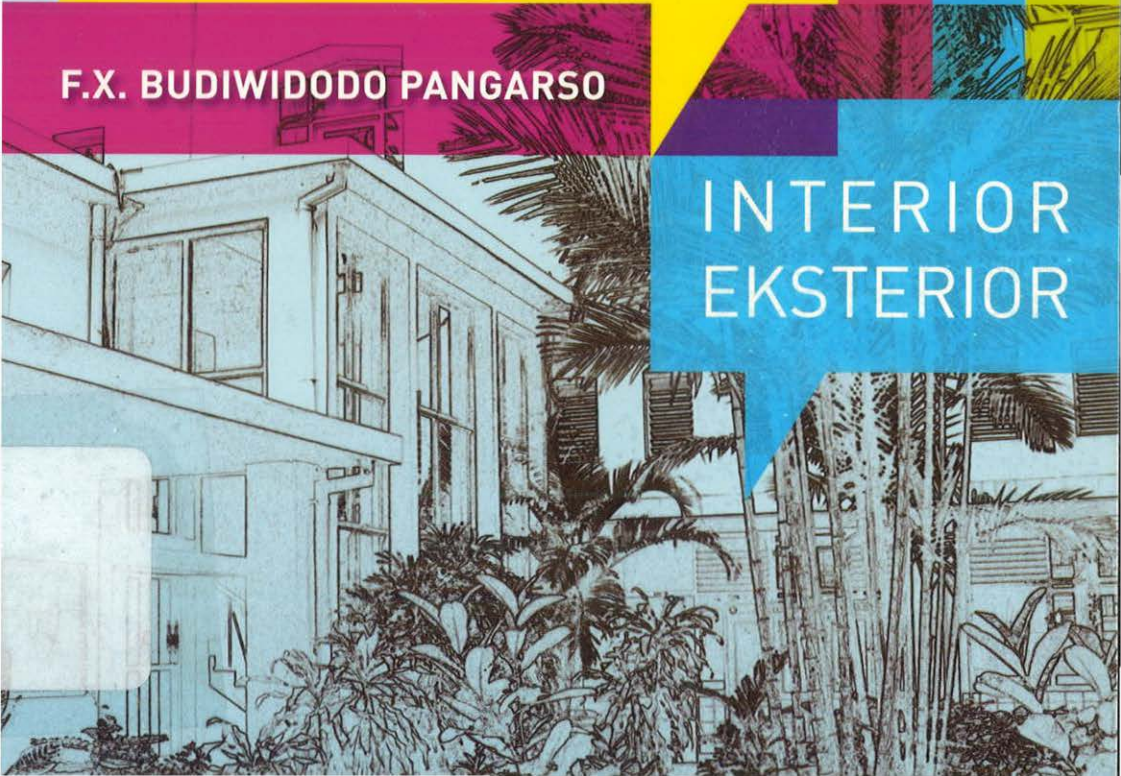




TEKNIK GAMBAR SKETSA ARSITEKTUR

F.X. BUDIWIDODO PANGARSO

INTERIOR
EKSTERIOR



Teknik Gambar Sketsa Arsitektur

021561

© Kanisius 2013

PENERBIT KANISIUS (Anggota IKAPI)

Jl. Cempaka 9, Deresan, Yogyakarta 55281, INDONESIA

Kotak Pos 1125/Yk, Yogyakarta 55011, INDONESIA

Telepon (0274) 588783, 565996; Fax (0274) 563349

E-mail : office@kanisiusmedia.com

Website : www.kanisiusmedia.com

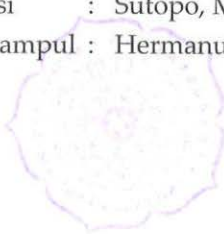
Cetakan ke- 5 4 3 2 1

Tahun 17 16 15 14 13

Editor : Penta Hapsari

Desainer isi : Sutopo, Marini

Desainer sampul : Hermanus Yudi



ISBN 978-979-3615-9

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apa pun, termasuk fotokopi, tanpa izin tertulis dari Penerbit.

KATA PENGANTAR

Buku ini disusun setelah memahami keluhan dan kesulitan dari beberapa mahasiswa baru jurusan arsitektur, maupun para siswa SMU yang berminat melanjutkan studinya ke bidang arsitektur, interior, lansekap, dan bidang-bidang yang mengutamakan kerja-desain. Problem yang dihadapi mereka adalah tidak terlatih dan tidak terampil membuat gambar sketsa yang benar sesuai dengan teknik, prosedur, dan metode yang baik. Buku ini juga diilhami oleh buku berjudul *Teknik Menggambar Arsitektur* yang saya susun bersama dua sahabat saya semasa kuliah, yaitu Mauro (arsitek dan ahli Feng Shui) dan Yasin (almarhum) pada tahun 1978 dan telah dicetak ulang tiga kali. Kedua sahabat saya memperkenankan saya untuk melakukan revisi atas buku tersebut untuk disesuaikan dengan kondisi saat ini.

Buku ini diperuntukkan bagi orang-orang yang berminat pada bidang desain, arsitektur, interior, lansekap, dan juga bidang komunikasi-visual. Tujuannya adalah mengenalkan dasar-dasar pemahaman visual, metode, prosedur, serta teknik membuat sketsa yang baik. Fakta tiga dimensi menjadi acuan utamanya, sedangkan metode visual dan proyektif menjadi dasar teknik presentasinya. Membaca dan memahami buku ini saja tak akan menjamin seseorang langsung bisa membuat sketsa yang impresif, tanpa disertai latihan rutin di bawah bimbingan instruktur yang andal. Namun demikian, paparan materi buku ini setidaknya akan memandu seseorang secara berkelanjutan.



Buku ini perlu dibaca lagi, dipahami lagi, dan Anda perlu berlatih lagi, supaya bakat Anda akan terasah dengan metode yang tepat dan baik.

Sketsa berbasis keluwesan jari-jari tangan memainkan batang pensil, pena, kuas, dan sebagainya akan sangat membantu Anda dalam menggagas karya cipta desain visual yang dikehendaki. Membuat sketsa secara cepat, tepat, dan sesuai dengan “order” merupakan tujuan akhir buku ini dalam upaya membantu meningkatkan keahlian menampilkan fakta maupun gagasan. Keterampilan ini pada akhirnya akan membantu dalam memanfaatkan metode berbasis teknik komputasi. Tanpa memahami teknik sketsa tangan-bebas (*freehand-drawing*), penguasaan teknik komputasi pun akan mengalami hambatan secara imajinatif.

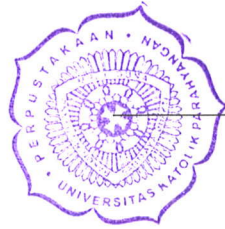
Akhirnya, semoga buku yang masih tidak luput dari kekurangan ini dapat mencapai sasaran dan bermanfaat. Tegur dan kritik membangun akan kami terima dengan tangan terbuka.

Bandung, Maret 2013

Penyusun,

F.X. Budiwidodo Pangarso

(Dibantu khusus untuk bidang administratif dan teknis oleh A. Danang Widaryanto dan Soetarto)



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
Bab – I PEMAHAMAN DASAR-DASAR SKETSA	1
A. Apa dan Mengapa Sketsa	1
B. Maksud, Tujuan, dan Sasaran Sketsa	2
C. Peralatan dan Media untuk Sketsa	3
D. Tata Cara Mengamati Sketsa	6
E. Kriteria, Kendala, dan Langkah Membuat Sketsa	13
Bab – II PRINSIP PROYEKSI DAN PERSPEKTIF	15
A. Apa dan Mengapa Proyeksi/Perspektif	15
B. Ragam Gambar Proyeksi/Perspektif	17
C. Proyeksi dan Perspektif Dasar	18
D. Perspektif dan Imaji Stereo-geometrik	25
E. Galeri Aplikasi Perspektif dalam Sketsa	49
BAB – III METODE KOMPOSISI DAN KEINDAHAN	57
A. Komposisi	57
B. Proporsi	65
C. Metode Sudut Pandang	70
D. Citra Tiga Dimensi	72
E. Elemen-elemen Pendukung	81



BAB – IV DASAR TEKNIK MENGGAMBAR SKETSA (ARSITEKTURAL)	115
A. Kriteria Menggambar “Free-hand”	115
B. Teknik Membuat Garis dan Bidang	116
C. Pemilihan Arah dan Sudut Pandang Indah	122
D. Teknik Sketsa Bentuk Tiga Dimensi	125
E. Teknik Sketsa Arsitektural Berbasis Estetika Stereo-geometrik	130
BAB – V TEKNIK TAMPILAN (“RENDERING”)	135
A. Kriteria Umum Tampilan Atraktif	135
B. Teknik Pensil Hitam	138
C. Teknik Pensil Warna	147
D. Teknik (Ragam) Pena/Tinta	152
E. Teknik Cat-air/ <i>Aquarel</i>	159
DAFTAR PUSTAKA	165
LAMPIRAN	167
LAMPIRAN – I Kategori Interior	168
LAMPIRAN – II Kategori “Patio”	179
LAMPIRAN – III Kategori Eksterior	186
LAMPIRAN – IV Kategori Perkotaan	194
GAMBAR-GAMBAR BERWARNA	207
PROFIL PENULIS	215



Bab - I

PEMAHAMAN DASAR-DASAR SKETSA

A. Apa dan Mengapa Sketsa

Banyak orang merasa asing dengan istilah “sketsa”. Mereka lebih mengenal istilah “gambar”. Secara umum keduanya terasa sama, namun sebenarnya mengandung perbedaan-perbedaan yang mendasar.

Untuk memahami adanya kesamaan dan perbedaan antara keduanya secara ringkas, bisa dilakukan melalui kutipan-kutipan berikut.

- Sketsa atau “sketch”, berarti “rough” = *made or done without attention to details or lacking refinement; quickly made drawing; short description; general outline without details.*
- Gambar atau “drawing” = *the art of representing objects, scene, etc by lines, with a pencil, chalk, etc; something made in this way, a sketch, plan, etc¹.*

Dengan demikian, secara ringkas dapat diartikan bahwa “sketsa” adalah gambar yang dikerjakan secara relatif cepat (relatif dalam batas satu-satuan waktu tertentu), yang hasilnya dianggap dapat mewakili tampilan akhir dalam keutuhan bentuk akhir sesuatu objek tiga dimensi.

Sketsa dapat berupa tampilan tiga dimensi atau dua dimensi. Dalam hal ini, satuan ukuran tidaklah penting, sedangkan proporsi (nilai

¹ Hornby, A.S., *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English, revised Edition*, Oxford University Press, 1974.

banding antarelemen bentuk) dan skala (nilai banding antara objek dan manusia) menjadi hal yang lebih utama.



Gambar I-1. Contoh Sketsa

B. Maksud, Tujuan, dan Sasaran Sketsa

Secara spesifik pembuatan sketsa dilakukan untuk menyatakan/mendeskripsikan secara visual kepada orang lain mengenai suatu objek yang dilihat atau digagas, atas kehendak sendiri atau bisa pula atas permintaan orang tersebut. Sketsa dibuat agar kondisi fisik, bentuk, pola stereometrik, dan (yang mudah dikenali) “visual performance” dari objek, tampak.

Pembuatan sketsa biasanya diarahkan pada kesesuaian antara kegunaan dari bentuk sketsa tersebut dengan ide dasar si pemberi tugas dan/atau lokasi/tempat/lingkungan di mana objek itu berada atau akan diadakan.

Sasaran sketsa sangatlah spesifik, yaitu sebagai pedoman pengembangan lebih lanjut dan lebih detail atas objek yang bersangkutan. Namun, sering kali pula sketsa hanya diperuntukkan sebagai karya-

visual objek keindahan semata. Sketsa yang demikian, setara dengan seni lukis grafis, atau yang biasa disebut sebagai "artist-impression".

C. Peralatan dan Media untuk Sketsa

Pada awal abad XXI ini, perkembangan teknologi di segala bidang menunjukkan kecepatan dan percepatan nyata, yang secara langsung maupun tidak langsung memengaruhi jenis alat dan media yang digunakan untuk menggambar/membuat sketsa. Dengan demikian pemilihan atau penentuan jenis peralatan dan media tidaklah mengikat, bahkan relatif bebas, yang penting maksud, tujuan, dan sasaran pembuatan sketsa, bisa tercapai.

Adapun jenis peralatan umum dan "standar" yang dimaksud dalam pembuatan sketsa adalah sebagai berikut.

1. Meja (pada umumnya) atau meja gambar (bila ada), lengkap dengan kursinya. Akan tetapi alas sejenis tripleks pun bisa digunakan.
2. *Cellotape*, untuk merekatkan kertas gambar.
3. *Cutter* atau alat peruncing pensil.
4. Peralatan pendukung lainnya sesuai dengan teknik sketsa yang akan digunakan.
5. Peralatan khusus multimedia, berupa seperangkat komputer, printer atau *plotter*, lengkap dengan pena dan kertas elektroniknya.

Sementara, media umum dan "standar" yang diperlukan dalam pembuatan sketsa adalah sebagai berikut.

1. **Kertas gambar**, dengan berbagai ukuran (sesuai dengan tujuan dan sasaran) maupun berbagai jenis (sesuai dengan teknik sketsa yang akan digunakan). Secara spesifik, teknik pensil dapat diterapkan pada segala jenis kertas gambar.

Berikut adalah ukuran kertas gambar yang berlaku secara internasional.

- Seri A: umumnya digunakan dalam kegiatan perkantoran dan penerbitan. Seri A ini memiliki ukuran dasar $A0 = 841 \times 1.189$ mm, dan luas yang setara dengan 1 m^2 (satu meter persegi). Pemberian

kode angka di belakang kode huruf seri A tersebut, menyatakan luas dan dimensi separuh dari angka sebelumnya. Jadi $A1 = \frac{1}{2} A0$, $A2 = \frac{1}{2} A1$, $A3 = \frac{1}{2} A2$, $A4 = \frac{1}{2} A3$, dan seterusnya (*lihat tabel ukuran*).

Seri	Panjang (mm)	Lebar (mm)
A0	1.189	841
A1	841	594
A2	594	420
A3	420	297
A4	297	210
A5	210	148

- Seri B: umumnya digunakan sebagai alternatif pilihan ukuran, yang biasanya dipakai dalam kegiatan yang bersifat publik/publikasi, misalnya poster, gambar dinding, dan lain sebagainya. Kertas seri B ini memiliki luas $\pm 15,94\%$ lebih besar daripada seri A.

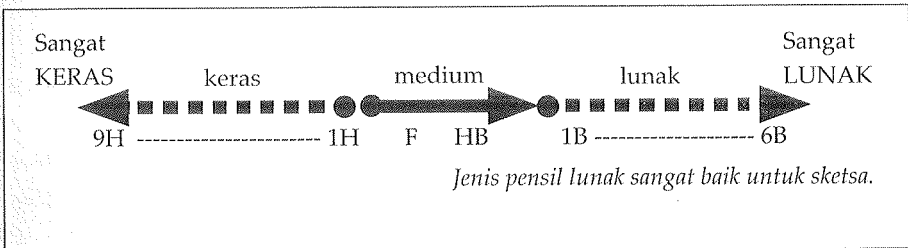
Seri	Panjang (mm)	Lebar (mm)
B0	1.414	1.000
B1	1.000	707
B2	707	500
B3	500	353
B4	353	250
B5	250	176

- Seri C: umumnya digunakan sebagai kelengkapan kegiatan perkantoran, yaitu untuk pembuatan map, amplop dinas, dan sebagainya. Amplop seri C sangat cocok untuk menampung kertas seri A, baik dalam keadaan dilipat maupun tidak. Misalnya, amplop C3 dapat menampung kertas A3 tanpa dilipat, atau kertas A2 dengan satu kali lipatan, atau kertas A1 dengan dua kali lipatan.

Seri	Panjang (mm)	Lebar (mm)
C0	1.297	917
C1	917	648
C2	648	458
C3	458	324
C4	324	229
C5	229	162

2. **Pensil Grafit² (hitam)**, dengan spesifikasi kelunakan grafit dibedakan mulai dari tipe 1B/2B, 3B/4B, sampai dengan 5B/6B. Semakin besar kode angka di depan kode huruf, menunjukkan semakin lunaknya kondisi grafit.

Adapun jenis lain yang sering kali juga digunakan dalam pembuatan awal sketsa adalah jenis F dan HB. Keduanya memiliki tingkat kelunakan/kekerasan grafit yang dianggap netral. Sementara itu, jenis grafit yang memiliki tingkat kekerasan tinggi disarankan untuk tidak digunakan, karena sering kali goresannya “melukai” permukaan kertas gambar. Jenis tersebut adalah: 1H/2H, 3H/4H, 5H/6H, 7H/8H dan 9H.



Skema tingkat Keras-Lunak Grafit

² Sejak 1795, N.J. Conte membuat campuran serbuk grafit dengan lempung tertentu (Cina), lalu dipadatkan menjadi batangan dan membakarnya dalam tungku. (Spencer L. George, Helen A. Halse, 1988).