari latar belakang ke latar depan (lapisan dalam warna langit dan pegunungan di latar belakang terlebih dahulu, dan akhirnya lanjutkan ke latar depan). Tambahkan detail terakhir.

## 5.8 MENGGAMBAR INTERIOR

Penggambaran ruang interior mengikuti aturan perspektif linier yang sama yang telah dibahas sebelumnya dalam bab ini. Ini adalah proses yang melelahkan untuk membangun ruang interior, yang membutuhkan pemahaman konseptual dasar tentang perspektif. Jika saya menggambar dari gambar saya, saya selalu mengkompensasi distorsi lensa kamera saya. Banyak garis pada gambar terlihat bengkok atau bahkan cekung. Pengetahuan dasar saya

tentang perspektif linier membantu saya menghilangkan masalah ini dalam gambar saya. Juga, saya memeriksa jarak secara konstan dan membuat semua garis tepat dan pasti bahkan saat mewarnai. Saya menganggap proyek ini untuk seniman tingkat lanjut. Dengan kesabaran dan latihan, setiap siswa dapat mencapai hasil yang baik.

Penggambaran ruang interior mengikuti aturan perspektif linier yang sama yang telah dibahas sebelumnya dalam bab ini. Ini adalah proses yang melelahkan untuk membangun ruang interior, yang membutuhkan pemahaman konseptual dasar tentang perspektif. Jika saya menggambar dari gambar saya, saya selalu mengkompensasi distorsi lensa kamera saya. Banyak garis pada gambar terlihat bengkok atau bahkan cekung. Pengetahuan dasar saya tentang perspektif linier membantu saya menghilangkan masalah ini dalam gambar saya. Juga, saya memeriksa jarak secara konstan dan membuat semua garis tepat dan pasti bahkan saat mewarnai. Saya menganggap proyek ini untuk seniman tingkat lanjut. Dengan kesabaran dan latihan, setiap siswa dapat mencapai hasil yang baik

### **Menggunakan Alat Penyusunan**

Untuk menggambar garis paralel Saya menggunakan kotak T dan untuk menahan segitiga (penggaris berbentuk segitiga), saat menggambar sisi sebuah botol atau menggambar sudut. Saya terus-menerus memperhatikan posisi penggaris sehingga saya tidak membuang sudut. Saya juga memiliki satu set templat draf, yang digunakan untuk membuat draf objek berulang dengan cepat, tetapi saya tidak menggunakannya sesering pengrajin.

### **Menggambar Elips dalam Perspektif**

Menggambar elips bermasalah bagi banyak seniman pemula. Saya sarankan untuk selalu mengandalkan gambar skematis ini demi mengamati cangkir atau vas Anda dalam perspektif. Elips adalah lingkaran dalam perspektif dan dengan mengubah ketinggian mata, elips berubah menjadi bentuk bola yang lebih lebar atau lebih tipis. Lihatlah lurus ke arah gelas atau cangkir dan mulailah memutarinya sedikit ke atas dan ke bawah untuk melihat bagaimana tepi dan bawah cangkir berubah di ruang angkasa.

Perhatikan bahwa elips mendarat saat bergerak lebih dekat ke garis horizon. Jadi, cangkir, vas, piring atau botol akan memiliki kebulatan yang berbeda di bagian atas dan bawah tergantung pada tingkat mata seniman. Saya menyarankan untuk menggambar elips dengan tangan berkali-kali sebelum membuat gambar still life. Anda harus menguasai keterampilan menggambar ini dengan kuat. Berikut adalah gambar garis yang mengilustrasikan elips pada objek pada berbagai derajat di atas atau di bawah ketinggian mata.

### **Pengertian Lipat**

Selain menggambar elips yang akurat, penting untuk menggambarkan objek secara simetris. Simetri membangkitkan keindahan yang harmonis dalam seni. Pantheon Yunani, Piramida Mesir, Gereja Renaisans mewakili keunggulan proporsi arsitektur. Tembikar Yunani-Romawi dan Cina kuno menunjukkan keunggulan desain simetris. Beberapa pelukis kontemporer menolak gagasan simetri sampai pada pendekatan yang sangat bergaya untuk melukis. Namun, jika tujuannya adalah untuk melukis secara realistis, penggambaran bentuk simetris adalah suatu keharusan.

Melipat adalah metode paling umum untuk membuat sisi objek menjadi simetris. Ini adalah salah satu teknik favorit saya untuk menghasilkan hasil yang baik dengan cukup cepat. Sebagai latihan, pilih satu benda seperti botol atau vas. Buat gambar tangan bebas dari bentuk dan bagi sketsa secara vertikal di tengahnya. Gunakan penggaris untuk menggambar garis tengah. Kemudian, lipat gambar secara vertikal ke bawah garis. Pilih sisi yang terlihat paling baik dan jiplak ke sisi lain (lipat sketsa dengan sisi belakang saling berhadapan). Ini adalah pendekatan lain untuk menggambar bentuk simetris seperti cangkir dan kursi. Mereka menggambarkan konsep menempatkan setiap objek dalam bentuk dasar yang sangat sederhana terlebih dahulu.

Dalam cangkir, gambar garis vertikal terlebih dahulu, menandai panjang objek. Tambahkan garis horizon di atasnya untuk menandai lebar cangkir. Gambarlah persegi dan elips. Tandai jarak yang sama untuk elips bawah dan hubungkan sisi-sisinya. Hapus garis ekstra dan gambar pegangan di satu sisi. Untuk menggambar bentuk geometris secara akurat, penting untuk memvisualisasikan objek secara transparan. Kursi ini adalah benda padat tetapi jika seniman memvisualisasikannya secara tiga dimensi, jauh lebih mudah untuk menggambarnya di ruang angkasa. Kursi dipecah menjadi bentuk dasar persegi dan persegi panjang. Garis tambahan akan dihapus nanti.

## 5.9 PENUTUP

Sedikit cerita setelah setahun tidak mendapatkannya, saya pindah jurusan dan berpikir karir seni saya mungkin akan menjadi hobi. Saya membayangkan diri saya sebagai seorang wanita berambut abu-abu yang diolesi cat minyak yang buruk pada Sabtu pagi. Selama beberapa tahun saya berpindah dari perguruan tinggi ke perguruan tinggi dan dari jurusan ke jurusan. Saya menjadi mahasiswa profesional yang sempurna. Kemudian suatu hari saya menghadiri pembukaan galeri lukisan cat air. Saat saya berkeliling ruangan mempelajari lukisan, saya tersadar: Saya bisa melakukan ini! Saya bisa melukis setidaknya ini dengan baik. Jadi apa perbedaan antara artis dan saya? Bagaimana mereka mendapatkan pertunjukan seninya sendiri dan kenapa saya tidak? Suami saya dengan datar memberikan jawaban: “Dia yang melakukannya.” Dia meluangkan waktu dan upaya untuk benar-benar menciptakan seni yang cukup untuk seorang wanita menunjukkan.

Anda juga dapat mewujudkan impian Anda menjadi seorang seniman jika Anda menetapkan pikiran Anda untuk itu. Buku ini bertujuan untuk mengajarkan Anda apa yang diperlukan untuk melakukan hal itu. Saya tidak akan meletakkan banyak hal di depan Anda dan mengharapkan keajaiban. Sebagai gantinya, saya akan membahas semua hal yang penting, mengajari Anda rahasia menggambar realistis selangkah demi selangkah. Sebelum Anda menyadarinya, Anda akan menghasilkan lanskap yang indah, potret bintang—subjek apa pun yang Anda sukai! Selama bertahun-tahun, saya telah menemukan bahwa ada karakteristik tertentu yang mendefinisikan kesuksesan sebagai seorang seniman. Daftar singkat saya adalah sebagai berikut:

- **Keinginan** - Keinginan tidak hanya berarti menginginkan sesuatu, tetapi sangat menginginkannya sehingga Anda bersedia mencoba pendekatan yang berbeda untuk mendapatkannya. Pada awalnya, Anda mungkin tidak menyukainya, mungkin tidak berhasil mencobanya, atau mungkin tidak menganggapnya berguna, tetapi Anda tetap ingin mencobanya. Karakteristik inilah yang akan memungkinkan Anda untuk tumbuh dan meningkatkan keterampilan artistik Anda.
- **Minat** - Sulit untuk membangkitkan ketertarikan untuk menggambar sepeda motor Harley-Davidson jika Anda suka menunggang kuda. Anda perlu menggambar apa yang menarik minat Anda, dan melatih menggambar Anda pada hal-hal yang menarik minat Anda.
- **Instruksi yang bagus** - Ini adalah peran saya. Instruksi yang baik tidak tergantung pada siswa, itu terserah pada guru. Jika Anda pernah mengikuti kelas di mana Anda disuruh menggambar sesuatu dengan cara tertentu tetapi tidak pernah diberi tahu mengapa atau bagaimana caranya, Anda belum gagal—guru Anda melakukannya. Jika itu tidak berarti bagi Anda, Anda tidak akan pernah belajar. Seni perlu dimunculkan, dijelaskan, dan didemonstrasikan. Jika itu sederhana hanya menggambar sesuatu, Anda pasti sudah melakukannya!
- **Fokus** - Seniman yang mengembangkan keterampilan menggambar terbaik biasanya memiliki keterampilan pengamatan terbaik. Ini berarti memperhatikan detail serta

gambaran keseluruhan. Ini membutuhkan konsentrasi dan pelatihan tetapi sepadan dengan usaha.

- **Praktik** - Untuk menjadi ahli dalam segala hal, Anda perlu latihan. Salah satu siswa saya sangat senang dengan keterampilan barunya sehingga dia mulai menggambar semua orang, di mana saja. Saya percaya dia memiliki buku sketsa dengan kuat di tangan ke mana pun dia pergi. Tentu saja, dia adalah seniman yang fantastis sekarang karena dia melatih keterampilannya.
- **Bakat** - Beberapa seniman mungkin memilikinya, tetapi Anda tidak harus memiliki bakat alami untuk menggambar dengan baik. Menurut pendapat saya, dibutuhkan lebih banyak pelatihan dan pengembangan keterampilan daripada bakat yang sebenarnya untuk menjadi seniman yang sukses. Siapapun bisa belajar menggambar dengan menerapkan keinginan dan minatnya. Saya akan memberikan instruksi yang baik jika Anda fokus dan mempraktekkan apa yang Anda pelajari. Semua orang kemudian akan diyakinkan bahwa Anda memiliki bakat selama ini!

#### Daftar Istilah yang Digunakan

- **Color atau Chroma** – setiap rona yang dibedakan dari putih dan hitam
- **Deckle Edge** – tepi kertas berbulu di kertas buatan tangan atau cetakan. Sangat indah dan kreatif untuk merobek lembaran menjadi potongan kertas yang lebih kecil untuk mencapai tepi dek yang indah ini dalam cetakan dan gambar litografi. Tepi deckle tidak ditutupi dengan tikar saat dibingkai.
- **Gambar Monokromatik** – terdiri dari satu warna dalam rentang gradasi nilai. (Contoh: Biru tua, biru, biru muda...)
- **Garis** – adalah jalur visual yang menggerakkan mata di dalam lukisan. Bentuk – adalah area organik atau geometris yang berkontur oleh tepi di dalam lukisan.
- **GSM atau Gram per meter persegi** – berat gram per meter persegi kertas yang tidak berbeda dengan ukuran lembar. Sangat membantu bagi seniman untuk menentukan berat kertas. Kertas vellum Strathmore Bristol, misalnya, adalah 100 lb (260g/m<sup>2</sup>) sedangkan kertas medium Strathmore Drawing adalah 80 lb (130g/m<sup>2</sup>) – artinya yang pertama lebih berat (lebih tebal) daripada yang kedua.
- **Hue** – kata lain untuk “warna” (mis. merah, hijau).
- **Kertas atau pensil Colorfast atau Lightfast** – bahan tahan warna yang tahan pudar dari cahaya, panas, asam, atau bahan lingkungan lainnya. Dengan kata lain, ini adalah kertas dan pensil yang tidak “menua” seiring waktu.
- **Kesatuan** – adalah rasa harmoni atau kelengkapan dalam lukisan.
- **Komposisi** – adalah susunan elemen yang seimbang oleh seniman dalam lukisannya.
- **Komposisi** – pengaturan elemen yang seimbang dalam sebuah karya seni.
- **Nilai** – tingkat terang atau gelapnya suatu warna, terutama dalam kaitannya dengan warna kontras lainnya. Relasi cahaya dan bayangan dalam lukisanlah yang menciptakan gradasi tonal (*chiaroscuro*). Nilai berbeda dengan warna.
- **Outlining** – menggambar kontur objek dengan pensil grafit atau pensil warna yang lebih terang. Saya dulu menggambar garis dan bereksperimen dengan kombinasi warna sebelum mulai mengerjakan gambar saya yang sebenarnya.
- **Proporsi** – hubungan komparatif antara objek (yaitu ukuran, volume, kuantitas, dll.), yang, jika ditampilkan dengan benar, menciptakan rasa harmoni, simetri, dan keseimbangan.
- **Ruang** – adalah area objek atau bentuk itu sendiri (*positif*) atau area di antara objek (*negatif*).

- **Ruang negatif** – adalah ruang “kosong” di sekitar dan di antara objek (biasanya ruang latar belakang). Ruang negatif dapat membentuk bentuk yang relevan secara artistik dan menjadi elemen efektif dalam komposisi.
- **Ruang positif** – adalah ruang yang “terisi” dalam sebuah gambar, subjek utama lukisan yang diisi dengan objek, garis, dan bentuk.
- **Shading** – melapisi warna secara seragam dalam sapuan lebar, menciptakan hasil akhir yang halus dan rata.
- **Skala nilai** – gradasi nada warna, dari yang paling terang (sorot) hingga yang paling gelap, dalam lima atau lebih langkah berurutan.
- **Tekstur** – adalah kekasaran atau kehalusan permukaan apa pun, ilusi perasaan dalam gambar kita.
- **Tonal Foundation** – nilai dasar warna yang diterapkan di area yang relatif luas dalam gambar. (Warna latar belakang bisa abu-abu tengah dengan variasi nilai lain ditambahkan nanti)
- **Tumpang tindih** – menutupi dengan desain, di mana satu elemen atau goresan pensil menutupi bagian yang lain. Untuk memulai, selalu letakkan selembar kertas gambar di atas permukaan yang keras namun halus. Lebih menantang untuk mewarnai bagian paling gelap yang bekerja pada bidang yang lebih lembut. Menggambar cukup rumit. Jangan mempersulit dengan mengabaikan aturan sederhana ini.
- **Focal Point atau Center of Interest** – pusat perhatian di mana semua elemen atau aspek komposisi bertemu dengan detail maksimal.
- **Ukuran** – adalah dimensi dan proporsi relatif dari objek atau bentuk satu sama lain.
- **Underpainting** – lapisan pertama dari gambar yang dilukis, dilakukan dalam satu warna dengan gradasi tonal cahaya dan bayangan. Warna yang paling umum untuk underpainting adalah hitam, coklat sienna atau biru. Ingatlah bahwa tidak ada garis lurus di alam. Sebaliknya, struktur buatan manusia biasanya terdiri dari garis sejajar dan lurus. Itulah mengapa sangat membantu menggunakan penggaris untuk menggambar garis lurus dan mengukur jarak saat menggambar lanskap dengan lumbung dan jalan dengan bangunan. Mari kita lihat berbagai tekstur dan berlatih mereproduksinya secara realistis di atas kertas.
- **Gigi kertas** – nuansa permukaan kertas. Semakin banyak gigi yang dimiliki kertas, semakin kasar rasanya saat disentuh. Tersedia permukaan ultra-halus, halus, sedang, kasar, dan sangat kasar:
  - Kertas pres panas memiliki permukaan yang halus.
  - Kertas vellum memiliki permukaan yang sangat halus dan bertekstur. (Vellum juga berarti kertas gambar yang berat dan tembus pandang.)
  - Kertas pres dingin memiliki permukaan yang sedikit bertekstur.
  - Kertas kasar memiliki permukaan yang sangat bertekstur. Plane- permukaan datar atau datar. Saya menggunakan istilah ini untuk menggambarkan permukaan kertas.
- **Watermark** – adalah nama merek yang di-embos di sudut kertas dan terlihat saat lembaran didekatkan ke cahaya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andrew Loomis. Drawing the Head and Hand. Viking Press New York.
- Birgit O'Connor. Paint Watercolor Flower. North Light Book Cincinnati, Ohio.
- Carre Stuart Parks, Rick Park. (2009). The Big Book of Realistic Drawing Secrets. North Light Book, Ohio.
- Christin S. Saper (2001). Painting Beautiful Skin, Tones with Color and Light. North Light Book, Ohio.
- David Lewis (1984). Pencil Drawing Techniques. Watson-Guptyl Publications. New York.
- Erik Valind (2014). Potrait Photography. Peachpit Pres, U.S.
- Fong, Lee Man. 1964. Koleksi Lukisan Dan Patung Serta Keramik Presiden Sukarno Jilid 1. Panitia Negara. Toppan, Tokyo, Jepang.
- Fong, Lee Man. 1964. Koleksi Lukisan Dan Patung Serta Keramik Presiden Sukarno Jilid 2. Panitia Negara. Toppan, Tokyo, Jepang.
- Fong, Lee Man. 1964. Koleksi Lukisan Dan Patung Serta Keramik Presiden Sukarno Jilid 3. Panitia Negara. Toppan, Tokyo, Jepang.
- Fong, Lee Man. 1964. Koleksi Lukisan Dan Patung Serta Keramik Presiden Sukarno Jilid 4. Panitia Negara. Toppan, Tokyo, Jepang.
- Giovanni Civardi (1994). Drawing Portrait. Search Press Castello Collane Technic, Milano.
- Hazel Harrison (2004). Artschool How to Paint & Draw. MC Typeset Limited, Hongkong.  
<https://id.wikipedia.org/wiki/Pensil>
- Lee Mang Fong (Pelukis Istana Presiden Republik Indonesia) (1964). Lukisan-lukisan dan Patung-patung Koleksi Presiden Sukarno Dari Republik Indonesia. PT. Percetakan Topan, Toyo.
- Mark and Mary Willenbrink. Drawing Portrait for an Absolute Beginner. North Light Book.
- Mark and Mary Willenbrink. The Absolute Beginner Book for Drawing & Painting. North Light Book, Ohio.
- Maury Aaseng (2016). Beginning Watercolor. Quarto Publishing Group USA Inc.
- Michael Hampton (2009). Figure Drawing and Invention
- Susan Lea and Joanne Shurvell (2017). Fantastic Forgeries Paint Like Van Gogh. Quarto Publishing Group USA Inc.
- Veronica Winters, (2009). Master Realist Techniques in Colored Pencil Painting in 4 Weeks. UltramaxPublishing.

# TEKNIK DESAIN REALIS dan TATA WARNA



Oleh :  
**Dr. Mars Caroline Wibowo. S.T., M.Mm.Tech**

## Bio Data Penulis



Penulis lahir di Semarang pada tanggal 1 Maret 1983. Penulis menempuh pendidikan Sarjana Teknik Elektro di Universitas Kristen Satya Wacana (UKSW), lulus tahun 2004, kemudian tahun 2005 melanjutkan studi pada Magister Desain pada Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung (ITB), dan melanjutkan studi pada program studi Teknologi Multimedia pada Swinburne University of Technology Australia.

Penulis sejak tahun 2010, menjadi dosen pada program studi Desain Grafis Universitas Sains dan Teknologi Komputer (Universitas STEKOM), memiliki jabatan fungsional Lektor 300 dan sedang proses mengajukan kenaikan jabatan fungsional menjadi Lektor Kepala. Penulis juga seorang wirausaha di bidang toko online yang berhasil di kota Semarang dan juga aktif sebagai freelancer dalam bidang fotografi, web design dan multimedia.



### PENERBIT :

YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK  
Jl. Majapahit No. 605 Semarang  
Telp. (024) 6723456. Fax. 024-6710144  
Email : penerbit\_ypat@stekom.ac.id

Oleh :  
Dr. Mars Caroline Wibowo. S.T., M.Mm.Tech

# TEKNIK DESAIN REALIS dan TATA WARNA



**PENERBIT :**

YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK  
Jl. Majapahit No. 605 Semarang  
Telp. (024) 6723456. Fax. 024-6710144  
Email : penerbit\_ypat@stekom.ac.id