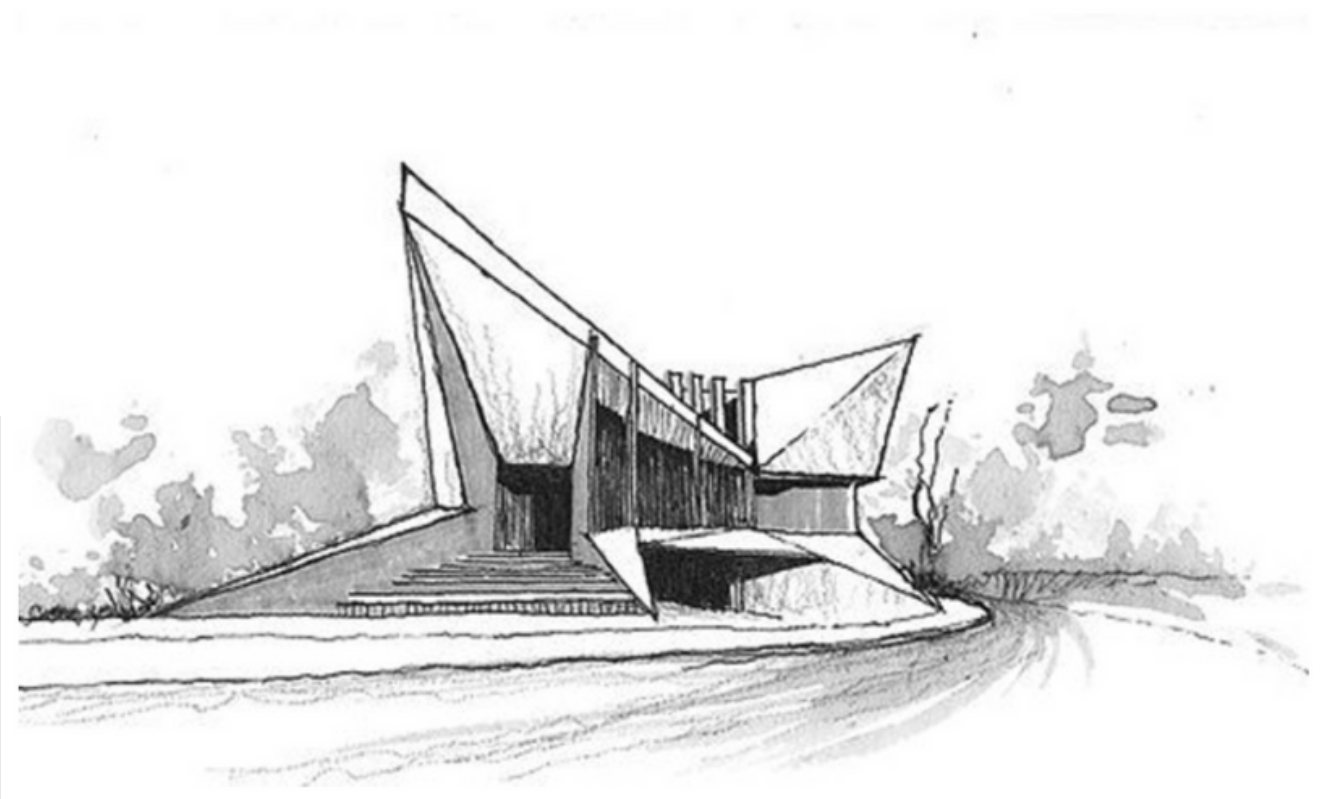


## Sudut Pandang dan Pencahayaan



Menghasilkan gambar sketsa yang riil sehingga mudah untuk dipahami menjadi tujuan penting dalam menggambar sebuah sketsa. Sehingga pemahaman terkait sudut pandang dan pencahayaan dalam gambar sketsa dapat menjadi tips lainnya yang wajib digunakan dalam menghasilkan gambar sketsa yang komunikatif. Terdapat 3 jenis sudut pandang dasar dalam sebuah gambar sketsa perspektif sebuah bangunan yakni, ant view, human view, dan bird view, yang penggambarannya dapat memanfaatkan teknis satu titik lenyap atau dua titik lenyap. Sedangkan untuk pencahayaan nantinya akan berkaitan erat pada penetapan letak dari sumber cahaya tersebut dengan bayangan yang dihasilkan.

## Logika Pembayangan



Menyabung pembahsan terkait pencahyaan sebelumnya, peranan elemen pembayangan (shading) dalam sebuah gambar sketsa tidak kalah pentingnya dari tips-tips sebellumnya, dengan memberikan bayangan yang tepat dengan sumber cahaya yang ada, maka tekstur gambar, kedalaman serta karakteristik objek yang digambarkan dalam sketsa dpat benar-benar dipresentasikan secara jelas dan tepat. Adapun jenis pembayangan juga sangat beragam, mulai dari pemanfaatan kerapatan garis arsir pada gambar sketsa, ketebalan dari goresan arsir pada objek permukaan gambar, hingga penetapan arah dan pola goresan arsir yang mengikuti objek utama dalam gambar sketsa menjadi variasi dari pemebrian elemen bayangan pada gambar.

## Proporsi Skala



Yang penting untuk diperhatikan dalam menghasilkan sebuah gambar sketsa bangunan ialah skala dan proporsi. Keselarasan atau keharmonisan proporsi dan skala gambar, menjadi faktor esensial yang mempengaruhi estetika hasil penggambaran sketsa yang dibuat. Hal ini dapat diwujudkan melalui penambahan ilustrasi pembandingan dalam berupa orang ataupun objek lainnya yang mewakili aspek proporsi dan skala pada objek gambar sketsa yang digambarkan. Sehingga tampilan sketsa yang dimunculkan dapat secara jelas menggambarkan ukuran dan komposisi bentuk dari ide perancangan sebuah bangunan arsitektur.