# BAB III
# MENGAMBAR ANATOMI TUBUH MANUSIA DAN HEWAN

## A. Perbedaan Proporsi Tubuh Laki-Laki dan Perempuan

Aspek dasar yang perlu diperhatikan dan menjadi kunci dalam menggambar bentuk tubuh manusia adalah sebagai berikut;

- ❖ Anatomi

  Anatomi adalah gambar sosok (postur) tubuh manusia; meliputi rangka, otot dan bagian-bagian lainnya, baik laki-laki maupun perempuan secara keseluruhan maupun perbagian. Dengan mempelajari anatomi dan mengenal bagian-bagiannya, kita mengetahui karakter tubuh manusia. Perhatikan secara cermat setiap bagian. Setiap unsur otot pembentuk sosok manusia secara utuh.

- ❖ Postur

  Postur adalah bentuk tubuh manusia dengan berbagai karakternya. Postur tubuh yang ideal umumnya dimiliki oleh para atlet yang memiliki bentuk tubuh kekar, berotot dan berisi.

- ❖ Anggota Badan

  Anggota badan adalah bagian-bagian utama dari tubuh manusia dengan fungsinya masing-masing tersendiri. Anggota badan utama adalah lengan, tangan, paha, betis, dan kaki.

- ❖ Otot

  Otot adalah unsur yang membentuk postur tubuh menjadi berisi atau memiliki volume. Otot mengisi hampir seluruh tubuh manusia. Atlet yang terlatih umunya memiliki bentuk otot yang kekar dan ideal.

- ❖ Mimik

  Mimik adalah karakter wajah manusia, baik yang dibentuk karena kepribadiannya maupun karena suasana.

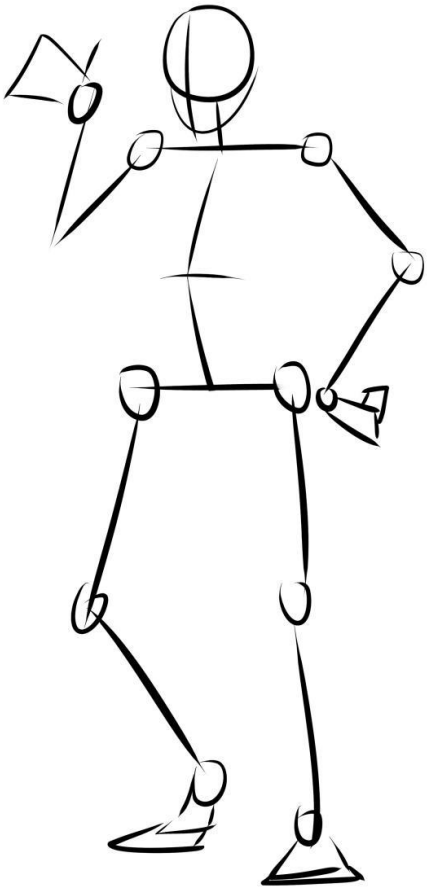
- ❖ Figur

  Figur adalah sosok penampilan manusia dengan berbagai karakter sosialnya, baik secara berpakaian maupun peran sosialnya.

Teknik menggambar tubuh terbagi menjadi dua yaitu teknik realis dan teknik bebas. Seperti yang telah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya bahwa gaya realis memiliki keterbatasan-keterbatasan tertentu yang mengacu pada teknik yang benar dan sesuai dengan ukuran tubuh manusia yang sebenarnya. Sedangkan gaya bebas adalah gaya yang dikembangkan dari gaya realis yang diubah sesuai dengan keinginan. Selama hasilnya masih terlihat wajar dan dapat diterima oleh penikmat seni.

Menggambar tubuh memang terlihat lebih sulit karena harus tahu panjang pendeknya bagian-bagian tubuh dan harus memperkirakan jarak antar bagian tubuh agar terlihat wajar. Untuk mengatasi hal tersebut, perlu ada garus bantu sehingga struktur tubuh yang dibuat atau digambar tampak wajar seperti poster tubuh manusia pada umumnya.

Salah satu cara yang dapat digunakan agar tubuh karakter yang digambar terlihat imbang yaitu menggunakan teknik menggambar stickman atau blockman. Pada dasarnya seluruh benda yang kita gambar ibarat perbaduan dari bangun ruang dengan sedikit fariasi bentuk, dengan mindset seperti ini akan sangat memudahkan kita dalam proses menggambar.

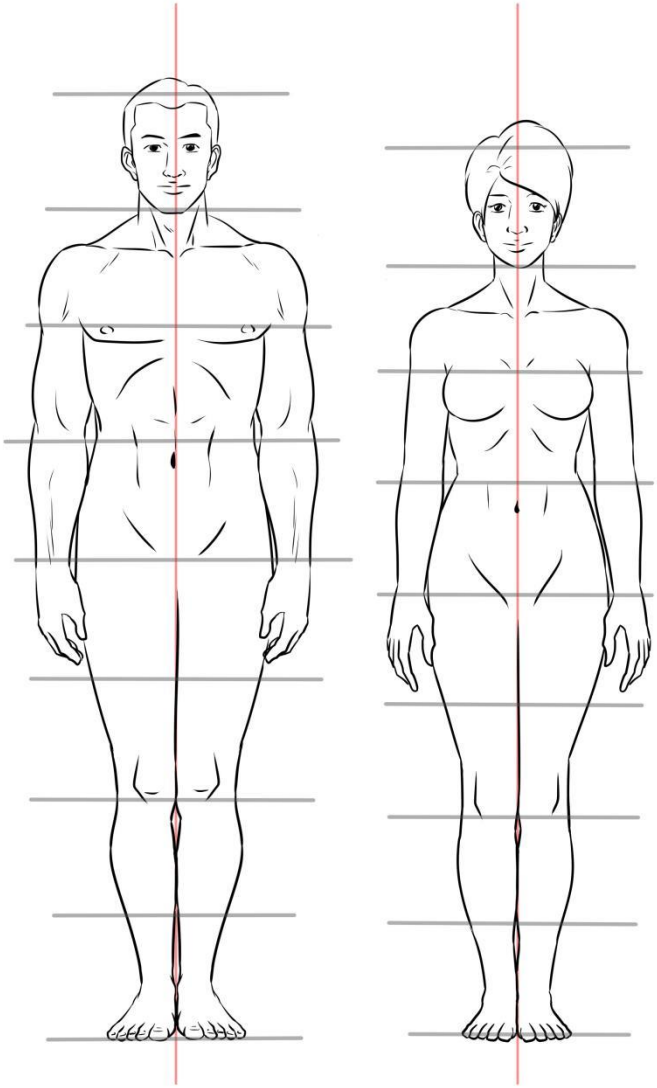




Dari gambar tersebut dapat dikatakan bahwa stickman adalah bentuk dasar menggambar tubuh dari blockman. Dengan menggunakan stickman seniman bisa menentukan panjang pendeknya bagian anggota tubuh dan lekukan tubuh ketika digerakkan. Setelah stickman dibuat, barulah menggambar blockman yang merupakan sketsa dasar. Dapat dilihat bahwa blockman menentukan lebar tubuh.

Beberapa anggota tubuh yang paling mendasar untuk digambar antara lain: kepala, bahu, dada, perut, pinggul, tangan, lutut, dan kaki. Anggota-anggota tubuh ini nantinya menjadi patokan ukuran tubuh karaktermu. Ukuran satuan dalam menggambar tubuh adalah satu ukuran kepala.

Hal yang harus dicermati dari sudut ini adalah keseimbangan. Jadi, sebelum membuat seluruh anggota tubuh kecuali kepala, buatlah garis vertical yang panjang. Jangan lupa perhatikan lekukan tubuh.



Perbedaan antara tubuh laki-laki dan perempuan terletak pada bahu dan pinggul. Bila laki-laki memiliki bahu yang lebih besar dan lebar dibanding perempuan. Bila pinggul laki-laki lebih kecil, pinggul perempuan lebih besar. Jadi bisa disimpulkan bahwa bentuk dasar tubuh laki-laki adalah segitiga terbalik, sedangkan perempuan adalah segitiga normal.

Untuk menggambar proporsi tubuh dibagi menjadi:

1. Proporsi tubuh wanita
    a. Proporsi tubuh wanita 1:8 ½ kali tinggi kepala

        Proporsi tubuh wanita 1:8 ½ kali tinggi kepala, dengan tinggi kepala 3 cm panjang badan 31 cm.

        - Angka 0-1 adalah tinggi kepala dengan lebar 2/3 tinggi kepala
        - Garis 1 adalah garis bahu dengan lebar leher 2 kali lebar kepala yaitu 2/3 tinggi kepala.
        - Pinggang terletak diangka 3, dengan lebar pinggang ¾ tinggi kepala.
        - Angka 3 1/3 adalah garis panggul mulai membesar, dengan lebar pinggul sama dengan bahu dan betis garis pinggul pada angka 4.
        - Lutut terletak pada angka 5 2/3 dengan lebar lutut sama dengan lebar kepala.
        - Ujung kaki terletak pada angka 8 ½.
        - Letak siku sejajar dengan pinggang dan pergelangan sejajar dengan batas pinggul, sedang ujung jari pada angka 4 ¾.

    b. Proporsi tubuh wanita 1: 9 kali tinggi kepala

        Proporsi tubuh wanita 1: 9 kali tinggi kepala, dengan ukuran tinggi kepala 3 cm panjang sampai 27 cm.

        - Angka 0-1 adalah tinggi kepala dengan lebar 2/3 tinggi kepala.
        - Garis 1 ½ dalah garis bahu dengan lebar leher 2 kali lebar kepala yaitu 2/3 tinggi kepala.

- Pinggang terletak di angka 3, dengan lebar pinggang 2/3 tinggi kepala.
- Angka 3 1/3 adalah garis pinggul mulai membesar, dengan lebar pinggul sama dengan bahu dan betis garis pinggul pad angka 4.
- Lutut terletak pada angka 5 4/5 dengan lebar lutut sama dengan lebar kepala.
- Tumit terletak pada angka 8 ½ dengan lebar tumit sama dengan leher.
- Ujung kaki terletak pada angka 9.
- Letak siku sejajar dengan pinggang dan pergelangan sejajar dengan batas pinggul, sedangkan ujung jari pada angka 4 ¾ .

c. Proporsi tubuh wanita 1: 10 kali tinggi kepala

Proporsi tubuh wanita 1: 10 kali tinggi kepala, dengan ukuran tinggi kepala 3 cm panjang sampai 30 cm.

- Angka 0-1 adalh tinggi kepal dengan lebar 2/3 tinggi kepala.
- Garis 1 ½ adalah garis bahu dengan lebar leher 2 kali lebar kepala yaitu 2/3 tinggi kepala.
- Pinggang terletak di angka 3, dengan lebar pinggang ¾ tinggi kepala.
- Angka 3 1/3 adalah garis pinggul mulai membesar, dengan lebar pinggul sama dengan bahu dan betis garis pinggul pad angka 4.
- Lutut terletak pada angka 6 dengan lebar lutut sama dengan lebar kepala.
- Tumit terletak pada angka 9 ½ dengan lebar tumit sam dengan leher.
- Ujung kaki terletak pada angka 10.
- Letak siku sejajar dengan pinggang dan pergelanggan sejajar dengan batas pinggul, sedangkan ujung jari terletak pada angka 4 ¾ .

d. Proporsi tubuh wanita 1: 8 ½ + 1 mm kali tinggi kepala

Proporsi tubuh wnita 1: 8 ½ + 1 mm kali tinggi kepala, dengan ukuran tinggi kepal 3 cm panjang sampai 31 cm, karena pada setiap bagian ditambah 1 mm dengan sendirinya panjang garis sumbu setiap bagian bertambah 1 mm.

- Angka 1-0 adalah tinggi kepala dengan lebar 2/3 tinggi kepala.
- Garis 1 ½ adalah garis bahu dengan lebar leher 2 kali lebar kepal yaitu 2/3 tinggi kepala.
- Pinggsng terletak di angka 3, dengan lebar pinggang ¾ tinggi kepala.
- Angka 3 1/3 adlah garis pinggul mulai membesar, dengan lebar pinggul sama dengan bahu dan betis garis pinggul pada angka 4.
- Lutut terletak pada angka 5 4/5 dengan lebar lutut sma dengan lebar kepala.
- Tumit terletak pada angka 8 ½ dengan lebar tumit sama dengan leher.
- Ujung kaki terletak pada angka 9.
- Letak siku sejajar dengan pinggang dan pergelanggan sejajar dengan batas pinggul, sedangka ujung jari terletak pada ang 4 ¾ .

2. Proporsi tubuh laki-laki

a. Proporsi tubuh pria 1: 8 ½ kali tinggi kepala

Proporsi tubuh Pria 1: 8 ½ kali tinggi kepala, dengan ukuran tinggi kepala 3 cm panjang sampai 31 cm

- Angka 0-1 adalah tinggi kepala dengan lebar ¾ tinggi kepala.
- Garis 1 1/3 adalah garis bahu dengan lebar leher 2 kali tinggi kepala ¾ tinggi kepala.
- Pinggang terletak diangka 3 lalu naik 1 mm, dengan lebar pinggang 1 kali tinggi kepala.
- Angka 3 1/3 adalah garis pinggul mulai membesar, dengan lebar pinggul 1 1/3 kali tinggi kepala garis pinggul pada angka 4.
- Lutut terletak pada angka 5 2/3 dengan lebar lutut sama dengan lebar kepala.
- Tumit terletak pada angka 8 dengan lebar tumit 1 1/3 tinggi kepala.
- Ujung kaki terletak pada angka 8 ½ .

b. Proporsi tubuh pria 1: 9 kali tinggi kepala :

- Angka 0-1 adalah tinggi kepala, dengan lebar ¾ tinggi kepala.
- Garis 1 1/3 adalah garis bahu dengan lebar bahu 2 kali lebar kepala yaitu 2 kali ¾ tinggi kepala.
- Pinggang terletak pada angka 3 lalu naik 1 mm untuk garis pinggang, dengan lebar pinggang 1 kali tinggi kepala.
- Pingggul terletak pada angka 4, dengan lebar 1 1/3 tinggi kepala.
- Lutut terletak diangka 5 4/5, dengan lebar lutut sama dengan lebar pinggang.
- Tumit terletak pada angka 8 ½ dengan lebar tumit sama dengan lebar bahu.
- Ujung kaki pada angka 9.

- Letak siku sejajar dengan pinggang dan pergelangan sejajar dengan batas pinggul, sedang ujung jari pada angka 4 ¾ .

c. Proporsi tubuh pria 1: 10 dengan tinggi kepala.
    - Angka 1-0 adalh tinggi kepala, dengan lebar ¾ tinggi kepala.
    - Garis 1 1/3 adalah garis bahu dengan lebar 2 kali lebar kepala yaitu 2 kali ¾ tinggi kepala.
    - Pinggang terletak diangka 3 lalu naik 1 mm untu garis pinggang, dengan lebar pinggang 1 kali tinggi kepala.
    - Pinggul terletak pada 4, dengan lebar 1 1/3 tinggi kepala.
    - Lutut terletak pada angka 6 dengan lebar tumit sama dengan lebar bahu.
    - Ujung kaki terletak pada angka 10.
    - Letak siku sejajar dengan pinggang dan pergelangan sejajar dengan batas pinggul, sedangkan ujung jari pada angka 4 ¾ .

d. Proporsi tubuh pria 1: 8 ½ + 1 mm kali tinggi kepala.

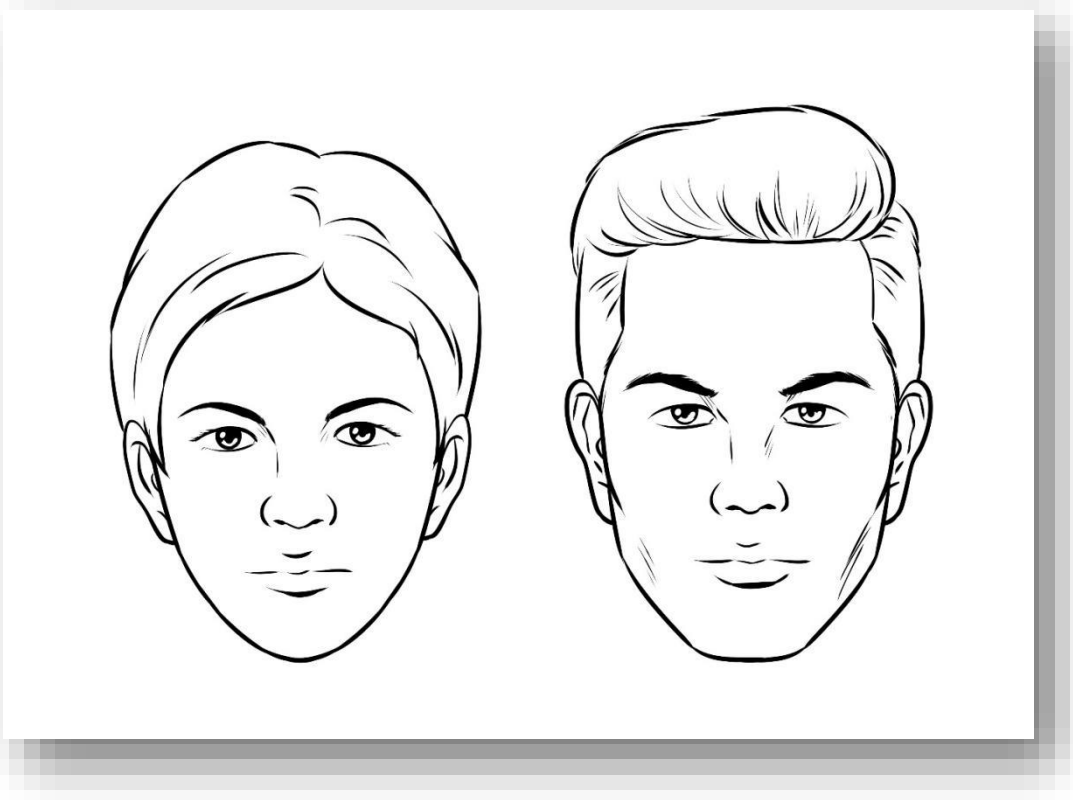
    Proporsi tubuh pria 1: 8 ½ + 1 mm kali tinggi kepala, dengan ukuran tinggi kepala 3 cm dan panjang sampai 31 cm, karena setiap bagian ditambah 1 mm dengan sendirinya panjang garis sumbu setiap bagian bertambah 1 mm.
    - Angka 1-0 tinggim kepala dengan lebar ¾ tinggi kepala.
    - Garis 1 1/3 adalah garis bahu dengan lebar leher 2 kali lebar kepala yaitu ¾ tinggi kepala.
    - Pinggang terletak di angka 3, dengan lebar pinggang 1 kali tinggi kepala
    - Angka 3 1/3 adalah garis pinggul mulai membesar, dengan lebar pinggul 1 1/3 tinggi kepala dan betis garis pinggul terletak pada angka 4.
    - Lutut terletak pada angka 5 4/5 dengan lebar lutut sama dengan lebar kepala.

- Tumit terletak pada angka 8 dengan lebar tumit sama dengan lebar leher.
- Ujung kaki terletak pada angka 8 ½ .

  Letak siku sejajar dengan pinggang dan pergelangan sejajar dengan batas pinggul, sedangkan ujung jari pada angka 4 ¾ .

B. Proporsi Wajah Laki-Laki dan Perempuan

Proporsi adalah perbandingan yang ideal dan harmonis antara bagian-bagian benda yang menjadi objek model gambar yang dapat diamati. Dalam menggambar wajah laki-laki dan perempuan tentu terdapat perbedaan antara keduanya, misalnya: garis wajah laki-laki digambar dengan garis yang lebih tegas dan kaku, sedangkan untuk wajah perempuan garis wajahnya dibuat lebih lembut atau oval.



Ada beberapa komponen penting wajah yang harus kalian bisa gambarkan secara detail, cermatilah baik-baik contoh di bawah, lalu tiru gambar tersebut untuk latihan.

GAMBAR MATA

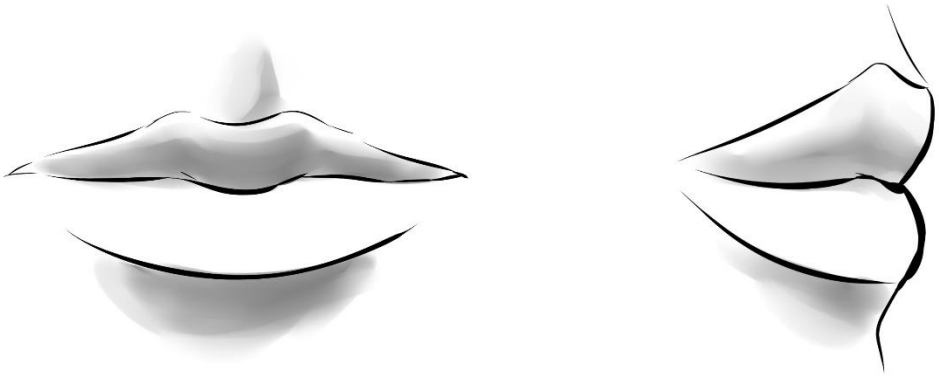




GAMBAR HIDUNG



GAMBAR BIBIR

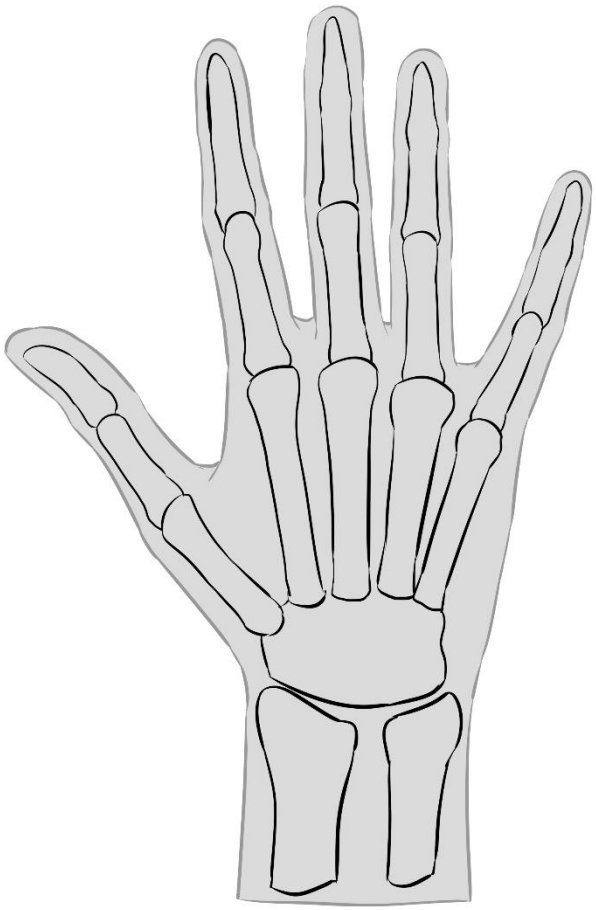


GAMBAR TELINGA

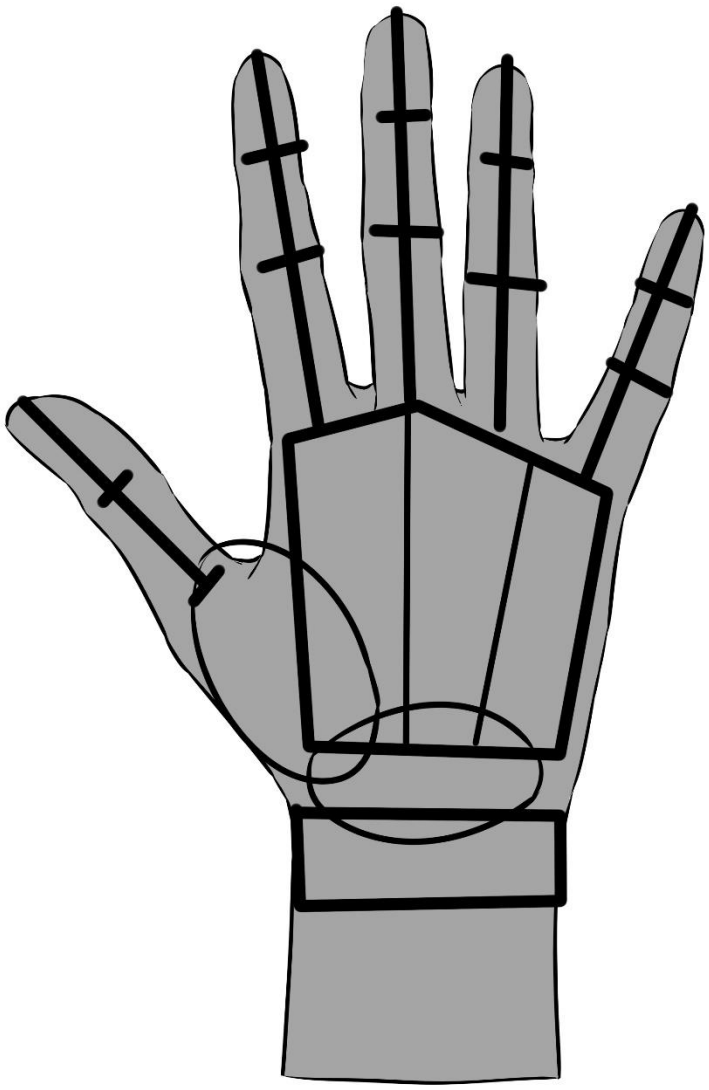


C. Proporsi Jemari Tangan dan Kaki

Tangan merupakan bagian tubuh yang terdiri atas lengan, siku, pergelangan tangan, telapak tangan dan jari-jari tangan. Untuk menggambar lengan, arah pergerakannya harus disesuaikan dengan posisi tubuh. Gerakan tangan disaat tubuh berdiri tentu berbeda dengan gerakan tangan ketika tubuh duduk. Untuk menggambar lengan secara keseluruhan akan dibahas pada sub materi tentang menggambar pose tubuh, pada sub materi kali ini kita akan mempelajari bagaimana menggambar proporsi jemari yang baik dan benar, berikut pemaparannya:

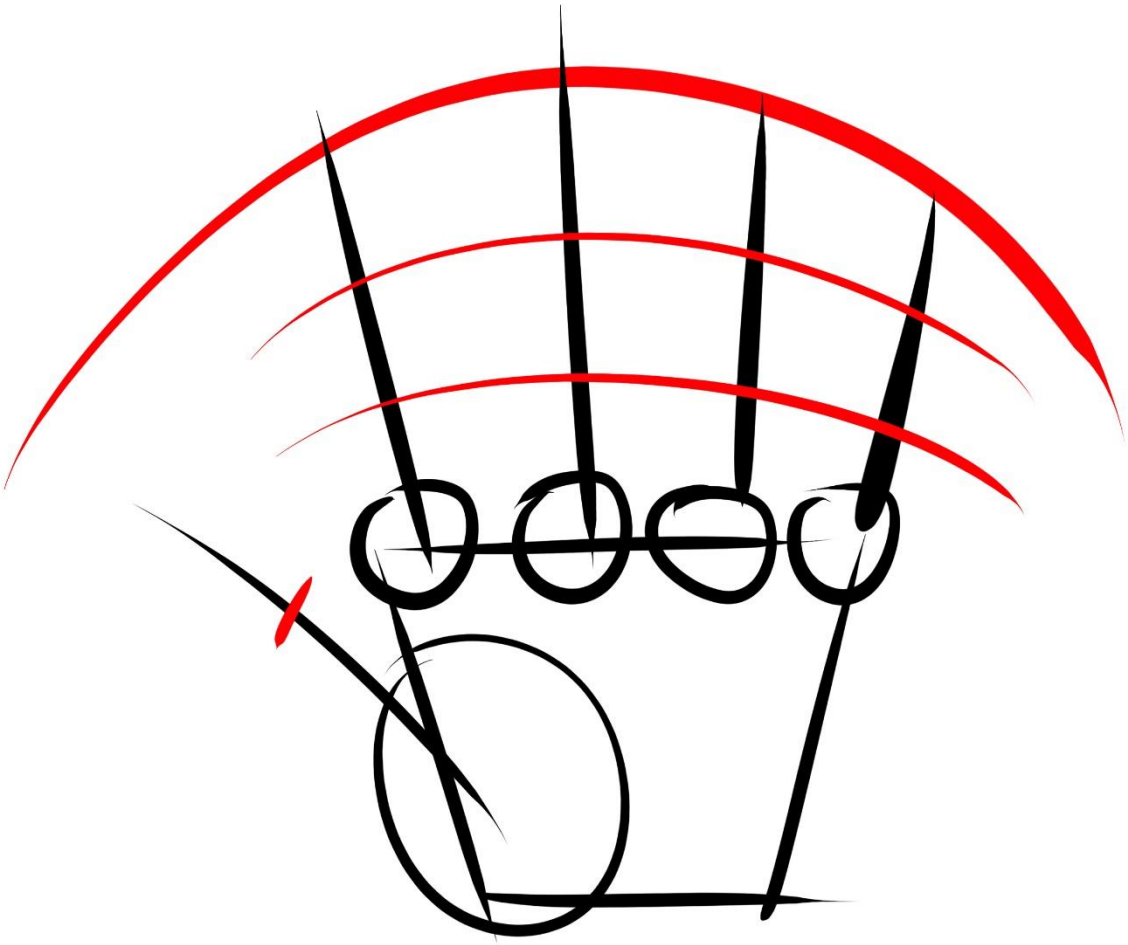


Langkah paling pertama kita wajib memahami struktur tulang pada jemari tangan, kurang lebih seperti inilah struktur tulang tersebut, dari pengetahuan kita tentang struktur tulang membuat kita mengerti letak persendian yang menjadi engsel pada jemari, bagian mana yang bisa menekuk dan bergerak.

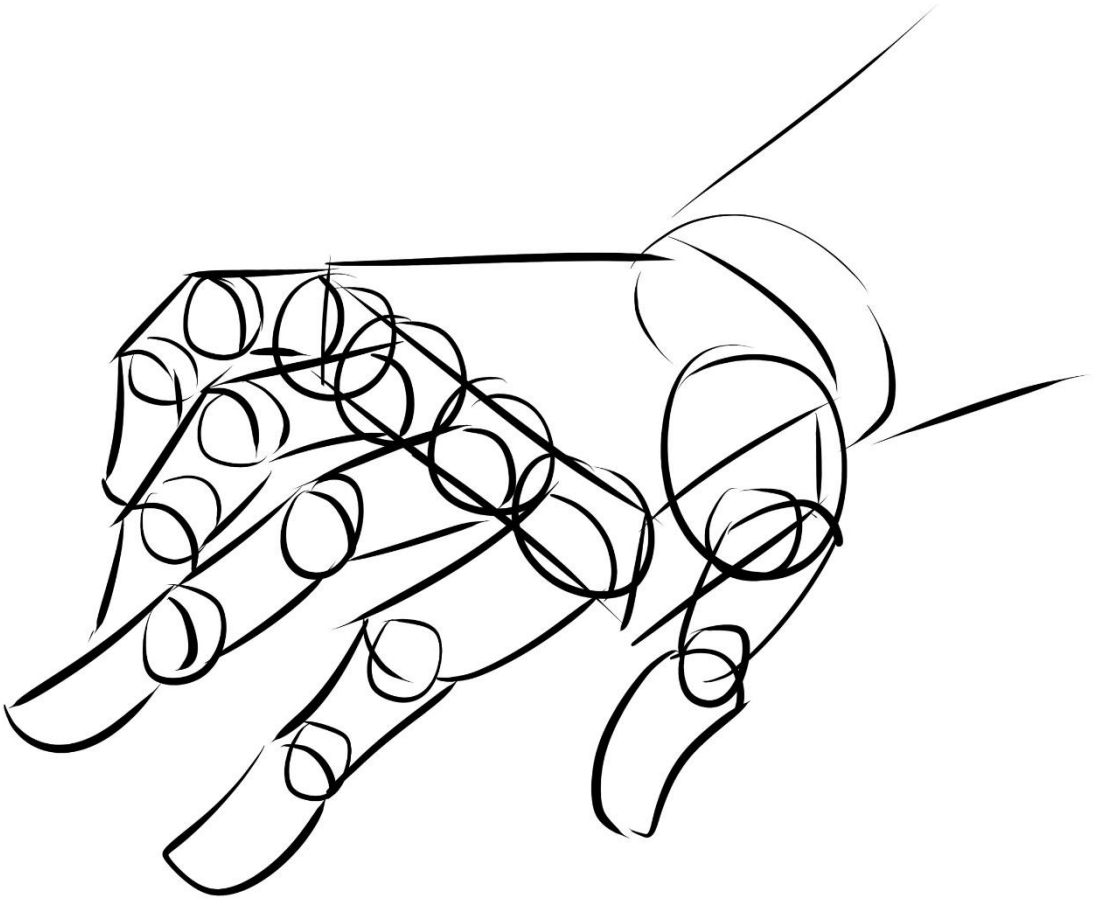


Gambarlah garis bantu pada beberapa bagian ruas jari seperti contoh di atas, hal tersebut akan mempermudah kita menentukan engsel atau sendi tempat bagian jari yang bergerak.

Gambar juga bidang bantu yang mempermudah kalian dalam menggambar proporsi jari tangan serta telapak tangan.



Metode menggunakan kurva seperti contoh di atas memudahkan kita dalam menentukan proporsi panjang dan pendek pada setiap jemari manusia dengan cara baik dan benar.



Ingat baik-baik prinsip ini: Pada dasarnya seluruh benda yang kita gambar ibarat perbaduan dari bangun ruang dengan sedikit fariasi bentuk, dengan mindset seperti ini akan sangat memudahkan kita dalam proses menggambar.

Begitu juga jemari manusia, semua itu hanya perpaduan dari bentuk balok, bola, dan tabung, perhatikan contoh di atas dan pahami dengan cermat.

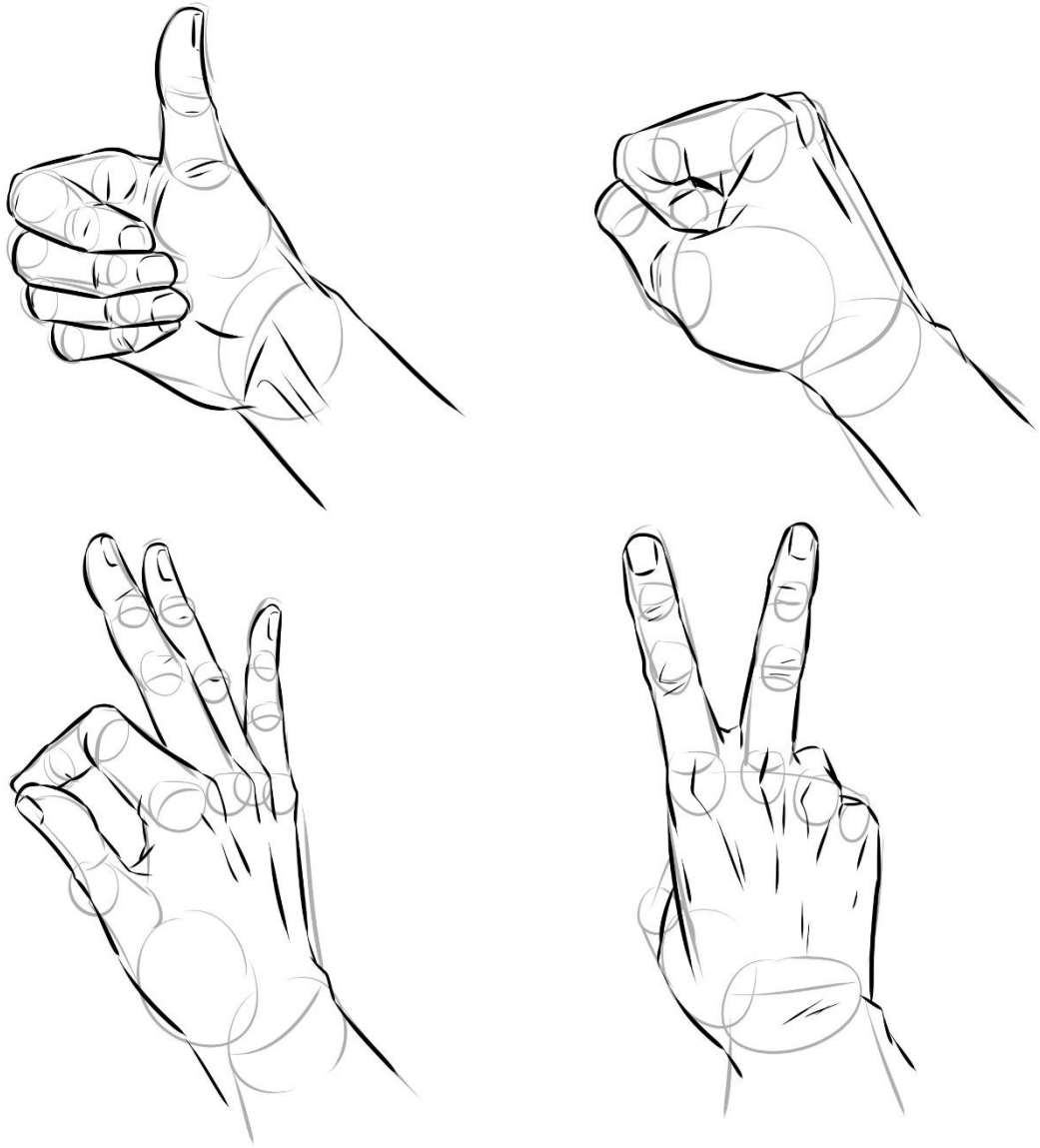
Jadikan kombinasi bangun ruang dan struktur jemari yang baik dan benar tersebut sebagai sketsa gambar untuk menyelesaikan gambar jemari hingga fix.



Setelah sketsa gambar selesai dibuat dengan goresan pensil yang tipis, maka tumpuklah dengan tinta, gunakan drawing pen dengan ukuran mata pena yang sesuai untuk melakukan penintaan.

Perhatikan kembali struktur jemari yang baik dan benar, sehingga jemari yang kita buat tampak natural dan realis.

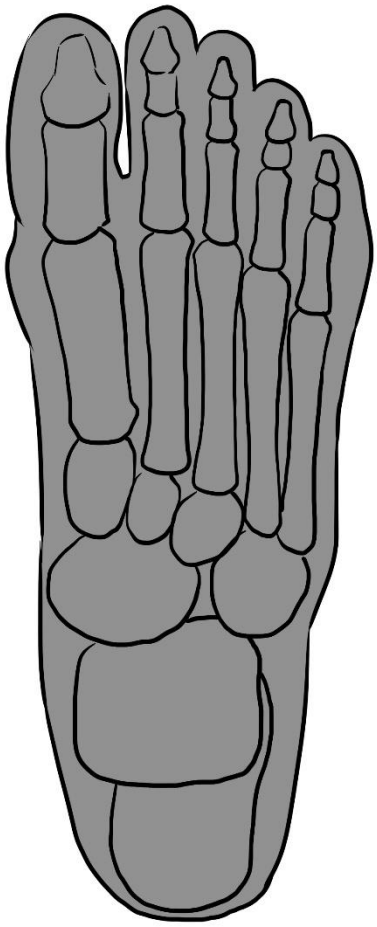
Saat penintaan selesai hapuslah sketsa pensil tersebut, dan lihatlah hasil gambar kalian.



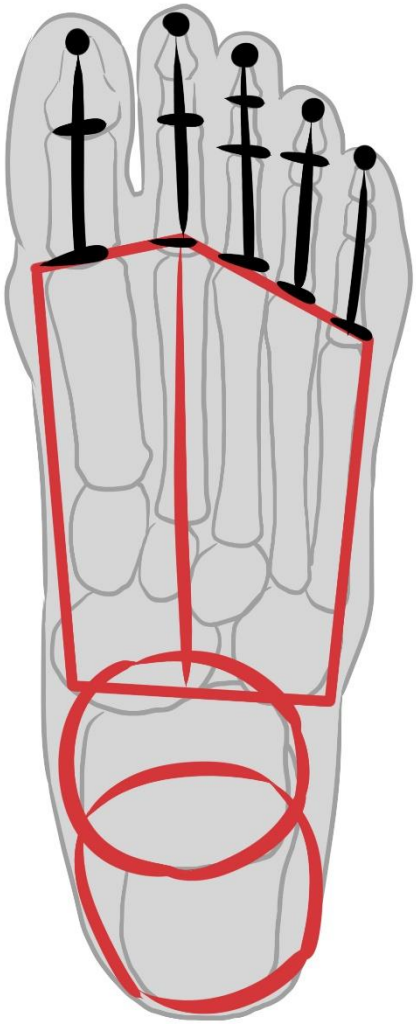
Setelah kalian memahami struktur jemari yang baik dan benar, dan metode menggambar jemari seperti deretan contoh di atas, maka kalian akan sangat mudah menggambar jemari dengan berbagai pose, seringlah latihan hingga kalian terbiasa dan menjadi ahli.

Selanjutnya kita akan menggambar proposri telapak kaki beserta jemarinya.

Kaki merupakan alat penyangga tubuh yang terdiri atas paha, lutut, betis dan telapak kaki. Untuk menggambar desain yang ideal besar kecilnya gambar kaki harus disesuaikan dengan betuk tubuh yang akan dibuat. Untuk menggambar kaki secara keseluruhan akan dibahas pada sub materi tentang menggambar pose tubuh, pada sub materi kali ini kita akan mempelajari bagaimana menggambar proporsi jemari dan telapak kaki yang baik dan benar, berikut pemaparannya:



Langkah paling pertama kita wajib memahami struktur tulang pada jemari kaki, kurang lebih seperti inilah struktur tulang tersebut, dari pengetahuan kita tentang struktur tulang membuat kita mengerti letak persendian yang menjadi engsel pada jemari, bagian mana yang bisa menekuk dan bergerak.



Gambarlah garis bantu pada beberapa bagian ruas jari seperti contoh di atas, hal tersebut akan mempermudah kita menentukan engsel atau sendi tempat bagian jari yang bergerak.

Gambar juga bidang bantu yang mempermudah kalian dalam menggambar proporsi jari kaki serta telapak kaki.



Ingat baik-baik prinsip ini: Pada dasarnya seluruh benda yang kita gambar ibarat perbaduan dari bangun ruang dengan sedikit fariasi bentuk, dengan mindset seperti ini akan sangat memudahkan kita dalam proses menggambar.

Begitu juga jemari manusia, semua itu hanya perpaduan dari bentuk balok, bola, dan tabung, perhatikan contoh di atas dan pahami dengan cermat.

Jadikan kombinasi bangun ruang dan struktur jemari yang baik dan benar tersebut sebagai sketsa gambar untuk menyelesaikan gambar jemari hingga fix.



Setelah sketsa gambar selesai dibuat dengan goresan pensil yang tipis, maka tumpuklah dengan tinta, gunakan drawing pen dengan ukuran mata pena yang sesuai untuk melakukan penintaan.

Perhatikan kembali struktur jemari yang baik dan benar, sehingga jemari yang kita buat tampak natural dan realis.

Saat penintaan selesai hapuslah sketsa pensil tersebut, dan lihatlah hasil gambar kalian.

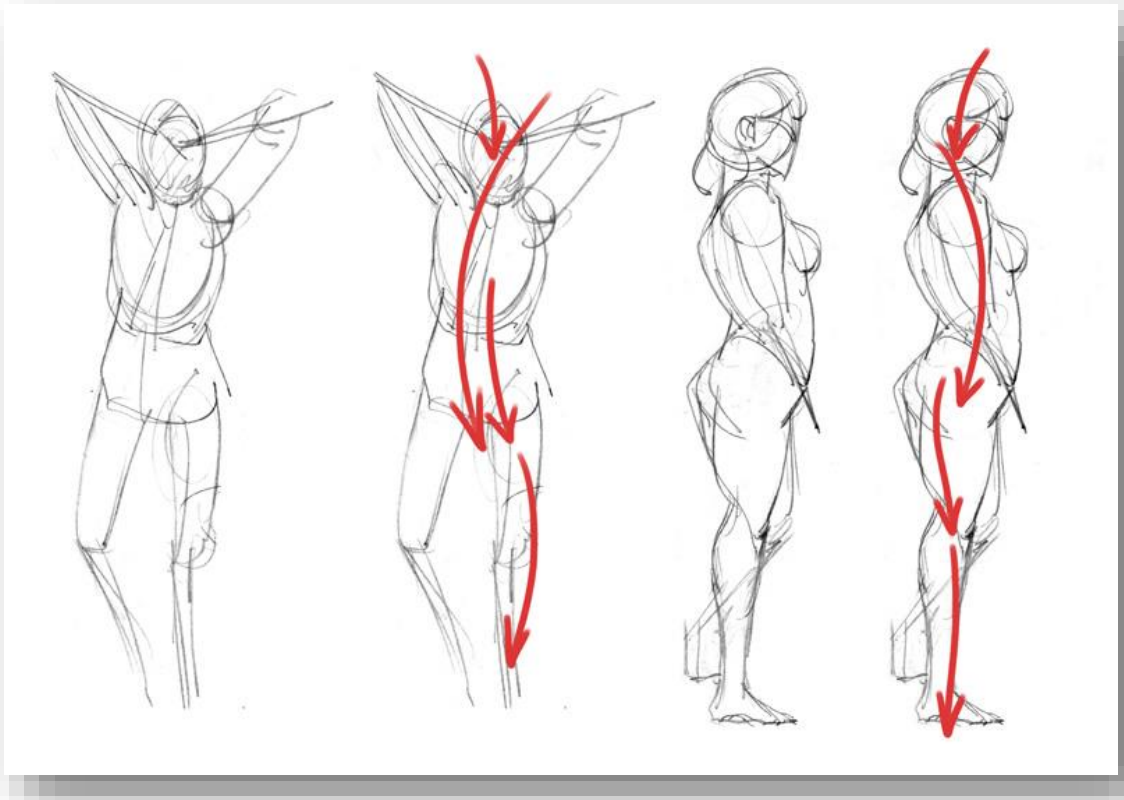


Setelah kalian memahami struktur jemari yang baik dan benar, dan metode menggambar jemari seperti deretan contoh di atas, maka kalian akan sangat mudah menggambar jemari dengan berbagai pose, seringlah latihan hingga kalian terbiasa dan menjadi ahli.

D. Gestur dan Pose

Gestur dalam seni menggambar manusia adalah sebuah garis imajiner pada tubuh (manusia) yang terbentuk karena adanya pergerakan dan menghubungkan bentuk tubuh, kontur dan keselarasannya, gesture bisa juga merupakan ungkapan perasaan yang disampaikan pada objek yang kita gambar. Sedangkan pose ialah sikap dan ekspresi yang ditunjukan objek gambar.

**Berikut yang merupakan contoh gestur:**




MEMANG ADA, YANG SEPERTI ITU ??
AKADNYA BESOK ... DUH ... GIMANA NIH??
ASTAGHFIRULLAH ...



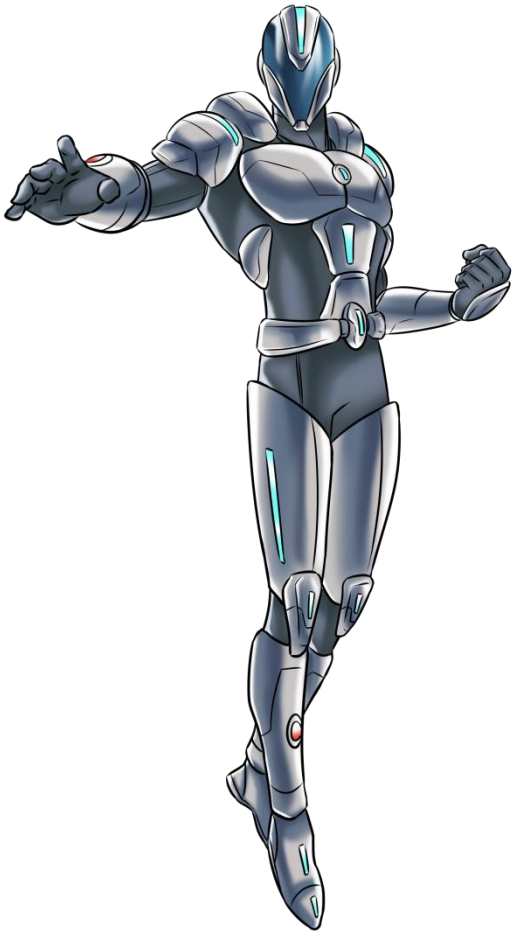


**Berikut yang merupakan contoh pose:**



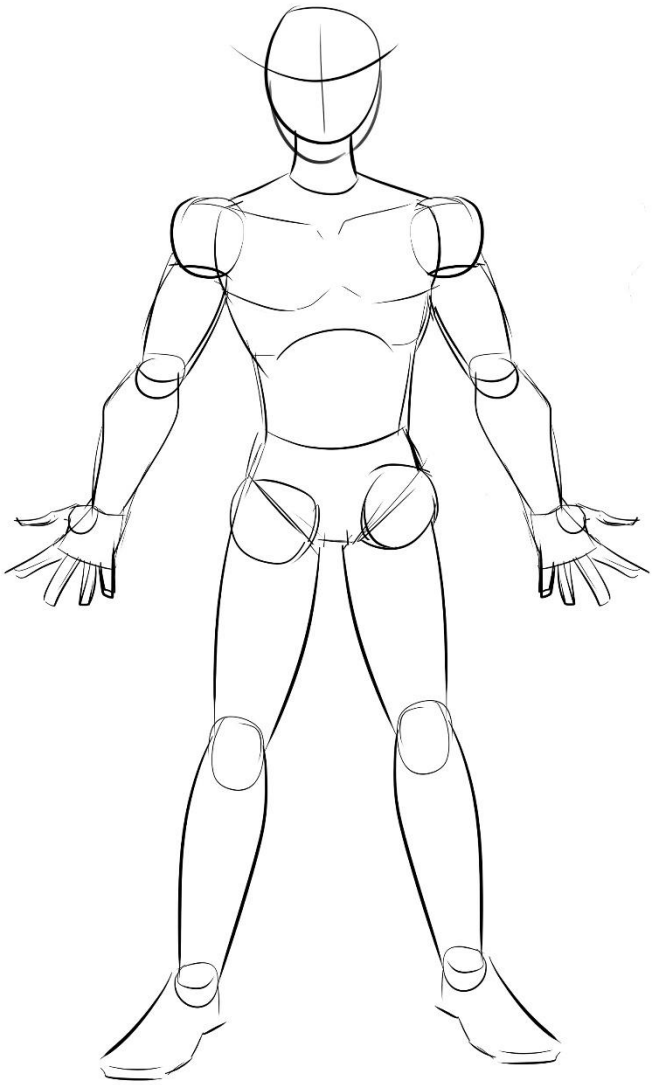








Lalu bagaimana cara menggambar pose atau gestur dengan baik dan benar, Berikut pemaparannya:



Setelah kita memahami perbedaan anatomi tubuh laki-laki dan perempuan, serta mengetahui bagaiamana fungsi stickman dan blockman pada sub materi sebelumnya, kita akan menerapkan metode itu dalam menggambar proporsi tubuh yang baik dan benar serta menentukan pose pada karakter yang kita gambar.



Langkah paling pertama kita menentukan sketsa pose dari karakter yang akan kita gambar, pada contoh di atas kita menggunakan blockman pada sketsa dengan goresan pensil yang tipis, bagi kalian yang kesulitan jika langsung menggunakan blockman, kalian bisa membuat sketsa stickman terlebih dahulu, setelah itu sketsa stickman yang telah fix posenya, kalian tindih dengan sketsa berupa blockman.



Sketsa pensil yang telah selasai, kalian tindih dengan tinta, kalian bisa menggunakan drawing pen dengan ukuran yang sesuai, perdetail setiap bagian wajah, tubuh, dan pakaian, sesuai dengan metode yang kita pelajari pada bab sebelumnya.

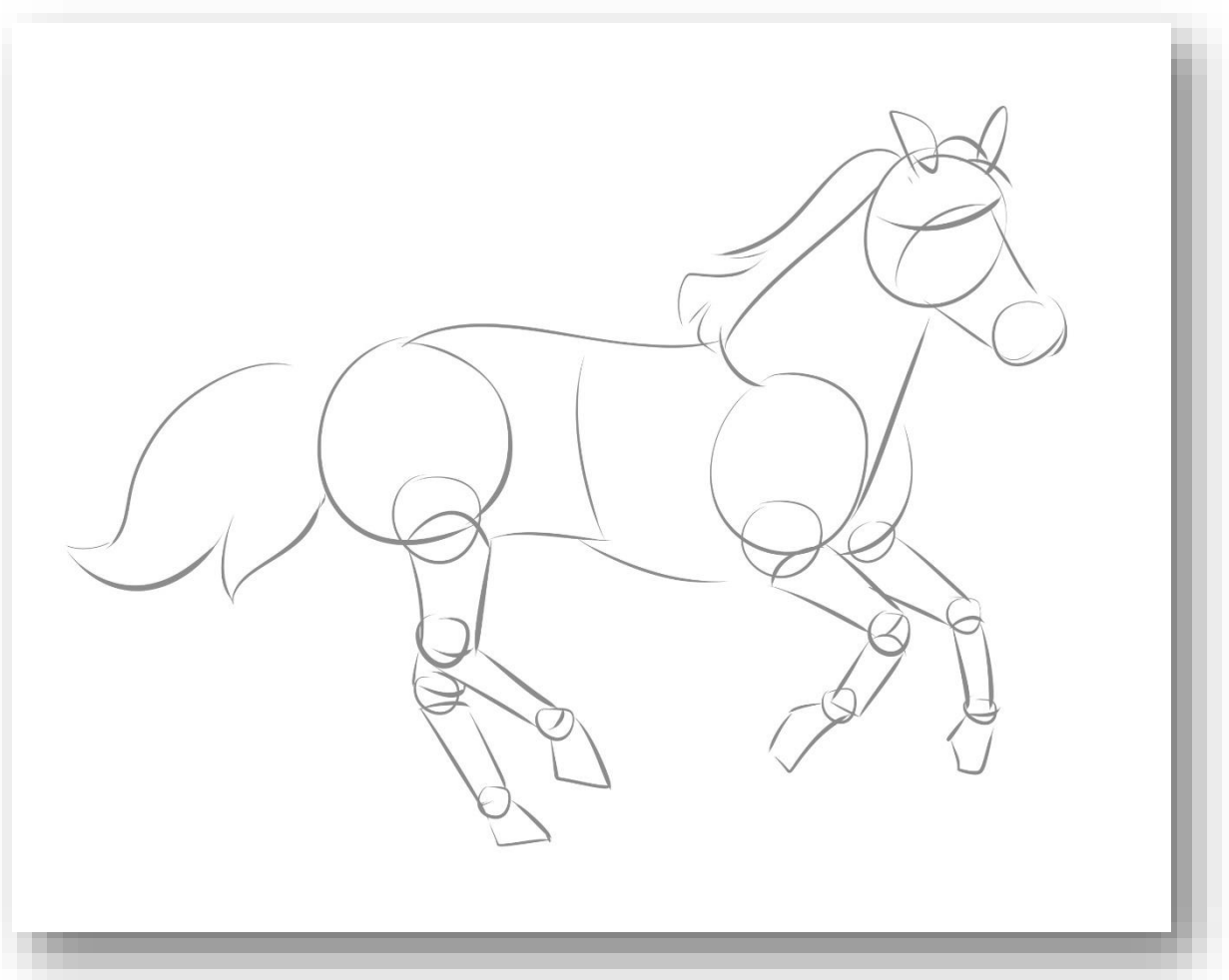
Setelah proses penintaan fix hapuslah sketsa pensil kalian dan lihatlah hasilnya.

F. Menggambar Binatang

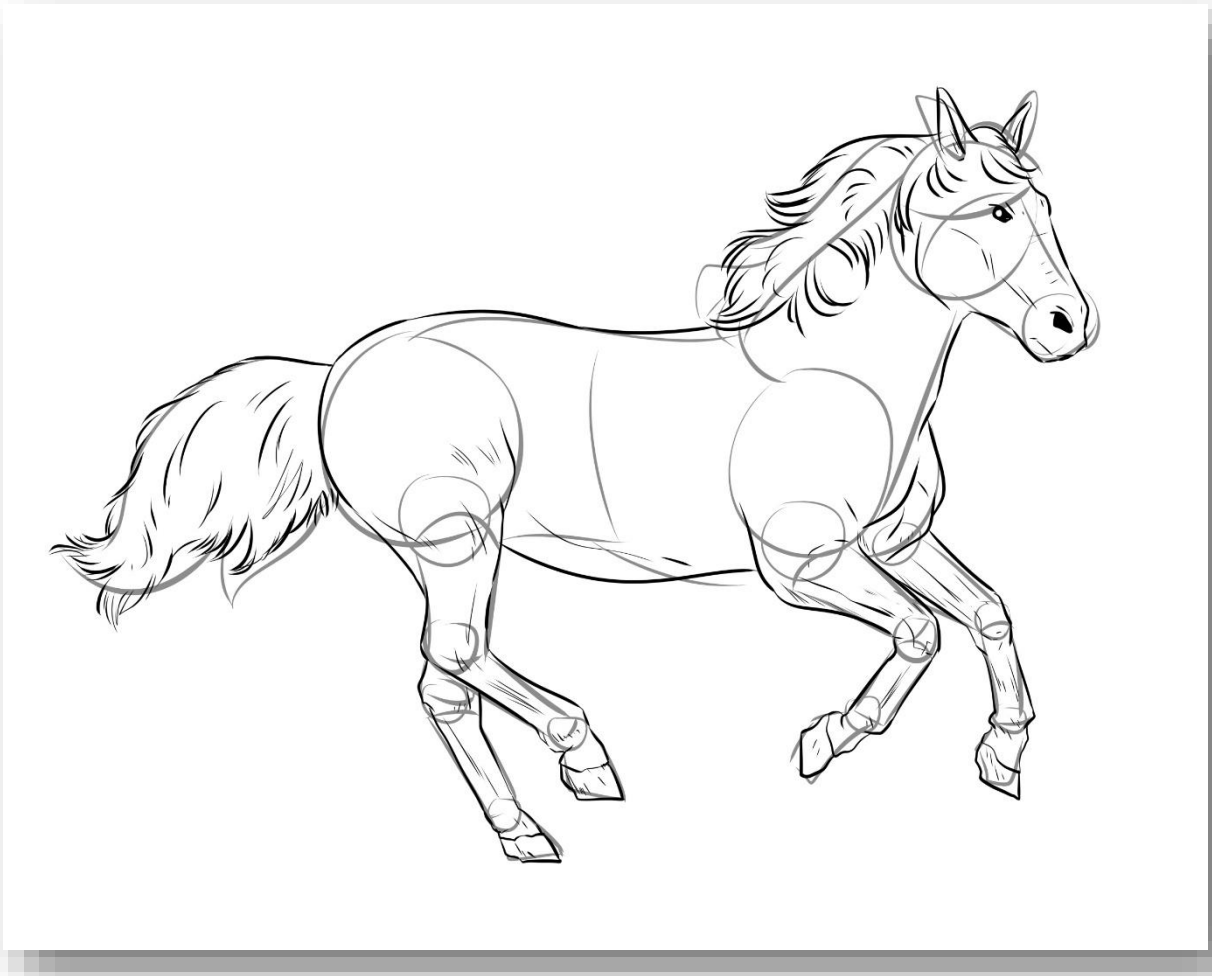
Seperti halnya saat kita menggambar tubuh manusia, metode yang digunakan dalam menggambar binatang kurang lebih sama, perbadaan hanya terletak pada objek yang kita gambar.

Ingat baik-baik prinsip ini: Pada dasarnya seluruh benda yang kita gambar ibarat perbaduan dari bangun ruang dengan sedikit fariasi bentuk, dengan mindset seperti ini akan sangat memudahkan kita dalam proses menggambar.

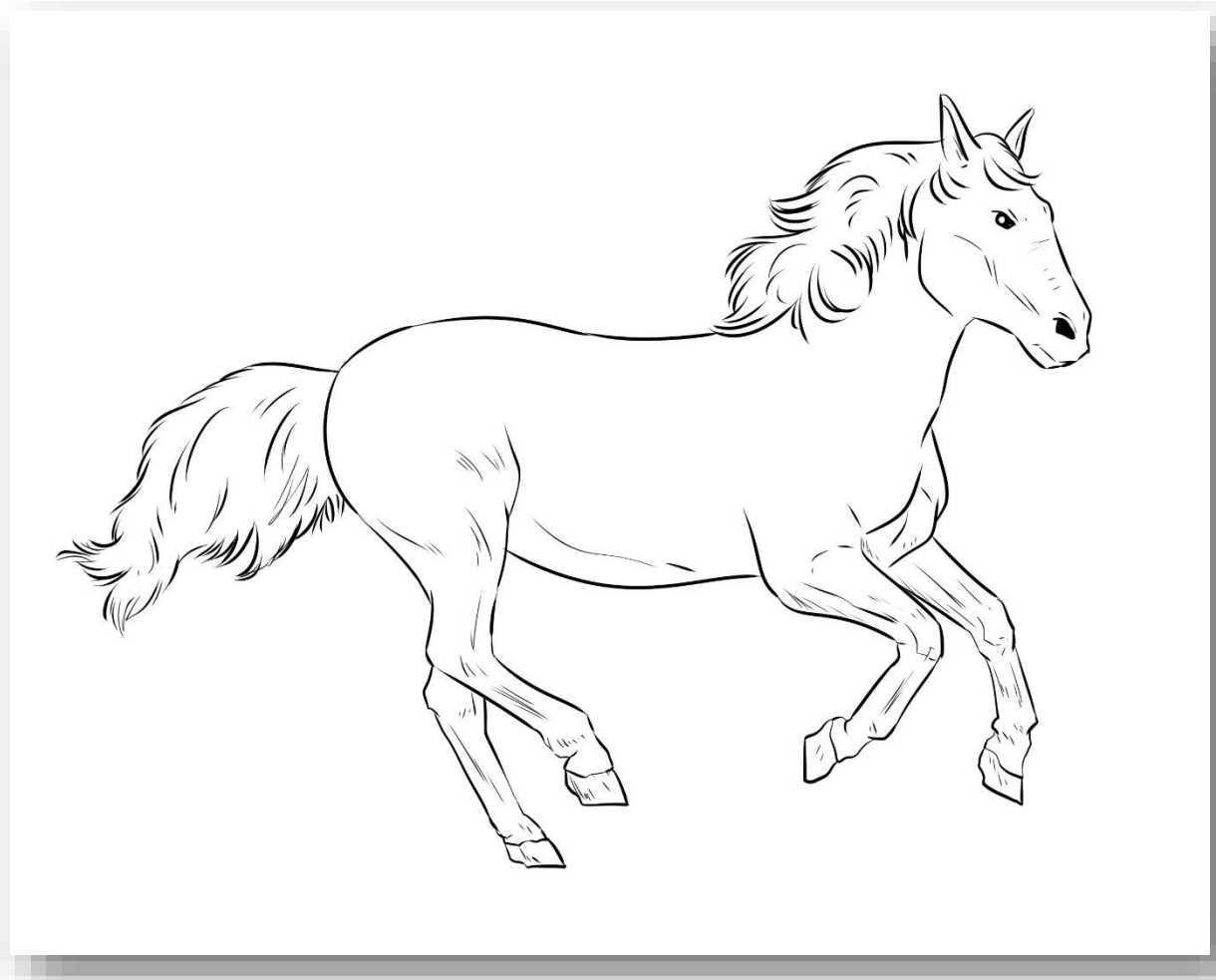
Langkah paling pertama, kita menentukan sketsa pose dari karakter yang akan kita gambar, pada contoh kita menggunakan metode block pada sketsa dengan goresan pensil yang tipis, bagi kalian yang kesulitan jika langsung menggunakan metode block, kalian bisa membuat sketsa lebih tipis terlebih dahulu, setelah itu sketsa yang telah fix posenya, kalian tindih dengan sketsa berupa blockman.

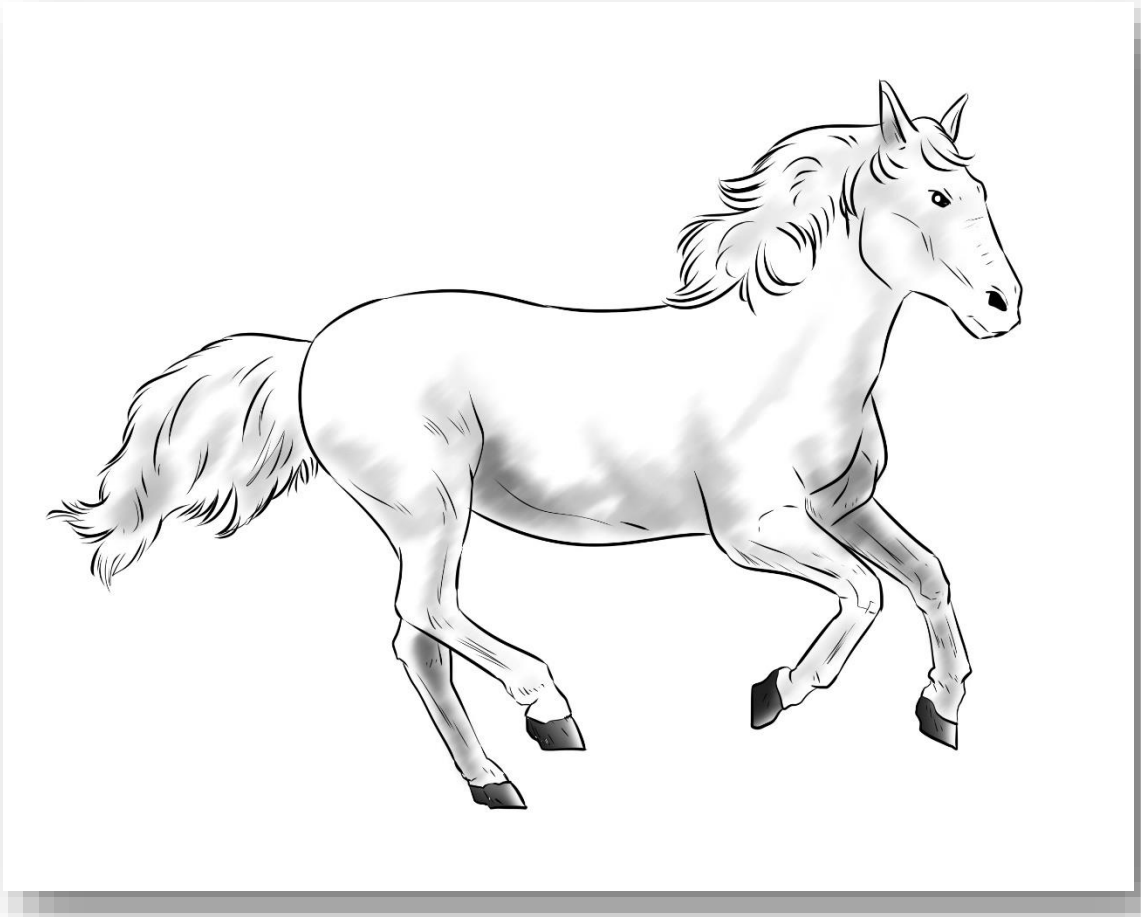


Sketsa pensil yang telah selasai, kalian tindih dengan tinta, kalian bisa menggunakan drawing pen dengan ukuran yang sesuai, perdetail setiap bagian otot dan bagian rambut/bulunya, sesuai dengan metode yang kita pelajari pada bab sebelumnya.



Setelah proses penintaan fix hapuslah sketsa pensil kalian dan tambahkan shading hingga terbentuk kedalaman 2 dimensinya, lihatlah hasilnya.





Sering-seringlah mencermati hewan di sekitar kalian, atau melalui video cermatilah berbagai bentuk hewan, amati dengan cermat anatominya, teksturnya, dan semua hal berkaitan dengan visual hewan tersebut, seringlah berlatih menggambar hewan, maka kemampuan kalian akan terlatih.

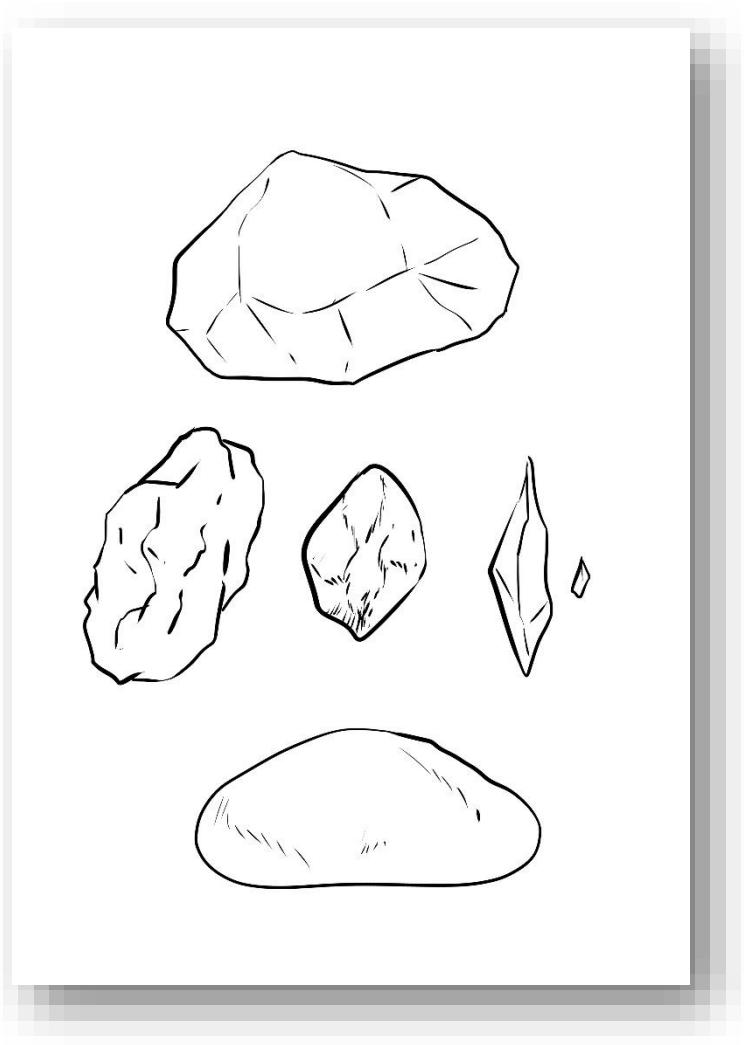
B. Menggambar Berbagai Elemen Alam

Pada sebelumnya kita mempelajari ilmu perspektif, ilmu tersebut sangat penting untuk diterapkan pada proses penggambaran background beruba bangunan atau hutan beton(perkotaan), dan segala bentuk gambar yang berkaitan tentang bangunan ciptaan manusai, tapi tak jarang kita juga membutuhkan background berupa pemandangan alam.

Segala bentuk background berupa pemandangan alam jika kita cermati terdiri dari beberapa komponen utama pembentuk pemandangan tersebut, diantaranya yaitu: bebatuan, air, tanaman, dan langit.

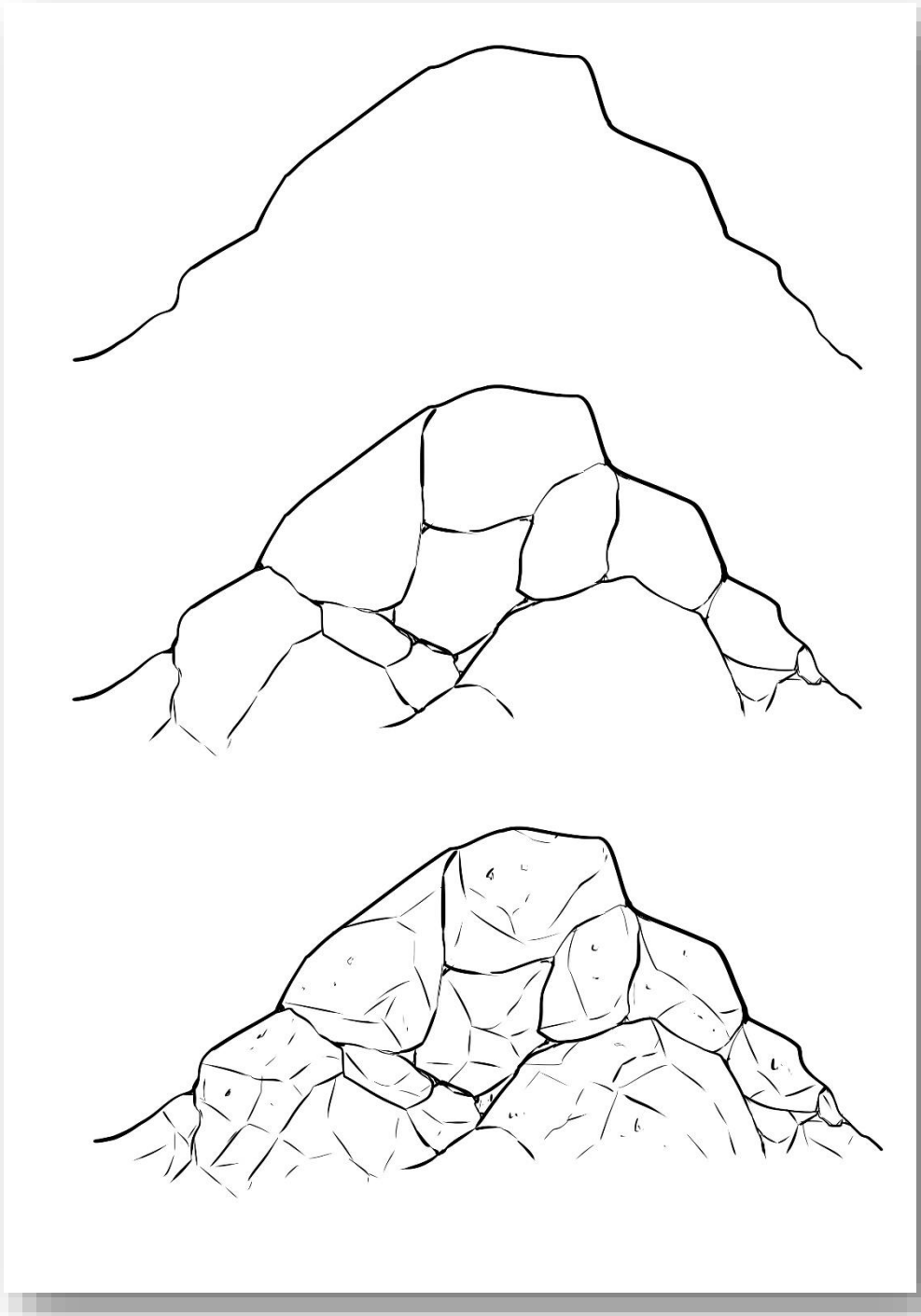
Berikut kita bahas satu-persatu dari semua elemen tersebut, ikuti dan coba prakteklah menggambar apa yang sudah dicontohkan, simak penjabaran berikut ini:

1. Bebatuan



Perhatikan bebatuan di sekitarmu, perhatikan lineart atau garis tepi yang membentuk objek tersebut sehingga terlihat menjadi bentuk batu.

Gunakan mata kalian ibarat kamera yang merekam setiap objek yang ada, seringlah menggambar dari apa yang sudah kalian cermati tersebut. Dari contoh di atas adalah gambar dari beberapa jenis batu. Coba cari jenis batu lainnya lalu gambarlah sebagus mungkin. Selanjutnya perhatikan gambar di bawah.



Jika batuan berkumpul menjadi satu maka akan terbentuk bukit, atau bahkan terbentuk menjadi berbagai jenis daratan, apakah itu pulau, pegunungan, atau berbagai jensis padang.

Perhartikan contoh di atas, dari contoh di atas tersusun cara menggambar bukit kecil dengan cara yang mudah dan menarik. Pertama, gambarlah lineart yang membentuk objek perbukitan tersebut, lalu berilah detail pada permukaan bukit tersebut, tahap terakhir adalah memberikan finishing pada gambar, kalian juga bisa menambahkan shading untuk memberi kesan natural, ikuti contoh di atas dan segera praktek menggambar.

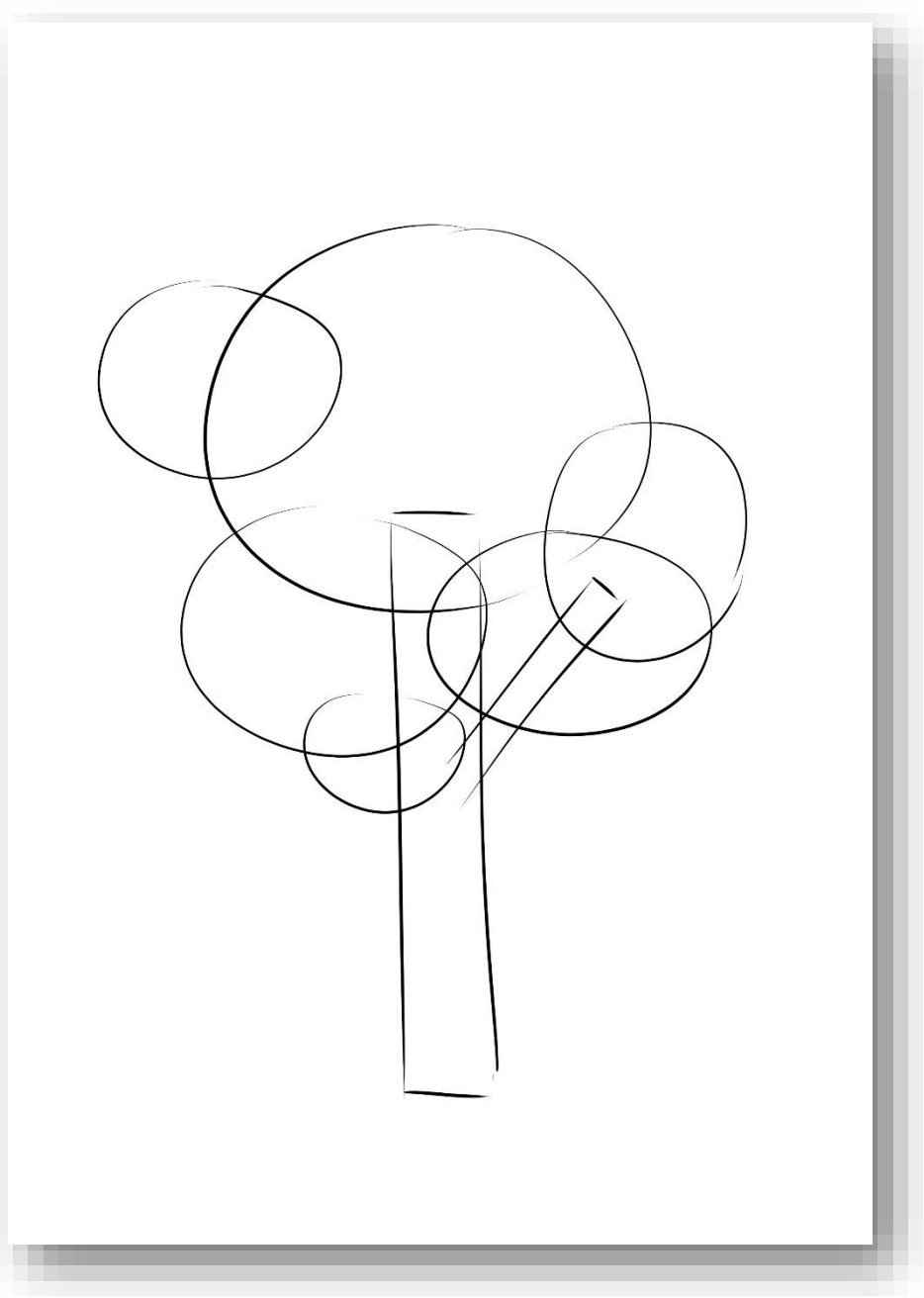
2. Air

Gunakan mata kalian ibarat kamera yang merekam setiap objek yang ada, seringlah menggambar dari apa yang sudah kalian cermati tersebut. Cermati dengan sungguh-sungguh setiap tipe air yang ada di sekitar kita, apa perbedaan dari tekstur air pada lautan, sungai, dan danau, cermati lalu coba gambarlah. Berikut adalah contoh gambar dari tekstur air laut. Cobalah untuk menggambar jenis perairan lainnya.

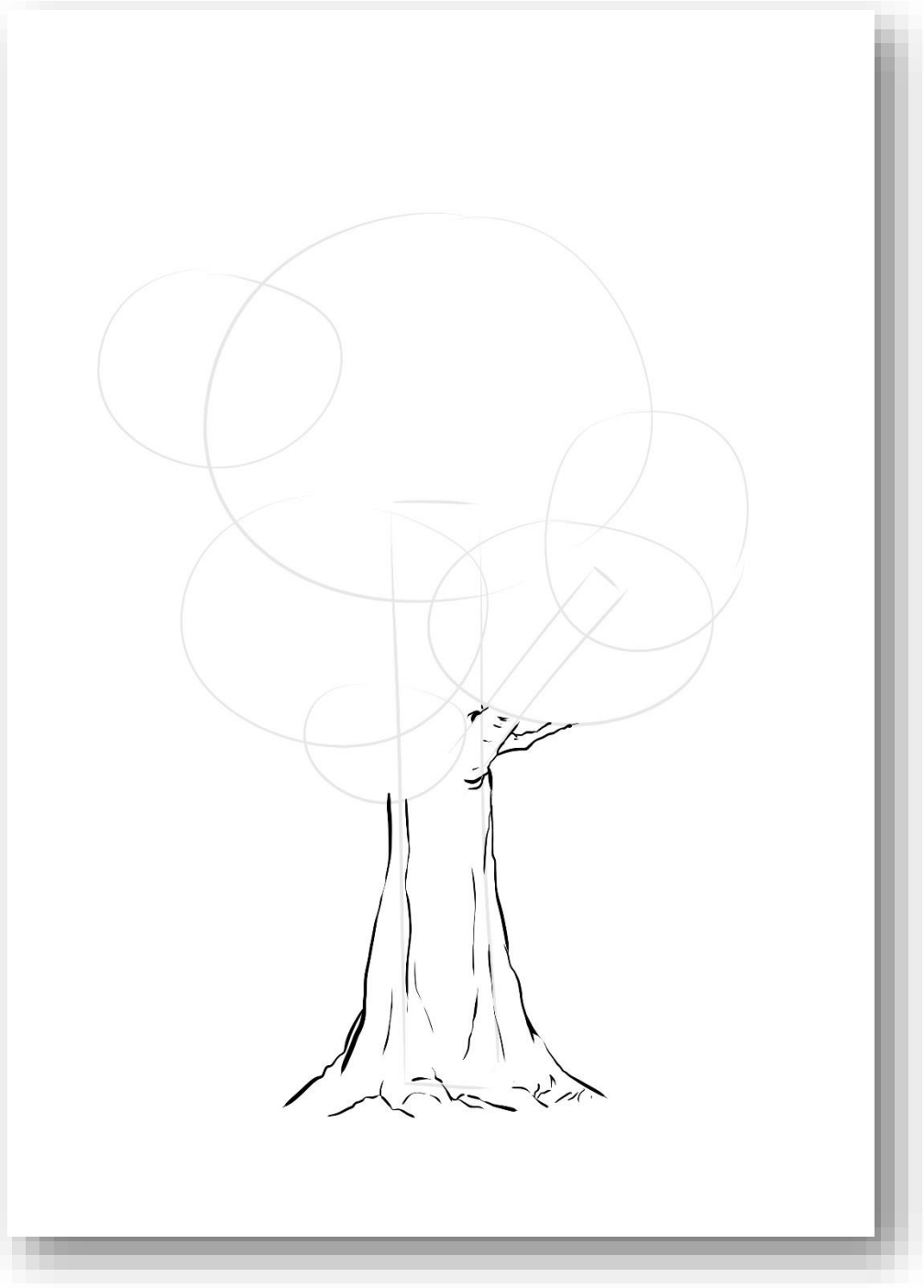


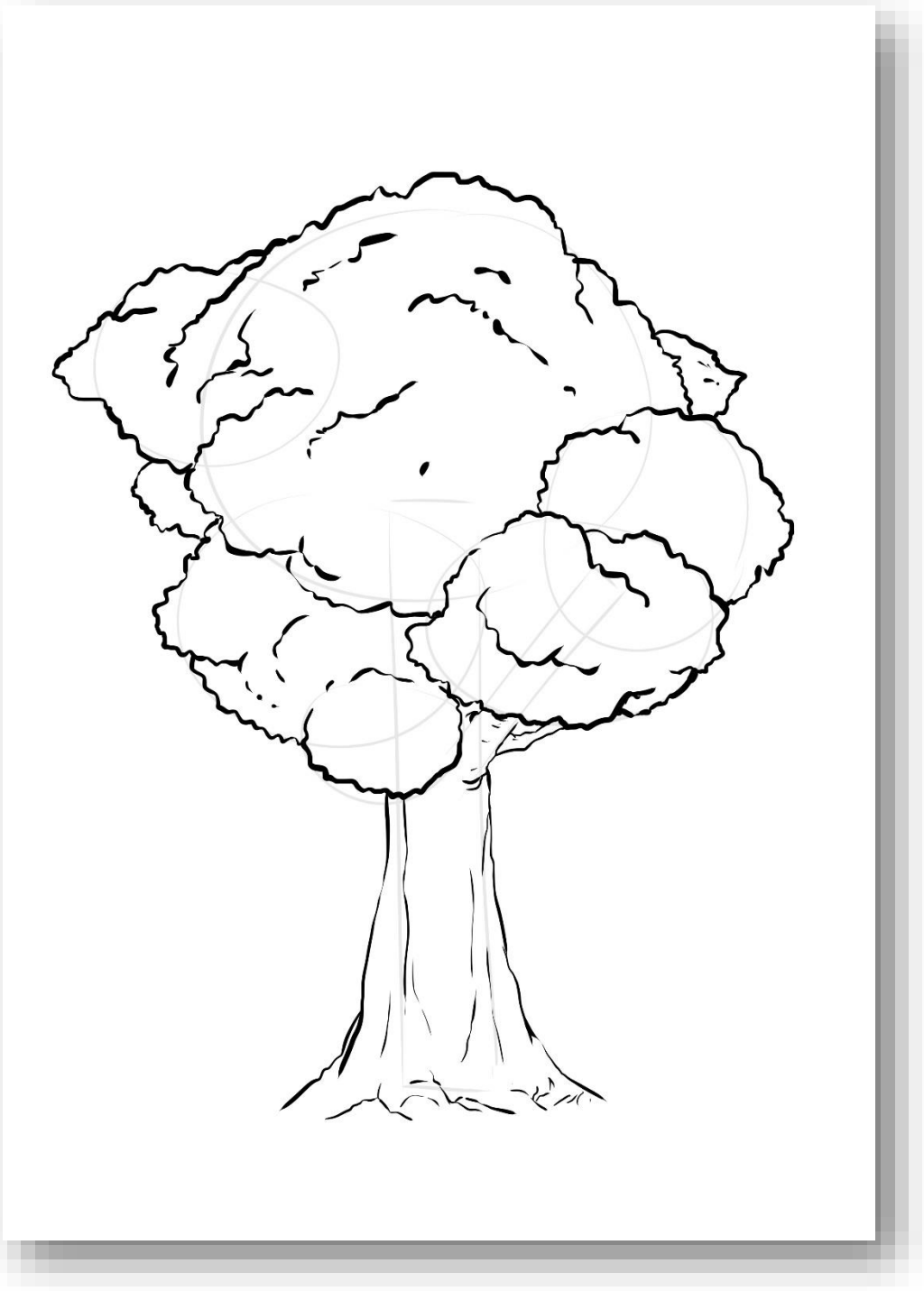
3. Tanaman

Gunakan mata kalian ibarat kamera yang merekam setiap objek yang ada, seringlah menggambar dari apa yang sudah kalian cermati tersebut. Cermati dengan sungguh-sungguh setiap tipe tanaman yang ada di sekitar kita, apa perbedaan dari setiap susunan objeknya, cermati teksturnya, cermati perbedaan satu dan lainnya, dan cermati ciri khas dari tanaman tersebut. Berikut adalah contoh gambar dari suatu jenis pohon. Cermati dan ikuti contoh untuk kalian gambar.

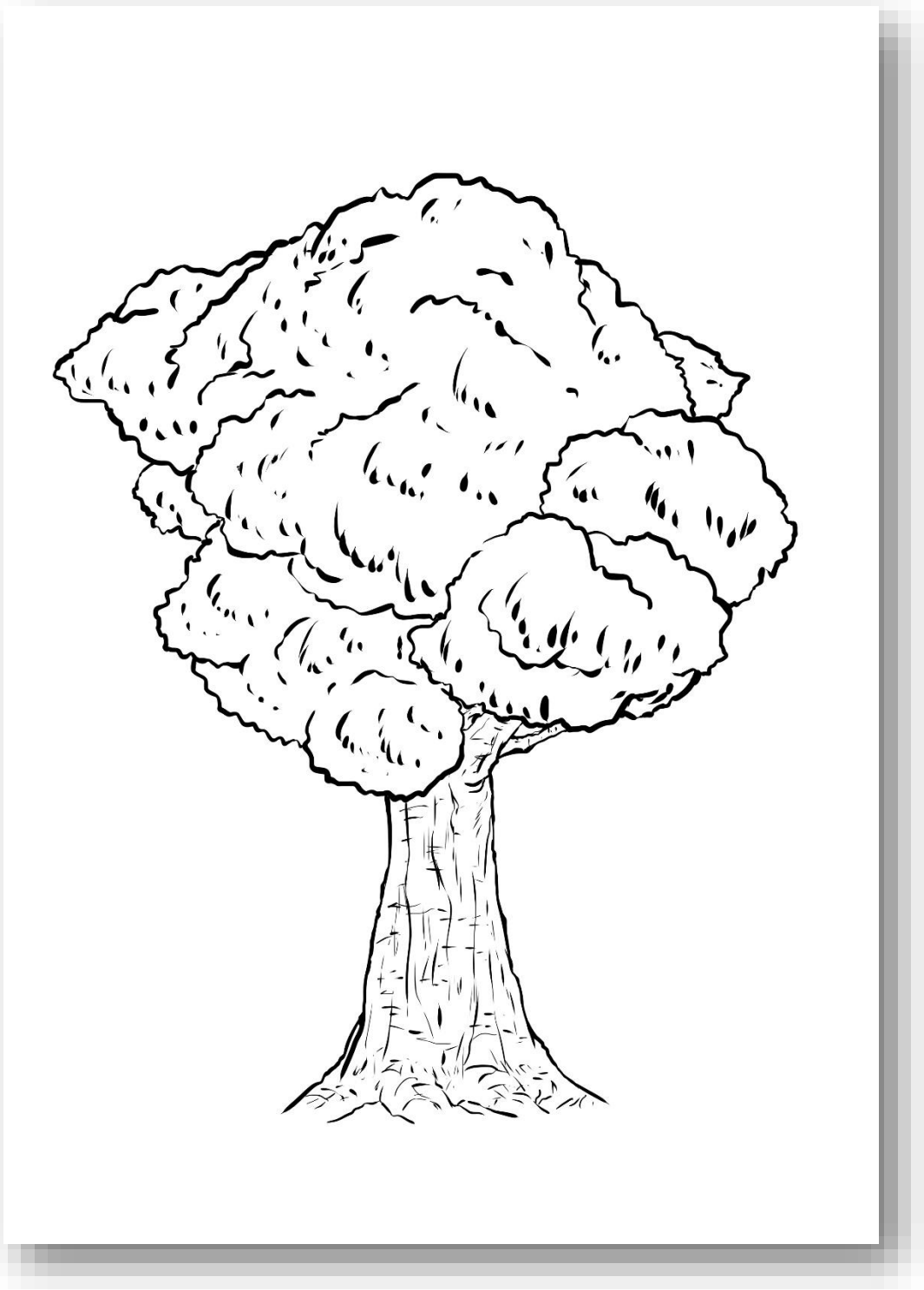


Langkah paling pertama dalam menggambar pohon adalah kita gambar bentuk geometri yang menjadi bentuk dasar dari setiap objek pada pohon. Bagian gerombolan daun dibentuk dari bangun bola, batang pohon dibentuk dari bangun serupa tabung.





Perdetail setiap bagian pohon dengan teknik penintaan dan arsiran, pastikan sketsa kalian menggunakan goresan pensil yang tipis, lalu tindih lineart dengan goresan yang detail dan artistik kalian dengan drawing pen, pilih ukuran yang sesuai, terapkan teknik menggambar yang telah kalian pelajari di materi sebelumnya.

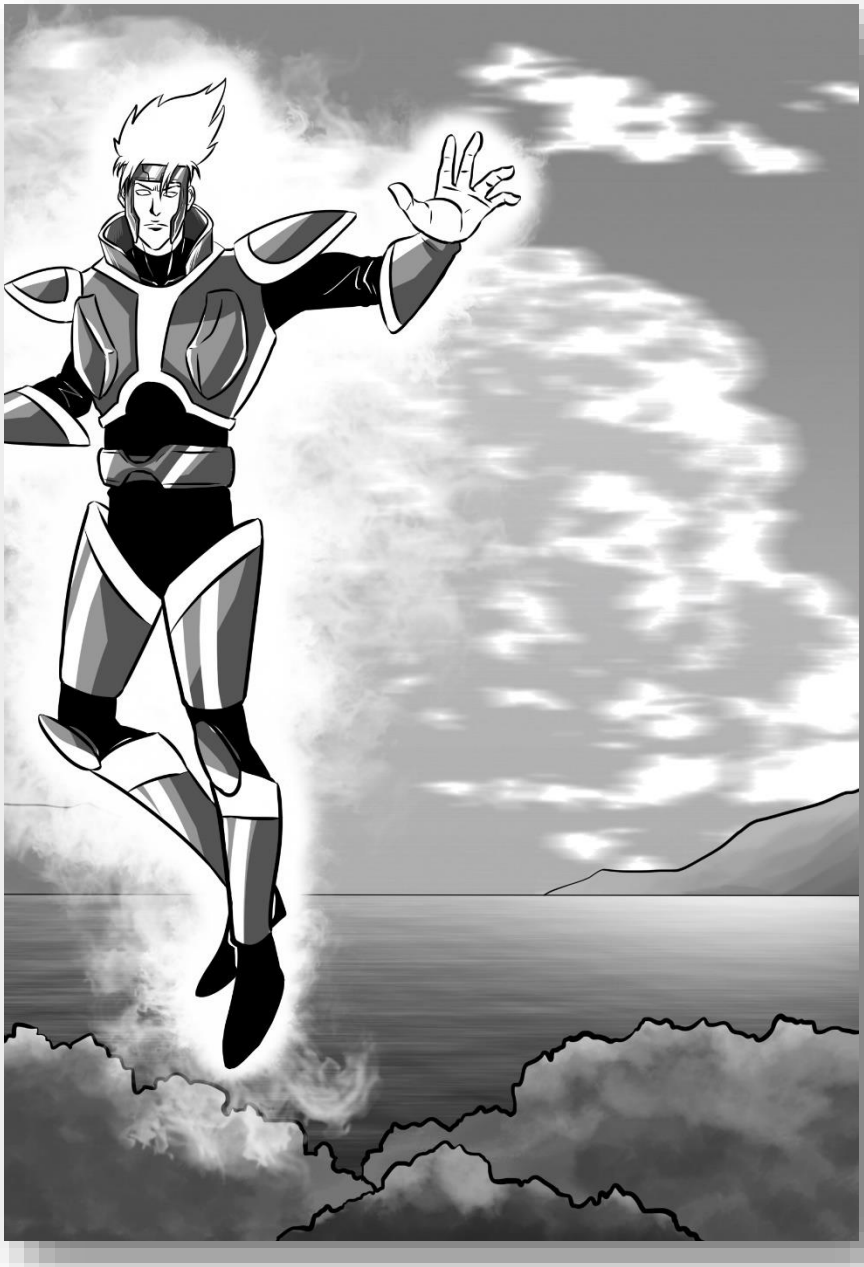


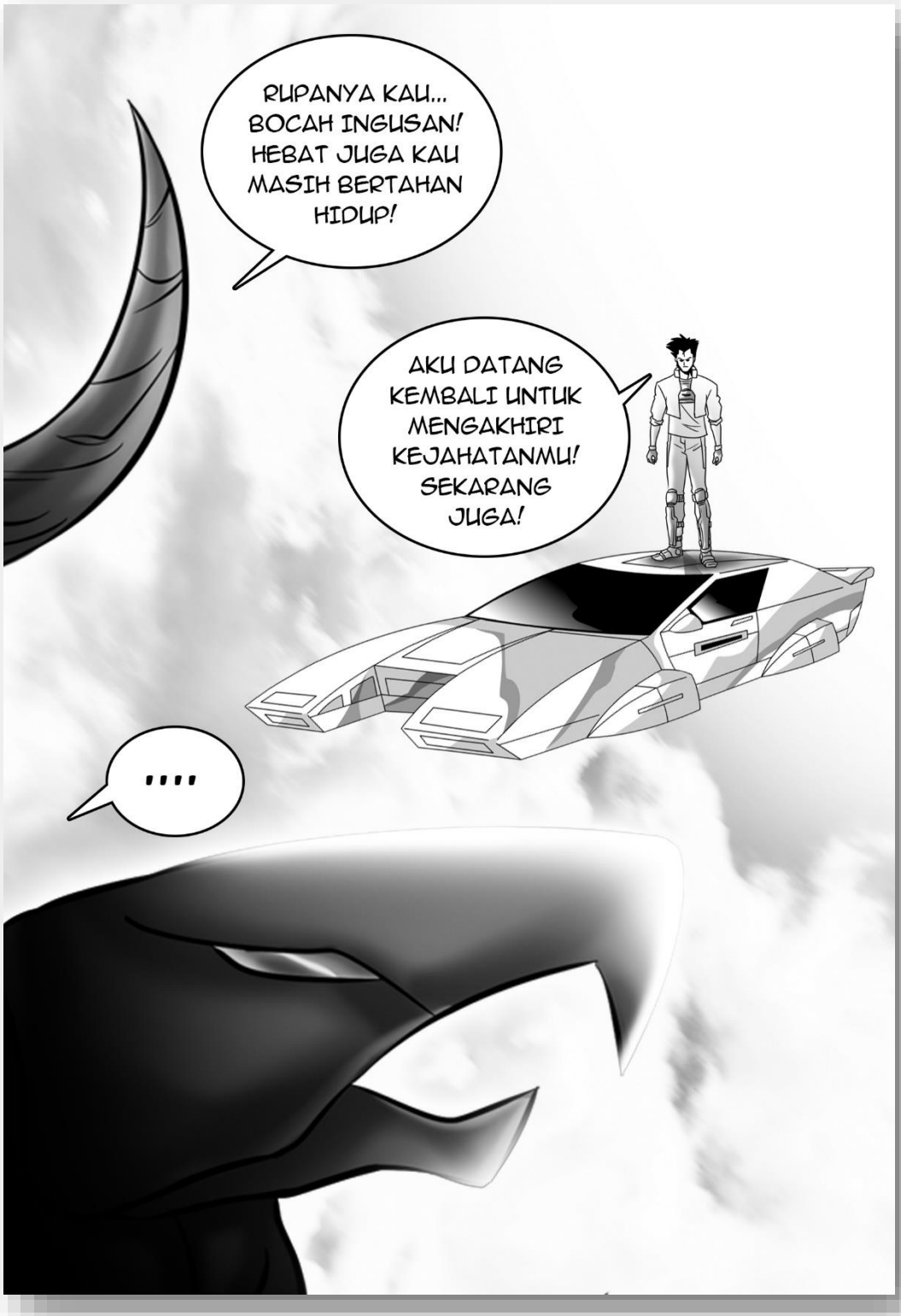
Selesaikan gambar kalian hingga tampak realistis dan natural, hapuslah sketsa pensil kalian dan lihatlah hasilnya.

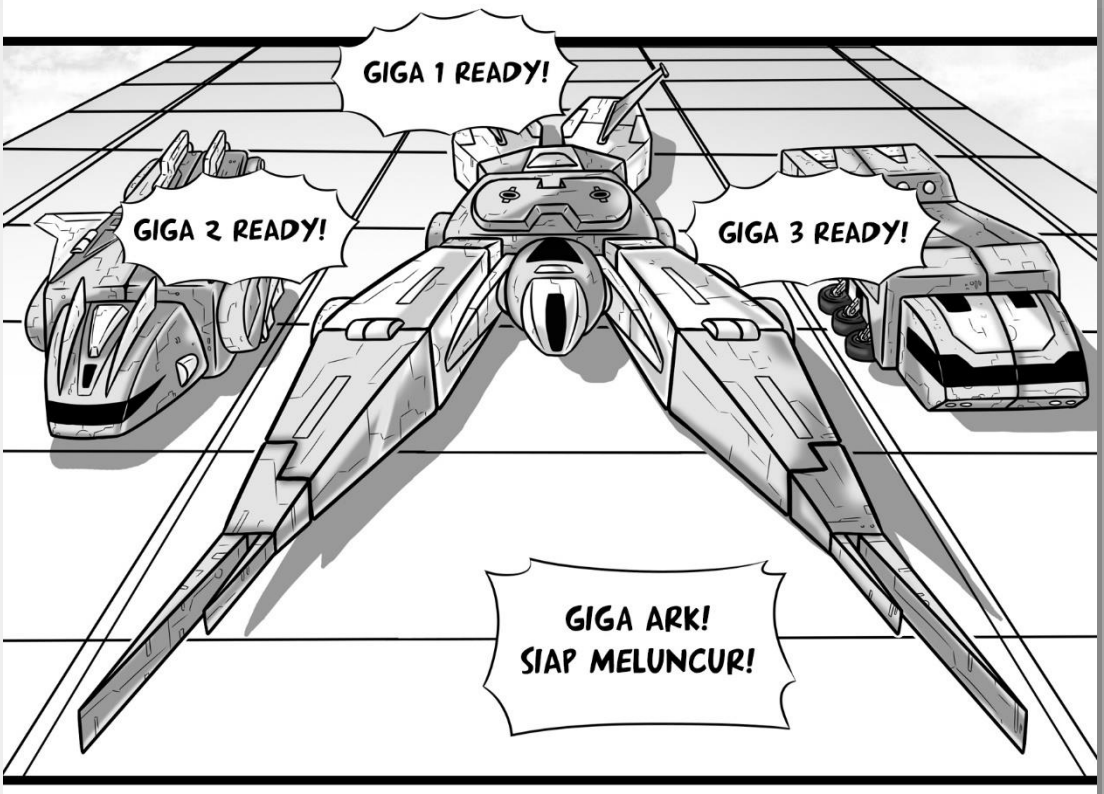
Kalian juga bisa menambahkan shading pada gambar pohon di atas sehingga tampak lebih indah dan menarik.

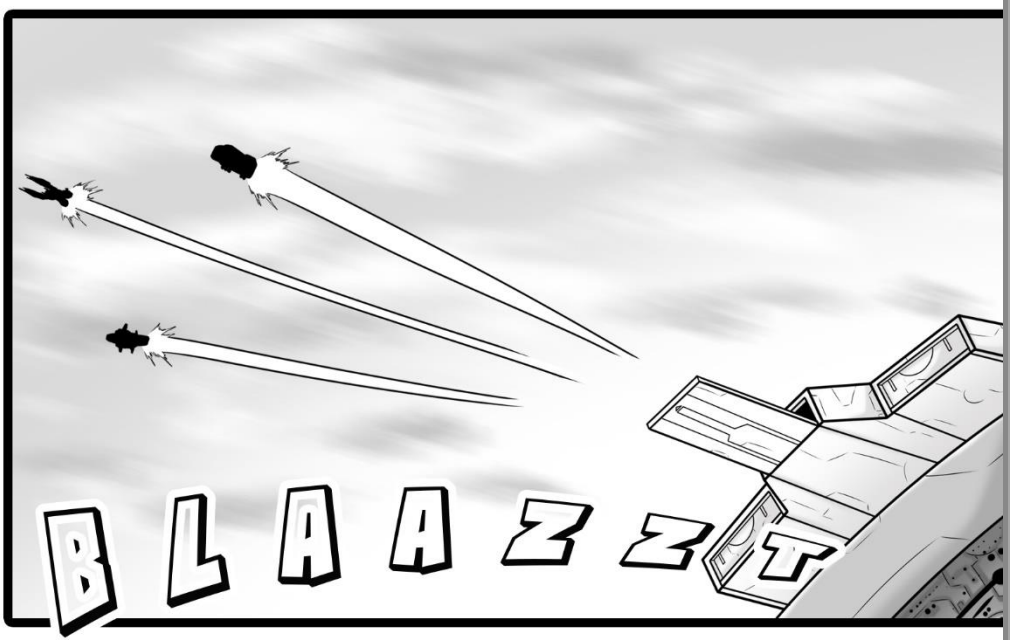
4. Langit

Gunakan mata kalian ibarat kamera yang merekam setiap objek yang ada, seringlah menggambar dari apa yang sudah kalian cermati tersebut. Cermati dengan sungguh-sungguh setiap tipe awan yang ada di angkasa, apa perbedaan dari setiap susunan objeknya, cermati teksturnya, cermati perbedaan satu dan lainnya, dan cermati ciri khas dari tanaman tersebut. Komposisi langit adalah angkasa dan awan, seringlah mengamati dan gambarlah dari apa yang telah kalian amati, berikut contoh jenis awan dalam beberapa karya.




RUPANYA KAU... BOCAH INGUSAN! HEBAT JUGA KAU MASIH BERTAHAN HIDUP!
AKU DATANG KEMBALI UNTUK MENGAKHIRI KEJAHATANMU! SEKARANG JUGA!
....


GIGA 1 READY!
GIGA 2 READY!
GIGA 3 READY!
GIGA ARK!
SIAP MELUNCUR!


BLAAZZT

C. Menggambar Background

Setelah kita memahami cara menggambar setiap elemen pembangun pemandangan alam, kita bisa memadukan dari setiap elemen ke dalam satu paduan gambar pemandangan, kalian bisa melihat pemadandangan alam sekitar atau dari pemadangan alam bebas yang indah, kalian juga bisa berimajinasi untuk memadukan semua elemen bentuk pemandangan alam ke dalam gambar fantasi kalian, berikut penerapan perpaduan elemen alam ke dalam sebuah gambar pemandangan alam.

