

# KOMPOSISI

Prinsip komposisi benda tiga dimensi hampir sama dengan komposisi bentuk dua dimensi.

Hal-hal yang perlu diperhatikan adalah :

## 1. Kelogisan Bentuk

Dalam suatu komposisi, yang terpenting adalah elemen-elemen yang ditampilkan. Maka penggambarannya harus logis dan wajar.

## 2. Kelogisan Komposisi

Komposisi dan penempatan elemen-elemen harus logis dan wajar.

## 3. Proporsi

**Benda-benda geometri yang disusun harus memperhatikan keharmonisan dimensi.**

Perbandingan keduanya terlalu jauh

Seimbang, harmonis.

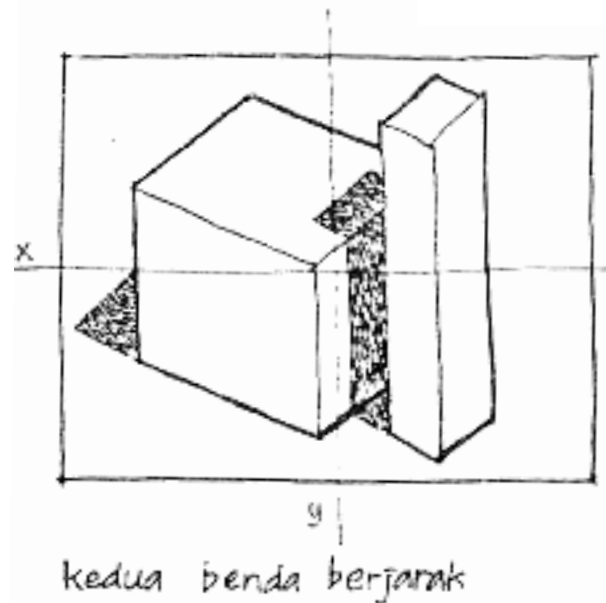
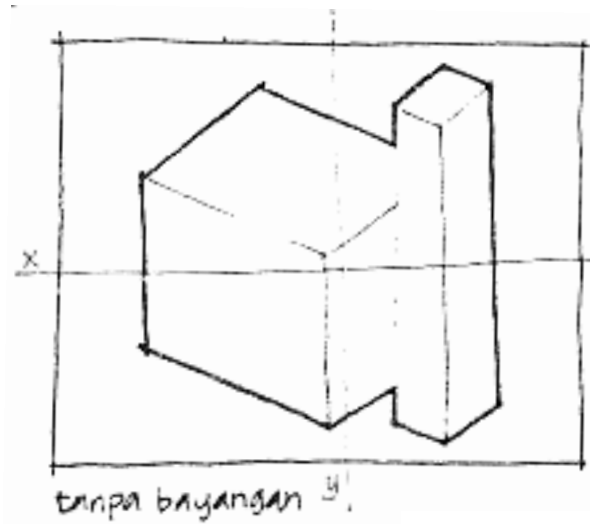
# PENYAJIAN

Kesan tiga dimensional dapat dicapai dengan adanya bayangan (shadow), bayang-bayang (shade), dan cerminan.

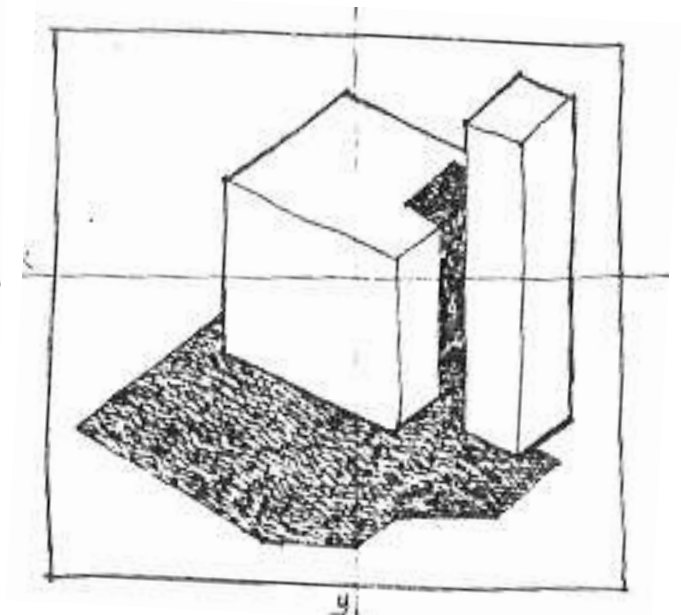
## 1. BAYANGAN

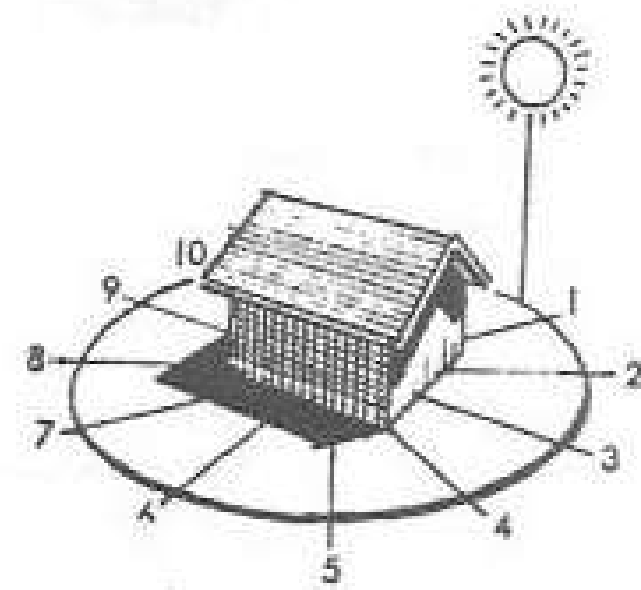
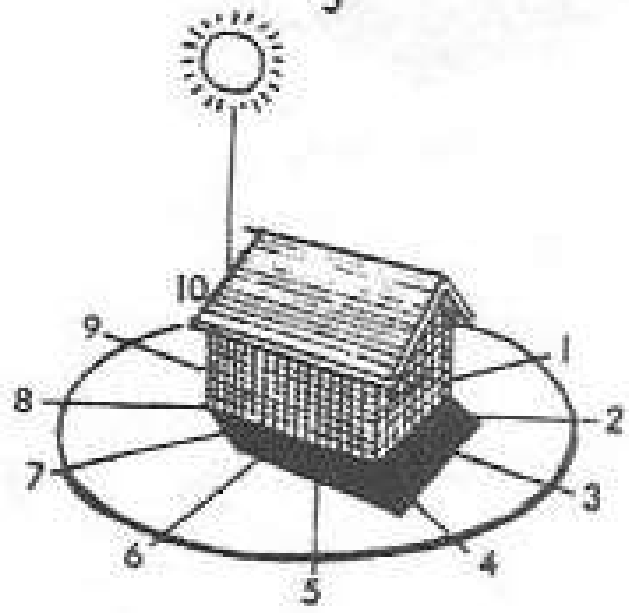
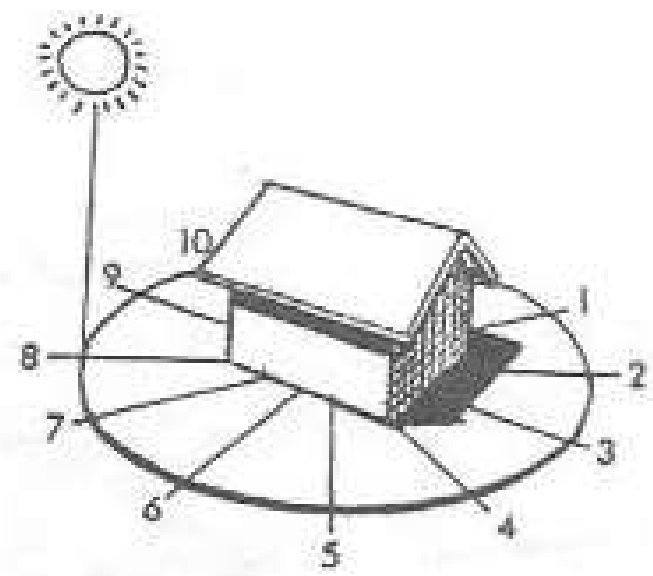
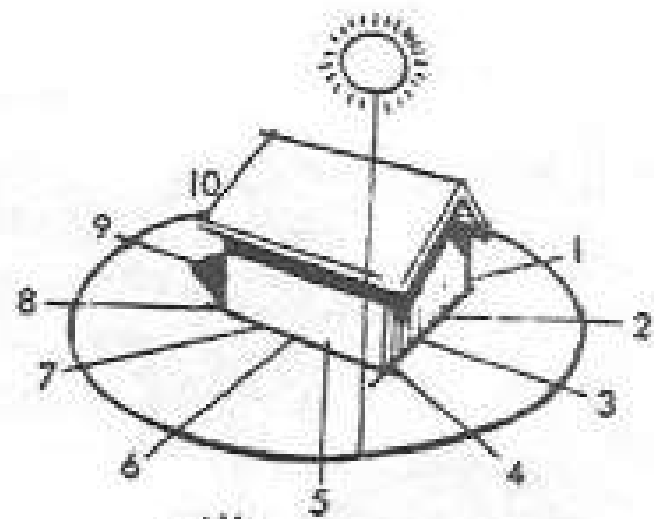
- adalah daerah yang gelap karena sinar yang terhambat oleh benda.
- bayangan dapat menegaskan keberadaan benda.
- bayangan yang terjadi dapat mengakibatkan perubahan proporsi gambar pada kertas.

**Prinsip :** bayangan terjadi karena hambatan sinar oleh benda.



Kedua benda melayang,  
kubus dan balok berimpit  
(tidak berjarak)





## 2. BAYANG- BAYANG

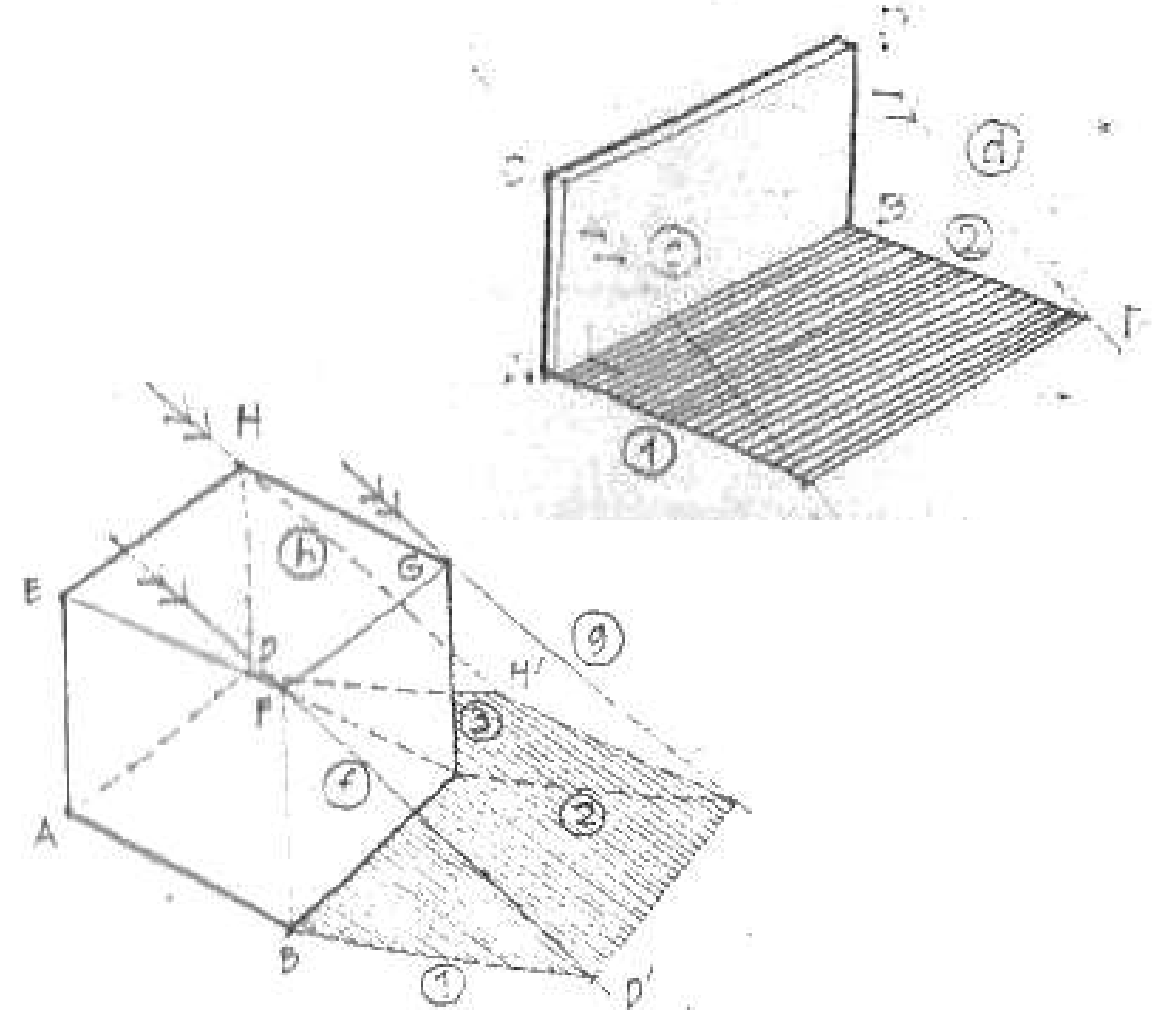
- adalah daerah yang tidak menerima sinar langsung
- menegaskan bentuk dan tekstur benda

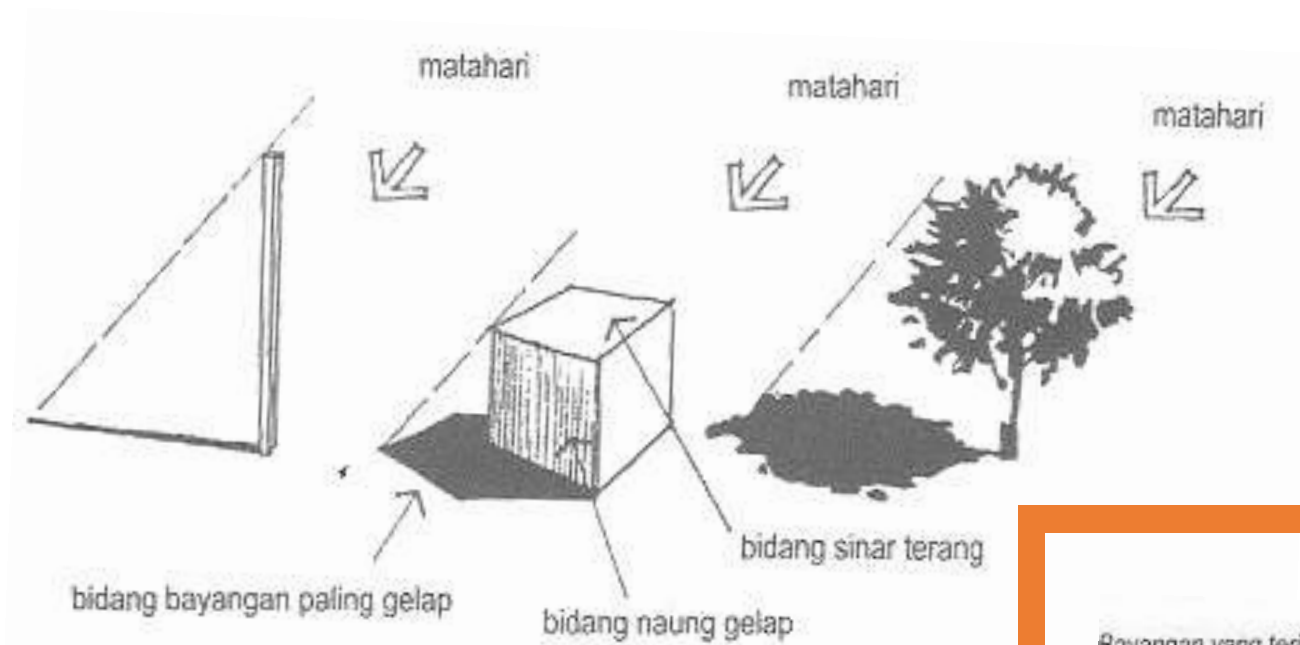
**Prinsip :** bayang-bayang terjadi karena intensitas sinar mengikuti bentuk benda

Pembayangan sangat diperlukan dalam menggambar arsitektur karena dapat mempermudah suatu gambar untuk dipahami. Bayangan dapat mencerminkan bentuk permukaan benda, sehingga kesan tiga dimensionalnya tercapai.

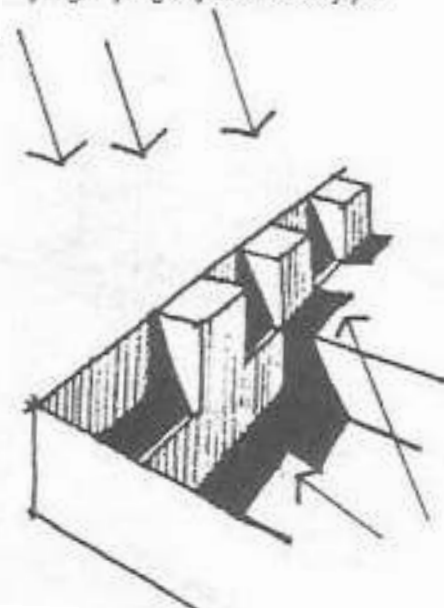
Bayangan terbentuk oleh suatu benda yang menghalangi datangnya sinar.

Jika sinar berasal dari matahari, sifat utamanya adalah garis-garis sinar datang sejajar, karena sumbu sinar dianggap jauhnya tidak terhingga.

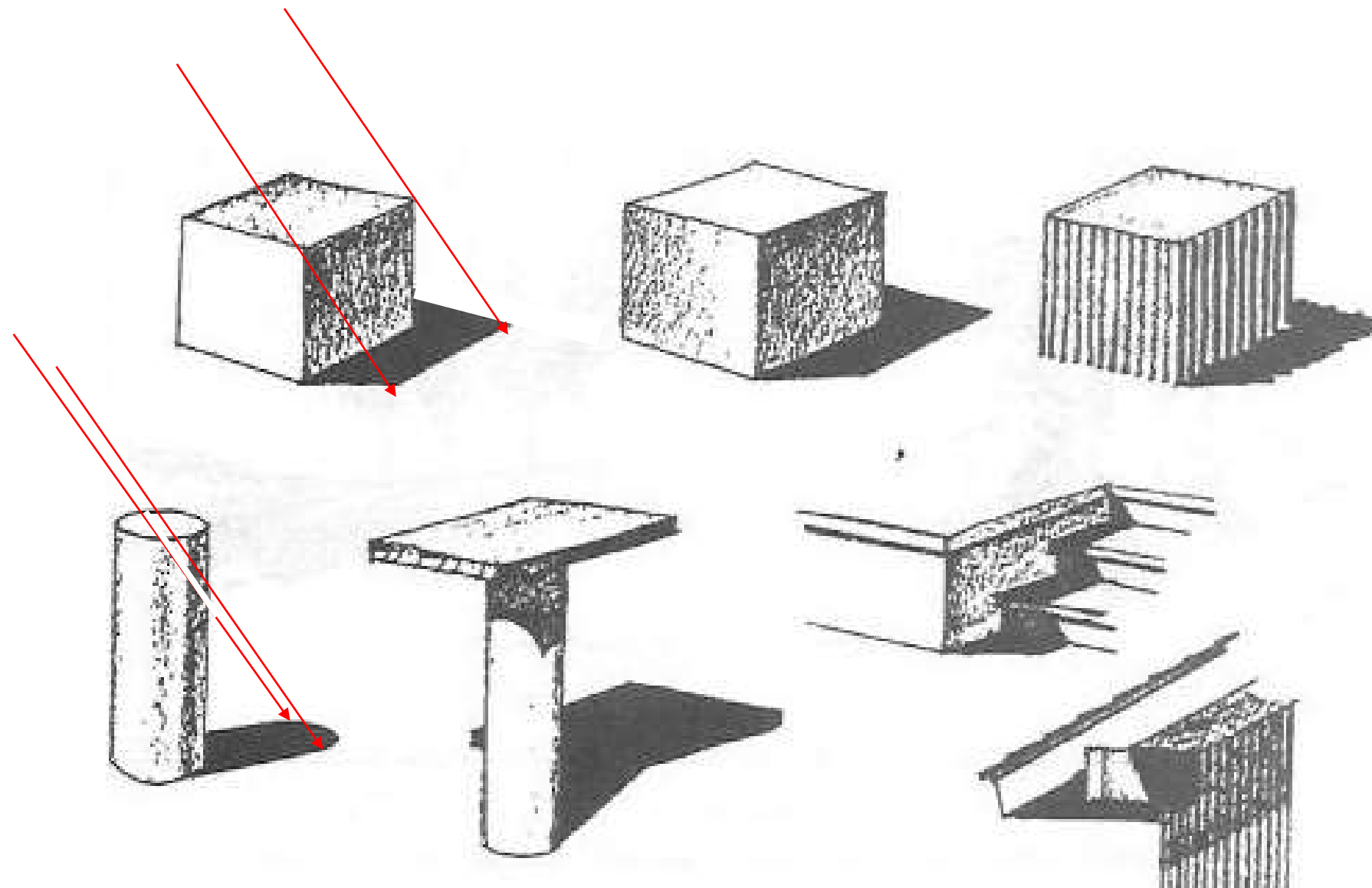


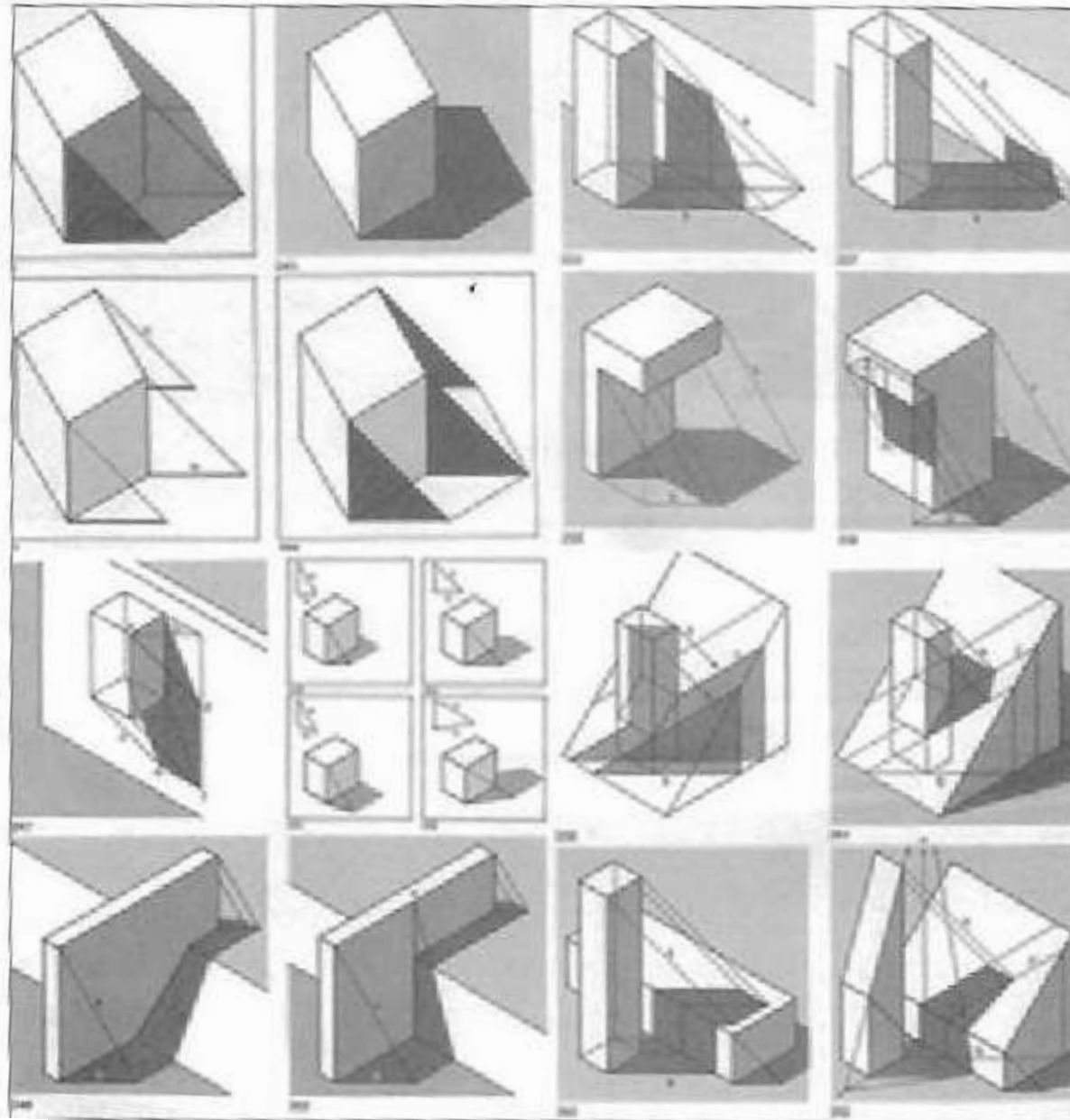


Bayangan yang terjadi selalu sejajar.



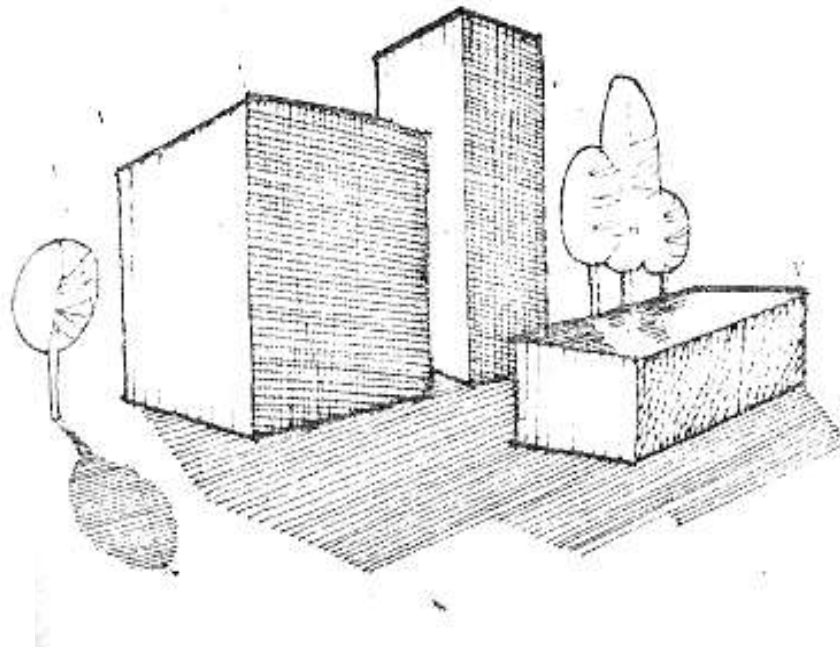
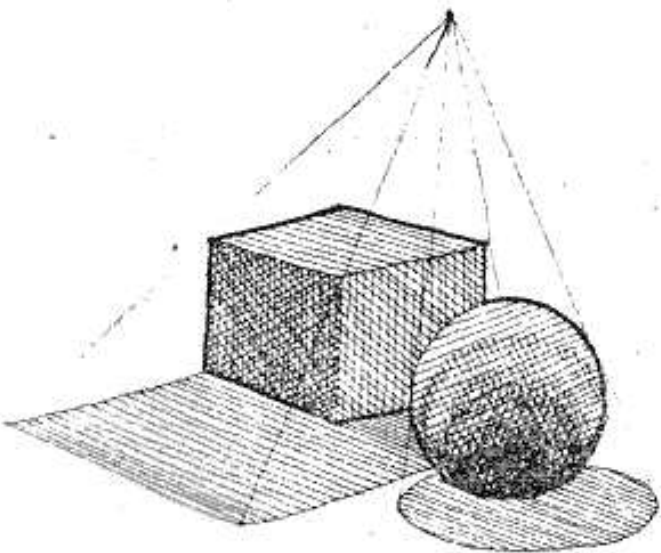
Bayangan yang terjadi selalu sejajar.



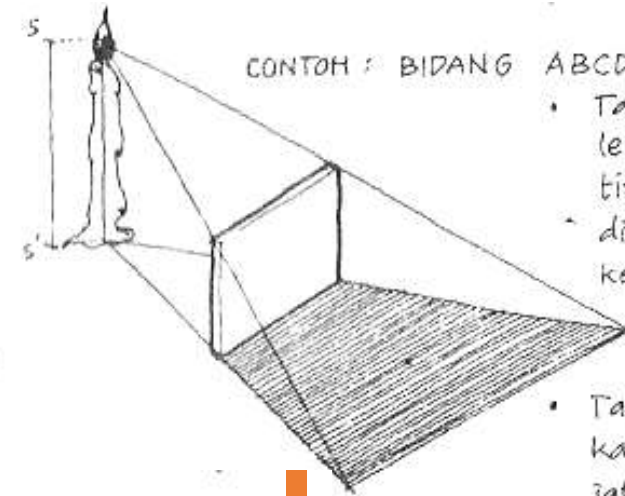


Prinsip pembayangan

Beberapa benda di atas meja yang mendapat sinar dari lampu di atasnya



Sekelompok bangunan yang mendapat sinar matahari langsung

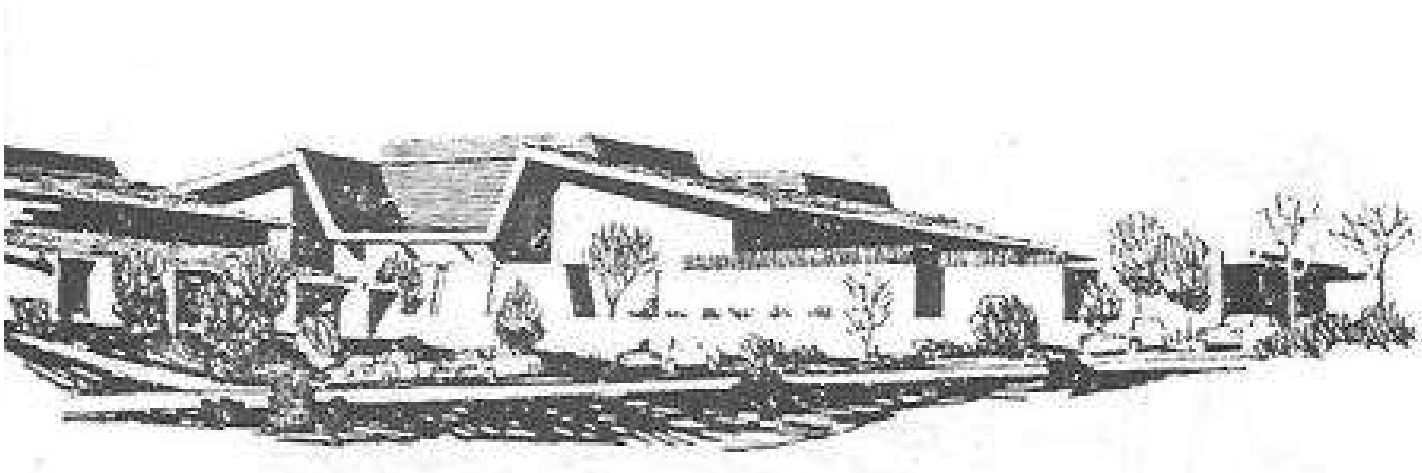


CONTOH : BIDANG ABCD

- Tarik garis jatuh sinar lewat titik C dan D dari titik S. Masing-masing disebut garis ① dan ②, keduanya tidak sejajar.
- Tarik garis yang merupakan proyeksi dari garis jatuh sinar melalui titik A dan B yang berasal dari titik S' (S' = proyeksi S)
- ① dan ② berpotongan di C'  
① dan ② berpotongan di D'
- ABC'D' adalah bayangan dari bidang ABCD.

Sumber sinar yang berasal dari matahari, lampu, atau lilin, sangatlah tergantung pada waktu (kapan) dan di mana benda berada.

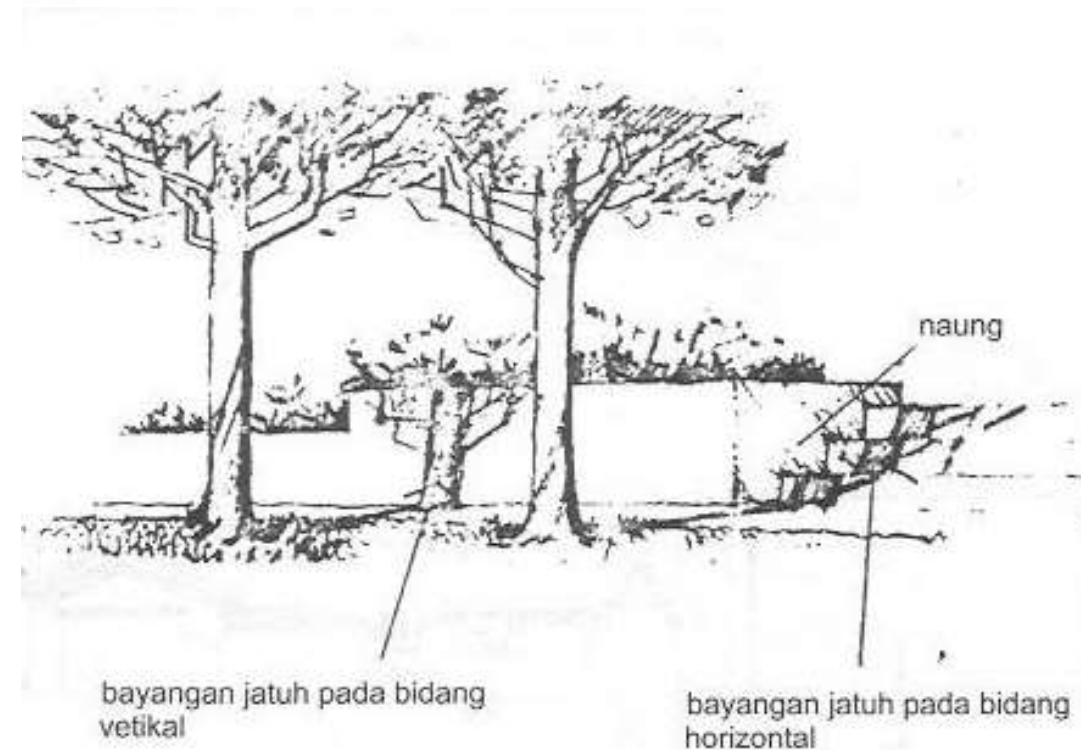




Penggunaan teknik bayangan pada presentasi gambar perspektif ini membuat detail-detail gambar tidak perlu diperlihatkan dengan jelas

**Bayangan sinar matahari yang jatuh di bidang vertikal dan horisontal**

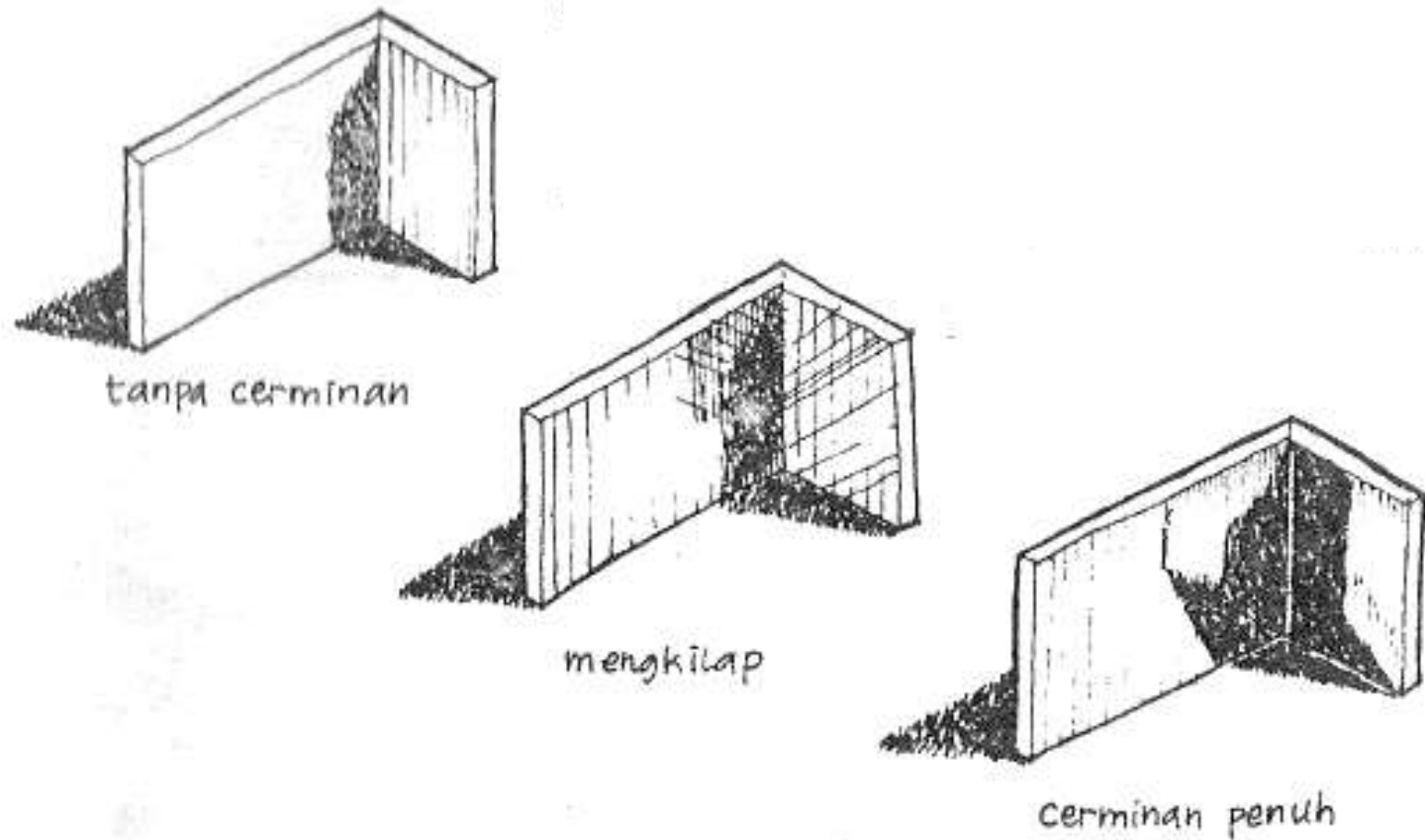
Benda vertikal akan membentuk bayangan sejajar pada bidang vertikal dan akan membentuk bayangan bersudut tertentu.



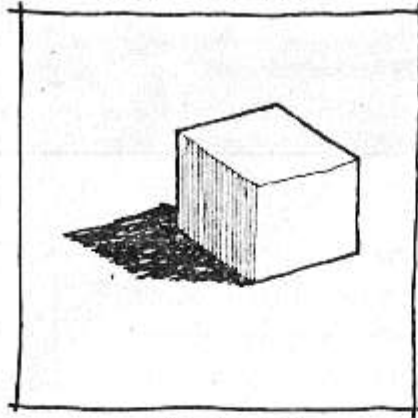
## 2. CERMINAN

- Meningkatkan nilai tekstur (karakter permukaan) benda

**Prinsip :** cerminan terjadi karena pantulan bentuk benda.

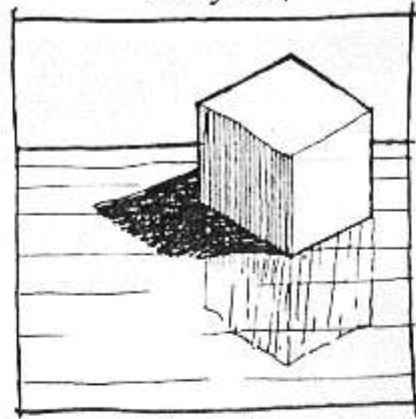


tanpa cerminan



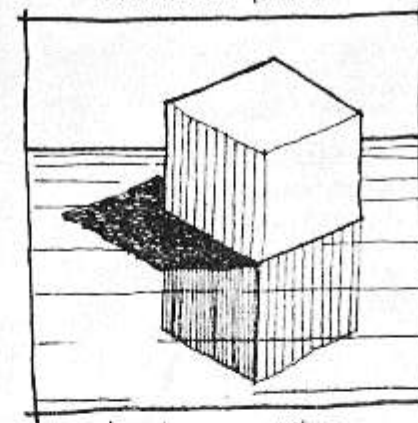
benda kasar

mengkilap



benda halus

cerminan penuh



benda mengkilap

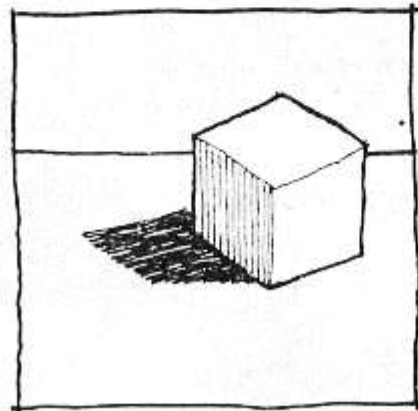
KESAN  
RINGAN

kayu, kain,  
kertas, dll.

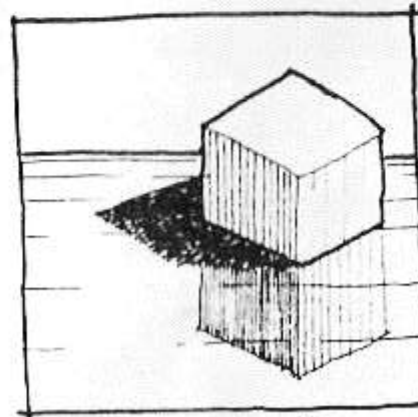
kayu divernis,  
benda dicat, dsb.

Logam, marmer  
gelas, dsb.

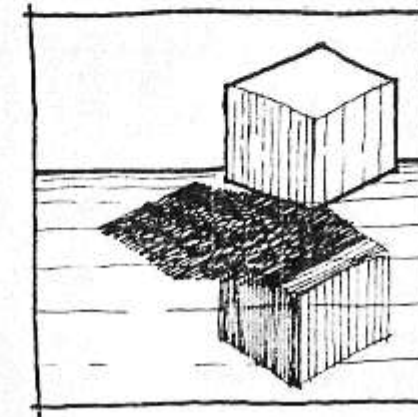
KESAN  
BERAT



dengan bayangan  
dan bayang-bayang



dengan bayangan, bayang-  
bayang dan cermin



benda melayang