

Pelatihan Menggambar Dengan Teknik Menggambar Perspektif Pada SMK Negeri 9 Medan

Drawing Training With Perspective Drawing Technique At SMK Negeri 9 Medan

Muhammad Sabri¹, Titin Setiawati², Ahmad Chairyan³

¹⁻³ Universitas Potensi Utama, Sumatera Utara

Korespondensi penulis: shabry92@gmail.com

Article History:

Received: Juni 30, 2023

Revised: Juli 17, 2023

Accepted: Agustus 01, 2023

Keywords: Training, Game

Creation, On Microsoft Power Point

Abstract: Perspective or point of view is a technique or method for drawing objects in the form of objects, rooms (interiors), and environments (exteriors) that are larger in size than humans. This technique was created due to the limited visibility of our eyes in seeing objects. The farther the eye can see, the smaller it appears and will even disappear from view at a certain distance. Conversely, the closer our eyes look, the object will appear bigger. Two things must be used as a benchmark in perspective drawing techniques. Perspective in general means images that are used to communicate objects in the form of objects, spaces, environments that are visible to the human eye on a flat plane. Perspective drawing is an image that technically uses a vanishing point. Perspective drawing itself is a form of 3-dimensional images.

Abstrak

Perspektif atau sudut pandang adalah teknik atau metode untuk menggambar objek-objek berupa benda, ruangan (interior), dan lingkungan (eksterior) yang ukurannya lebih besar dari manusia. Teknik ini tercipta karena keterbatasan jarak pandang mata kita dalam melihat objek. Semakin jauh mata jarak memandang, semakin kecil penampakannya dan bahkan akan hilang dari pandangan pada jarak tertentu. Sebaliknya semakin dekat mata kita memandang, benda tersebut akan terlihat semakin besar. Dua hal yang harus dijadikan patokan dalam teknik menggambar perspektif. Perspektif secara umum berarti gambar yang digunakan untuk mengkomunikasikan objek berupa benda, ruang, lingkungan yang terlihat oleh mata manusia kebidang datar. Gambar perspektif adalah gambar yang teknisnya menggunakan titik hilang. Gambar perspektif sendiri merupakan wujud dari gambar 3 dimensi.

Kata Kunci: Pelatihan, Pembuatan perspektif

PENDAHULUAN

Pendidikan seni merupakan salah satu komponen dari kurikulum sekolah. Karena kegiatan seni berorientasi pada proses “creative thinking” yang akan mencerdaskan anak didik. Mengembangkan kemampuan berpikir ditujukan oleh kecerdasan emosional, intelektual, menghargai pluralitas budaya dan alam semesta, menumbuhkan daya imajinasi dan harmonisasi siswa dalam menanggapi setiap fenomena budaya yang ada (Sumanto, 2011:27). Perkataan kita “perspektif” diambil dari bahasa Itali “prospertive” (gambar tertunjukan). Pemikiran pada alat perspektif yang telah membuat dari penonton menjadi mengetahui. Tetapi mungkin juga keyakinan berlebih-lebihan bahwa perspektif bukan merupakan salah satu yang mudah, tetapi merupakan penglihatan satu-satunya yang langsung dan yang nyata paling mendekati asalnya yang paling tinggi kemungkinan pembuatannya, yaitu penggambaran yang paling baik di seluruh dunia (Verlag Gerd Hatje, 1984:115).

* Muhammad Sabri, 20042010194@student.upnjatim.ac.id

Permasalahan yang dialami saat ini adalah, dalam menggambar perspektif mereka yang belum memahami tentang materi perspektif, dikarenakan perspektif memerlukan tingkat pemahaman yang serius. Menggambar perspektif tidaklah mudah, Sehingga peserta didik sering kita dengarkan keluhan mereka tentang menggambar perspektif, untuk itu kita harus sering memberikan materi-materi tentang menggambar perspektif dan latihan menggambar sketsa perspektif. Sehingga semua siswa tanpa terkecuali mampu membuat gambar perspektif sesuai dengan yang di inginkan.

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Potensi Utama bertugas untuk mengkoordinir kegiatan pengabdian kepada masyarakat, mengembangkan dan menyebarkan ilmu pengetahuan teknologi dan mengupayakan penggunaannya untuk meningkatkan keterampilan masyarakat dalam pengetahuan teknologi tersebut.

Melalui pelatihan yang diadakan untuk siswa/siswi pada SMK Negeri 9 Medan diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan siswa/siswi tersebut dalam bidang desain grafis khususnya menggambar perspektif

METODE

Adapun metode analisis data yang kami gunakan adalah metode 5W+1H yaitu sebagai berikut:

- What (Apa)
Kegiatan apa yang dilakukan? Pelatihan pembuatan teknik perspektif
- Who (Siapa)
Siapa yang menjadi peserta pelatihan ? siswa-siswi SMK Negeri 9 medan
- When (Kapan)
Kapan kegiatan pelatihan dilakukan? Kegiatan dilakukan pada tanggal 17 Juni 2023
- Where (Dimana)
Dimana kegiatan dilakukan? Jalan Patriot No. 20 Kampung lalang
- Why (Kenapa)
Kenapa kegiatan ini dilakukan? Kegiatan pelatihan dilakukan untuk memberikan ilmu pengetahuan dalam membuat membuat perspektif yang menarik serta inovatif.
- How (Bagaimana)

Bagaimana kegiatan pelatihan ini dilakukan? Kegiatan dilakukan dengan teknik workshop memberikan modul dan praktek arahan secara langsung disekolah serta peserta ikut langsung mempraktikkan hal-hal yang diarahkan oleh pematari.

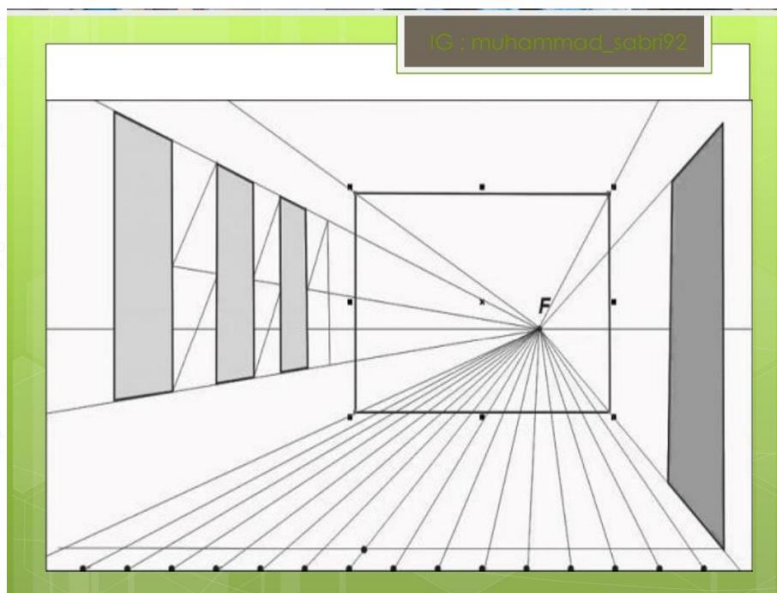
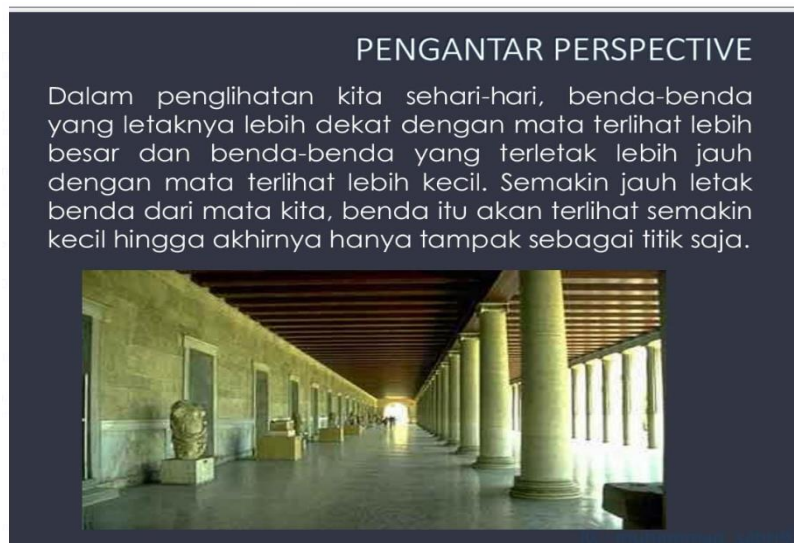
HASIL

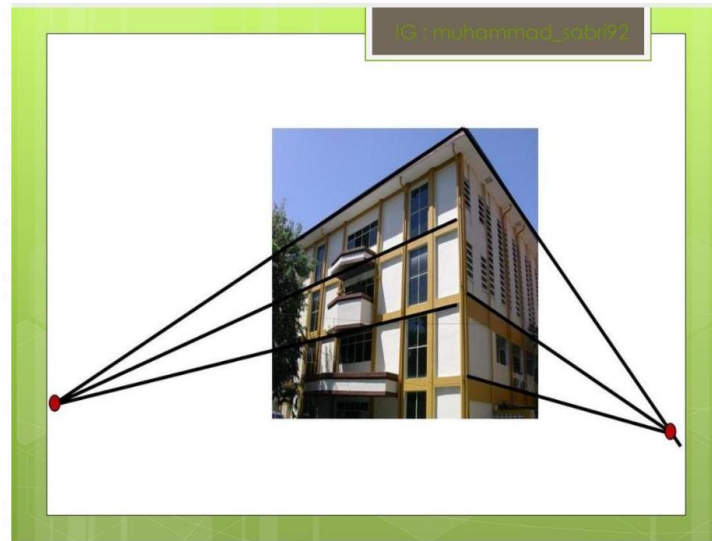
Pelaksanaan kegiatan pengabdian berlangsung pada hari Sabtu, 17 Juni 2023 dari jam 09.⁰⁰ WIB s.d 15.⁰⁰ WIB, di SMK Negeri 9 medan yang dihadiri siswa-siwi SMK tersebut. Adapun kegiatan yang di lakukan berupa :

- 1) Melakukan perkenalan diri kepada peserta,
- 2) memberi pertanyaan-pertanyaan ringan seputar game agar menarik perhatian para peserta.
- 3) Melakukan presentasi menyampaikan materi-materi tentang teknik gambar perspektif.
- 4) Melakukan praktek dengan memberikan contoh langsung pembuatan perspektif.
- 5) Melakukan workshop praktek langsung pembuatan pembuatan gambar perspektif.
- 6) Melakukan diskusi dan penilaian terhadap pembuatan perspektif yang sudah dibuat oleh peserta.

Adapun beberapa materi yang di sampaikan kepada peserta adalah sebagai berikut:







Gambar 2. Proses pemberian materi tentang pembuatan *game*



Gambar 3. Proses workshop pembuatan perspektif



Gambar 4. Proses workshop pembuatan perspektif



Gambar 5. Proses workshop pembuatan perspektif



Gambar 6. Foto bersama setelah selesai pembuatan *game*

KESIMPULAN

Setelah terlaksananya Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa para peserta pelatihan sangat antusias mengikuti pelatihan teknik mudah pembuatan gambar perspektif karena dapat dilihat dari kemauan untuk mengikuti pelatihan yang di adakan ini. Dari pelatihan ini menurut para siswa jadi memiliki kegiatan yang positif yang bermanfaat sambil mengasah otak kanan para siswa dengan membuat perspektif, para peserta dapat berkreasi secara mandiri didalam mengembangkan pembuatan gambar perspektif tersebut sesuai dengan tingkat kreatifitas yang di miliki tiap masing masing individu para peserta. Saran untuk peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah teknik gambar yang dihasilkan harus memiliki konsep yang kuat agar memiliki nilai yang tinggi, dan bisa dikembangkan lagi menjadi pola desain yang lebih atraktif dan lebih menarik lagi.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak LPPM Universitas Potensi Utama yang telah memberikan izin dan dukungan dalam melaksanakan pengabdian ini. Selanjutnya penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah yang telah memberikan izin pelaksanaan pengabdian dan tak lupa pula terima kasih kepada team pengabdian dosen dan mahasiswa Universitas Potensi Utama

DAFTAR REFERENSI

- Alwi, Hasan. (2007). Kamus besar bahasa Indonesia. Jakarta : Balai Pustaka
- Abidin, Yunus. (2006). Perspektif dan Prinsip-prinsip Pembelajaran Bahasa. Tasikmalaya : HZAA Press
- Rapi, Muhammad. 2010. Peningkatan Mutu Proses dan Hasil Pembelajaran Seni Budaya di Sekolah Melalui Intensifikasi Penelitian Tindakan Kelas. Makalah PPs. UNM.
- Sumanto. 2011 (*Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar*). Malang: Fakultas Ilmu pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Sachari, Agus. (2005). *Pengertian Desain*. Jakarta: Erlangga.
- Mathis, R. L., & Jackson, J. H. (2011). *Human resource management: Essential perspectives*. Cengage Learning.
- Mauludi, A. (2016). *Teknik Belajar Statistika 2*. Jakarta: Alim's Publishing.