

SURAT TUGAS

Nomor: 82-R/UNTAR/Pengabdian/III/2024

Rektor Universitas Tarumanagara, dengan ini menugaskan kepada saudara:

RUBY CHRISSANDY, S.Sn., M.Ds.

Untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan data sebagai berikut:

Judul : Menggambar Dasar dan Sketsa
Mitra : SMAK PROVIDENTIA
Periode : Gasal 2023/2024/ November 2023
URL Repository :

Demikian Surat Tugas ini dibuat, untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dan melaporkan hasil penugasan tersebut kepada Rektor Universitas Tarumanagara

14 Maret 2024

Rektor



Prof. Dr. Ir. AGUSTINUS PURNA IRAWAN

Print Security : b22dbfff3d4bf5b47766598857688ca7

Disclaimer: Surat ini dicetak dari Sistem Layanan Informasi Terpadu Universitas Tarumanagara dan dinyatakan sah secara hukum.

Lembaga

- Pembelajaran
- Kemahasiswaan dan Alumni
- Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat
- Penjaminan Mutu dan Sumber Daya
- Sistem Informasi dan Database

Fakultas

- Ekonomi dan Bisnis
- Hukum
- Teknik
- Kedokteran
- Psikologi
- Teknologi Informasi
- Seni Rupa dan Desain
- Ilmu Komunikasi
- Program Pascasarjana

LAPORAN AKHIR KEGIATAN
BELAJAR MENGAJAR MENGGAMBAR DASAR DAN SKETSA
DI SMA PROVIDENTIA



KEGIATAN EKSTRAKULIKULER DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DI SMA PROVIDENTIA

Disusun oleh:

Ketua Tim

Ruby Chrissandy S.Sn., M.Ds, (0317077602 / 10600011)

Anggota:

Nathaniel Laus Deo Halim (625200023)

Valentino Renaldy Susilo (625220037)

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI
VISUAL FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
JAKARTA
NOVEMBER 2023



UNTAR
Universitas Tarumanagara



SEKOLAH PROVIDENTIA
kedoya - jakarta barat

**IMPLEMENTASI KERJA SAMA
ANTARA
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (DKV)
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN UNIVERSITAS TARUMANAGARA
DAN
SMA PROVIDENTIA
TENTANG
WORKSHOP MENGGAMBAR DASAR DAN SKETSA
Nomor : 119/KPS.DKV/FSRD.UNTAR/XI/2023**

Pada hari Senin tanggal Tiga Belas bulan November Dua Ribu Dua Puluh Tiga (13 November 2023) bertempat di Jakarta Barat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ruby Chrissandy, S.Sn., M.Ds.
Jabatan : Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
Instansi : Universitas Tarumanagara
Alamat : Jalan Letjen S. Parman No. 1, Jakarta Barat 11440
Selanjutnya disebut PIHAK PERTAMA

Nama : Drs. Markianno Masin, M.Pd.
Jabatan : Kepala Sekolah SMA Providentia Jakarta
Instansi : Sekolah SMA Providentia Jakarta
Alamat : Jalan Kedoya Raya 35, Kebon Jeruk, Jakarta Barat
Selanjutnya disebut PIHAK KEDUA

Secara bersama-sama disebut PARA PIHAK

PARA PIHAK telah melaksanakan kegiatan "Menggambar Dasar dan Sketsa" pada tanggal 21 Agustus - 4 September 2023.

PARA PIHAK sepakat hal ini memberikan manfaat bagi masing-masing institusi. PIHAK PERTAMA mengirimkan Dosen dan Mahasiswa sebagai narasumber workshop, PIHAK KEDUA menyediakan peserta dan ruangan untuk workshop.

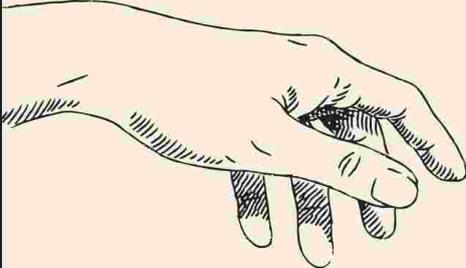
Demikian Implementasi Kerja Sama ini ditandatangani kedua belah pihak, dan berkekuatan hukum yang sama.

PIHAK PERTAMA
PRODI DKV UNIVERSITAS TARUMANAGARA

Ruby Chrissandy, M.Ds
Kaprosdi DKV UNTAR

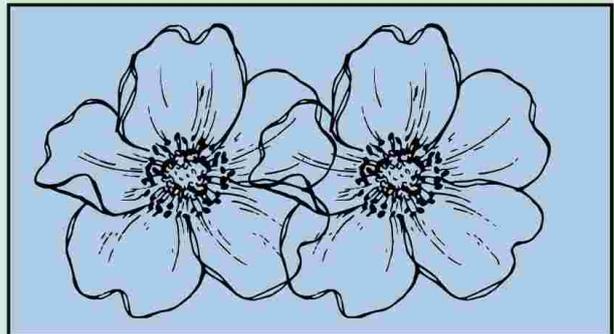
Jakarta, 13 November 2023
PIHAK KEDUA
KEPALA SEKOLAH SMA PROVIDENTIA

Drs. Markianno Masin, M.Pd
Kepala Sekolah SMA Providentia



Menggambar Sketsa

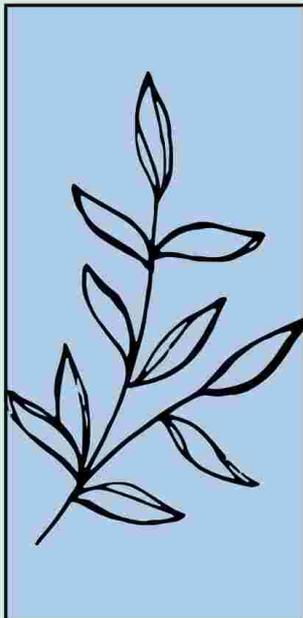
Tips memulai latihan menggambar sketsa



01

Peralatan yang dibutuhkan untuk sketsa:

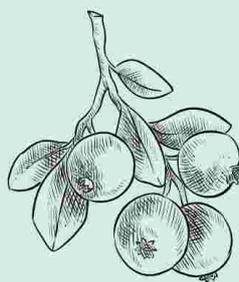
- > Pensil
- > Pastel
- > Charcoal



02

Latihan Afterimage:

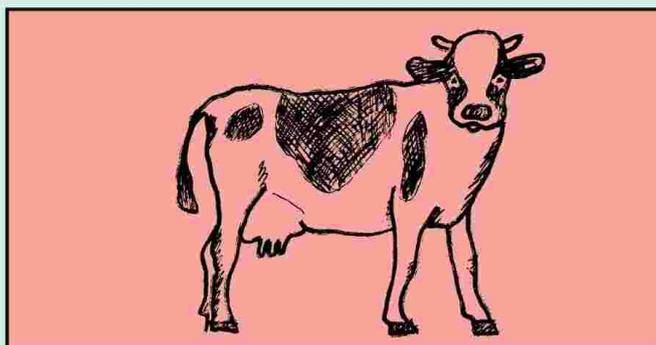
- > Ambil pensil dan persiapkan kertas untuk membuat sketsa
- > Lihat objek yang akan disketsa, lihat bentuknya dalam waktu 5-10 detik
- > Mulai membuat mental image dari objek tersebut dengan membuat bentuk dasarnya
- > Lanjutkan dengan sketsa lain, pastikan sketsa pertama Anda tidak terlihat agar tidak tergoda untuk melirikinya sebagai referensi



Latihan Membuat Sketsa Objek:

- > Ambil pensil dan persiapkan kertas untuk membuat sketsa
 - > Lihat objek yang akan disketsa, lihat bentuknya, lihat pencahayaannya
 - > Mulai membuat mental image dari objek tersebut dengan membuat bentuk dasarnya
- Lanjutkan dengan memberi value gelap terang dengan teknik arsir

03



04

Teknik Latihan Untuk Meningkatkan Kemampuan Sketsa:

- > Sketsa dari foto
- > Mulai dengan membuat linework
- > Sketsa self potrait
- > Sketsa keluarga dan teman-teman
- > Sketsa saat di rumah atau di luar ruangan

BAB I

Pendahuluan

A. Analisis Situasi

Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang berada di luar kurikulum dan umumnya pihak sekolah menyediakan waktu satu hari untuk pelaksanaan kegiatan ini. Kegiatan ekstrakurikuler sangat berguna untuk pengembangan hobi, minat dan bakat siswa pada suatu bidang. Di sisi lain, pelaksanaan kegiatan ini merupakan suatu bentuk perhatian sekolah pada siswanya agar melakukan kegiatan yang lebih positif. Kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler yang selama ini diselenggarakan sekolah merupakan salah satu media potensial untuk pembinaan karakter dan peningkatan mutu akademik peserta didik. (Noor, 2016)

Menggambar adalah salah satu pokok bahasan pada bidang studi seni rupa yang cukup umum diberikan di sekolah. Materi yang diberikan biasanya meliputi gambar dasar mulai dari sketsa hingga warna (Naibaho, 2021). Kegiatan menggambar dapat mengembangkan kemampuan motorik halus pada siswa. Selain itu, menggambar dapat menjadi perwakilan emosi maupun ekspresi siswa. Hal ini dapat mendukung mengapa pelajaran menggambar menjadi hal yang penting.

Berdasarkan keadaan yang terjadi, diperlukan edukasi lebih dalam mengenai menggambar secara langkah demi langkah. Hingga saat ini, masih banyak siswa yang memiliki minat dalam menggambar namun belum benar-benar mengetahui cara menggambar dengan langkah yang tepat. Dalam mengatasi permasalahan ini, SMA Providentia mengadakan kegiatan ekstrakurikuler Desain Komunikasi Visual untuk mendukung tumbuh kembang siswa dalam mengasah kemampuan dan kreatifitas dalam bidang seni. Dengan demikian, diperlukan tenaga pendidik yang unggul dalam bidang tersebut yang memiliki bekal ilmu yang cukup untuk diajarkan.

B. Masalah Mitra dan Solusinya

SMA PROVIDENTIA memerlukan tenaga pendidik untuk membimbing peserta didik pada berjalanya kegiatan ekstrakurikuler DKV. Dengan dikirimnya tenaga pendidik beranggotakan dosen dan mahasiswa, maka siswa akan mendapatkan materi dengan penyampaian yang lebih santai dan kekinian. Bimbingan baik dalam menggambar sangat membantu siswa agar termotivasi dalam belajar. Motivasi itu dapat diciptakan oleh suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan. Untuk itu diperlukan perhatian lebih terhadap setiap siswa karena kondisi siswa yang belajar berbeda dari siswa lainnya ditandai perbedaan bakat yang secara alami membedakan kemampuan seseorang. (Situmorang, 2019)

Permasalahan yang muncul adalah banyak siswa yang berminat serta memiliki potensi dalam bidang menggambar. Namun, kebanyakan siswa masih belum memiliki kemampuan optimal dalam menggambar dari langkah demi langkah. Hal ini menyebabkan siswa kurang dapat mengekspresikan imajinasi maupu emosinya dalam sebuah karya seni. Selain itu, kemampuan siswa yang berbeda-beda menjadi salah satu tantangan dan permasalahan bagi tenaga pendidik dalam memberikan materi pembelajaran dalam bidang seni.

Namun untuk menyampaikan materi pembelajaran secara menarik dan menyenangkan, diperlukan bantuan tenaga pendidik yang memiliki pandangan yang lebih modern serta mengikuti *trend* terkini. Sehingga terbentuklah kerja sama ini dimana tim DKV Untar akan mengirim *team teaching* beranggotakan dosen dan mahasiswa yang akan membimbing siswa SMA Providentia dalam mengasah kemampuan kreatifitasnya.

BAB II

Pelaksanaan

A. Deskripsi Kegiatan

Berdasarkan kerja sama yang terbentuk antara DKV UNTAR dan SMA PROVIDENTIA, dinyatakan perlunya bantuan tenaga pendidik untuk mendukung kegiatan ekstrakurikuler DKV di SMA Providentia. Ekstrakurikuler ini dapat menampung siswa dari kelas X hingga XII. Perlu adanya bimbingan belajar untuk meningkatkan semangat belajar siswa, seperti penggunaan media dan metode mengajar yang lebih menyenangkan untuk diterapkan terhadap siswa SMA.



Gambar 2.1 Suasana kegiatan belajar mengajar ekstrakurikuler DKV di SMA Providentia

Proses belajar mengajar dilaksanakan secara luring di kelas SMA Providentia. Pembimbing terdiri dari dua mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Tarumanagara. Cara penyampaian materi dilakukan dengan pembawaan yang cenderung lebih santai namun tetap serius. Proses belajar mengajar yang baik adalah ketika para siswa juga berinteraksi dengan pendidik. Dengan hal tersebut, maka para siswa akan dapat lebih banyak belajar dari pengalaman belajar. (Lesilolo, 2018)



Gambar 2.2 Suasana Ice Breaking sebagai pengantar Materi

Sebelum proses belajar mengajar dimulai, diterapkan *ice breaking* sebagai pengantar materi pembelajaran. Permainan yang diberikan juga terkait dengan materi yang akan diberikan. Ice Breaking sangat penting diterapkan dalam kegiatan pembelajaran agar pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan. Selain itu, relasi antara pendidik dan siswa juga dapat lebih terjalin dengan baik. Dengan diterapkannya *Ice Breaking* ini, siswa akan lebih berani dan percaya diri dalam kelas. Sehingga baik ide maupun gagasan mereka juga akan dapat tersampaikan dengan baik. Motivasi belajar siswa juga meningkat oleh karena suasana belajar yang santai dan tidak jenuh. (Gagan Aditya Fauzan, 2018)



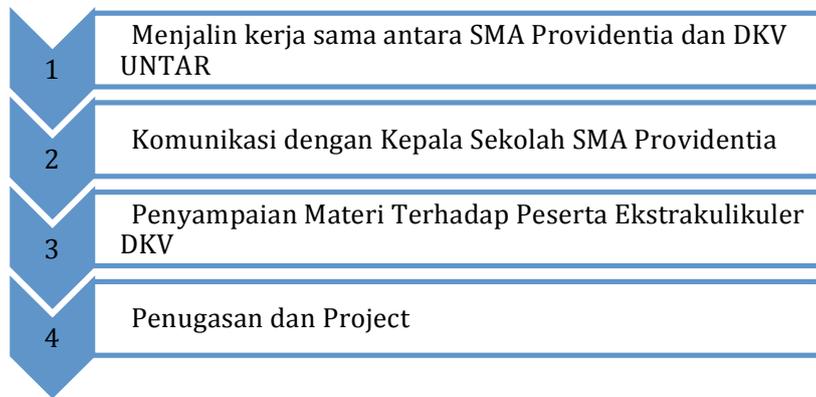
Gambar 2.3 Foto kebersamaan dengan siswa SMA Providentia

Selama berproses, siswa menjadi semakin aktif dan dekat satu sama lain. Dengan gaya dan kemampuan yang berbeda-beda, mereka dapat menyerap materi dengan baik dan menunjukkan perkembangan yang cukup baik dalam menggambar. Siswa merasa nyaman dengan suasana belajar yang seru dan santai namun tetap belajar dengan baik

B. Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan ini melibatkan 2 mahasiswa pada pelaksanaan pelatihan.

Berikut adalah kerangka pelaksanaannya :



Deskripsi Bagian :

- a. Menjalin kerja sama antara SMA Providentia dan DKV UNTAR
Pada tahap awal berdasarkan kebutuhan SMA Providentia, diperlukan tim dari DKV UNTAR untuk menjadi tenaga pendidik dalam ekstrakurikuler terkait. Sehingga terbentuklah kerjasama.
- b. Komunikasi dengan Kepala Sekolah SMA Providentia
Tahap selanjutnya membahas mengenai proses belajar mengajar yang akan dilaksanakan di SMA Providentia. Mulai dari jadwal hingga perlengkapan atau fasilitas yang mendukung proses belajar mengajar yang diperlukan oleh siswa maupun pengajar.
- c. Penyampaian Materi Terhadap Peserta Ekstrakurikuler DKV
Setelah menetapkan jadwal, dilanjutkan penyampaian materi terkait Desain Komunikasi Visual dimulai dengan menggambar sketsa dasar. Materi disampaikan secara lisan dan tulisan baik menggunakan media digital Powerpoint maupun langsung di papan tulis.
- d. Penugasan dan Project
Pada tahap akhir kegiatan belajar mengajar, siswa diberikan tugas sebagai bahan ajar dan latihan mereka. Tugas yang diberikan terkait dengan materi yang disampaikan pada hari yang sama. Tugas diselesaikan di sekolah dan boleh dibawa pulang. Sebelum pulang, siswa diminta untuk melakukan dokumentasi terhadap hasil tugas mereka sebagai acuan penilaian.

Kesimpulan

Siswa tingkat SMA ternyata memiliki kreatifitas dan potensi perkembangan yang bagus bila diolah dengan baik. Maka dari itu, diperlukan bimbingan dari tenaga pendidik terkait yang dapat melakukan penyampaian materi dengan baik dan menyenangkan. Selama motivasi belajar siswa terus meningkat, maka materi yang diajarkan akan terserap dengan baik dan cepat.

Dalam mengasah kemampuan menggambar, siswa memerlukan edukasi mulai dari dasar yaitu menggambar sketsa. Siswa SMA Providentia telah dilatih untuk menggambar sketsa secara *step by step* oleh pendidik. Dengan hal ini, diharapkan materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik dari DKV UNTAR dapat menjadi arahan yang tepat agar siswa semakin dapat memaksimalkan kemampuan menggambaranya. Berhubung dengan antusias dan minat siswa dalam bidang seni, maka kegiatan ekstrakurikuler ini adalah hal yang tepat untuk membantu perkembangan kreatifitas siswa peserta ekstrakurikuler DKV di SMA Providentia.

Daftar Pustaka

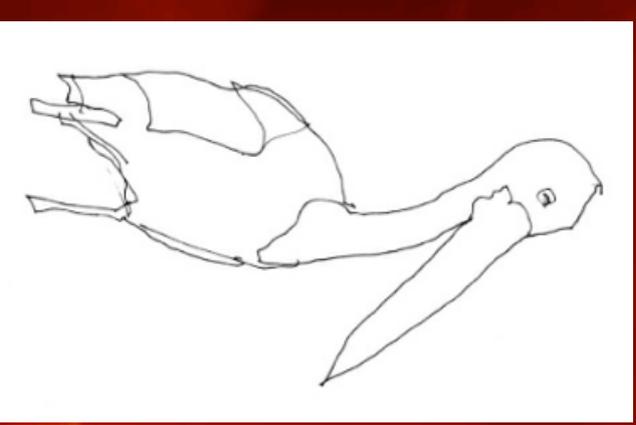
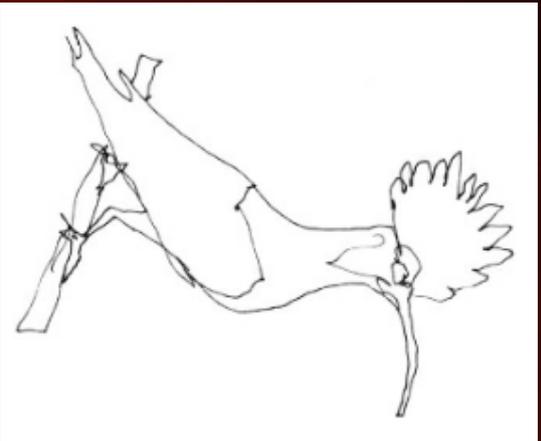
- Gagan Aditya Fauzan, U. A. (2018). PENERAPAN ICE BREAKING DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI SISWA VIII B SMP BINA HARAPAN BANGSA. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 19-23.
- Lesilolo, H. J. (2018). PENERAPAN TEORI BELAJAR SOSIAL ALBERT BANDURA DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR DI SEKOLAH. *Jurnal Kajian Teknologi*, 187-202.
- Naibaho, G. A. (2021). HUBUNGAN KEMAMPUAN MENGGAMBAR BENTUK DAN SKETSA DENGAN KEMAMPUAN MENGGAMBAR EKSPRESIF PADA SISWA KELAS X SMA BANGUN INSANMANDIRI MEDAN. *Digital Repository*, 44-54.
- Naibaho, G. A. (2021). UBUNGAN KEMAMPUAN MENGGAMBAR BENTUK DAN SKETSA DENGAN KEMAMPUAN MENGGAMBAR EKSPRESIF PADA SISWA KELAS X SMA BANGUN INSANMANDIRI MEDAN. *Digital Repository Universitas Negri Medan*, 47-54.
- Noor, R. M. (2016). Membangun Karakter Siswa Melalui Kegiatan Intrakurikuler dan Ekstrakurikuler, dan Hidden Curriculum. *Jurnal Penelitian*, Vol. 10, No. 1, 71-96.
- Noor, R. M. (2016). MeMbangun KaraKter SiSwa Melalui Kegiatan intraKuriKulereKStraKuriKuler, Dan Hiddencurriculum. *urnal Penelitian*, Vol. 10, No. 1, 71-96.
- Situmorang, Z. (2019). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL TERHADAP HASIL BELAJAR MENGGAMBAR SKETSA PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 LAEPARIRA. *Digital Repository Universi*

Sketsa Objek

Ruby Chrissandy, S.Sn., M.Ds.

Valentino

Nathan



Tujuan

- Peserta dapat mengerti istilah sketsa dan menggambar.
- Peserta dapat memahami mental image saat melihat objek.
- Peserta dapat membuat sketsa objek dengan teknik garis luar.



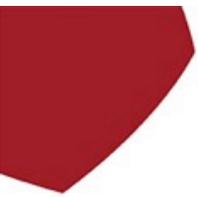
UNTAR untuk INDONESIA



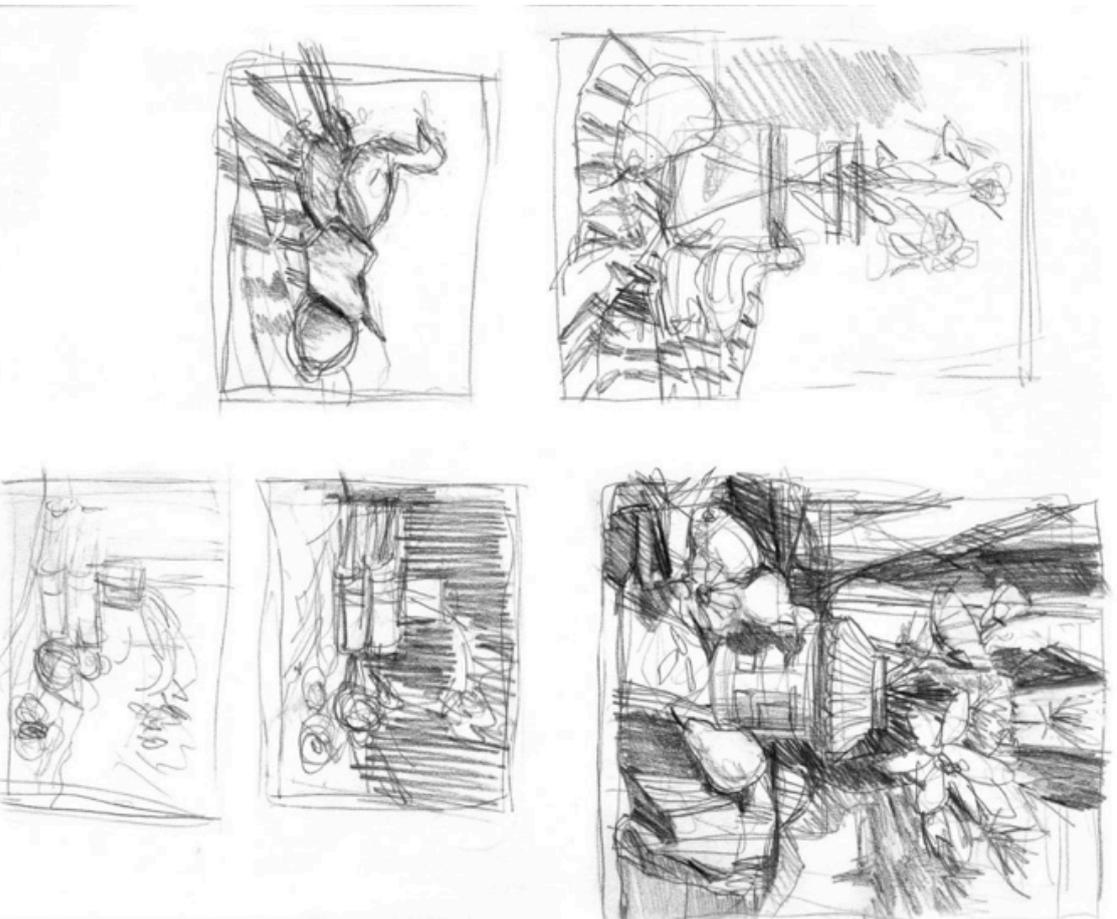
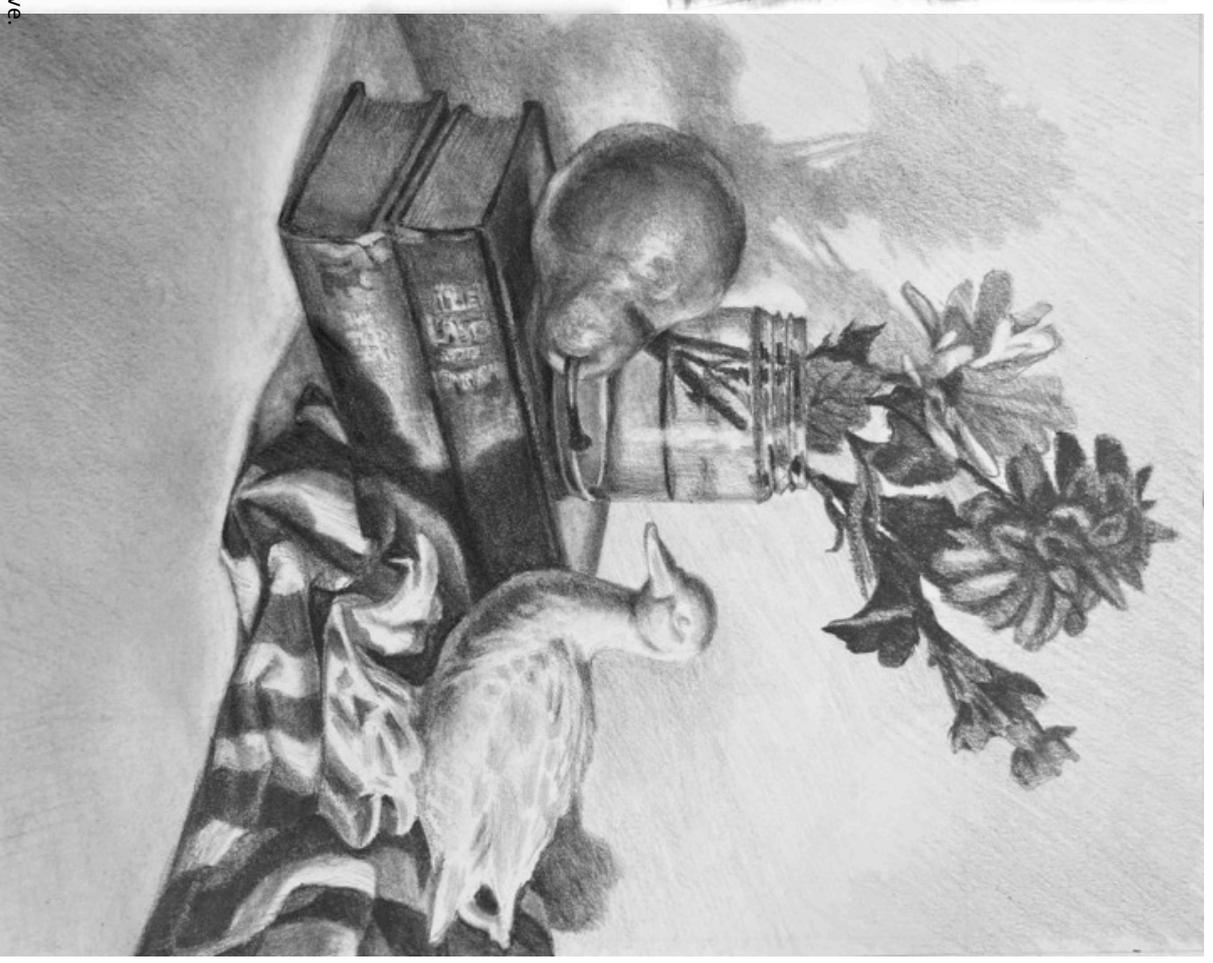
Sketsa VS Menggambar



UNTAR untuk INDONESIA



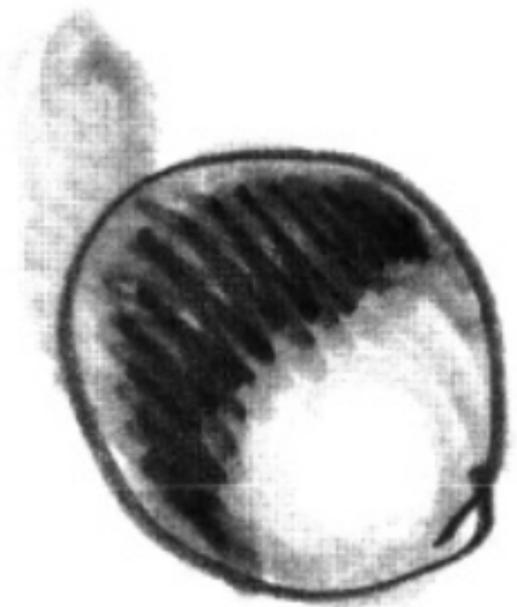
<https://paintinglessonswithmaria.com/114-differences-between-sketching-and-drawing/>
#:~:text=Most%20people%20consider%20sketching%20to,a%20finished%20drawing%20may%20have



Peralatan yang dibutuhkan
untuk sketsa:
Pensil
Pastel
Charcoal



Value

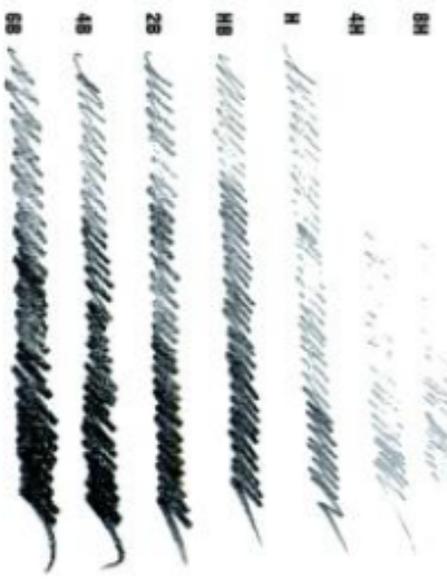


<p>Black or darkest dark</p>	<p>A dark midvalue gray</p>
<p>A light midvalue gray</p>	<p>The white of the paper</p>

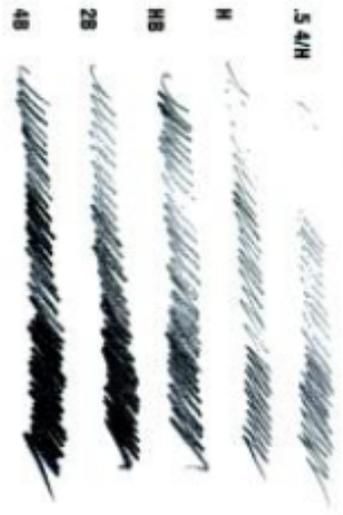
VALUE SCALE



DRAWING PENCILS



MECHANICAL PENCILS

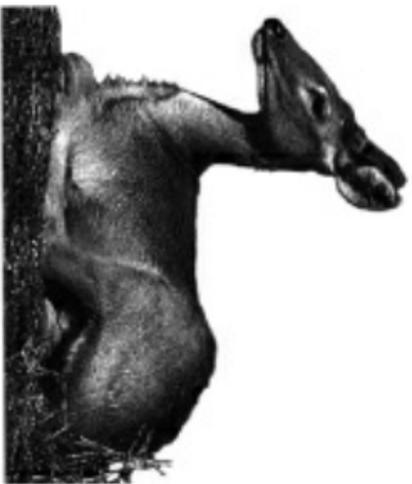


UNTAR
Universitas Tarumanagara

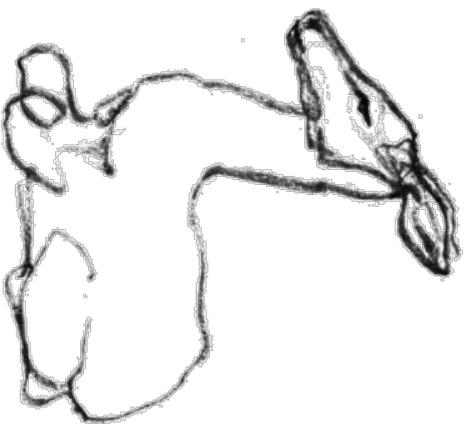
UNTAR untuk INDONESIA



Proses dari sketsa menjadi gambar



Reference image



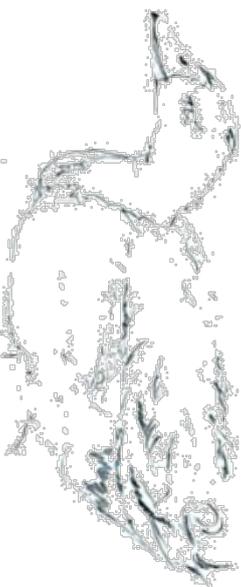
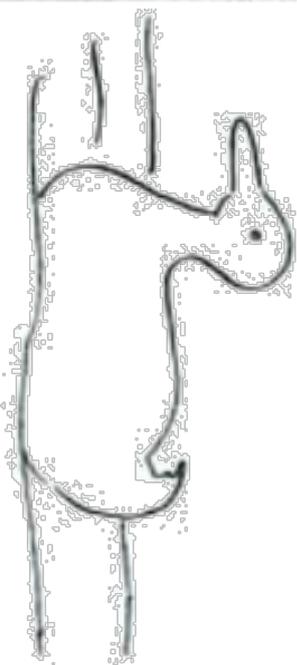
Latihan Afterimage

- Ambil pensil dan persiapkan kertas untuk membuat sketsa.
- Lihat objek yang akan disketsa, lihat bentuknya dalam waktu 5-10 detik.
- Mulai membuat mental image dari objek tersebut dengan membuat bentuk dasarnya.
- Lanjutkan dengan sketsa lain, pastikan sketsa pertama Anda tidak terlihat agar tidak tergoda untuk melirikinya sebagai referensi.



Latihan Sketsa Objek

- Ambil pensil dan persiapkan kertas untuk membuat sketsa.
- Lihat objek yang akan disketsa, lihat bentuknya, lihat pencahayaannya.
- Mulai membuat mental image dari objek tersebut dengan membuat bentuk dasarnya.
- Lanjutkan dengan memberi value gelap terang dengan teknik arsir.



UNTAR
Universitas Tarumanagara

UNTAR untuk INDONESIA



Teknik latihan untuk meningkatkan skill sketsa

- Sketsa dari foto
- Mulai dengan membuat linework
- Sketsa self portrait
- Sketsa keluarga dan teman-teman
- Sketsa saat di rumah atau di luar ruang.