

# KEMAMPUAN MENGGAMBAR KARAKTER MODEL MELALUI PENGOLAHAN UNSUR VISUAL PADA MATA KULIAH GAMBAR IVB<sup>1</sup>

Oleh: Bandi Sobandi<sup>2</sup>

## ABSTRAK

*Penelitian ini berangkat dari masalah kesulitan mahasiswa dalam menggambar model. Berdasarkan masalah itu, diajukan pertanyaan penelitian: Apakah pengolahan unsur visual komposisi, proporsi, pencahayaan, dan karakter model dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menggambar model yang mirip. Tujuan penelitian ini adalah melatih mahasiswa agar memiliki kemampuan mengolah unsur visual (komposisi, proporsi, pencahayaan, dan karakter model) sehingga dapat menggambar model yang mirip. Prosedur yang digunakan dalam penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan pendekatan kualitatif. Bentuk siklus, dilakukan secara berulang dan berkelanjutan (siklus spiral). Subjek penelitian adalah mahasiswa mata kuliah Gambar IVB sedangkan objek penelitian adalah proses pembelajaran mahasiswa melalui observasi dan hasil karya melalui studi dokumentasi. Hasil yang diperoleh: 1) Untuk menguasai komposisi, mahasiswa perlu diberi penjelasan kaidah komposisi dan latihan. Ketepatan komposisi dilakukan dengan melihat posisi objek pada bidang gambar dengan cara menjauhi-mendekat; 2) Penguasaan proporsi dapat dilakukan dengan menerapkan struktur anatomi manusia (berdasarkan usia, jenis kelamin) dalam berkarya. Kesulitan menggambar kepala/wajah, tangan, dan kaki yang proporsional teratasi dengan memberikan tugas menggambar bagian anggota tubuh di luar perkuliahan; 3) Penggunaan arsir yang optimal dapat menghasilkan kesan pencahayaan, volume, karakter model serta rasa bahan; 4) Untuk menggambar model secara mirip perlu penguasaan unsur visual, mengamati bentuk wajah secara seksama dan atribut ciri khas model.*

**Kata Kunci:** Pengolahan, unsur visual, kemampuan, menggambar model.

## PENDAHULUAN

Gambar IVB (Menggambar Model) adalah mata kuliah yang melatih mahasiswa agar memiliki kemampuan dalam menggambar manusia sebagai model. Mata Kuliah Bidang Studi (MKBS) ini wajib diikuti seluruh mahasiswa di Jurusan Pendidikan Seni Rupa FPBS Universitas Pendidikan Indonesia. Dalam pelaksanaannya, mata kuliah tersebut termasuk mata kuliah praktek lanjutan yang memadukan kemampuan dan bidang ilmu penunjangnya. Tingkat keberhasilan mahasiswa pada mata kuliah ini banyak dipengaruhi oleh tingkat kemampuan

---

<sup>1</sup> Makalah, Disampaikan dalam Seminar Nasional Laporan Hasil PTK dan PPKP Terpilih Ditjen Dikti di Hotel Safir Yogyakarta, 27-29 Maret 2007.

<sup>2</sup> Bandi Sobandi, Staf Dosen Jurusan Pendidikan Seni Rupa FPBS UPI

yang telah dialami dari mata kuliah sebelumnya, seperti: Menggambar Anatomi Plastis dan Menggambar Bentuk, Menggambar Proyeksi dan Menggambar Perspektif.

Idealnya, kemampuan dasar menggambar seperti disebutkan di atas telah dikuasai oleh mahasiswa yang mengontrak mata kuliah Gambar IV B (Menggambar Model). Dalam kenyataannya, sebagian besar mahasiswa menghadapi sejumlah kesulitan. Berdasarkan hasil pengamatan dan catatan refleksi dari mahasiswa pada tahun 2005 maka diketahui bahwa pada umumnya mereka merasakan kesulitan teknis dalam pengolahan unsur visual.

Tabel 1  
**KESULITAN YANG DIRASAKAN MAHASISWA  
DALAM MENGGAMBAR MODEL**

| Unsur Visual       | Respon (%) |        |       |
|--------------------|------------|--------|-------|
|                    | Sulit      | Sedang | Mudah |
| Proporsi           | 63,33      | 26,67  | 10,00 |
| Komposisi          | 56,67      | 20,00  | 23,33 |
| Sudut pandang      | 56,67      | 20,00  | 23,33 |
| Pencahayaan        | 66,67      | 26,67  | 6,67  |
| Menangkap karakter | 73,33      | 16,67  | 10,00 |

*Sumber:* Catatan refleksi mahasiswa tahun 2006

Tabel di atas menunjukkan bahwa mahasiswa menemukan kesulitan dalam pengolahan unsur visual. Untuk itu, perlu dilakukan upaya kongkret dalam mengatasi masalah yang dihadapi para mahasiswa dengan cara mengoptimalkan latihan mengolah unsur visual.

Dengan demikian, masalah utama yang dihadapi mahasiswa dalam perkuliahan ini adalah bagaimana menggambar model yang mirip sesuai modelnya. Rumusan masalah yang diteliti tersebut kemudian diajukan dalam bentuk pertanyaan penelitian, yaitu:

- a. Bagaimana mengolah unsur visual komposisi dalam menggambar model?
- b. Bagaimana mengolah unsur visual proporsi dalam menggambar model?
- c. Bagaimanakah mengolah unsur visual pencahayaan dalam menggambar model?

d. Bagimanakah cara untuk menggambar karakter yang mirip dalam menggambar model?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dalam penelitian ini, penulis mengajukan hipotesis tindakan, yaitu: “Pembelajaran melalui kegiatan mengolah unsur visual komposisi, proporsi, pencahayaan, dan menggambar karakter dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa untuk menggambar model secara mirip”.

Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mengolah unsur visual (komposisi, proporsi, pencahayaan, penggambaran karakter) agar mampu menggambar model yang mirip.

## **KAJIAN PUSTAKA**

Penelitian ini berpijak hasil kajian teoretik yang berkaitan dengan teori pembelajaran dan teori-teori menggambar, khususnya menggambar model.

Manusia memiliki kecerdasan yang beragam. Hal ini diungkapkan Gardner (Rose, 2002: 24) bahwa manusia tidak hanya memiliki “satu” kecerdasan dalam hidupnya, tapi setidaknya tujuh, mungkin delapan. Salah satu kecerdasan tersebut adalah kecerdasan Visual/Spasial-bakat visual. Kemampuan memvisualisasikan ide sebagai hasil imajinasi ataupun hasil pengamatan dari lingkungan yang kasat mata dapat direproduksi kembali dalam bentuk karya sketsa, gambar, lukisan atau bentuk-bentuk karya seni lainnya.

Tentunya, tidak semua orang yang memiliki kecerdasan visual seperti di atas. Jadi hanya orang tertentu yang memiliki potensi “lebih” dibandingkan dengan orang lain dalam bentuk kecerdasan jenis ini, hanya orang yang bertipe visual-lah yang akan mampu mengkonkretkan hasil pengamatannya. Mereka adalah seniman, desainer, arsitek. Namun demikian, bukan berarti jenis kecerdasan ini hanya terbatas bagi mereka yang memiliki keadaan ini sehingga bagi orang lain seolah-olah dibatasi. Sebenarnya, bagi orang yang “kurang cerdas” juga dapat dibantu melalui kegiatan latihan dan pembelajaran yang terus-menerus.

Untuk menghasilkan kualitas gambar model yang visual-realistis, mahasiswa dituntut memiliki kemampuan dan keterampilan baik secara teknis maupun estetis. Selain itu, perlu dimiliki pula wawasan tentang kaidah-kaidah

anatomi manusia, proporsi, komposisi, pencahayaan, penggambaran karakter model untuk dikemas dalam bentuk karya seni yang berkualitas. Hal ini sejalan dengan pandangan Gollwitzer (1986: 3) bahwa:

Seni adalah suatu pembawaan, yang ada dan bertumbuh dengan sendirinya dalam diri kita masing-masing. Dalam pada itu ketukangan dapat dipelajari. Anda dapat mempelajari bahasa bentuk, cara bermain dengan bentuk, dan berbagai teknik yang merupakan aturan permainannya.

Berbagai teori dan prinsip-prinsip belajar dikemukakan oleh para ahli memiliki persamaan dan juga perbedaan. Namun demikian, masing-masing teori dan prinsip belajar tersebut terdapat beberapa prinsip yang relatif berlaku umum untuk digunakan sebagai dasar dalam pembelajaran bagi siswa maupun guru. Dimiyati dan Mudjiono (1999: 42) memaparkan bahwa prinsip-prinsip belajar di antaranya: perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung/berpengalaman, pengulangan, tantangan, balikan dan penguatan, serta perbedaan individual.

Untuk terciptanya kondisi tersebut, mahasiswa dalam melakukan studinya dapat diberikan latihan yang intensif. Proses kegiatan belajar sendiri membutuhkan disiplin diri yang kuat. Dari tekunnya latihan, akan ditemukan teknik, ukuran, media dan sebagainya sebagai formulasi dalam proses berkarya individu. Sebagai contoh, dalam teknik menggambar dengan pensil, crayon, pastel dan media lainnya memiliki teknik dan karakter tersendiri ketika diterapkan akan menghasilkan tekstur yang berbeda dan akan menghasilkan karakter yang variatif (Ernst, 1965: 103 -105).

Pandangan di atas sejalan dengan prinsip pembelajaran keterlibatan langsung/berpengalaman dan prinsip pengulangan. Prinsip keterlibatan langsung diperkuat dengan “learning by doing”-nya John Dewey yang memberikan makna tersendiri terhadap peningkatan kemampuan pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Prinsip pengulangan dalam belajar dilandasi dengan tiga teori besar yang mendukungnya, yaitu: Psikologi Gestal, Psikologi Asosiasi, dan Psikologi Conditioning. Pandangan Psikologi Gestal beranggapan bahwa sejumlah daya yang dimiliki manusia seperti mengamati, menanggapi, mengingat, menghayal, merasakan, berfikir, dan sebagainya dapat ditingkatkan kemampuannya melalui

proses pengulangan. Melalui proses ini daya-daya tersebut akan semakin terlatih dalam menguasai suatu keahlian atau kemampuan tertentu. Sementara itu, Psikologi Asosiasi mendukung prinsip pengulangan dalam kegiatan pembelajaran dengan hukum *low of exercise*-nya Thorndike yang berpandangan bahwa belajar merupakan pembentukan hubungan antara stimulus dan respons dan pengulangan terhadap pengalaman itu akan memperbesar peluang timbulnya respon. Kemudian teori ini kemudian dikembangkan dengan Psikologi Conditioning yang beranggapan bahwa proses belajar bukan hanya tumbuh melalui hubungan stimulus dan respons saja tetapi juga oleh stimulus yang dikondisikan.

Adanya perbedaan kemampuan mahasiswa secara individual perlu mendapat perhatian khusus dalam proses pembelajaran. Implikasi dari kondisi ini maka perlu melakukan pembelajaran yang mampu membimbing dan memberikan pelayanan kepada mahasiswa secara individual. Upaya konkret yang dapat dilakukan adalah memberikan pengayaan kepada mahasiswa yang memiliki kemampuan dan memberikan bimbingan kepada mahasiswa yang kurang. Selain itu, pembelajaran dengan teman sejawat juga dapat dilakukan dalam mengatasi keadaan ini.

Isi perkuliahan Gambar IV B sebagian besar berisi kegiatan praktikum perlu memadukan teori dengan praktek secara berkesinambungan. Zaenuddin (1996) menegaskan bahwa praktikum dapat dimanfaatkan untuk melatih keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan mahasiswa dengan cara: (1) memberi kesempatan pada mahasiswa untuk menerapkan dan mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya secara nyata dalam praktek (2); membuktikan sesuatu secara ilmiah atau melakukan *scientific inquiry* (3); menghargai ilmu dan keterampilan dimiliki. Kemudian Rustaman (2003: 12) menganjurkan agar kegiatan praktikum dipandang penting, maka sebaiknya sejak awal kegiatan perkuliahan/ praktikumnya, koordinator atau dosen penanggung jawab menyampaikan aspek-aspek yang akan dinilai beserta bobotnya

Metode latihan siap (metode Drill) memberikan peluang pembelajaran lebih banyak dan terbuka bagi mahasiswa untuk menggali potensi yang dimilikinya. Hal ini sejalan dengan pendapat Munsyi (1981: 75) bahwa: "Metode

Drill adalah mengajar dengan mengadakan latihan-latihan secara intensif dan berulang-ulang ... “. Secara rinci Hamm (1977: 29) dalam *Drawing The Head & Figur* dan Bridgman (1932: 26) menegaskan bahwa ada perbedaan secara anatomis antara penggambaran pria dan wanita, orang dewasa dan anak-anak baik. Perbedaan ini dapat terlihat bila sering dilakukannya latihan yang serius.

Tahapan dan teknik menggambar model perlu dikuasai oleh orang yang belajar menggambar model. Rockman (2000: 105) memberi anjuran tahapan kunci sukses dalam menggambar model, yaitu:

- Spend some time just looking at the pose before beginning to draw.
- Spend the majority of time looking at the model rather than at the drawing.
- The movement of your hand should duplicate the movement of your eyes as you scan the figure for proportion and general disposition.
- Establish general scale and proportion purely through visual observation. A formal use of the sighting stick and the sighting process is inappropriate in gesture drawing because of the limited time involved.
- Stand at arm's length from the drawing surface in a position allowing a broad view of both the model and the drawing surface. Keep the drawing surface at a height that is most comfortable for you.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat tahapan dan cara menggambar model tersebut adalah:

1. Lakukan pengamatan secara seksama terhadap pose objek yang akan digambar sebelum mulai menggambar.
2. Manfaatkan waktu lebih banyak untuk melihat model lebih detail.
3. Gerakan tangan seharusnya sejalan dengan gerakan mata sehingga dapat melihat figure berdasarkan proporsi dan penempatan secara umum.
4. Tentukan skala dan proporsi aslinya melalui pengamatan visual. Penggunaan *sighting stick* dan the *sighting process* kurang sesuai karena terbatas waktu.
5. Berdirilah agak jauh dari permukaan gambar dengan posisi pandangan yang luas antara model dan permukaan bidang gambar. Jagalah permukaan gambar dan posisi ketinggian yang tepat bagi penggambar.

Dalam kegiatan menggambar model ini seseorang perlu mengetahui memiliki kemampuan mengorganisir prinsip bentuk yang saling berhubungan antara aspek pencahayaan, struktur (unsur rupa: garis, bidang, bentuk, warna,

komposisi) dan karakter permukaan suatu objek yang satu dengan yang lainnya yang saling berhubungan. Hal ini diungkapkan oleh Lomis (1947: 21) bahwa: ” *The Form Principle is the rendering of form as to its aspect at any given moment with regard to its lighting, its structure and texture, together with its true relationship to its environment.* ” Pendapat senada dikemukakan Apriyanto (2004: 74) bahwa: “ setelah memahami struktur, proporsi, ekspresi, dan *gesture* untuk memberikan identitas dan penokohan pada gambar manusia, yang perlu dipahami berikutnya adalah memberikan karakter dan gaya...”.

Metode yang dapat digunakan pada kegiatan ini adalah metode Global yang diadaptasi dari prinsip psikologi Gestalt yang dikembangkan oleh Ovideminant Decroly (1871-1932) dari Belgia yang menunjukkan bahwa anak-anak dalam mengingat secara keseluruhan lebih dulu daripada bagian-bagian (Tirtaraharja dan Sulo, 2000: 203). Penggunaan metode ini dalam kegiatan menggambar model sangat ampuh untuk menangkap kesan bentuk objek secara keseluruhan. Setelah bentuk keseluruhan dapat digambarkan dengan tepat, kemudian mengerjakan secara detail bagian demi bagian objek yang digambar. Selain metode Global dalam kegiatan menggambar model Silhuet (positif atau negatif), metode Sketsa, metode latihan (*Drill*).

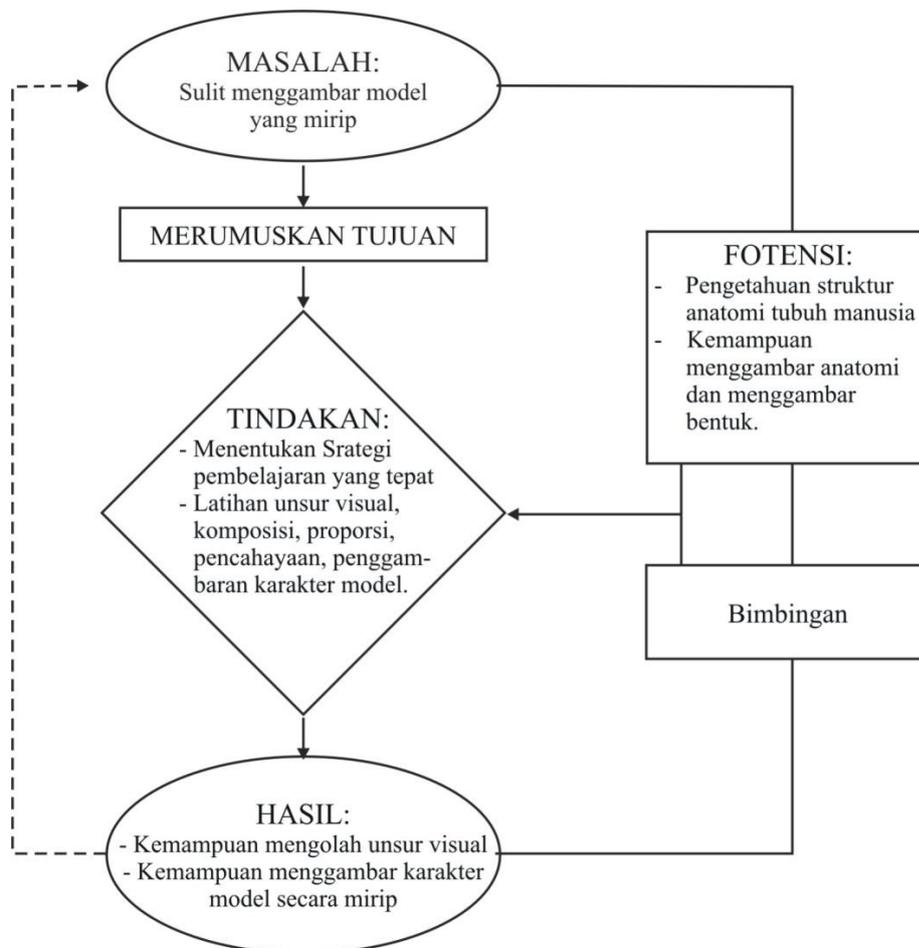
Secara mendasar, tujuan menggambar model ini adalah mampu menggambar objek (orang yang dijadikan model) semirip mungkin terutama rupa dari kepala/muka sebagai pusat perhatian. Dengan demikian, penggarapan kepala memerlukan studi yang kompleks agar mengetahui anatomi, persepektif seperti latihan menggambar langsung. Selain itu perlu mempelajari struktur dan jenis otot agar gambar yang dihasilkan realistis, semi realistis dan gaya lainnya (Fradays, 1961: 38).

Ada satu unsur visual yang dipandang perlu dikuasai pada kegiatan menggambar model dengan bahan pensil, yaitu arsir. Unsur ini perlu dikuasai dalam menyelesaikan karya gambar. Hal ini sejalan dengan pendapat Apriyanto (2004: 6) yang menyebutkan fungsi arsir sebagai berikut:

- Memberikan karakter objek gambar.
- Memberikan kesan bentuk volume benda.
- Memberikan kesan jarak dan kedalaman pada gambar.

- Mengisi bidang kosong.
- *Finishing touch* gambar.

Secara singkat alur pemikiran dalam penelitian dikembangkan dari kerangka berfikir seperti di bawah ini.



Gambar 1

Bagan alur kerangka berfikir penelitian

Kerangka berfikir di atas berfungsi sebagai alur proses penelitian. Alur pikir ini merupakan pedoman dalam melaksanakan kegiatan penelitian secara sistematis.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Bentuk siklus dilakukan secara berulang dan berkelanjutan (siklus spiral), artinya semakin lama diharapkan semakin meningkat

terjadi perubahan atau pencapaian hasilnya. Kasbolah (1998: 137) memaparkan bagian metode dalam jenis penelitian ini, yaitu: rancangan penelitian, subjek penelitian, jenis dan cara penyusunan instrumen, jenis metode pengumpul data, analisis data, rincian biaya dan personalia.

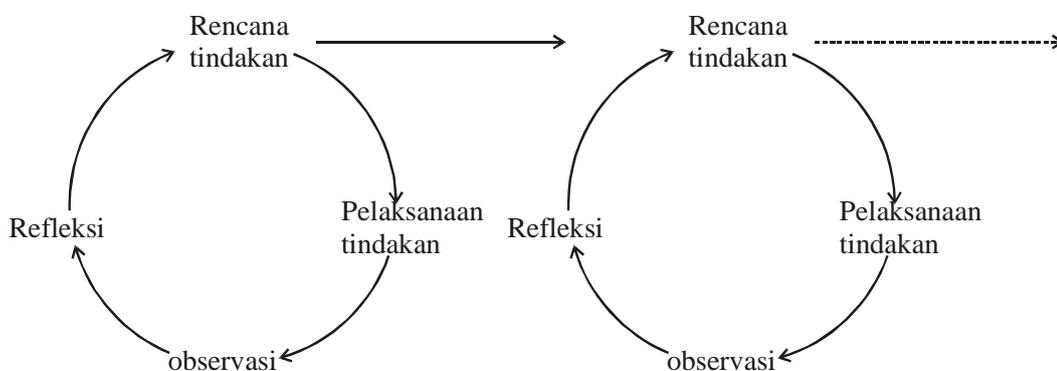
Lokasi penelitian dilakukan di ruang kelas (studio) Jurusan Pendidikan Seni Rupa FPBS Universitas Pendidikan Indonesia. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester Genap 2005/2006 dengan rentang waktu selama delapan bulan dari bulan Januari sampai dengan Agustus 2006.

Subjek penelitian adalah mahasiswa yang mengontrak mata kuliah Gambar IVB pada semester 4. Objek penelitian mencakup: proses pembelajaran dan hasil karya mahasiswa. Proses pembelajaran yang diamati adalah: 1) Aktivitas mahasiswa (perhatian, partisipasi, kemampuan, pemilihan posisi sudut pandang, mobilitas posisi tempat duduk), 2) Efektivitas penggunaan sumber belajar (penggunaan kliping, pemberian contoh dari hasil gambar), 3) Aktivitas dosen (penyajian materi, ketepatan metode, pembimbingan). Objek penelitian mengenai hasil belajar mahasiswa mencakup: 1) Aspek komposisi (ketepatan penempatan gambar, penguasaan bidang gambar), 2) Aspek proporsi (ketepatan ukuran perbandingan bagian anggota tubuh), 3) Aspek teknik pencahayaan (ketepatan arah cahaya, ketepatan penggunaan teknik arsir, kesan volume), dan 4) Penggambaran karakter (kemiripan wajah model, kemiripan rasa bahan/tekstur atribut yang dikenakan model).

Rancangan penelitian mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Langkah perencanaan mencakup kegiatan: merumuskan tujuan pembelajaran; mengatur pembagian tugas peneliti; dan membuat instrumen dan kelengkapan penelitian. Tahap pelaksanaan terdiri dari: mengidentifikasi kesulitan dan potensi yang dimiliki mahasiswa dari hasil tes awal dan pengisian angket dan menentukan jenis tugas yang akan dilakukan dalam pembelajaran. Kegiatan pada tahap pengamatan terdiri dari: mengamati kelemahan dan kelebihan proses pembelajaran yang dilaksanakan dan mengatasi kelemahan dalam pelaksanaan pembelajaran pada langkah tindakan. Sedangkan tahapan terakhir, refleksi, mencakup kegiatan: menganalisis kelemahan dan kelebihan

hasil pembelajaran yang dilaksanakan dan meninjau kembali tentang tujuan pada bagian perencanaan, proses pelaksanaan dan evaluasi kegiatan.

Strategi pembelajaran yang digunakan dalam membantu mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam menggambar model secara visual realistis ini dilakukan dengan menggunakan metode latihan terstruktur dan bimbingan secara bertahap. Melalui upaya ini, diharapkan para mahasiswa dapat mengatasi kesulitan yang dihadapinya dalam menggambar model, seperti: penguasaan unsure visual komposisi, proporsi, pencahayaan, dan penggambaran karakter.



Gambar 2  
Alur siklus penelitian

Siklus Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah: 1) Siklus I, melatih kemampuan mahasiswa dalam mengolah unsur visual komposisi; 2) Siklus II, melatih kemampuan mahasiswa dalam mengolah unsur visual proporsi; 3) Siklus III, melatih kemampuan mahasiswa dalam mengolah unsur pencahayaan); 4) Siklus IV, melatih kemampuan mahasiswa dalam menggambar karakter model (kemiripan wajah dan kemiripan atribut yang dikenakan model, misalnya pakaian). Penentuan jumlah tersebut berdasarkan pertimbangan tingkat keberhasilan masing-masing siklus sampai terlihat indikasi pencapaiannya.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi terhadap proses pembelajaran dan studi dokumentasi terhadap hasil karya mahasiswa dalam bentuk gambar. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif. Untuk menambah kejelasan temuan/hasil dibantu

dengan sajian data dalam bentuk prosentase dan tampilan grafik, kemudian data tersebut ditafsirkan.

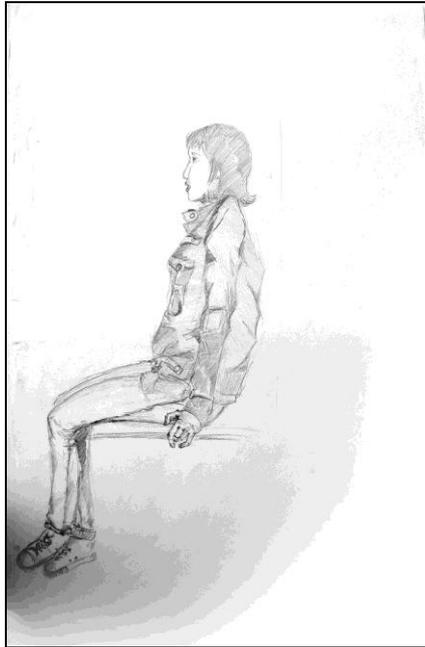
## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kemampuan menggambar manusia secara visual-realistis merupakan kompetensi akademis yang perlu dikuasai oleh mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa. Oleh karena itu, berbagai keterampilan teknis dan estetis perlu dikuasai mahasiswa dalam perkuliahan ini. Mata kuliah ini dikontrak oleh mahasiswa pada semester 4 dengan bobot SKS 4 pada Kurikulum UPI 2003. Bobot SKS yang besar pada mata kuliah ini menunjukkan bahwa isi mata kuliah ini perlu ditempuh oleh mahasiswa dengan beban studi yang besar pula.

### ***Hasil Penelitian***

Pada bagian ini, hasil penelitian yang telah dilakukan ini akan disajikan berdasarkan rangkaian kegiatan penelitian mulai dari tahap perencanaan, kegiatan/tindakan, observasi, dan refleksi.

Data yang diperoleh pada pertemuan awal dalam perkuliahan berupa daftar isian tertulis dari mahasiswa tentang kesulitan dalam menggambar model menunjukkan bahwa pada umumnya mahasiswa yang mengontrak mata kuliah ini menghadapi kesulitan dalam menggambar manusia secara visual-realistis. Aspek yang menjadi kesulitannya berkaitan dengan kemampuan dalam menguasai unsur visual dalam menggambar model seperti: garis, bentuk, komposisi, proporsi, pencahayaan, sudut pandang, dan penggambaran karakter model yang digambar. (Tabel 1). Data tadi diperkuat dengan hasil tes praktek pada pertemuan 5 (pertemuan awal dalam penelitian ini) yang divisualisasikan dalam bentuk karya seperti di bawah ini.



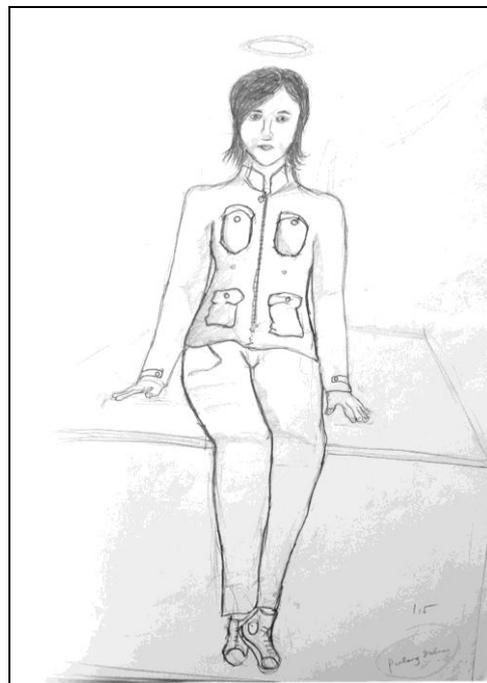
Gambar 3  
Penempatan komposisi gambar tidak seimbang  
dengan bidang gambar



Gambar 4  
Masih ada keraguan dalam membuat dan  
mengolah unsur garis



Gambar 5  
Ukuran tubuh dipanjangkan, kurang  
proporsional



Gambar 6  
Teknik pencahayaan dengan menggunakan  
arsir tampak kurang dikuasai

Berawal dari kesulitan yang dirasakan oleh mahasiswa seperti Tabel 1 dan Gambar 3 sampai Gambar 6 di atas, perlu dilakukan upaya memperbaiki kualitas

pembelajaran dalam kegiatan penelitian ini. Berdasarkan kondisi tersebut maka pada kegiatan awal pada tahap perencanaan ini adalah merumuskan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, mengatur pembagian tugas peneliti. Hal ini bertujuan agar tercipta kerjasama dan kejelasan pembagian tugas masing-masing anggota peneliti. Ketua Peneliti mengkoordinasikan seluruh kegiatan penelitian, Peneliti I bertugas mengkaji instrumen dan kelengkapan penelitian sedangkan Peneliti II bertugas mengkaji dan rancangan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan/tindakan adalah: 1) mengidentifikasi kesulitan dan potensi yang dimiliki mahasiswa dari hasil tes awal dan wawancara; dan 2) menentukan jenis tugas yang akan dilakukan dalam pembelajaran. Hasil pelaksanaan/tindakan yang dilakukan pada penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

### **Siklus I**

Materi pembelajaran pada siklus ini adalah pengolahan unsur komposisi yang dilaksanakan pada pertemuan 5 dan 6. Berdasarkan hasil monitoring selama kegiatan berlangsung maka diperoleh data bahwa perhatian dan partisipasi mahasiswa tergolong baik. Kemampuan mahasiswa pada siklus awal ini memang masih rata-rata kurang memiliki kemampuan teknis.

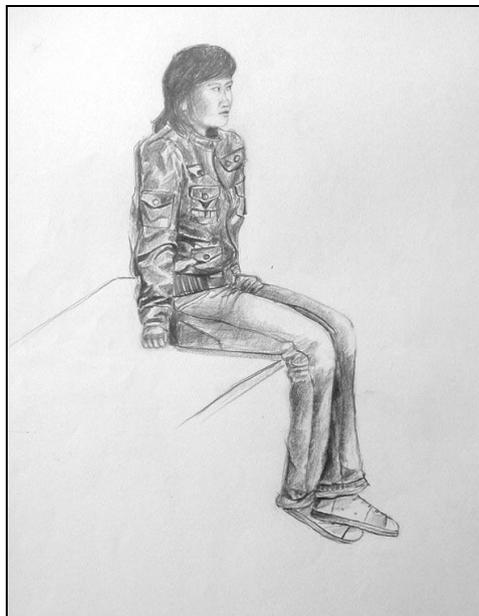
Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dosen diawali dengan penyajian materi pengantar dilengkapi dengan penggunaan sumber belajar dengan memberikan contoh hasil gambar model karya mahasiswa sebelumnya. Hal ini dilakukan agar mahasiswa memiliki perbandingan kualitas karya yang dibuatnya dengan karya sebelumnya, selain itu hal ini juga dapat dijadikan motivasi untuk lebih giat berkarya.



Gambar 7  
Komposisi objek terlalu besar dibandingkan dengan bidang gambar



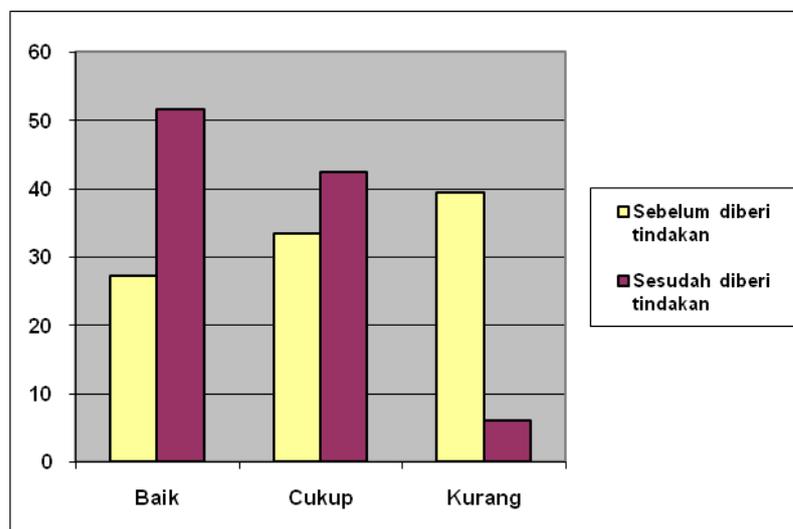
Gambar 8  
Komposisi objek terlalu kecil dibandingkan dengan bidang gambar



Gambar 9  
Komposisi objek yang benar

Gambar 7, 8, dan 9 di atas secara visual menggambarkan kondisi kemampuan menguasai unsur komposisi model pada awal siklus pertama. Dengan

memberikan tindakan dan bimbingan proses menentukan ketepatan komposisi dengan cara mengamati bidang gambar secara menjauh mendekat, maka kemampuan penguasaan aspek ini menjadi lebih baik.



Gambar 10  
Grafik peningkatan kemampuan mengolah komposisi

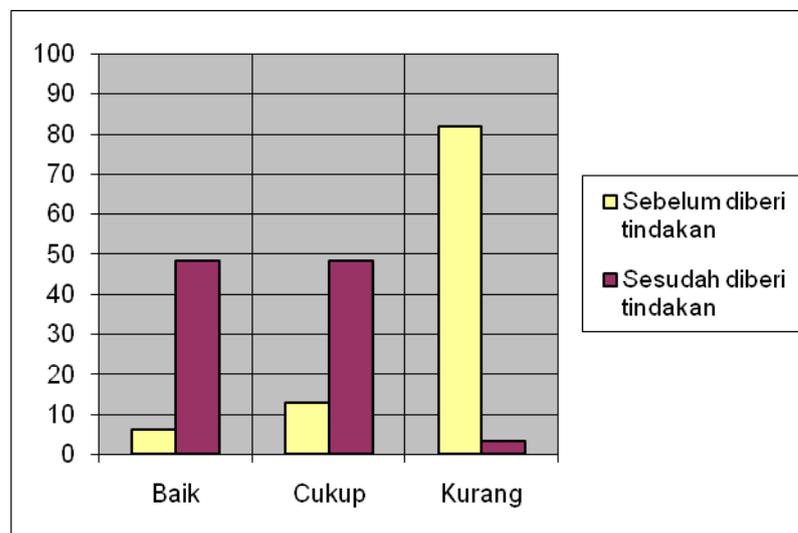
Dari penelitian hasil karya mahasiswa diketahui bahwa ada peningkatan kemampuan penguasaan unsur komposisi (pertemuan 6) adalah: baik (51,52%), cukup (42,42%), tingkat kurang (6,06%). Bila dibandingkan dengan pertemuan awal di Siklus I (pertemuan 5) diketahui kemampuan menguasai komposisi: baik (27,27%), cukup (33,33%), kurang (39,39%).

## Siklus II

Data yang diperoleh pada Siklus II ini berkaitan dengan kemampuan mahasiswa dalam menguasai unsur proporsi model yang digambar. Penguasaan unsur visual ini memerlukan pemahaman dan latihan yang intensif. Pembelajaran pada siklus ini dilakukan pada pertemuan 8 dan 9.

Aktivitas mahasiswa pada siklus ini masih menunjukkan perhatian dan partisipasi yang baik dalam mengikuti pembelajaran. Kesulitan membuat proporsi yang tepat banyak dihadapi oleh sebagian besar mahasiswa. Untuk mengatasi hal tersebut, mahasiswa secara individual berdasarkan masalah yang dihadapinya, bergantian mendapat bimbingan dari dosen.

Berdasarkan pengamatan, kesulitan yang dihadapi mahasiswa sangat beragam. Namun demikian, pada umumnya mereka menghadapi kesulitan dalam menggambar bagian anggota badan secara proporsional seperti kesulitan dalam menggambar kepala (kepala terlalu besar atau terlalu kecil bila dibandingkan dengan keseluruhan tubuh). Proporsi tangan secara anatomis terlihat kurang anatomis (terutama pada detail jari tangan, perbandingan ukuran tangan dengan anggota tubuh lainnya), kesulitan menggambar detail kaki dan sebagainya.



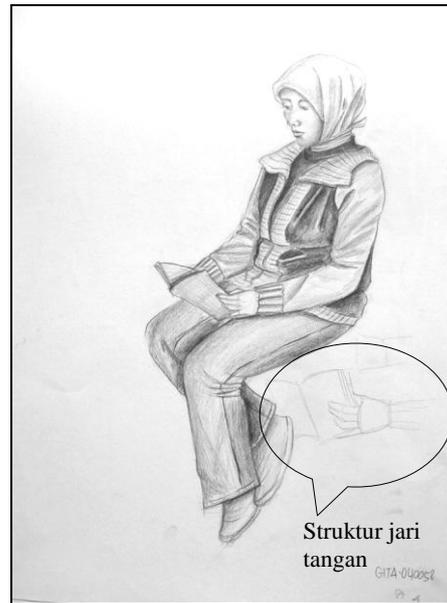
Gambar 11  
Grafik kemajuan mahasiswa dalam mengolah unsur proporsi

Gambar 11 di atas menunjukkan peningkatan kemampuan mahasiswa dalam mengolah unsur proporsi. Sebelum diberikan tindakan, kemampuan mahasiswa menunjukkan kategori: baik (9,09%), cukup (12,12%) dan kurang (81,82%). Keadaan ini berubah setelah diberikan latihan dan bimbingan yang intensif dengan hasil: baik (48,39%), cukup (48,39%) dan kurang (3,23%).

Secara khusus, kesulitan mahasiswa dalam menggambar model secara proporsional ditemukan dalam menggambar kepala, tangan, kaki, dan badan.



Gambar 12  
Kesulitan dalam menggambarkan proporsi tangan, kepala, dan kaki

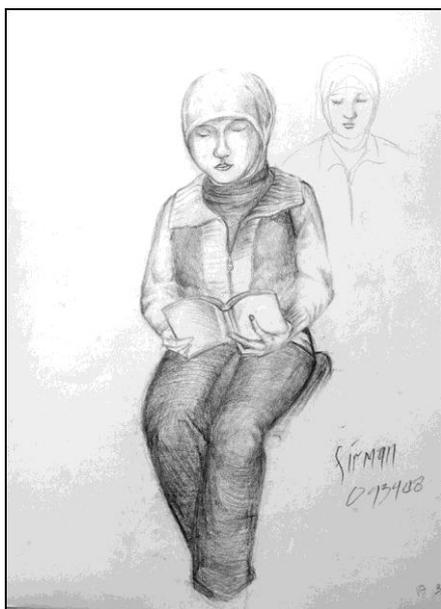


Gambar 13  
Bimbingan secara langsung dalam mengatasi kesulitan proporsi

### Siklus III

Pembelajaran pada siklus ini adalah pengolahan pencahayaan. Teknik pencahayaan akan berhasil dengan baik bila mahasiswa memiliki kemampuan dan penguasaan teknik arsir. Melalui penguasaan teknik ini akan tercipta kesan gelap terang, volume dan rasa bahan objek yang digambar. Hasil proses pembelajaran pada siklus ini: a) mahasiswa aktif memilih tempat duduk yang baik sudut pandang dan pencahayaannya; b) mahasiswa giat berlatih mengenal dan mempraktekan teknik arsir di bawah bimbingan dosen.

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dosen memberikan bimbingan teknik arsir. Selain itu dicobakan pula penggunaan sinar buatan dengan menggunakan lampu sorot dalam kelas untuk membantu pemahaman mahasiswa berkaitan dengan gelap terang dan volume objek/model.



Gambar 14  
Kesan pencahayaan kurang baik

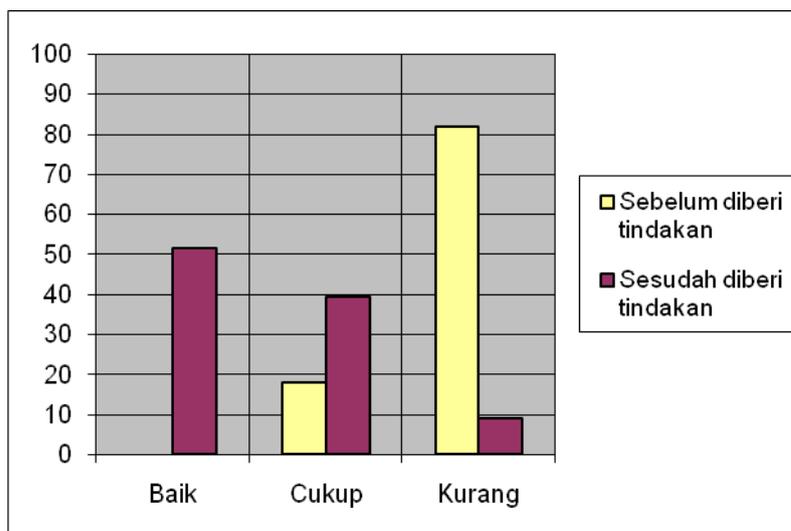


Gambar 15  
Kesan cahaya yang baik diperoleh dengan teknik arsir yang optimal

Kesulitan kurangnya mobilitas tempat duduk menjadi permasalahan utama. Untuk mengatasi statisnya tempat duduk mahasiswa, maka dilakukan rotasi tempat duduk, mahasiswa diberi kesempatan untuk pindah tempat duduk tepat di depan model, di samping model, atau posisi 2/3 samping model.

Pada pertemuan ke-7 (saat siklus I berakhir) mahasiswa tampak masih mengalami kesulitan dalam teknik pewarnaan (pencahayaan) dengan teknik arsir. Kemampuan mahasiswa sebelum diberi tindakan menunjukkan tidak terdapat kategori baik (0,00%), cukup dan kurang masing-masing 81,82. Data ini sama dengan kondisi kemampuan mahasiswa pada pertemuan 8 (Siklus II). Kondisi ini perlu dilakukan perbaikan melalui pembelajaran teknik pencahayaan.

Hasil yang diperoleh setelah diberi tindakan dalam bentuk praktek dan bimbingan teknik arsir selama 2 pertemuan (pertemuan 9 dan 10) maka diperoleh hasil penguasaan teknik pencahayaan dengan kategori: baik (51,52%), cukup (39,39%) dan kurang (9,09 %). Pada kategori baik, sedang dan, kurang tampak ada peningkatan yang sangat signifikan.



Gambar 16

Grafik kemajuan menguasai aspek pencahayaan melalui teknik arsir

#### Siklus IV

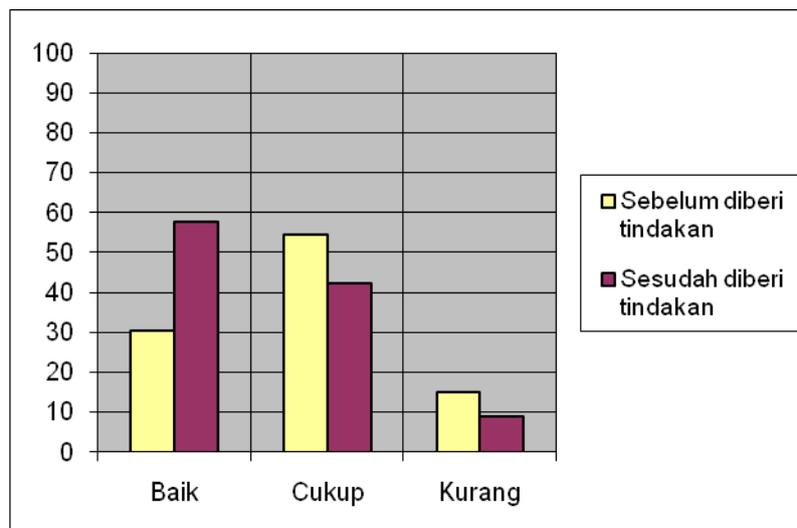
Materi pembelajaran pada siklus ini teknik menangkap karakter model yang akan digambar karena pada hakekatnya tujuan mata kuliah Gambar IV B ini agar mahasiswa mampu menggambar model semirip mungkin (visual-realistis) sesuai dengan objek yang digambarnya.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus ini dilakukan pada pertemuan ke-, 12, 13, dan 14. Hasil yang diperoleh dari siklus ini di antaranya: a) mahasiswa tekun berlatih teknik arsir untuk menangkap kesan dan citra rasa bahan (pakaian yang digunakan, tekstur permukaan kain dan kulit) berdasarkan hasil pengamatannya terhadap model; b) Mahasiswa mengenal teknik penggambaran karakter model dengan cara mengenal ciri khas yang ada pada model terutama pada bagian kepala/wajah, atribut yang dikenakan model seperti pakaian, dan sebagainya; c) Pada umumnya mahasiswa dapat menggambarkan model dengan mirip.



Gambar 17  
Hasil karya mahasiswa, karakter model tampak mirip

Data di atas diperkuat dengan hasil pembelajaran yang disajikan pada Gambar 16.



Gambar 18  
Grafik kemajuan mahasiswa dalam penggambaran karakter model

Gambar 18 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan menggambar karakter model. Pada siklus ini sebelum dilakukan tindakan diketahui teknik penangkapan karakter kategori: baik (30,30), cukup (54,55%), dan kurang (15,15%). Setelah diberikan bimbingan dan latihan, maka diperoleh: baik (57,58%) cukup (42,42%), dan kurang (9,09%).

## **PEMBAHASAN**

Pembelajaran menggambar model memerlukan keterampilan dalam mengolah unsur-unsur visual. Pada awalnya mahasiswa menghadapi kesulitan dalam menggambar model secara visual-realistis. Kesulitan yang dihadapi berupa kesulitan teknis dan psikologis. Kesulitan teknis berkaitan dengan kemampuan dalam mengolah unsur visual, sedangkan secara psikologis mereka dihadapkan pada rasa “takut salah” dalam proses berkarya.

Ada beberapa kenyataan umum dan ditemukan selama penelitian berlangsung di antaranya:

- 1) Masih ada mahasiswa yang kurang memperhatikan penggunaan unsur komposisi, perbandingan proporsi objek, teknik pencahayaan, serta kebiasaan kurang sungguh-sungguh (kurang sabar) pada saat penggambaran karakter model yang digambar.
- 2) Kemampuan menggambar model memerlukan latihan yang terus-menerus dan progresif. Tanpa latihan yang terencana, pada umumnya mahasiswa mengalami kesulitan.
- 3) Keunikan yang dimiliki oleh mahasiswa berkaitan dengan kemampuan menggambar model adalah kemampuan menggambar tersebut cenderung konstan. Artinya, mereka yang telah memiliki kemampuan dasar menggambar anatomi manusia akan terus berada pada posisi prestasi baik (kelompok unggul). Sementara itu, mereka yang memiliki kemampuan dasar kurang akan berada pada prestasi bawah (kelompok asor).
- 4) Tiap individu mahasiswa memiliki gaya ungkapan gambar dan penguasaan teknik yang berbeda. Ada yang halus, ragu dan ada juga yang tegas, berani dalam mengolah garis dan cara mengarsir gambarnya.

### ***Komposisi***

Materi ini disajikan pada Siklus I. Penggunaan unsur ini sangat erat kaitannya dengan unsur proporsi benda yang digambar. Berdasarkan hasil pengamatan selama penelitian, kesalahan dalam penggunaan komposisi, di antaranya:

1. Masih ditemukan kebiasaan mahasiswa yang kurang memperhatikan unsur komposisi. Sebagai akibatnya, objek yang digambarkan bisa terlalu besar atau terlalu kecil bila dibandingkan dengan bidang gambar (Gambar 7 dan Gambar 8).
2. Komposisi gambar yang mengambil sudut pandang dari samping atau  $2/3$  dari samping sebaiknya bidang gambar yang berada di hadapan model lebih besar. Akan tetapi masih dijumpai sebaliknya, luas bidang di belakang objek (model) justru lebih besar (Gambar 3).

Upaya yang dilakukan untuk mengatasi masalah di atas dilakukan melalui bimbingan dan pengarahan pada saat awal praktek pembelajaran. Bila ditemukan kesalahan seperti di atas, maka dilakukan pembimbingan. Hal ini memberikan hasil yang efektif meskipun hanya dilakukan pada dua pertemuan (lihat Gambar 9 dan Gambar 10)

### ***Proporsi***

Proporsi merupakan ukuran perbandingan bagian benda dengan dengan benda lainnya. Dalam menggambar model, yang dimaksud dengan proporsi adalah ukuran perbandingan bagian anggota badan dengan ukuran badan secara keseluruhan.

Kaidah proporsi ini mengikuti kaidah menggambar anatomi manusia. Biasanya proporsi sejalan dengan rentang usia dan jenis kelamin. Proporsi pada anak-anak berbeda dengan remaja dan orang dewasa. Perbandingan bentuk tubuh laki-laki berbeda dengan proporsi bentuk tubuh perempuan.

Kesalahan yang sering ditemukan berdasarkan hasil pengamatan dan studi hasil karya mahasiswa dalam menggambar model adalah:

1. Masih ada kesulitan mahasiswa dalam menggambarkan anggota tubuh secara proporsional sebagai contoh penggambaran tangan, ukuran kaki, perbandingan

kepala, atau ukuran tubuh secara keseluruhan. Pada Gambar 12, terlihat ukuran kepala dibuat lebih besar dari biasanya, struktur tangan kurang anatomis. Proses pembimbingan menggambar struktur tangan terlihat pada Gambar 13.

2. Adanya distorsi ukuran dan bentuk tubuh dari model yang digambar, misalnya ukuran anggota tubuh dibuat lebih panjang atau lebih pendek (Gambar 5)

Hasil studi dokumentasi dari karya gambar diketahui melalui kegiatan latihan yang terstruktur disertai bimbingan baik yang bersifat klasikal maupun individual menunjukkan adanya peningkatan yang positif. Selain itu, untuk mengatasi kekurangan dalam mengolah proporsi, mahasiswa diberi tugas tambahan di luar waktu perkuliahan sesuai jenis kesulitan yang dialaminya. Berdasarkan upaya yang telah dilakukan maka terdapat peningkatan pada masing-masing kategori: baik, cukup, dan kurang (Gambar 11).

### ***Pencahayaan***

Gelap terang objek/model yang digambar erat kaitannya dengan kemampuan teknik arsir. Pada Siklus III ini mahasiswa berlatih untuk mengolah gelap terang dengan menggunakan teknik arsir. Selain itu hasil yang dicapai dengan menguasai tekni arsir ini adalah penangkapan kesan volume dan rasa bahan objek/model.

Berdasarkan hasil pengamatan, kendala yang dialami oleh mahasiswa dalam aspek pencahayaan (gelap terang) adalah:

1. Kebiasaan tempat duduk yang tidak berpindah. Akibatnya mereka tidak bisa memanfaatkan unsur cahaya yang menimpa model yang digambarkannya sehingga pengarsiran model rata, tidak mencerminkan volume dan karakter model (Lihat perbandingan karya pada Gambar 14 dan Gambar 15).
2. Masih terbatasnya kemampuan teknik arsir.

Upaya yang dilakukan adalah merotasikan tempat duduk, membuat cahaya buatan pada ruang kelas misalnya dari samping atau 2/3 dari samping, dan memberikan bimbingan secara sistematis. Hasil yang diperoleh pada siklus ini adalah terdapat peningkatan kemampuan yang sangat positif karena kategori baik

langsung muncul 51,52% dibandingkan sebelum ada tindakan, tidak ada (Gambar 16).

### ***Karakter***

Penggambaran karakter model yang mirip merupakan tujuan pokok dari mata kuliah Gambar IV B (Gambar Model). Untuk itu, kemampuan mengolah unsur-unsur visual yang telah dibahas seperti di atas perlu dikuasai mahasiswa secara optimal.

Berdasarkan hasil pengamatan proses pembelajaran pada pertemuan 12, 13, dan 14 ini menunjukkan masih ditemukan kesulitan dalam menggambarkan karakter secara tepat. Oleh karena itu perlu memilih strategi pembelajaran yang tepat agar hasilnya efektif. Salah satu upaya yang dilakukan adalah memberi bimbingan secara progresif melalui demonstrasi dan pemberian contoh.

Hasil yang diperoleh dari siklus ini terjadi peningkatan kemampuan mahasiswa dalam menggambar model secara mirip. Hal ini terlihat pada hasil karya mahasiswa (Gambar 17). Dari sudut pandang yang berbeda, namun pada umumnya mereka dapat menggambarkan karakter wajah dan karakter bahan (pakaian dan atribut lainnya) masih terasa ada kemiripan antara yang satu dengan yang lainnya, meskipun gaya ungkapan masing-masing ada perbedaan. Fakta ini diperkuat dengan tampilan Gambar 18 yang menunjukkan adanya grafik peningkatan mahasiswa dalam menggambarkan model secara tepat (mirip).

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Kesulitan menggambar karakter model yang mirip berawal dari kekurangmampuan mahasiswa dalam mengolah unsur-unsur visual pada mata kuliah Gambar IV B (Menggambar Model). Kondisi ini menarik untuk dilakukan penelitian sehingga ditemukan solusi yang tepat dalam mengatasi kesulitan tersebut.

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa dengan dilakukannya proses pembelajaran melalui kegiatan latihan mengolah unsur visual

seperti: komposisi, proporsi, pencahayaan, dan penggambaran karakter model, dapat menjawab permasalahan penelitian yang diajukan. Hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penguasaan komposisi merupakan salah satu unsur yang perlu dikuasai oleh mahasiswa dalam kegiatan menggambar model. Untuk itu perlu pemahaman kaidah penempatan objek pada bidang gambar. Melalui latihan penguasaan bidang gambar dan penempatan objek mahasiswa dapat menggambarkan model dengan baik. Hal lain untuk mengecek komposisi, mahasiswa dapat melihat bidang gambar dengan cara menjauh-mendekat pada bidang gambar.
2. Pemahaman proporsi objek gambar (model) dengan tepat perlu dikuasai oleh mahasiswa melalui latihan yang teratur. Latihan menguasai unsur proporsi ini perlu diawali dengan pemahaman struktur anatomi manusia berdasarkan usia, jenis kelamin, dan latar belakang budaya. Kesulitan yang sering dialami mahasiswa dalam menguasai unsur ini adalah pada penggambaran proporsi kepala dan wajah, tangan, dan kaki. Berdasarkan kesulitan tersebut, mahasiswa diberi tugas latihan menggambar bagian badan tersebut secara detail di luar waktu perkuliahan. Selain itu, proses bimbingan secara individual maupun klasikal maka perlu dianjurkan kepada mahasiswa dalam proses pembelajaran untuk sering melihat karya dengan jarak mendekat dan menjauhi karya tersebut. Hal ini dapat mengurangi terjadinya distorsi bentuk dan proporsi objek/model yang digambar.
3. Penguasaan materi pembelajaran pencahayaan (gelap terang) objek/model yang digambar erat kaitannya dengan kemampuan teknik arsir. Penguasaan pencahayaan (gerap terang) dapat ditempuh dengan cara latihan mengarsir objek dengan memperhatikan karakter bahan. Kegiatan pembelajaran untuk memahami gelap terang model yang digambar dibantu dengan mengadakan cahaya buatan (lampu sorot) di ruang kelas.
4. Untuk menggambar karakter model yang mirip, selain penguasaan unsur visual komposisi, proporsi, dan teknik pencahayaan, maka dapat dilakukan dengan cara: mengamati bentuk wajah secara seksama, mengamati ciri khas yang dimiliki model, dan mengarsir benda/objek dengan memperhatikan rasa

bahan. Peran latihan yang sering dan terus menerus dan bimbingan yang intensif, merupakan upaya yang dapat dilakukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dalam menggambar karakter secara mirip.

### **Saran**

Untuk keberhasilan mahasiswa dalam mengikuti mata kuliah Gambar IV B (Menggambar Model), maka disarankan:

1. Bagi mahasiswa: Perlu latihan yang intensif melalui kegiatan mengolah unsur visual dalam menggambar model. Mahasiswa yang mengambil mata kuliah ini diharapkan telah lulus mata kuliah Anatomi, Menggambar Bentuk, Menggambar Perspektif.
2. Bagi dosen: Perlu dikembangkan strategi pembelajaran yang mampu membangkitkan dan mendorong semangat mahasiswa untuk giat belajar dan berlatih dalam menggambar model. Selain itu perlu juga dicari model pembelajaran berkaitan dengan kiat mudah dalam menggambar model, salah satunya adalah pembelajaran dengan teman sejawat. Selain itu, kajian secara tertulis maupun praktis perlu dipikirkan oleh dosen dalam mengatasi permasalahan sulitnya menggambar manusia, khususnya dalam menggambar model.
3. Bagi Jurusan/Program Studi: Perlu dikembangkan kurikulum dan pembelajaran yang dapat memberikan layanan pembelajaran secara optimal. Struktur kurikulum perlu disusun berjenjang, selain itu untuk menggambar model yang baik perlu ada sarana ruang kelas yang khusus, melingkar dengan susunan tempat duduk melingkar.
4. Bagi peneliti selanjutnya: Perlu dilakukan Penelitian Tindakan Kelas berkaitan dengan kemampuan penggambaran objek/model berdasarkan pengaturan waktu tertentu, mobilitas tempat duduk, dan sudut pandang yang ditentukan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Apriyanto, V, 2004, *Cara mudah Menggambar dengan Pensil*, Kawan Pustaka, Depok.

- Bridgman, G. B., 1932, *Head Features and Faces*, Dover Publications, Inc., New York.
- Dimiyati dan Mudjiono, 1999, *Belajar dan Pembelajaran*. Pusat Perbukuan Depdikbud bekerja sama dengan Rineka Cipta, Jakarta.
- Ernst, J. A., 1965, *Drawing the Line Fine and Commercial Art*, Reinhold Publishing Corporation, New York.
- Fraydays, S., 1961, *A Complete Course in Cartooning Graphic Humor*, Reinhold Publishing Corporation, New York.
- Gollwitzer, G. (Terjemahan Ajat Sakri), 1986, *Menggambar bagi Pengembangan Bakat*, ITB, Bandung.
- Hamm, J. 1977, *Drawing The Head & Figur*, Grosset & Dunlap.
- Kasbolah, K., 1998, *Penelitian Tindakan Kelas*, IKIP Malang, Malang.
- Loomis, A., 1947. *Creative Illustration*, The Viking Press, New York.
- Munsiy, A. K. Dkk., 1981. *Pedoman Mengajar (Bimbingan Praktis untuk Calon Guru)*, Al-Iklas, Surabaya.
- Rockman, D.A., 2000, *The Art of Teaching Art, A Guide for Teaching and Learning the Foundations of Drawing-Based Art*. Oxford University Press. Tersedia: <http://www.questia.com/PM.qst?a=o&d=78988659> (22 Desember 2004)
- Rose, C., 2002, *Kuasai Lebih Cepat*, Kaifia, Bandung.
- Rustaman, N., 2003, *Perencanaan dan Penilaian di Perguruan Tinggi*, Program Applied Approach bagi Dosen Baru Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Tirtaraharja, U. dan Sula, L., 2000, *Pengantar Pendidikan*, Pusat Perbukuan Depdikbud- Rineka Cipta, Jakarta.
- Zainuddin, M., 1996, *Panduan Praktikum dalam Mengajar Di Perguruan Tinggi*. Bagian Empat. Program Applied Approach. PAU-PPAI. Direktorat Jendral Perguruan Tinggi. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta.