

PENGARUH BEBERAPA MATA KULIAH DASAR-DASAR MENGGAMBAR TERHADAP MENGGAMBAR MODEL

Mesra
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Medan

ABSTRAK

Mahasiswa seringkali kesulitan menyelesaikan tugas-tugas perkuliahan menggambar model. Persoalannya adalah tidak mudah mencapai kemiripan bentuk sesuai dengan model yang ditiru. Modelnya adalah manusia. Secara umum wajah manusia tidak ada yang sama (fitrah penciptaan manusia). Tuntutan menggambar model adalah menghasilkan gambar manusia yang sangat mirip terhadap modelnya, seperti halnya hasil foto seseorang yang diperoleh melalui alat kamera.

Latihan-latihan keterampilan dasar yang dilakukan mahasiswa secara cermat akan membantu mereka mampu meniru model dengan mirip. Latihan-latihan tersebut sudah diaplikasikan pada beberapa matakuliah Dasar-Dasar Menggambar yaitu menggambar sketsa, menggambar anatomi plastis, dan menggambar bentuk. Ketiga mata kuliah tersebut menjadi prasyarat untuk dapat mengikuti mata kuliah menggambar model. Jika mahasiswa dapat menyelesaikan matakuliah-matakuliah prasyarat itu dengan baik (konversi nilai di atas 80) diperkirakan mahasiswa juga akan dapat menyelesaikan tugas-tugas matakuliah gambar model dengan baik. Sebaliknya mahasiswa yang tidak bisa menyelesaikan kuliah prasyarat dengan baik, maka akan mengalami kesulitan menyelesaikan mata kuliah menggambar model.

Kata Kunci : pengaruh, matakuliah dasar-dasar menggambar, menggambar model.

PENDAHULUAN

Menggambar model merupakan salah satu mata kuliah yang banyak mendapat sorotan sivitas akademika seni rupa, karena karya yang diciptakan adalah gambar manusia secara realis representatif. Misalnya jika seseorang dijadikan model pada praktek menggambar model, maka dengan mudah dia mengatakan hasil karya tersebut mirip sekali, mirip, agak mirip, dan tidak mirip dengan dirinya. Mengapa demikian ? karena menggambar model tak obahnya seperti proses foto diri seseorang. Kita menyadari bahwa alat teknologi foto (tustel/kamera) memang mampu merekam model secara sempurna miripnya. Sedangkan menggambar model tidak dapat menjamin kemiripan seperti foto tersebut karena digambar dengan tangan secara manual. Hal tersebut tergantung kepada kemampuan seseorang menggambar dengan meniru model secara mendetil.

Perkuliahan menggambar model beberapa tahun belakangan menjadi perhatian penulis karena terjadi penurunan prestasi mahasiswa. Rata-rata karya tugas mahasiswa yang dapat dikategorikan berhasil (sangat baik) sekitar 7 s/d 10 % saja, dan kategori baik sekitar 25%, (diperoleh dari daftar nilai tugas-tugas perkuliahan).

Secara garis besar tingkat keberhasilan gambar yang mencapai kemiripan (representatif) terhadap model yang ditiru berada pada kategori cukup (kenversi nilai 70 - 79).

Upaya mendorong peningkatan prestasi mahasiswa terus-menerus dilakukan dengan berbagai metode seperti tutor sebaya, apresiasi dan kritik karya tugas-tugas perkuliahan, dan penggunaan media teknologi komputer, kamera serta infokus sebagai alat kontrol ketepatan bentuk. Peningkatan ketrampilan mahasiswa terjadi secara lambat karena kegiatan pelatihan sejalan dengan proses pembelajaran tatap muka. Artinya pelatihan tidak efektif jika karya yang dibuat itu bagian dari tugas wajib perkuliahan. Seharusnya mahasiswa melakukan latihan di luar jam tatap muka, tetapi hal tersebut tidak bisa dilakukan karena banyaknya tugas perkuliahan lainnya yang harus diselesaikan.

Jika dicari akar permasalahan yang menyebabkan kurangnya keterampilan mahasiswa dalam menggambar model, ternyata ada beberapa mata kuliah prasyarat yang belum dikuasai secara baik oleh mahasiswa sebelum mengikuti mata kuliah menggambar model. Mata kuliah dasar yang menjadi prasyarat mengikuti kuliah menggambar model antara lain : mata kuliah menggambar sketsa, menggambar anatomi plastis, dan menggambar bentuk. Kompetensi yang diberikan pada ketiga matakuliah dasar-dasar menggambar itu sangat berpengaruh terhadap hasil karya gambar model. Diduga jika penguasaan kompetensi-kompetensi yang ada pada ketiga matakuliah itu dapat dikuasai secara baik, maka akan mudah dalam menggambar model. Sebaliknya jika kompetensi-kompetensi dari ketiga mata kuliah tersebut belum dikuasai, maka mahasiswa akan mengalami kesulitan untuk menghasilkan gambar model yang representatif. Artinya mahasiswa yang mengikuti mata kuliah dasar-dasar menggambar pada semester I harus menguasai sebagian besar kompetensinya (kira-kira 80% ke atas), jika dikonversikan pada nilai huruf yaitu B atau A. Bagi mahasiswa yang tidak mencapai nilai B pada mata kuliah prasyarat tentu akan kesulitan mengikuti mata kuliah menggambar model.

PENGERTIAN MENGGAMBAR MODEL

Sebelum masuk pada pengertian menggambar model, maka lebih baik dikemukakan dulu pengertian menggambar. Berbagai pengertian menggambar dapat dikemukakan sebagai berikut : Menggambar adalah kegiatan-kegiatan membentuk imaji atau guratan di atas sebuah permukaan yang secara grafis menyajikan kemiripan mengenai sesuatu. Menggambar adalah pengungkapan oleh seseorang secara mental dan spiritual dari apa yang dialaminya dalam bentuk garis dan warna (Hill, 1996 : 7). Menggambar berarti membuat tanda-tanda tertentu di atas permukaan dengan mengolah goresan dari alat gambar dan bentuk sering disebut objek, benda, maupun model. Menggambar pada hakikatnya menuangkan bayangan yang dimunculkan benak kita, bisa sebagai pengungkapan kembali apa yang pernah dikenal sebelumnya (Sumarna, 2007:7)

Menggambar model berarti membuat tiruan benda atau objek model pada bidang datar dengan alat yang menghasilkan jejak yang jelas, (Tarja Sudjana, dkk. 2000. hal 1). Model dalam menggambar model adalah manusia. Manusia yang dijadikan model bervariasi tingkat usia dan jenis kelamin seperti anak-anak, remaja,

dewasa, orang tua, laki-laki dan perempuan. Menggambar model seakan-akan memindahkan model ke atas bidang gambar tanpa adanya perubahan. Jadi harus ada model yang dihadirkan di hadapan si penggambar. Artinya kalau menggambar benda tanpa model yang ditiru di hadapan si penggambar, maka hal itu bukanlah menggambar model. Syafii, dkk. (2003:2.8) menjelaskan bahwa gambar model adalah gambar yang merepresentasi suatu objek, dalam hal ini objeknya adalah manusia.

Berdasarkan kedua pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa menggambar model adalah kegiatan memindahkan bentuk model (manusia) yang sengaja dihadirkan di hadapan si penggambar ke atas bidang gambar secara mirip (representatif). Artinya gambar itu harus mengacu kepada model yang ditiru tanpa menambah atau mengurangi.

Kriteria keberhasilan menggambar model adalah kemiripan gambar sesuai dengan model yang ditiru. Tidak dilakukan penambahan atau pengurangan dari ciri-ciri model yang diamati. Hal lain sebagai pendukung keberhasilan gambar model adalah komposisi, proporsi, dan perspektif. Komposisi objek pada bidang gambar merupakan syarat keindahan sebuah gambar (Sipahelut, 1991:87). Oleh sebab itu komposisi termasuk bagian penilaian keberhasilan sebuah gambar model. Perwujudan bentuk secara plastis akan mencapai kemiripan. Teknik yang digunakan dapat berupa arsiran atau kuwasan cat. Arsiran ataupun kuwasan cat merupakan cara menimbulkan plastisitas objek gambar, sehingga tekstur objek gambar terlihat jelas sesuai model yang ditiru, (Sagala, 2003:14). Arsiran juga berguna dalam menampilkan bayangan objek berdasarkan pencahayaan yang diterapkan. Keterampilan mengarsir berarti keterampilan menerapkan gelap terang objek gambar sesuai pencahayaan pada model dengan teknik goresan. Media krayon juga bisa menghasilkan arsiran yang lembut dan untuk membuat gelap terangnya dapat dipilih warna-warna dari yang muda hingga tua. Kejelasan gambar akan membantu ketepatan bentuk. Ketepatan bentuk adalah syarat utama dalam menggambar model, karena tujuan memperoleh kemiripan bisa dicapai jika bentuknya sudah tepat.

Pencahayaan terhadap model dapat mempengaruhi pengamatan orang yang menggambar. Cahaya yang datang dari segala arah, akan mengganggu pengamatan dan sulit untuk mengontrol gelap terang objek dan arah bayangannya. Oleh sebab itu menggambar model membutuhkan satu sumber cahaya yang dominan terhadap model, sehingga model tampak jelas, gelap terang atau bayangannya juga jelas.

PROSES MENGGAMBAR MODEL

Proses menggambar model mirip sekali dengan proses menggambar bentuk yang sudah diberikan pada semester sebelumnya. Hanya saja terdapat perbedaan jenis model yang ditiru. Pada menggambar model, objeknya adalah manusia, sedangkan pada menggambar bentuk objeknya berupa benda-benda yang digunakan dalam kehidupan kita sehari-hari yang disebut alam benda (*still life*), seperti barang perabotan rumah tangga, topi, tas, sepatu, dan lain-lain.

Sehubungan dengan judul tulisan ini maka proses menggambar model melibatkan segala kegiatan yang dilatihkan pada ketiga matakuliah prasyarat. Proses menggambar terutama melahirkan coretan-coretan berupa garis (proses mensket)

maupun arsiran. Sifat dan karakter garis memegang peranan penting dalam menggambar model terutama untuk mendapatkan kesan gelap-terang pada objek serta memberi kesan kejelasan.

Kemudian hasil skets dari objek model sangat besar pengaruhnya terhadap ketepatan bentuk maupun kemiripan. Jadi keterampilan mahasiswa membuat skets pada matakuliah sketsa yang diikuti pada semester satu itu sangat penting artinya dalam mata kuliah menggambar model. Dalam mensket dilakukan goresan-goresan sederhana (sedikit garis) tetapi dapat merepresentasi bentuk yang diamati. Hal utama dalam mensket adalah ketepatan proporsi atau perbandingan ukuran secara proporsional.

Penggambaran manusia yang dilatihkan pada matakuliah gambar anatomi plastis, sangat penting artinya pada kegiatan menggambar model. Gambar anatomi plastis menampilkan bentuk bagian-bagian, atau keseluruhan tubuh manusia secara terbuka (tanpa pakaian) sehingga terlihat jelas bagian-bagian yang menonjol ataupun lekukan pada permukaan kulit. Terkait dengan itu maka penggambaran wajah manusia pada gambar model, selain mendetil menampilkan setiap elemen wajah juga dapat menampilkan karakter wajah orang yang ditiru.

Kemudian pada mata kuliah menggambar bentuk ditekankan ketepatan proporsi, perspektif, dan kemiripan terhadap objek yang ditiru, hal yang sama juga dituntut pada menggambar model. Proses menggambar model tentu saja dituntut lebih maksimal karena penekanannya menghasilkan gambar sangat mirip dengan manusia yang ditiru. Sebagaimana kita ketahui manusia mempunyai wajah berbeda-beda (itu fitrah), dan sedikit sekali orang yang mampu menggambaranya sangat mirip. Seorang penggambar yang terampil tentu bisa menghasilkan bentuk yang mirip. Hal itu didukung oleh pengetahuan teori, kecermatan pengamatan terhadap objek, dan keterampilan tangan menggoreskan alat gambar.

Berdasarkan uraian di atas maka proses menggambar model merupakan gabungan keterampilan-keterampilan yang sudah diperoleh pada matakuliah prasyarat di atas. Proses menggambar model membutuhkan sket, arsiran, dan warna yang sempurna dengan komposisi, proporsi, perspektif, plastisitas, dan kemiripan, dimana sudah dilatihkan pada beberapa mata kuliah prasyarat tersebut.

PENGARUH MENGGAMBAR SKETSA TERHADAP MENGGAMBAR MODEL

Menskets merupakan langkah awal pada kegiatan menggambar model. Jadi setelah model ditata tempat duduknya di depan si penggambar, maka selanjutnya dibuat sketsnya pada bidang gambar. Skets yang berhasil adalah dapat merepresentasi bentuk model terutama proporsinya. Bagaimana skets dapat membantu kesempurnaan sebuah gambar model akan kita uraikan pada bagian berikut.

Pertama sekali kita jelaskan terlebih dulu pengertian sketsa. Asal kata sketsa berasal dari bahasa Yunani kata *'skhedios extempore'*, kemudian diadopsi ke bahasa Inggris menjadi kata *'sketch'* kalau terjemahan bebasnya adalah 'begitu saja tanpa persiapan'. (oxforddictionaries.com/diakses 25-10-2014).” Sedangkan persamaan arti kata sketsa antara lain; coretan, gambar, goresan, ilustrasi, buram, cetak biru, corat-coret, coret - coretan, draf, konsep, rancangan, rangka, rang - rangan, reka bentuk, rencana, skema, garis besar, ikhtisar, skenario, ([www. sinonimkata. com/diakses](http://www.sinonimkata.com/diakses), 25-

10-2014). Menurut KBBI sketsa sebagai berikut: "a. lukisan cepat (hanya garis-garis besarnya); b. gambar rancangan; rengrenan; denah; bagan; c. pelukisan dengan kata-kata mengenai suatu hal secara garis besar; tulisan singkat; ikhtisar ringkas; d. adegan pendek pada suatu pertunjukan drama (Muliono, Anton 1995)." Sketsa atau sket (*bahasa Inggris = sketches*) menurut pematung adalah: "rancangan awal / bagan atau rencana ketika ia akan membuat sebuah lukisan.

Gambar Sketsa merupakan penggambaran secara garis besar suatu objek berupa garis-garis kontur sebagai kerangka yang akan dilanjutkan menjadi gambar sesungguhnya. Gambar sketsa belum menerapkan gelap terang objek tetapi hanya sekedar memberi tanda batas-batas gelap dan terang tersebut. Gambar sketsa juga dapat dikatakan sebagai gambar rancangan suatu objek yang akan diproses lagi menjadi produk nyata.

Penekanan gambar sketsa adalah pada proporsi atau ukuran objek gambar yang sudah wajar, dan komposisi yang seimbang sebagai tata letak objek pada bidang gambar. Sketsa atau gambar rancangan itu selalu diterapkan pada menggambar model saat pertama kali aktivitas menggambar dimulai. Sketsa dibuat dalam bentuk garis-garis kontur yang halus, sehingga mudah dihapus sampai menemukan karakter objek tersebut.

Sketsa suatu objek gambar model dapat membantu mahasiswa dalam menentukan komposisi pada bidang gambar dan ketepatan proporsi yang mengacu kepada model. Setelah itu mahasiswa tinggal menempatkan gelap-terang berdasarkan fakta atau kenyataan yang ada pada objek tersebut. Jika proporsi belum tercapai pada saat menskets, sebaiknya proses penerapan gelap terang jangan dimulai. Lebih baik dilakukan skets ulang sampai tercapai bentuk yang proporsional. Kegagalan dalam mensket berpotensi besar akan menyebabkan tidak tercapainya target kemiripan.

Perbedaan yang paling nyata antara gambar sketsa dengan gambar model adalah pada garis-garis nyata. Garis nyata adalah pendukung utama pada sketsa, sedangkan pada gambar model garis nyata itu sudah tidak kelihatan lagi, atau ada yang terlihat sebagai garis semu. Garis semu adalah garis yang tercipta sebagai batas antara cahaya yang terang dengan cahaya gelap, atau batas antara dua warna yang berbeda. Hal ini bisa timbul karena draveri kain, atau sisi bangku/meja tempat duduknya model. Ada pengecualian kalau model mengenakan pakaian yang memiliki corak/motif liris-liris atau bergaris, maka garis nyata jelas ada.

Kesalahan dalam menskets dapat kita lihat pada karya berikut :



Pada gambar di atas terlihat bahwa model manusia terpotong kakinya. Selain itu kepalanya juga terlalu ke atas hampir sampai pinggiran kertas. Berdasarkan penugasan karya dari dosen, “Model harus terlihat utuh dari kepala sampai ujung kaki”. Jadi kesalahannya adalah tidak mampu membuat komposisi objek pada bidang gambar. Ada bagian tubuh yang terpotong, dan terlalu kepinggir, sehingga kalau dibingkai ada bagian gambar yang tertutup bingkai. Jika mahasiswa tersebut melakukan skets berdasarkan langkah-langkah yang sudah diajarkan dosen (dimulai dengan menentukan lay-out, lalu membuat bentuk global, baru skets lanjutan) maka hal ini tidak akan terjadi. Kesalahan menskets tidak sesuai dengan perintah penugasan itu berarti karyanya salah, dan tidak dinilai.

PENGARUH GAMBAR ANATOMI PLASTIS TERHADAP GAMBAR MODEL

Menggambar anatomi plastis secara umum adalah penggambaran makhluk hidup (umumnya manusia) yang terlihat kulit luar tubuhnya, baik seluruh tubuh maupun sebahagian anggota tubuh yang digambar. Secara khusus menggambar anatomi juga menampilkan bentuk bagian dalam tubuh misalnya struktur tulang (torak), struktur otot, urat, dan sebagainya. Tubuh ditopang oleh tulang-belulang, dan padanya melekat otot dan urat, lalu dibungkus kulit luar tubuh. Kulit luar tubuh akan terlihat tidak rata karena tonjolan-tonjolan tulang dan otot tersebut. Namun karena kulit luar itu memiliki lapisan lemak yang tegang/kencang, maka secara umum terlihat plastis. Plastis adalah suatu sifat benda melengkung tidak bersudut, jika kena sinar maka memantulkan cahaya bergradasi. Tubuh manusia umumnya memiliki tonjolan-tonjolan yang melengkung (tidak tajam), sehingga apabila kena cahaya nampak perubahan dari gelap menuju terang itu secara perlahan, tanpa ada garis batas cahaya.

Pada gambar model tubuh manusia sebagian ditutupi pakaian, dan sebagian lagi terbuka seperti wajah, leher, tangan, dan kaki. Dengan demikian penerapan gambar anatomi plastis pada menggambar model memiliki peranan sangat penting. Jika secara anatomi plastis proporsi manusia yang digambar sudah tepat, maka pakaian sebagai pembungkus tubuh itu akan mengikuti bentuknya. Tinggal mengamati bentuk kain yang berdraveri karena terjadi tarikan pada bagian tertentu pengaruh gerakan manusia.

Penekanan pada gambar anatomi plastis adalah proporsi yang seimbang (wajar) antara bagian-bagian tubuh, yang disebut sebagai Teori Proporsi Tubuh Manusia (teori Lowenfiel). Pada teori tersebut dijelaskan perbandingan-perbandingan ukuran bagian tubuh yang dikategorikan ideal seperti tinggi manusia tujuh kali kepala, lebar bahu 2,5 kali lebar kepala, panjang ruas-ruas tulang tangan dari bahu ke siku, dari siku ke pergelangan, dan dari pergelangan ke ujung jari itu sama panjangnya, tinggi tubuh manusia dewasa dari tapak kaki sampai ke puncak kepala adalah dua kali dari tulang ospubis sampai ke tapak kaki.

Teori proporsi yang ada pada gambar anatomi plastis itu tetap berlaku secara umum pada menggambar model. Namun secara khusus menggambar model menambahkan teori perspektif, sehingga terjadi perubahan ukuran-ukuran tadi tergantung pengamatan mata si penggambar. Kemudian postur tubuh akan

mempengaruhi terhadap tampilan pakaiannya, dan membentuk draveri kain. Draveri merupakan bagian dari objek model yang harus ditampilkan secara cermat.



Kesalahan pada gambar di atas adalah tidak ada draveri kainnya, lalu tubuh manusia terlihat kaku karena garis lurus pada perut, punggung sampai pantatnya, dan garis lurus lagi sampai bawah lututnya. Plastisitas tubuh manusia kurang terlihat. Berdasarkan modelnya gambar ini tidak mirip sama sekali.

PENGARUH MENGGAMBAR BENTUK TERHADAP MENGGAMBAR MODEL

Menggambar bentuk adalah memindahkan objek/benda-benda yang ada disekitar kita dengan tepat seperti keadaan benda yang sebenarnya menurut arah pandang dan cahaya yang ada (Ratmono, 1984:44). Gambar bentuk adalah gambar yang meniru objek nyata yang alami maupun buatan (Sulastianto, 2006:20). Menggambar bentuk adalah suatu kegiatan memindahkan obyek model yang dilihat langsung ke atas bidang gambar dengan lebih mengutamakan kemiripan terhadap model tersebut (Mesra, 2009:8).

Menggambar model hampir sama prosesnya dengan menggambar bentuk yaitu menampilkan objek pada bidang gambar semirip mungkin dengan model yang ditiru. Perbedaan yang utama adalah jenis objek modelnya. Gambar bentuk dengan objek model benda-benda mati yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari disebut alam benda (*still life*), sedangkan pada gambar model objeknya adalah makhluk hidup (khususnya manusia).

Proses menggambar bentuk yaitu meniru objek model yang sengaja ditata di depan si penggambar, begitu juga halnya proses menggambar model, yaitu meniru bentuk manusia yang sengaja dihadirkan di depan si penggambar. Berhubung banyak

sekali persamaan teknis menggambar bentuk dengan menggambar model, maka dapat diperkirakan bahwa jika gambar bentuk bisa dikuasai dengan baik, akan baik pulalah hasil gambar modelnya.

Tingkat kesulitan pada menggambar model dianggap lebih tinggi daripada menggambar bentuk, karena sulit menampilkan kemiripan wajah orang sesuai dengan aslinya. Berdasarkan pengamatan penulis terhadap tugas-tugas kuliah mahasiswa, terungkap bahwa bagi mereka yang menguasai keterampilan menggambar bentuk secara baik, dapat pula menghasilkan gambar model dengan baik. Sebaliknya mahasiswa yang kurang menguasai keterampilan menggambar bentuk pasti akan kesulitan menggambar manusia secara realistis.

KESIMPULAN DAN SARAN-SARAN

Berhasil atau tidaknya mahasiswa dalam menggambar model ditentukan oleh kualitas penggarapan karya tersebut. Kualitas yang dimaksudkan adalah komposisi, proporsi, perspektif, gelap-terang, dan kemiripan. Untuk memperoleh kualitas baik perlu latihan yang ekstra. Pada beberapa matakuliah dasar-dasar menggambar sudah dilakukan latihan sehingga diyakini akan bisa memudahkan mahasiswa mengikuti kuliah gambar model. Kenyataan yang terjadi berbeda dengan harapan, dimana sebagian besar mahasiswa gagal menciptakan gambar yang mirip sekali dengan modelnya.

Setelah dicermati dari tugas-tugas gambar model yang dibuat mahasiswa secara mendetil, ternyata banyak kesalahan lainnya seperti proporsi yang tidak tepat, komposisi yang kurang tepat, arsiran tidak rapi, tidak mampu membuat plastisitas bentuk, dan tidak mirip terhadap model. Hampir semua kesalahan itu terkait langsung dengan kompetensi yang diharapkan pada matakuliah prasyarat.

Berdasarkan temuan-temuan pada mata kuliah menggambar model di atas maka disarankan sebagai berikut : 1) mata kuliah menggambar sketsa supaya memberikan tugas yang menunjang gambar model, misalnya sketsa manusia secara proporsional, dengan variasi model berdasarkan usia dan jenis kelamin. 2) matakuliah gambar anatomi plastis supaya memberikan tugas penggambaran manusia dengan pose atau gerak yang dilihat secara perspektif, yang mengakibatkan terjadi perubahan ukuran secara wajar. 3) mata kuliah gambar bentuk supaya lebih banyak melatih arsiran benda silindris atau lengkung sehingga mampu menampilkan plastisitas bentuk dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Hill, Adrian. (1996). *Bagaimana Menggambar*. Bandung, Tarsito.
- Mesra. (2009). *Gambar Bentuk I*. Medan, UD. Thoma.
- Muliono, Anton (1995). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : Balai Pustaka
- Murtihadi, dkk. (1980). *Dasar-Dasar Menggambar*. Depdikbud. Jakarta.
- Ratmono, Wido. (1986). *Pelajaran Seni Rupa untuk SMTA*. Jakarta, Sinar Wijaya.
- Sagala, Sofyan. (2003). *Menggambar Ilustrasi*. Seni Rupa FBS Universitas Negeri Medan, Medan.
- Sipahelut, Atisah. (1991). *Dasar-Dasar Desain*. Depdikbud. Jakarta.
- Sudjana, Tarja. Dkk. (2000). *Seni Rupa Untuk SLTP Kelas I*. Penerbit Grafindo Media Paratama. Jakarta.
- Sumarna, Karmas, (2007). *Kiat mengomersilkan Hobi Menggambar*, Semarang, Penerbit Effhar.
- Syafii. Dkk. (2003). *Materi dan Pembelajaran Kertakes SD*. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka . Jakarta.
- Tarigan, Nelson. (2001). *Menggambar Model*. Seni Rupa FBS Universitas Negeri Medan, Medan.
- Wang, C. Thomas, (1985). *Sketsa Pensil*. Terjemahan Hendro Sangkoyo. Penerbit Erlangga. Jakarta

www.oxforddictionaries.com/ *Pengertian sketsa*, diakses tgl. 25-10-2014

www.sinonimkata.com/ *Sinomin kata sketsa*, diakses tgl. 25-10-20124

Sekilas tentang penulis : Drs. Mesra, M.Sn. adalah dosen pada Jurusan Seni Rupa FBS Unimed dan sekarang menjabat sebagai Sekretaris Jurusan Seni Rupa FBS Unimed.

PENGANTAR

Pada edisi ini terbitan Bahas dimulai dengan bahasan *Morfosintaksis Bahasa Melayu Batubara (kajian pada verba persepsi: Tenok (lihat) dan doŋo (dengar))* dibahas oleh **Basyaruddin**, *Analisis Kontrastif Prefiks Ter- Bahasa Karo Dan Bahasa Indonesia (Suatu Sumbangan Untuk Pembelajaran Bahasa)* oleh **Sanggup Barus**, *Mengajar Membaca Bahasa Inggris* dibahas oleh **Johan Sinulingga**, *A Reflection On Language Acquisition Theory Dealing With The Critical Period Issues And Its Implication For English Study In Indonesia* oleh **Willem Saragih**.

Selanjutnya, **Mesra** membahas tentang *Pengaruh beberapa mata kuliah Dasar-dasar menggambar Terhadap menggambar model*. Diikuti oleh **Pengadilen Sembiring** *Analisis teks narasi cerita rakyat "asal mula danau toba"* dilanjutkan oleh **Marisi Debora**, *The Effect Of Learning Styles On Students' Sentence Structure Achievement. Kesulitan Membedakan Bunyi Vokal Bahasa Prancis* dibahas oleh **Rabiah Adawi**.

Kemudian Bahas pada periode ini ditutup oleh tulisan **Herna Hirza** *Berbagai Ragam Kebudayaan Nias*, **M. Eko Isdianto**, *Bahasa Dan Teknologi*. Dilanjutkan dengan *Framework For Articulating Beliefs: Reflections on Teaching and Learning Experiences* oleh **Ariatna**. Diikuti oleh **Nurilam Harianja**, *Medan makna aktivitas memasak (membakar) Dalam bahasa Prancis*.

Medan, Desember 2014

I/Zul
Redaktur

THE
Character Building
UNIVERSITY