



# MODUL PRAKTIKUM



Skriptur  
(YPK 107)



Topik  
Perkenalan Skriptur



Penyusun:  
Oskar Judianto. SSn., MM., MDs.





## KATA PENGANTAR

Puji syukur kita haturkan pada Tuhan Yang Maha Esa bahwa kini telah tersusun Buku Panduan dan Modul Praktikum Mata Kuliah Skulptur Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Esa Unggul.

Tujuan diterbitkannya modul praktikum ini adalah sebagai panduan dalam :

- 1) Pengelolaan kegiatan praktikum bagi mahasiswa
- 2) Melaksanakan proses praktik dari bidang keilmuan dalam ilmu desain Produk.
- 3) Melaksanakan proses pembelajaran kasus, analisis praktis dan analisis profesional dalam praktek produk.
- 4) Bagian dari proses belajar mengajar dan praktikum pada program pendidikan S1 Produk.

Harapan kami semoga modul praktikum ini dapat bermanfaat sesuai tujuan dan sasaran pendidikan.

Jakarta, 28 Agustus 2017

Universitas Esa Unggul



**Oskar Judianto SSn MM MDs.**



**DAFTAR ISI**

Isi		Halaman
Kata Pengantar		2
Daftar Isi		3
Capaian Pembelajaran		4
Sasaran Pembelajaran		4
Sumber Pembelajaran		4
Sumber Daya		4
Ruang Lingkup		5
Alat dan Kelengkapan		5
Pengendalian dan Pemantauan		5
Pelaksanaan		5



### ✚ **Capaian Pembelajaran**

Setelah mengikuti praktikum ini, mahasiswa diharapkan mampu :

1. Membuat Armature dengan benar.
2. Menggambar Base dengan benar.
3. Skulptur dengan benar.

### ✚ **Sasaran Pembelajaran**

Sasaran pembelajaran praktikum ini adalah mahasiswa S1 Desain Produk semester 4 Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Esa Unggul.

### ✚ **Sumber Pembelajaran**

Sumber pembelajaran yang digunakan sebagai rujukan adalah:

#### A. Buku Teks

1. Uldis Zarins with Sandis Kondrats. *Anatomy for Sculptors Understanding the Human Form*. (Form Paperback-Unabridged, 2014).
2. Tim Bruckner Zach Oat and Ruben Procopio. *Pop Sculpture, How to Create Action Figure and Collectible Statue*. (Watson-Guptill 2010).SS

#### B. Narasumber:

1. Dosen mata kuliah
2. Para pakar dan ahli bidang Skulptur.

### ✚ **Sumber Daya**

#### A. Sumber daya manusia:

Dosen pemberi kuliah pengantar : 1 orang

#### B. Sarana dan Prasarana

Ruang Studio Desain Produk

### ✚ **Ruang Lingkup**

Ruang lingkup praktikum Skulptur Teknik meliputi penjelasan tentang:

1. Pengertian dan sejarah Skulptur.
2. Hakekat pengertian keilmuan Skulptur dalam ruang lingkup keilmuan produk.

3. Kebutuhan keilmuan Skulptur dalam lingkup desain produk.
4. Proses pada pembuatan Skulptur.
5. Peralatan dalam pembuatan Skulptur
6. Bahan-bahan dalam pembuatan Skulptur.
7. Gambar yang diperlukan untuk pembuatan Skulptur.
8. Teknik-teknik Skulptur.
9. *Armature*
10. *Base*
11. *Clay*.
12. *Detail*.

#### **Alat dan Kelengkapan**

1. White board, LCD projector, komputer, alat peraga
2. Kawat 2mm
3. Kawat 4mm.
4. Kawat 6mm.
5. Multiplek.
6. Tang potong besar.
7. Tang potong Kecil.
8. Tang besar.
9. Tang kecil.
10. Garisan besi.
11. Alumunium Foil
12. Gergaji kayu.
13. Amplas halus
14. Karet kaki base.
15. Cutter besar.
16. Cutter kecil.
17. Clay / Plastisin.
18. Alat Skulptur 1 set.

## ✚ Pengendalian dan Pemantauan

1. Absensi mahasiswa dan dosen yang telah ditanda tangani
2. Form asistensi tugas yang telah ditandatangani setiap adanya asistensi, diberi nama jelas dosen yang menilai serta peserta didik yang bersangkutan
3. Pedoman penilaian pencapaian kompetensi

## ✚ Pelaksanaan

Pada mata kuliah Gambar Teknik ini memiliki tugas proyek mingguan yang dikerjakan secara mandiri dan saat di studio.

Adapun yang harus disiapkan, antara lain:

1. Meja, kursi, white board, LCD projector, dan komputer untuk praktikum.
2. Alat pendukung seperti buku sketsa, kertas gambar, dan alat gambar disiapkan oleh masing-masing peserta didik selama masa perkuliahan.
3. Form asistensi selama berlangsung perkuliahan sebagai bukti asistensi tugas yang dilakukan oleh peserta didik.

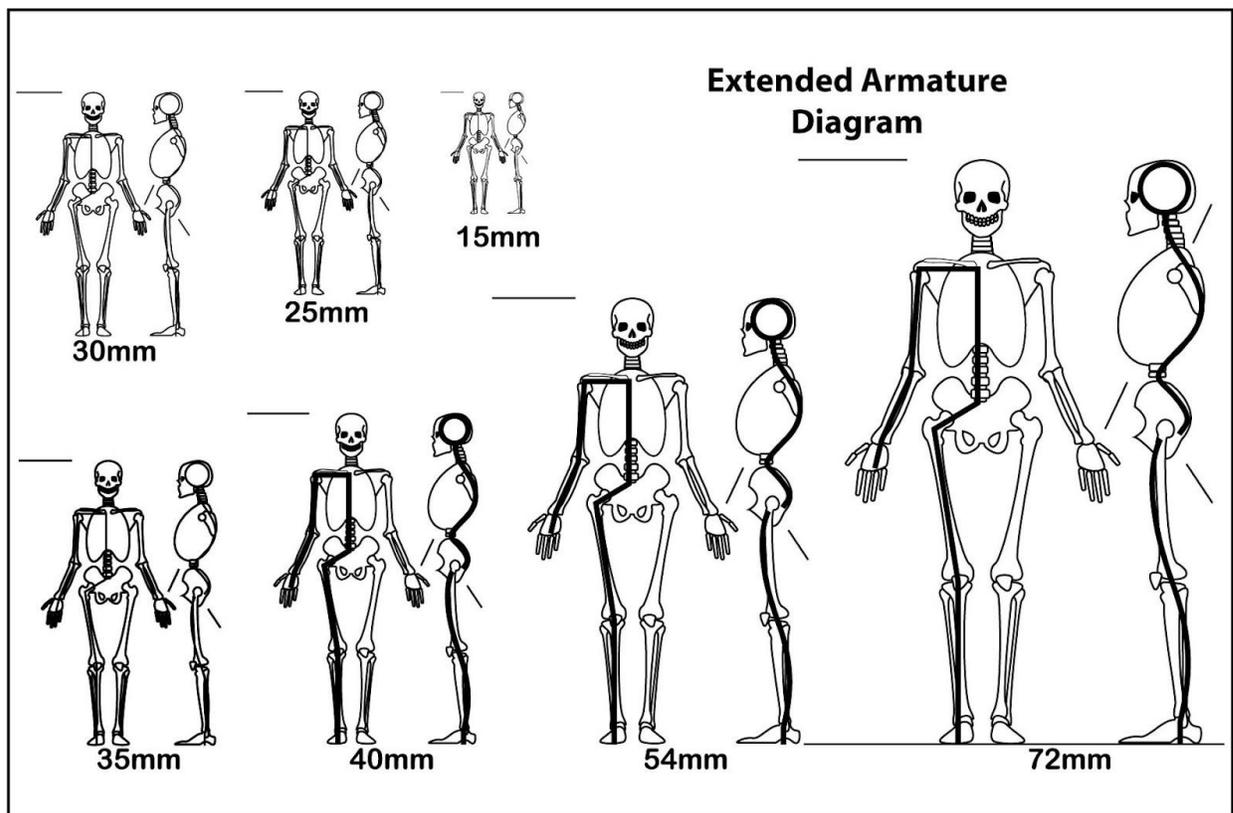
### FORMULIR ASISTENSI PRAKTEK KERJA LAPANGAN

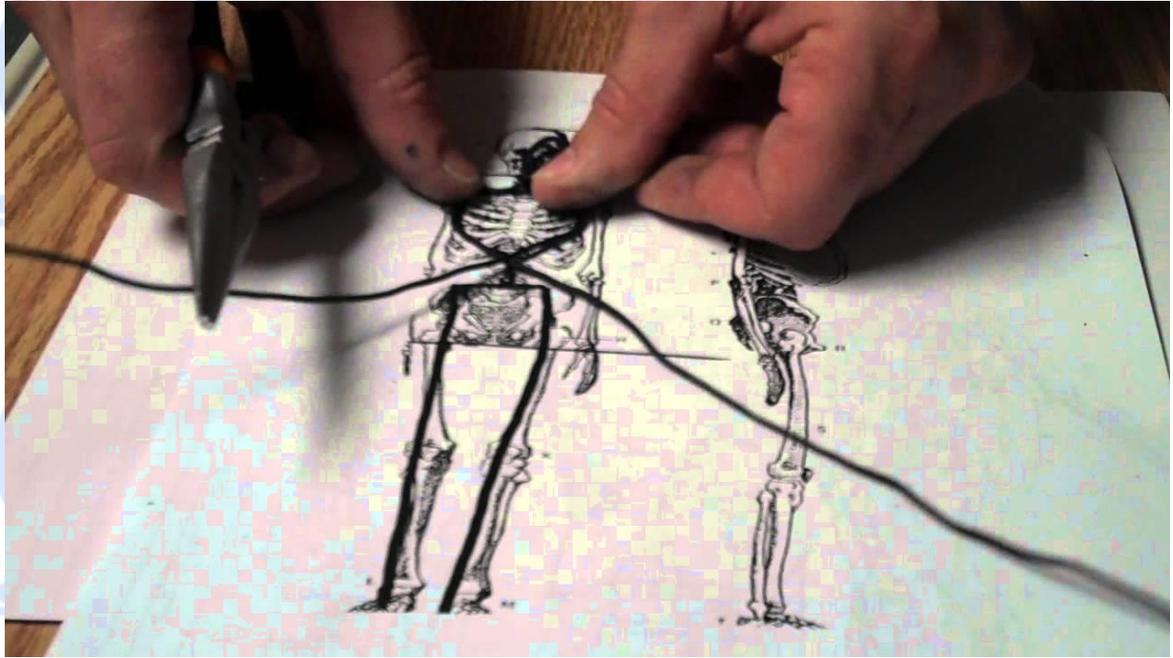
Nama : Renaldy Agung A.S  
NIM : 101111019  
Kelas : 3 KGA

Nama : Tia Winalda  
NIM : 101111029  
Kelas : 3 KGA

No	Tanggal Pertemuan	Uraian Kegiatan	Paraf Pembimbing

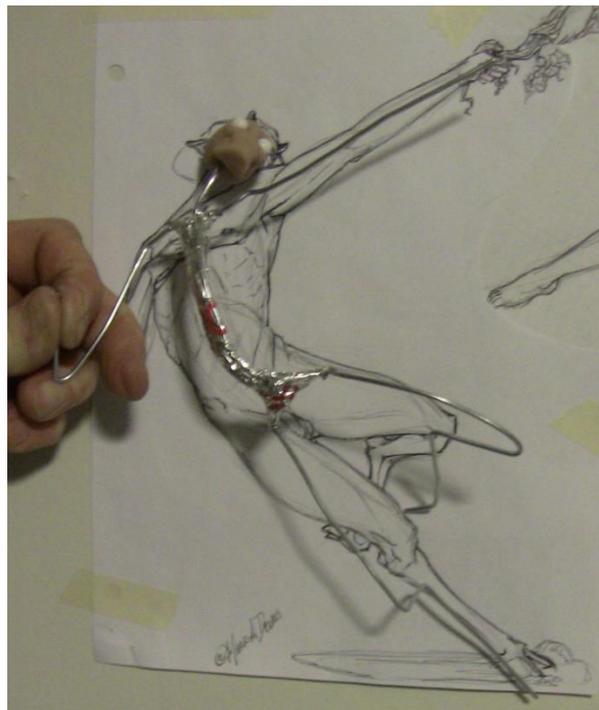
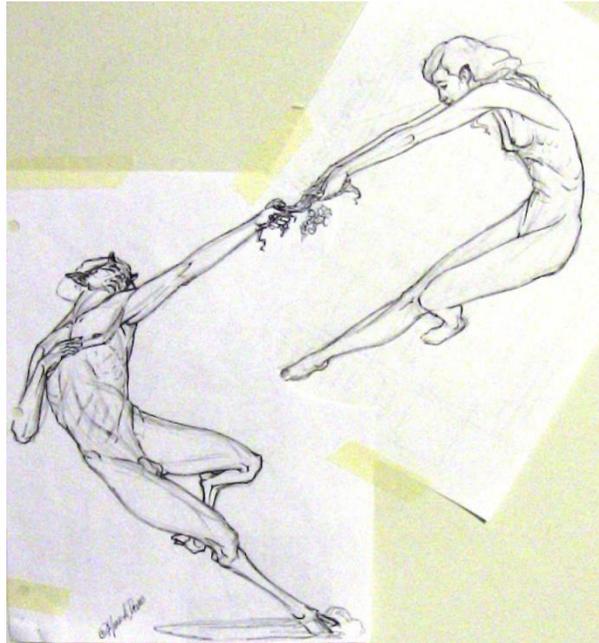
4. Menentukan karakter yang akan dibuat. Karakter tersebut harus mengacu kepada karakter yang ada karena lebih mudah dalam pencarian data serta referensi gambar.
5. Setelah menentukan karakter yang akan dibuat maka gambar karakter harus di print berdasarkan gambar tampak yaitu gambar tampak depan, tampak samping dan tampak atas.
6. Persiapkan kawat 6mm sebagai acuan rangka utama untuk berdirinya figure yang akan dibuat. Ukuran figure 30 cm dari kaki sampai kepala berdasarkan refererensi gambar.



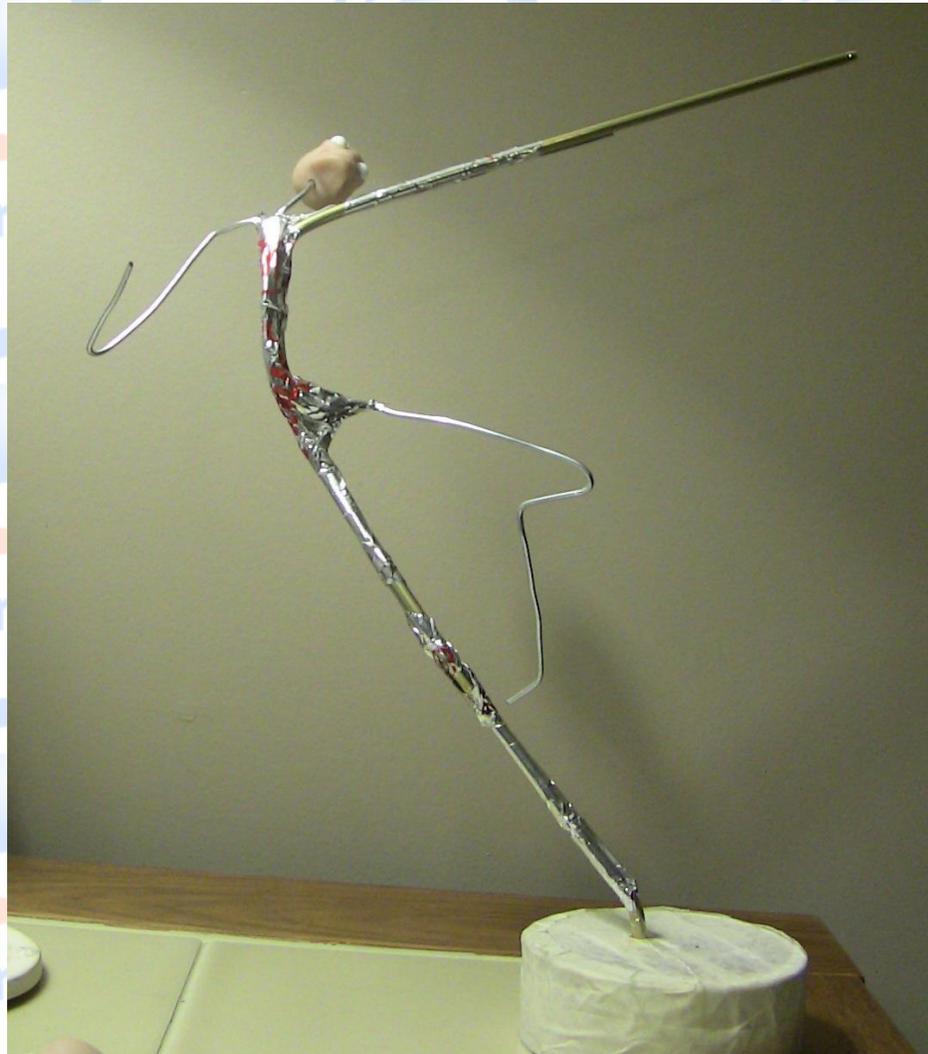


7. Lalu dibuat sub-rangka dengan menggunakan kawat 6mm lalu disambungkan kerangka utama. Sub rangka disatukan ke rangka utama dengan menggunakan kawat kecil 2mm sambil dililit-lilitkan. Yang harus dibuat sub-rangka yaitu tangan, kaki serta kepala.

Berdasarkan gesture gambar pada referensi gambar.



8. Buatudukan armature sebagai penyangga kawat hingga kawat dapat berdiri sesuai gesture yang diinginkan. Pembuatan base dengan menggunakan kayu multiplek yang dipotong sesuai dengan ukuran armature. Biasanya disesuaikan lebih lebar dari posisi armature untuk menjadi alas. Alas sluptur harus kuat menopang armature dan claynya nanti. Biasanya ukurannya di lebarkan hingga scluptur tidak jomplang atau alasnya di perberat dengan menambahkan bobot alas.



9. Setelah ditanam armature pada base maka armature dililit dengan menggunakan kertas lem atau aluminium foil untuk menempelkan plastisin pada rangka armature.

