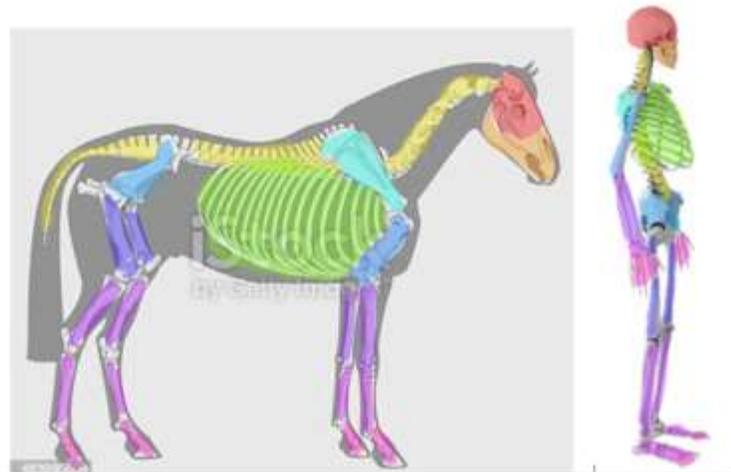
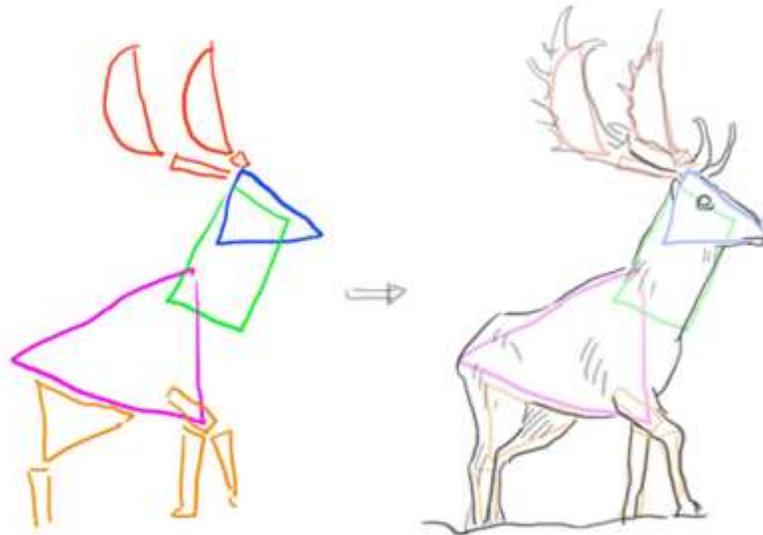


Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Tarumanagara

MODUL CARA MEMAHAMI GAMBAR HEWAN



Andreas
Alvinna Suhartono
Stephanie Angelina Hartono

MODUL CARA MEMAHAMI GAMBAR HEWAN

Disusun oleh
Andreas S.Sn.M,Ds
Alvinna Suhartono
Stefhanie Angelina Hartono

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS TARUMANAGARA
JAKARTA 2022

PENGANTAR

Penanda karakter hewan dapat berupa bentuk fisik, corak warna, tekstur yang terdapat pada hewan. Keberagaman spesies hewan inilah menampilkan aspek keindahan dan sering menjadi inspirasi para pelukis

Hewan adalah salah satu makhluk hidup yang mempunyai banyak ragam jenis, tentu karakter yang ditampilkan khas sehingga dapat sangat mudah dikenali baik dari bentuk fisik dan corak warna yang terdapat pada hewan tertentu. Penanda karakter hewan dapat berupa bentuk fisik, corak warna, tekstur yang terdapat pada hewan. Keberagaman spesies hewan inilah menampilkan aspek keindahan dan sering menjadi inspirasi para pelukis. Pada zaman purba pun di dalam gua, ada pula ribuan lukisan prasejarah lainnya, baik dalam bentuk gambar dan citra gambar lainnya, salah satunya lukisan seperti binatang, selain cetakan tangan, aneka tanda dan simbol-simbol abstrak.

Teknik atau gaya lukisan hewan pun beragam dan berevolusi seiring perkembangan zaman manusia, ada lukisan hewan yang digambar sederhana tanpa kerangka hewan atau corak rumit seperti hanya penekananan tekstur dan corak warna dapat kita kenali hewan tersebut tanpa harus melihat dari bentuk fisik hewan yang detail, seperti gajah yang mempunyai karakter tekstur kulit kasar dan mempunyai banyak kerutan diseluruh tubuh yang mempunyai karakter berkulit tebal dan kuat atau zebra dengan corak belang hitam putih.



Gambar lukisan seekor babi liar 45.500 tahun lalu di gua Leang Tedongge, Sulawesi Selatan

Sumber: Lukisan hewan tertua di dunia ditemukan di Sulawesi, diyakini berusia 45.500 tahun - BBC News Indonesia.

Dalam bidang gambar dan ilustrasi ada beberapa materi yang perlu dipelajari dan dikuasai agar hasil dari karya menjadi semakin berkualitas dan beragam. Salah satu hal yang cukup penting tetapi jarang mendapatkan bahasan yang mencukupi adalah menggambar hewan. Bagaimana menggambar hewan tentu bisa lebih kompleks jika dibandingkan dengan menggambar manusia karena spesies dan ragamnya yang sangat banyak. Menggambar hewan jika dipelajari akan berpotensi memperkuat pemahaman gambar secara keseluruhan dan juga dapat diterapkan pada banyak aplikasi seperti logo, desain karakter, maskot selain gambar hewan ilustratif yang mendekati aslinya atau realistik.

menggambar hewan tentu bisa lebih kompleks jika dibandingkan dengan menggambar manusia karena spesies dan ragamnya yang sangat banyak



Gambar contoh gambar hewan dalam komik Mahabharata karya RA Kosasih
Sumber: <https://vdocuments.mx/mahabharata-ra-kosasih-12.html>



Contoh gambar hewan dalam proyeksi pengembangan logo

Sumber: <https://creativemarket.com/ssstocker/554327-Animals-logo-set?u=designysx>

KAITAN BELAJAR GAMBAR HEWAN DENGAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (DKV)

A. Dalam Bidang Ilustrasi

hasil ilustrasi dapat menjadi lebih unik dan karakteristik apabila dieksplorasi menggunakan prinsip distorsi, deformasi, dan stilasi

Dalam penciptaan ilustrasi sangat berhubungan erat dengan kreatifitas, di mana seorang ilustrator harus mampu menciptakan karya yang berbeda unik dan ada pesan visualnya yang baru dan belum ada sebelumnya sebagai nilai tambah. Banyak hal yang bisa dikembangkan menjadi sebuah karya bila menggunakan objek hewan. Berangkat dari bagaimana manusia belajar dari kehidupan hewan sampai kepada memutuskan untuk menjadikan objek hewan sebagai objek utama dalam karya seni lukis. Di sinilah dituntut kreatifitas para ilustrator untuk mengolah konsep itu semua menjadi sebuah karya. Dengan mengamati bermacam-macamnya bentuk dan karakter hewan, hasil ilustrasi dapat menjadi lebih unik dan karakteristik apabila dieksplorasi menggunakan prinsip distorsi, deformasi, dan stilasi. Bentuk dan karakter berbagai jenis hewan dapat dijadikan sebagai objek inspirasi kuat bagi ilustrator dalam menghasilkan karya-karya dimulai pencapaian gagasan ide, media mengekspresi pribadi sehingga menimbulkan efek artistik dan

makna tertentu, bisa sebagai ornamen dekoratif dengan realita kehidupan masyarakat sehari-hari. Dengan mengangkat objek hewan sebagai objek utama dalam berkarya, pesan yang akan disampaikan lewat lukisan atau gambar-gambar oleh ilustrator bisa tersampaikan dengan baik.

B. Dalam Bidang Komik dan Animasi

Selain objek hewan dalam ilustrasi komik maupun animasi berfungsi seharusnya sebagai hewan yang merupakan objek figur dalam cerita figur manusia, ada juga hewan yang diceritakan dalam fabel, yang diceritakan mempunyai akal, tingkah laku, hingga watak manusia ini kerap menunjukkan sifat-sifat manusia sebagai simbol. Cerita fabel biasanya membawa pesan-pesan moral bagi manusia. Pesan-pesan moral tersebut berupa tanggung jawab, kejujuran, disiplin, amanah, dan lain sebagainya. Biasanya sebuah karakter hewan yang akan dianimasikan akan digambar terlebih dahulu pada *storyboard* berupa komik. Contohnya :



C. Dalam Bidang Gim

Kebanyakan karakter hewan juga ditampilkan fabel dengan tipe game pet simulator maupun 1 vs 1 alias dipertandingkan, dengan target pasar anak-anak.



kita melihat bahwa gambar hewan berpotensi untuk dikembangkan pada beberapa kegunaan dan tampilan pada media dan narasi

Pada contoh dia atas kita melihat bahwa gambar hewan berpotensi untuk dikembangkan pada beberapa kegunaan dan tampilan pada media dan narasi. Tentu dalam menggambarkannya tidak sesederhana menyalin ulang gambar dari referensi foto atau gambar lain yang sudah ada. Hal ini karena kita memerlukan sudut pandang, gestur dan gaya yang spesifik dalam menampilkannya. Untuk itu kita perlu mempelajari beberapa pendekatan mulai dari yang paling dasar yaitu menyalin dan kemudian perlahan memahami konstruksi gambar anatomi hewan tersebut. Dalam modul ini akan dibahas beberapa cara mendasar pendekatan yang berbeda dalam menganalisa gambar hewan.

PROPORSI dan ANATOMI

Dalam menggambar obyek apapun salah satu hal yang perlu diperhatikan adalah proporsi dan anatomi. Anatomi dalam konteks ini adalah bagaimana kita melihat dan memahami bentuk dan fungsi per bagian dari obyek tersebut. Karakter per bagian ini dapat menjadi identitas yang cukup kuat jika kita misalnya mengambil contoh bagian yang unik dari sebuah obyek. Misalnya anatomi kaki manusia tentu berbeda dengan anatomi kaki kuda atau anatomi kaki serangga, semut misalnya. Bentuk dan karakter spesifik ini bahkan masih dapat dikenali jika proporsinya diubah sekalipun.



shutterstock.com · 164601392

Contoh perbedaan anatomi pada kaki semut, kuda dan manusia

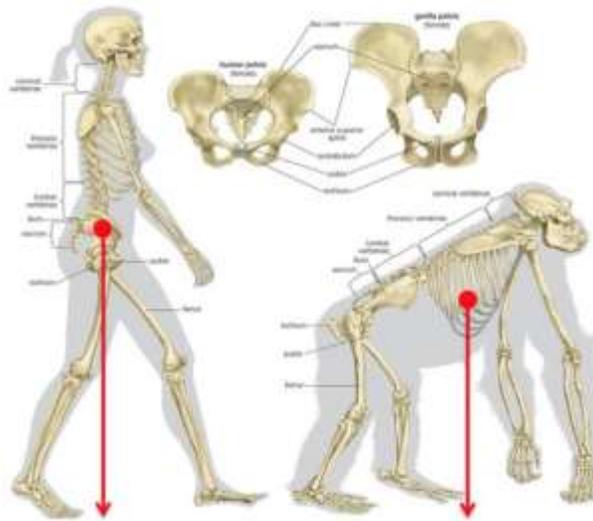
Sumber: <https://www.photomacrography.net/forum/viewtopic.php?p=191835>

<https://www.dreamstime.com/stock-photo-horse-leg-hoof-skin-chestnut-horse-animal-hoof-close-up-square-format-image81433084>

<https://www.shutterstock.com/search/human-leg>

proporsi berbicara tentang perbandingan ukuran dan letak per bagian dari obyek yang kita gambar

Di sisi lain proporsi berbicara tentang perbandingan ukuran dan letak per bagian dari obyek yang kita gambar. Misalnya kita memahami bahwa rata-rata manusia mempunyai ukuran kaki yang lebih panjang dan besar dibandingkan tangannya. Sementara pada jenis primata lain seperti simpanse tangannya lebih panjang dari kakinya. Selain perbandingan tangan dan kaki kita juga bisa melihat perbandingan yang lebih spesifik dan detail lagi pada bagian lain. Proporsi pada setiap obyek juga membantu kita memahami dan menampilkan setiap obyek tersebut dengan karakter yang kita harapkan.



Contoh perbandingan proporsi simpanse dan manusia

Sumber: <https://www.quora.com/Why-do-human-spines-zig-zag-unlike-other-apes-How-is-it-not-detrimental>

Dalam Langkah Praktis Kita dapat Memulai Gambar Hewan dengan Beberapa Pendekatan:

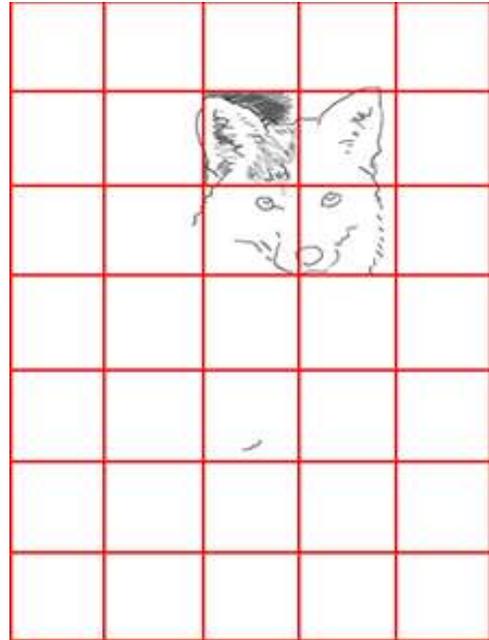
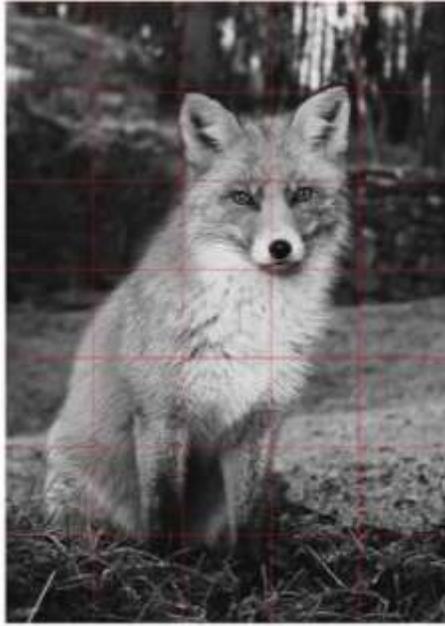
1. Menggambar Hewan dengan Grid

Menggambar hewan dengan grid pada prinsipnya sama dengan menggambar obyek lain apapun dengan grid kita gambar

Menggambar Hewan dengan grid sebenarnya hanya menyalin permukaan tampak dari referensi. Cara ini membutuhkan ketelitian dan kesabaran walaupun dapat dikatakan paling mudah. Menggambar hewan dengan grid pada prinsipnya sama dengan menggambar obyek lain apapun dengan grid. Kita tentu memerlukan referensi yang berkualitas. Karena pada dasarnya yang kita hasilkan adalah meniru atau mimesis dari referensi tersebut. Cara ini biasanya cepat menghasilkan karya yang estetik secara visual walaupun kurang dapat diterima sebagai karya orisinal, unik dan mendalam.

Menggunakan metode dengan system Grid memiliki beberapa tahap:

1. Pertama kita perlu memilih referensi dengan kualitas detail dan ketajaman yang tinggi.
2. Selanjutnya membuat kotak-kotak di atas kertas gambar dan referensi. Ukuran kotak dapat berbeda, semakin banyak jumlah grid, sketsa yang dibuat akan semakin akurat, tetapi akan lebih lama dan dalam media fisik kemungkinan kotor. Perlu diperhatikan proporsi kertas gambar dan proporsi referensi harus sama walau ukurannya berbeda. Demikian pula jumlah kotak yang dibuat.
3. Berikutnya buatlah sketsa dengan menirukan setiap bagian kotak. Kotak akan mempermudah karena setidaknya posisi per bagian dari hewan tersebut dapat kita ketahui.
4. Pada prinsipnya setelah setiap kotak kita ikuti gambarnya, lama-kelamaan keseluruhan gambar akan terbentuk.
5. Setelah sketsa selesai dibuat mulai melakukan rendering dengan media yang dipilih. Rendering dilakukan dengan perlahan-lahan menghapus jejak grid pada kertas gambar.



Contoh pengerjaan dengan sistem grid

Sumber: <https://www.willingham.cambs.sch.uk/blog/?pid=313&nid=11&storyid=337> dan penulis

2. Menggambar Hewan dengan Gestur dan Kontur Drawing

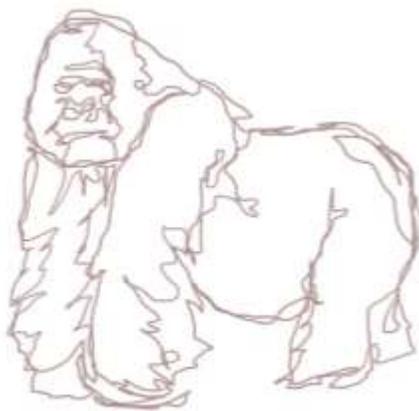
Berbeda dengan pendekatan kontur, menggambar dengan gestur lebih fokus pada masa dan gerakan, keterkaitan dan alur dari bagian-bagian obyek

Dalam metode belajar menggambar kita juga dapat menggunakan pendekatan gestur dan kontur drawing. Menggambar kontur memiliki kemiripan dengan awal menggambar dengan grid. Tetapi perbedaannya kita berhadapan dengan bidang kosong tanpa pemandu letak per bagian dari obyek. Menggambar kontur mirip dengan menggambar dengan grid karena menggambar kontur terfokus pada setiap garis imajiner yang terbentuk sebagai pinggiran atau pemisah dari obyek dengan latar dan antara per bagian obyek. Pada pendekatan ini kita tidak terlalu fokus pada masa dan struktur rangka serta gerak dari obyek.

Berbeda dengan pendekatan kontur, menggambar dengan gestur lebih fokus pada masa dan gerakan, keterkaitan dan alur dari bagian-bagian obyek.

Menggambar gestur biasanya dilakukan lebih cepat karena melihat keseluruhan

obyek. Dalam menggambar gebtur kita tidak perlu memperhatikan detail dan karakteristik garis dari obyek yang digambar.



Sumber foto: <https://gorillafund.org/gorilla-protection/celebrating-the-life-of-silverback-gorilla-mafunzo/>

Menggambar Hewan dengan Penyederhanaan Bentuk

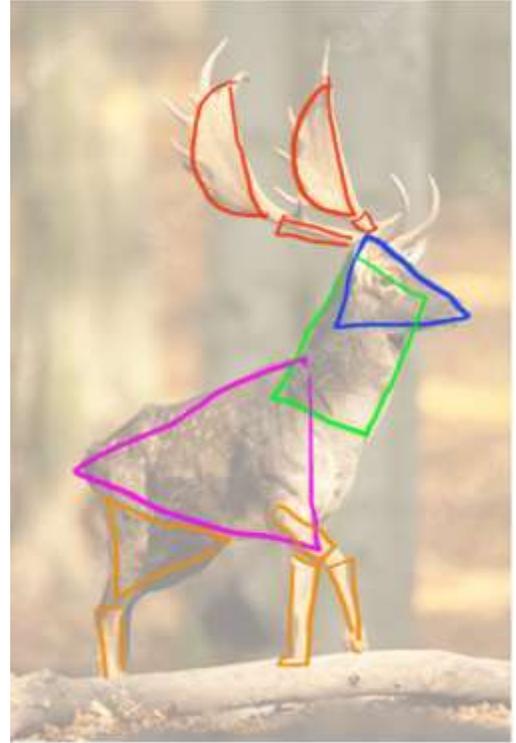
Menggambar hewan juga dapat dilakukan dengan metode melihat kemiripan setiap bagian dengan bentuk geometris 2 dimensi tertentu seperti segiempat, segi tiga, lingkaran atau elips. Hal ini sapa juag seperti menggambar obyek lainnya. Beberapa langkah menggunakan metode ini:

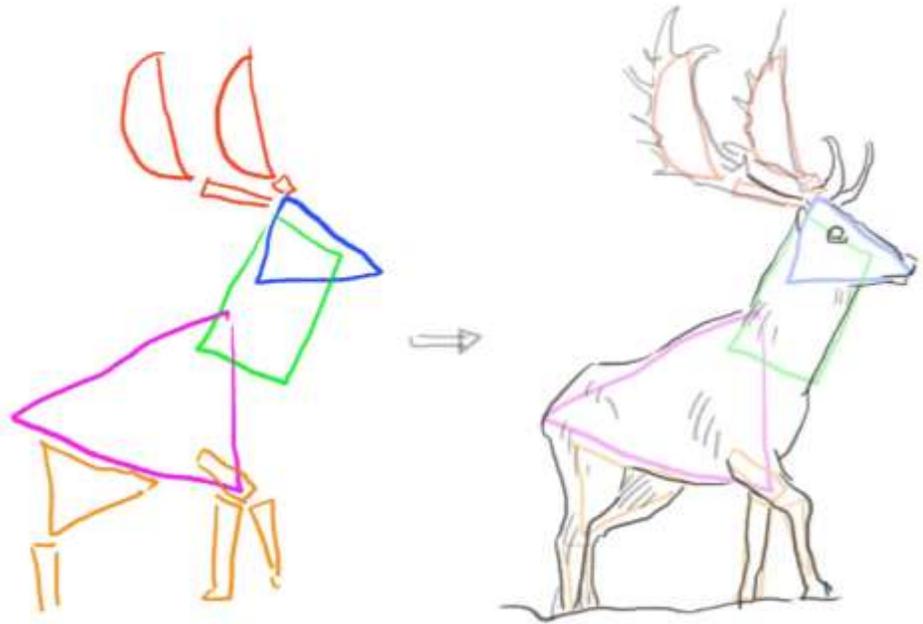
1. Siapkan foto atau referensi gambar yang ingin kita inginkan. Kemudian pada gambar tersebut kita dapat melihat atau meneliti bagian-bagian tubuh hewan tersebut. Kita juga dapat mencoret dengan pensil atau digital sebagai bagian dari studi.

Perlu diperhatikan agar letak, sudut, dan ukuran masih mendekati hasil studi pada foto

2. Setelah memahami susunan dan proporsi benda-benda geometris tersebut kita pindahkan ke bidang gambar kita. Perlu diperhatikan agar letak, sudut, dan ukuran masih mendekati hasil studi pada foto.

3. dari hasil sketsa berupa komposisi benda geometris tersebut kita lanjutkan dengan memberikan bentuk yang lebih detail dan menyelesaikannya dengan tahap rendering atau gelap terang. Gelap terang di sini akan memberikan ilusi volume dan kontur obyek yang tidak terwakilkan garis tepian.





Sumber: https://www.freepik.com/premium-photo/fallow-deer-stag-walking-sunny-autumn-forest-with-copy-space_10531159.htm

Menggambar Hewan dengan Memahami Struktur Rangka

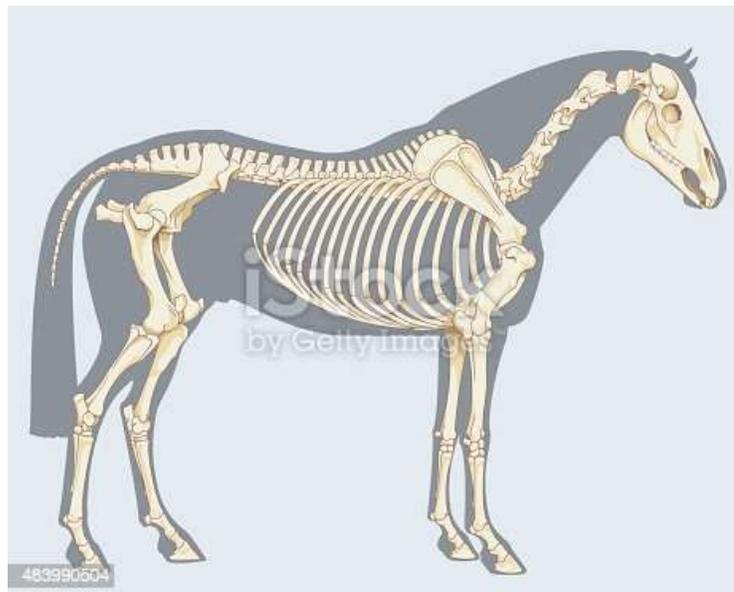
pendekatan ini sangat berguna dalam jangka panjang karena dengan memahami konsep ini kita akan memiliki banyak pijakan untuk membuat eksplorasi berikutnya

Menggambar hewan dengan memahami struktur rangkanya adalah salah satu pendekatan yang relatif sulit dan lama untuk dipelajari. Namun demikian pendekatan ini sangat berguna dalam jangka panjang karena dengan memahami konsep ini kita akan memiliki banyak pijakan untuk membuat eksplorasi berikutnya. Eksplorasi seperti membuat gerakan dan sudut pandang yang berbeda, membuat gambar tanpa sepenuhnya mengikuti referensi, dan membuat deformasi dengan sengaja untuk kepentingan seni.

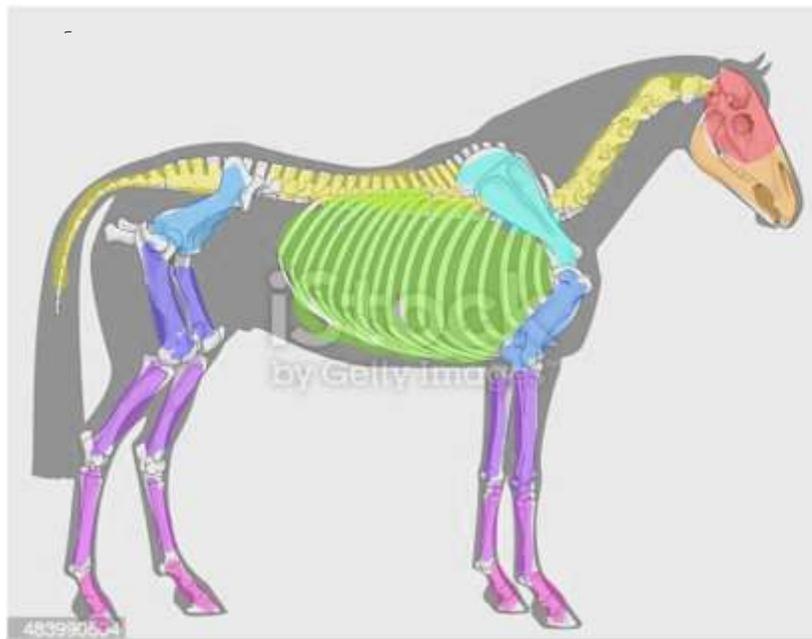
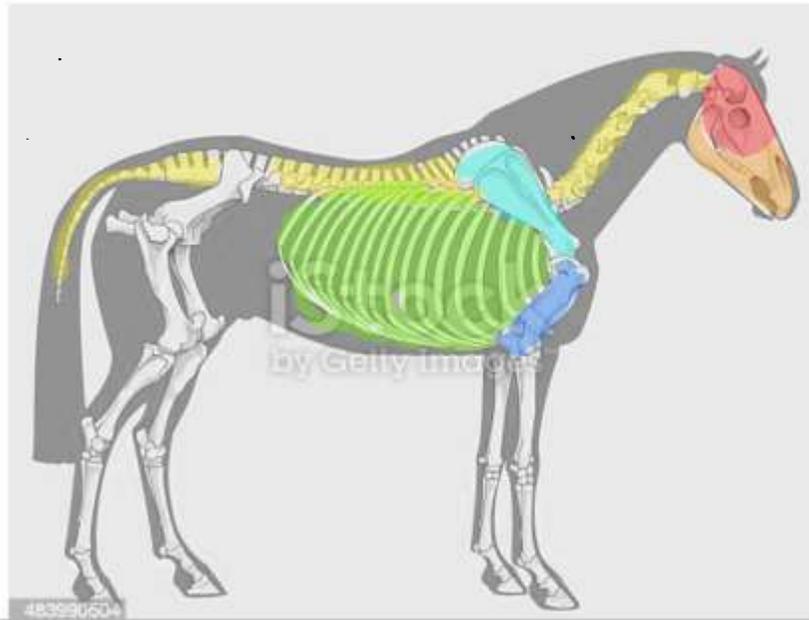
Pada prinsipnya melihat rangka hewan dapat kita lakukan saat ini dengan bahan-bahan baik foto rangka hewan maupun ilustrasi. Untuk satu hewan tertentu kita dapat membandingkan satu referensi dengan lainnya. Cara yang bisa kita lakukan dalam menganalisa rangka hewan ini yang pertama dengan membandingkan rangka hewan dengan rangka manusia dan pergerakannya.

Sebagai manusia kita tentu relatif lebih mengenali per bagian tubuh kita dan ini dapat menjadi sarana untuk pengandaian rangka dan sistem gerak hewan dengan melihat kesamaan dan perbedaannya. Misalnya kita memelusiri tengkorak kepala, dagu, leher yang menyambung ke tulang belakang, rongga dada yang tersusun dari tulang- tulang rusuk, bahu, pinggul dan anggota gerak lainnya.

Setelah melihat kesamaan dan perbedaan dengan rangka manusia kita bisa melanjutkan dengan menyederhanakan bentuk per kelompok bagian, misalnya untuk rongga dada kita tidak perlu menghitung per satuan jumlah tulang rusuk tetapi kita dapat membuat sebuah tabung agak pipih dengan ujung yang mengecil terutama bagian depan, bagia kepala kita buat seperti bola elips yang disambung dengan tabung untuk bagian moncong hewan tersebut. Perlu kita pahami bahwa kedepannya kita berharap pemahaman ini akan sampai pada imajinasi bentuk tiga dimensinya.



kita bisa melanjutkan dengan menyederhanakan bentuk per kelompok bagian



Gambar contoh analisa dengan membandingkan bagian rangka hewan dengan rangka manusia

Sumber: <https://www.istockphoto.com/id/vektor/kerangka-kuda-gm483990504-70966013>

<https://media.istockphoto.com/photos/three-human-skeletons-facing-in-different-directions-picture-id451911785?b=1&k=20&m=451911785&s=170667a&w=0&h=EuxXXGY4t1RY3KIXjcgkuhhfgTtL7fElmCOIUTcs5t0=>

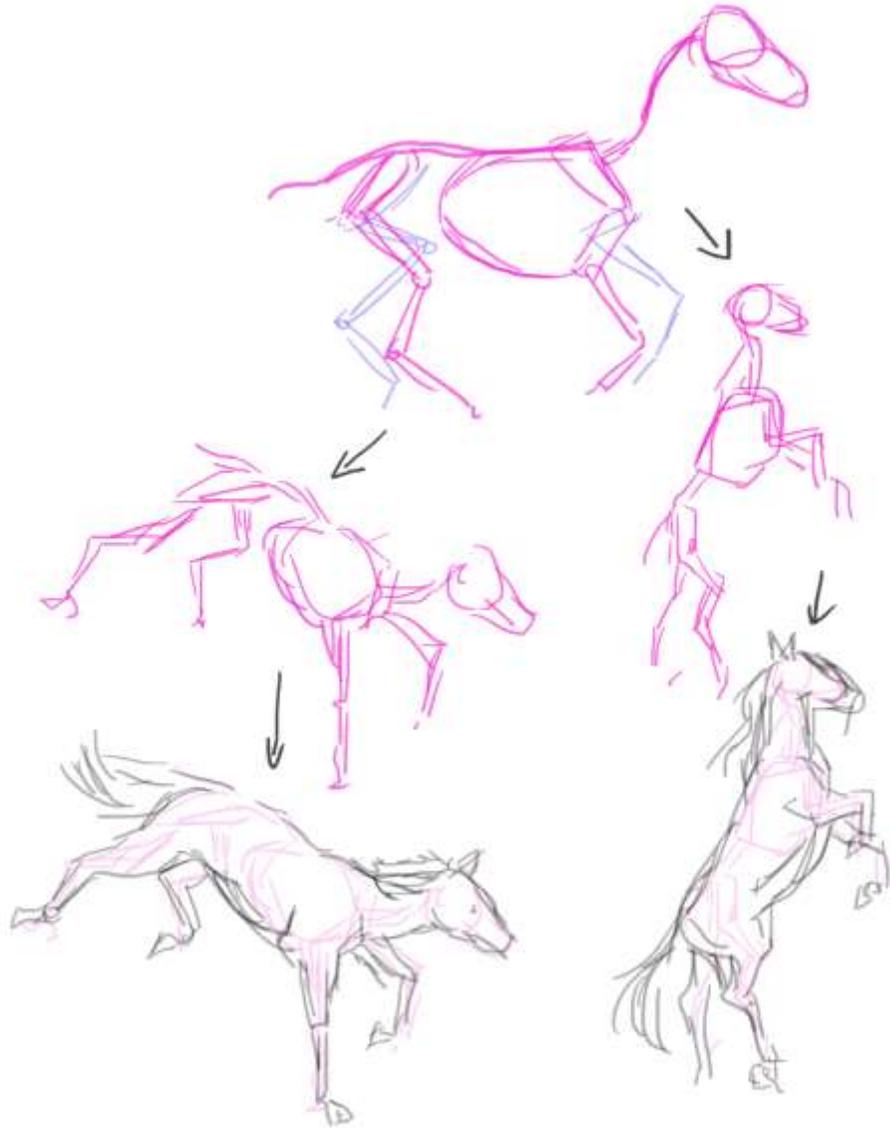


tidak cukup
melakukan studi
hanya dari satu
atau dua foto saja,
diperlukan
pengulangan
dengan foto yang
berbeda

Gambar contoh studi memahami rangka hewan dari foto
Sumber; <https://www.thesprucepets.com/the-parts-of-a-horse-1887388>

Pada gambar di atas kita melihat bahwa tidak cukup melakukan studi hanya dari satu atau dua foto saja, diperlukan pengulangan dengan foto yang berbeda

dan pengamatan langsung jika memungkinkan. Pada foto kita dapat menggambar analisa kita tentang struktur rangka hewan tersebut.



Gambar contoh pengembangan hasil studi dengan menggerakkan rangka
Sumber: penulis

Pada contoh gambar di atas kita melihat setelah melakukan studi perkiraan struktur rangka, kita dapat mencoba membuat gerakan berdasar pemahaman yang telah kita ketahui. Dalam tahap ini tentu tidak dituntut kesempurnaan atau

keharusan presisi tetapi dari pengulangan dan akumulasi studi ini kita akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan kedepannya secara bertahap.



Gambar contoh animasi tiga dimensi yang menggunakan pemahaman pergerakan rangka

<https://www.hotstar.com/id/tv/ice-age-scrat-tales/1260096335>

KESIMPULAN

Meggamabr hewan memiliki beragam pendejatan dan juga beragam keperluan. Kita dapat memilih cara tertentu untuk mempelajari dan memahaminya. Tetapi jika kita mencoba berlatih tidak hanya untuk mendoatkan hasil yang instan tentu kita dapat memperoleh banyak keuntungan walaupun hal ini bukan proses yang cepat. Dari sekian banyak cara memahami adalah memoelajari struktur rangka dan pergerakan yang paling sulit tetapi sekaligus paling bermanfaat. Mempelajari gambar hewan akan lebih mudah jika kita telah cukup memahami gambar manusia. Tetapi kedua hal ini dapat dilakukan secara bersamaan

DAFTAR PUSTAKA

Lukisan hewan tertua di dunia ditemukan di Sulawesi, diyakini berusia 45.500 tahun - BBC News Indonesia.

<https://vdocuments.mx/mahabharata-ra-kosasih-12.html>

<https://creativemarket.com/ssstocker/554327-Animals-logo-set?u=designysx>

<https://www.photomacrography.net/forum/viewtopic.php?p=191835>

<https://www.dreamstime.com/stock-photo-horse-leg-hoof-skin-chestnut-horse-animal-hoof-close-up-square-format-image81433084>

<https://www.shutterstock.com/search/human-leg>

<https://www.quora.com/Why-do-human-spines-zig-zag-unlike-other-apes-How-is-it-not-detrimental>

<https://www.willingham.cambs.sch.uk/blog/?pid=313&nid=11&storyid=337>

<https://gorillafund.org/gorilla-protection/celebrating-the-life-of-silverback-gorilla-mafunzo/>

https://www.freepik.com/premium-photo/fallow-deer-stag-walking-sunny-autumn-forest-with-copy-space_10531159.htm

<https://www.istockphoto.com/id/vektor/kerangka-kuda-gm483990504-70966013>

<https://media.istockphoto.com/photos/three-human-skeletons-facing-in-different-directions-picture->

[id451911785?b=1&k=20&m=451911785&s=170667a&w=0&h=EuxXXGY4t1RY3KIXjcgkuhhfgTtL7fElmCOIUTcS5t0=](https://media.istockphoto.com/photos/three-human-skeletons-facing-in-different-directions-picture-id451911785?b=1&k=20&m=451911785&s=170667a&w=0&h=EuxXXGY4t1RY3KIXjcgkuhhfgTtL7fElmCOIUTcS5t0=)

<https://www.thesprucepets.com/the-parts-of-a-horse-1887388>

