

MATERI MGMP DKV

SKETSA DASAR

Dari Ide Sederhana Menjadi Visual yang Komunikatif

Sasaran: Guru/Pendidik DKV SMK

Durasi: ± 3–4 JP

Metode: Pemaparan, demonstrasi, praktik, diskusi, dan refleksi

Output: Peserta mampu memahami dan mempraktikkan teknik sketsa dasar serta mengembangkan ide menjadi visual.

1. LATAR BELAKANG

Dalam pembelajaran Desain Komunikasi Visual, sketsa merupakan salah satu kemampuan dasar yang penting. Sketsa tidak hanya digunakan untuk menggambar objek, tetapi juga menjadi media untuk menuangkan, mengeksplorasi, dan mengembangkan ide visual.

Sebelum sebuah desain dibuat menggunakan Adobe Illustrator, Photoshop, Procreate, atau aplikasi desain lainnya, seorang desainer dapat menggunakan sketsa sebagai tahap awal untuk menemukan ide, menentukan komposisi, mengeksplorasi bentuk, mengembangkan karakter, menentukan posisi objek, membuat alternatif desain, dan mengkomunikasikan gagasan kepada orang lain.

Sketsa bukan tentang menggambar sempurna, tetapi tentang bagaimana ide dapat divisualisasikan.

2. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti materi ini, peserta diharapkan mampu:

1. Menjelaskan pengertian dan fungsi sketsa.
2. Mengenali unsur dasar dalam membuat sketsa.
3. Menggunakan garis, bentuk, dan bidang dalam sketsa.
4. Menggambar objek menggunakan bentuk dasar.
5. Memahami proporsi dan perspektif sederhana.
6. Membuat sketsa objek dan ide visual.
7. Mengembangkan sketsa menjadi konsep desain.
8. Menerapkan sketsa sebagai tahap awal proses desain DKV.

3. APA ITU SKETSA?

Sketsa adalah gambar sederhana yang dibuat secara cepat untuk merekam, mengeksplorasi, atau mengkomunikasikan suatu ide, objek, bentuk, maupun konsep visual.

Sketsa dapat dibuat menggunakan pensil, drawing pen, pulpen, charcoal, spidol, tablet, stylus, maupun aplikasi digital. Sketsa tidak harus detail dan sempurna. Yang paling penting adalah: IDE → BENTUK → KOMPOSISI → KOMUNIKASI.

4. FUNGSI SKETSA DALAM DKV

A. Eksplorasi Ide

Digunakan untuk mencari berbagai kemungkinan desain.

B. Perencanaan Desain

Membantu menentukan posisi objek, ukuran, komposisi, hierarki visual, arah gerak, dan ruang kosong.

C. Visualisasi Konsep

Ide yang masih berupa kata-kata diterjemahkan menjadi visual.

D. Komunikasi

Sketsa dapat digunakan untuk menjelaskan konsep kepada klien, guru, siswa, tim desain, atau art director.

E. Dasar Ilustrasi

Sketsa menjadi tahap awal sebelum membuat ilustrasi final.

5. UNSUR DASAR SKETSA

1. Titik

Unsur visual paling sederhana yang dapat dikembangkan menjadi tekstur, pola, detail, dan fokus visual.

2. Garis

Garis horizontal memberi kesan tenang dan stabil. Garis vertikal memberi kesan kuat dan kokoh. Garis diagonal memberi kesan dinamis. Garis lengkung memberi kesan lembut dan organik. Garis zig-zag memberi kesan tajam dan energik.

6. LATIHAN GARIS

Waktu: 5–10 menit.

Buat latihan garis horizontal, vertikal, diagonal, lengkung, zig-zag, dan garis bebas tanpa menggunakan penggaris.

Tujuan: melatih kontrol tangan, tekanan pensil, kepercayaan diri, dan koordinasi mata-tangan.

7. BENTUK DASAR

Hampir semua objek dapat disederhanakan menjadi bentuk dasar: lingkaran, persegi, persegi panjang, segitiga, oval, silinder, kubus, dan bola.

Contoh:

- Kepala = lingkaran + garis bantu
- Gelas = silinder
- Buku = persegi panjang
- Mobil = kotak + lingkaran
- Karakter = lingkaran + oval + silinder

8. METODE MENYEDERHANAKAN OBJEK

Gunakan prinsip: LIHAT → PECAH → BENTUK → DETAIL.

Contoh menggambar sepeda:

Foto sepeda → bentuk dasar (lingkaran + garis + segitiga) → struktur → detail → sketsa akhir.

Dengan metode ini siswa tidak langsung mengejar detail.

9. PROPORSI

Proporsi adalah hubungan ukuran antara satu bagian objek dengan bagian lainnya.

Dalam menggambar manusia, gunakan garis bantu untuk kepala, bahu, dada, pinggang, tangan, dan kaki. Garis bantu membantu menjaga keseimbangan ukuran.

10. GESTURE DRAWING

Gesture drawing adalah latihan menangkap gerakan dan pose objek/manusia dengan cepat.

Tujuan: menangkap gerakan, melatih spontanitas, memahami pose, dan menghindari gambar yang kaku.

Latihan: buat sketsa pose dalam 30 detik, 1 menit, 2 menit, dan 5 menit. Fokus pada gerakan, proporsi, dan pose; bukan detail.

11. PERSPEKTIF DASAR

Perspektif digunakan untuk memberikan kesan ruang dan kedalaman.

Konsep dasar:

- Horizon line: garis cakrawala.
- Vanishing point: titik hilang.
- One point perspective: cocok untuk jalan, lorong, ruangan, dan gedung.

12. LIGHT & SHADOW

Sketsa tidak hanya terdiri dari garis. Kita juga dapat menggunakan arsiran, cross hatching, stippling, contour hatching, blending, dan blocking untuk menunjukkan cahaya, volume, serta kedalaman.

13. THUMBNAIL SKETCH

Thumbnail sketch adalah sketsa kecil dan cepat untuk mengeksplorasi beberapa alternatif komposisi.

Contoh alur: 1 ide → 6–12 thumbnail → pilih 3 → kembangkan 1 desain.

Thumbnail membantu siswa memahami bahwa desain yang baik dapat lahir dari proses eksplorasi, bukan dari satu percobaan langsung.

14. SKETSA UNTUK DESAIN GRAFIS

Sketsa dapat digunakan sebelum membuat:

- Logo: sketsa bentuk dan simbol.
- Poster: sketsa layout.
- Packaging: sketsa bentuk kemasan.
- Ilustrasi: sketsa karakter dan objek.

- Desain kaos: sketsa komposisi gambar dan typography.
- Maskot: sketsa bentuk karakter.
- Identitas visual: eksplorasi simbol dan bentuk.

15. CONTOH ALUR PROYEK

Project: Membuat Desain Poster Event Lokal

Tahap 1 — Brief: Festival Kreatif Pelajar; target pelajar SMK; pesan “Kreatif, Berani, Berkarya”.

Tahap 2 — Brainstorming: kreatif, pelajar, seni, teknologi, kolaborasi, energi.

Tahap 3 — Thumbnail: buat minimal 6 alternatif.

Tahap 4 — Pengembangan: pilih 3 alternatif terbaik.

Tahap 5 — Final Sketch: kembangkan satu sketsa secara lebih detail.

Tahap 6 — Digitalisasi: kembangkan menggunakan Adobe Illustrator, Photoshop, CorelDRAW, Procreate, atau aplikasi lain.

16. DEMONSTRASI PEMATERI

Demonstrasi 1 — Menggambar gelas dalam 3 menit:

1. Bentuk oval.
2. Buat sisi kiri-kanan.
3. Buat bagian bawah.
4. Tambahkan garis struktur.
5. Tambahkan bayangan.
6. Tambahkan detail.

Demonstrasi 2 — Menggambar karakter sederhana:

Lingkaran → bentuk kepala → badan → tangan → kaki → pakaian → detail.

Tekankan: jangan mulai dari detail; mulai dari bentuk besar.

17. AKTIVITAS MGMP

Praktik 1 — Latihan Garis (10 menit)

Peserta membuat berbagai jenis garis.

Praktik 2 — Bentuk Dasar (10 menit)

Gambar kubus, bola, silinder, dan kerucut lalu beri arsiran.

Praktik 3 — Observational Sketch (20 menit)

Pilih satu benda di sekitar dan gambar berdasarkan pengamatan.

Praktik 4 — Thumbnail (20 menit)

Buat 6 alternatif konsep desain.

Praktik 5 — Mini Project (30–45 menit)

Buat sketsa dengan tema “Budaya Lokal dalam Perspektif Anak Muda”.

18. LKPD MGMP

Tema: Eksplorasi Sketsa Dasar

A. Latihan Garis

Buat masing-masing 5 garis horizontal, vertikal, diagonal, lengkung, dan zig-zag.

B. Bentuk Dasar

Gambarkan bola, kubus, silinder, dan kerucut. Berikan arsiran untuk menunjukkan volume.

C. Observational Sketch

Pilih satu benda di sekitar dan gambar menggunakan bentuk dasar → struktur → detail → arsiran.

D. Thumbnail Sketch

Tema “Budaya Lokal”. Buat minimal 6 thumbnail.

E. Pengembangan

Pilih satu thumbnail terbaik dan kembangkan menjadi final sketch.

19. RUBRIK PENILAIAN

Penguasaan garis — 15%

Proporsi — 20%

Bentuk/struktur — 20%

Komposisi — 15%

Arsiran/value — 15%

Kreativitas — 15%

Total — 100%

Kriteria:

90–100 = Sangat Baik

80–89 = Baik

70–79 = Cukup

<70 = Perlu Pengembangan

20. KESALAHAN UMUM SISWA

1. Langsung menggambar detail → mulai dari bentuk besar.
2. Takut salah → biasanya membuat sketsa ringan.
3. Hanya membuat satu sketsa → buat beberapa alternatif.
4. Menggambar berdasarkan simbol → latih observational drawing.
5. Terlalu bergantung pada aplikasi digital → gunakan sketsa manual sebagai tahap ideation.

21. METODE PEMBELAJARAN

Gunakan pola: LIHAT → TIRU → MODIFIKASI → Ciptakan.

Lihat: siswa mengamati objek.

Tiru: siswa mencoba menggambar berdasarkan referensi.

Modifikasi: siswa mengubah bentuk.

Ciptakan: siswa menghasilkan desain sendiri.

Tujuannya membantu siswa bergerak dari meniru → memahami → menciptakan.

22. SKEMA PEMBELAJARAN 4 JP

15 menit — Pembukaan & apersepsi
30 menit — Materi dasar sketsa
20 menit — Demonstrasi
30 menit — Latihan garis & bentuk
30 menit — Observational sketch
30 menit — Thumbnail sketch
30 menit — Mini project
15 menit — Presentasi
10 menit — Refleksi & evaluasi

23. PERTANYAAN PEMBUKA

“Sebelum membuat desain menggunakan komputer, apakah kita benar-benar membutuhkan sketsa?”

“Kalau sebuah ide hanya ada di kepala, bagaimana kita bisa menjelaskan ide tersebut kepada orang lain?”

Arahkan diskusi pada gagasan bahwa sketsa adalah jembatan antara ide dan desain.

24. KALIMAT KUNCI PEMATERI

“Sketsa bukan lomba menggambar bagus. Sketsa adalah cara berpikir secara visual.”

“Jangan mengejar detail sebelum memahami bentuk.”

“Satu ide jangan langsung dibuat final. Eksplorasi dulu.”

“Kesalahan dalam sketsa adalah bagian dari proses menemukan bentuk.”

“Desainer tidak hanya menggambar apa yang dilihat, tetapi memahami apa yang digambar.”

25. TUGAS AKHIR

Project: SKETSA KONSEP DESAIN

Tema: “Kearifan Lokal untuk Generasi Muda”

Ketentuan:

- Minimal 6 thumbnail.
- Pilih 3 alternatif terbaik.
- Kembangkan 1 desain.
- Gunakan bentuk dasar.
- Gunakan garis bantu.
- Gunakan arsiran.
- Sertakan konsep/ide.
- Buat presentasi singkat 2–3 menit.

Output: Thumbnail → Development Sketch → Final Sketch → Presentasi Konsep.

26. PENUTUP

Sketsa merupakan kemampuan fundamental dalam DKV karena proses desain tidak dimulai dari aplikasi, tetapi dari ide.

Alur pembelajaran:

IDE → OBSERVASI → SKETSA → EKSPLORASI → KONSEP → DESAIN → FINAL

Pesan akhir:

“Jangan takut membuat sketsa yang jelek. Takutlah jika kita tidak pernah mencoba menuangkan ide.”