

MODUL PERKULIAHAN

NIRMANA I

OLEH :

NIKEN SAVITRI ANGGRAENI, S.SN, M.DS

**JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS PERSADA INDONESIA – YAI
2018**

MODUL I

PENGANTAR

Desain mempunyai arti penting bagi kebudayaan manusia secara keseluruhan, yaitu merupakan usaha untuk memecahkan permasalahan fisik dan rohani manusia, maupun sebagai bagian dari kebudayaan yang memberi nilai-nilai tertentu sepanjang perjalanan sejarah umat manusia. Pada hakikatnya, desain merupakan upaya manusia untuk menciptakan sesuatu guna menjalani kehidupan yang lebih baik dan sejahtera.

Karena keterkaitannya dengan kegiatan mencipta, maka dalam proses desain sendiri diperlukan kreativitas dan cita rasa seni agar produk hasil desain tersebut selain fungsional juga indah secara visual. Hal ini didukung oleh pernyataan berikut ¹

“ Desain adalah sebuah kegiatan kreatif yang mencerminkan keanekaan bentuk, kualitas, proses, pelayanan dan system, bagaikan sebuah lingkaran yang saling berhubungan. Selain itu, desain merupakan factor yang membangun kegiatan inovasi pemanusiaan teknologi, dinamika budaya, dan perubahan ekonomi.”

Proses penciptaan sangat erat kaitannya dengan kegiatan “mengatur / menyusun” dalam hal ini yang diatur / disusun adalah elemen-elemen desain seperti titik, garis, bidang, warna, tekstur, material, dan volume menjadi suatu bentuk yang harmonis.

Menyusun dan mengatur elemen-elemen desain menjadi suatu bentuk yang harmonis tidak mudah karena seorang perancang dituntut untuk menguasai komposisi. Dan untuk menguasai komposisi diperlukan latihan-latihan yang cukup agar sense of art dan kreativitas si perancang makin terasah. Untuk itulah umumnya di tingkat pertama Jurusan Desain terdapat mata kuliah Nirmana yang melatih mahasiswa untuk memahami pengaturan komposisi.

¹Menurut ICSID, 1999, sebagaimana dikutip dari modul kuliah Tinjauan Desain, karya Agus Sachari, ITB, 2000, hal. 8.

1.1. DESKRIPSI DAN TUJUAN MATA KULIAH NIRMANA

Umumnya mata kuliah Nirmana terbagi menjadi dua bagian, yaitu Nirmana I dan II. Mata kuliah Nirmana I mengajarkan dasar teori komposisi dalam desain melalui penerapan elemen-elemen desain dan prinsip-prinsip desain sehingga tercapai harmonisasi / kepatasan dalam sebuah hasil karya / rancangan berbentuk dua dimensional (Dwimatra).

Sedangkan Mata Kuliah Nirmana II mengajarkan teori komposisi dalam sebuah rancangan berbentuk dua dimensional dengan penambahan variasi material lain. Nirmana II juga mengajarkan pengaturan komposisi dalam rancangan berbentuk tiga dimensional (Trimatra).

Mata kuliah ini disertai tugas sebagai sarana latihan bagi mahasiswa untuk mengasah kreativitas dan imajinasi dalam mengatur komposisi desain.

Adapun tujuan perkuliahan, diharapkan mahasiswa mengerti dan memahami pengaturan komposisi dalam membuat karya desain. Selain itu, mahasiswa diharapkan menjadi terlatih dalam berkreasi, berimajinasi, dan terampil menggunakan material dan alat gambar untuk membuat suatu komposisi yang harmonis dan menarik secara visual.

1.2. PERSIAPAN DALAM KEGIATAN PERKULIAHAN

Untuk mendukung kelancaran proses belajar mengajar pada mata kuliah Nirmana I dan II, hendaknya mahasiswa mempersiapkan peralatan gambar seperti pensil, penghapus, penggaris, dan sebagainya. Pada tugas lanjut, mahasiswa sebaiknya mempersiapkan alat-alat mewarnai seperti pensil warna, cat poster, cat air, maupun spidol (sesuai tuntutan tugas). Mengingat besarnya biaya dalam pembuatan tugas pada mata kuliah ini (dan mata kuliah DKV selanjutnya), mahasiswa dianjurkan manabung sejak tingkat I untuk membeli peralatan yang diperlukan. Selain itu, dianjurkan mahasiswa untuk sering-sering membaca buku / melihat-lihat hasil rancangan (terutama karya DKV) dari desainer lain agar wawasan tentang keindahan dan pengaturan komposisi makin terbuka serta bertambah.

Tugas I

Mahasiswa diminta membuat komposisi sederhana dari beberapa susunan obyek menjadi suatu komposisi yang menarik secara visual. Media gambar adalah kertas A3 finishing pensil.

MODUL II

PENTINGNYA KOMPOSISI DALAM DESAIN

Komposisi berasal dari kata “*compose*” dalam bahasa Inggris, yang artinya menyusun / mengatur. Seperti yang sudah disinggung sebelumnya, yang diatur dalam suatu perancangan desain dalam hal ini adalah titik, garis, bidang, volume, warna, bentuk, tekstur, serta material. Kesemuanya diatur melalui prinsip-prinsip desain seperti irama, keseimbangan, pengulangan, dan kontras untuk menciptakan suatu bentuk yang harmonis.

Keharmonisan menjadi tujuan utama dalam penyusunan komposisi karena pada hakekatnya, sebuah desain yang baik harus dapat memenuhi aspek fisik dan psikologis. Dari aspek fisik, bahwa desain itu harus mempunyai wujud, sedangkan psikologis, berarti bahwa desain tersebut hendaknya memberi sensasi / efek menyenangkan kepada pengamatnya.

Untuk memberikan kesan menyenangkan kepada pengamat bukan hal yang mudah. Oleh karena itu diperlukan *taste* / citra rasa estetis dari perancang / desainer agar dapat memenuhi keinginan pengamat akan rasa indah.

Kesulitan yang umumnya timbul, terutama pada mahasiswa yang baru masuk jurusan desain, adalah terbiasa berpikir dengan otak kiri yang bersifat analitis, logis dan matematis. Akibatnya, ketika mereka dibebaskan untuk mengemukakan ide-ide kreatifnya, mahasiswa langsung kebingungan sehingga kebanyakan yang nampak adalah hasil yang monoton, seadanya, dan asal jadi tanpa berusaha berpikir kreatif. Sedangkan peran otak kanan yang bersifat kreatif sama sekali tidak nampak hasilnya sehingga karya yang dihasilkan pun tidak terasa “berbeda” apalagi istimewa.

Seorang desainer dituntut untuk dapat berpikir lateral dan vertikal. Berpikir vertikal adalah berpikir secara logis dan matematis dengan urutan yang sudah baku untuk mencapai suatu keputusan desain. Sedangkan berpikir lateral lebih bersifat kreatif. Alur berpikir boleh meloncat-loncat untuk menemukan solusi yang tepat.

Terkadang dengan cara berpikir demikian, seringkali terlontar ide-ide yang menarik untuk memecahkan persoalan desain yang ada.

Kegiatan merancang dapat diibaratkan sama seperti akan melakukan kegiatan memasak. Untuk membuat masakan yang lezat, sang koki harus pandai-pandai meramu bahan makanan yang tersedia dengan bumbu-bumbu tertentu dan dimasak dengan teknik yang tepat sehingga hasilnya pasti menggugah selera. Demikian pula dengan merancang / mendesain. Seorang desainer harus pandai meramu elemen-elemen desain seperti warna, bentuk garis, maupun material yang digunakan lalu disusun kedalam komposisi yang baik sehingga menimbulkan kesan indah / menarik dimata pengamat dan menggugah pengamat untuk menikmati lagi hasil karya tersebut.

2.1. KESAN KEINDAHAN DAN MONOTON

Apa sebenarnya keindahan itu ? Pada umumnya apa yang disebut indah adalah perasaan yang timbul dalam diri manusia berupa perasaan senang, puas, aman, nyaman, dan bahagia. Dan bila perasaan itu sangat kuat, seorang manusia bias merasa terpaku, terharu, terpesona serta menimbulkan perasaan untuk mengalami kembali perasaan itu walaupun sudah dinikmati berkali-kali.²

Rasa keindahan yang terjadi dalam diri manusia timbul karena peran panca indera yang memiliki kemampuan untuk menangkap respon yang ada diluar dan meneruskannya ke dalam otak. Respon yang didapat diolah menjadi kesan yang baik atau buruk.

Kesan baik atau buruk terkait dengan persepsi manusia itu sendiri berdasarkan pengalaman, pengetahuan, dan selera pribadinya. Orang yang sering melihat suatu karya seni pasti lebih dapat mengerti bagaimana suatu karya dapat disebut indah, namun tidak pada orang yang minim pengalaman maupun pengetahuannya tentang karya seni. Oleh karenanya, seperti yang sudah disinggung pada bab sebelumnya, sangat penting bagi mahasiswa untuk terus belajar, mencari tahu, mengikuti

² A.A.M. Djelantik (1999), Estetika, sebuah pengantar, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, Bandung, hal. 2.

perkembangan, dan melihat karya desain yang sudah ada untuk meningkatkan apresiasi dirinya terhadap keindahan.

Menikmati dan merasakan keindahan merupakan suatu proses, peristiwa, atau kejadian yang berlangsung di dalam jiwa dan diri manusia. Proses tersebut bertahap mulai dari penangkapan rangsangan oleh panca indera manusia yang meliputi :

- aspek visual (melihat)
- aspek akustis / auditif (mendengar)
- aspek taktil (sentuhan / perabaan)
- aspek gustatoris (mengecap / mencicip)
- aspek olfaktoris (membaui)

Masing-masing indera dapat berperan dalam membantu manusia / pengamat merasakan dan menikmati keindahan. Namun yang paling berperan dalam hal ini adalah aspek visual.

Proses menikmati keindahan dapat dirasakan melibatkan berbagai perasaan dalam diri pengamat, antara lain :

Sensasi dan persepsi

Sensasi yang diterima oleh mata dapat menimbulkan berbagai perasaan maupun persepsi pada pengamatnya karena berkenaan dengan kesan pertama yang diperoleh pengamat. Bila memandang suatu lukisan yang komposisinya cenderung “berantakan”, perasaan pengamat langsung memberikan impuls pada otak bahwa lukisan tersebut buruk / tidak baik kecuali bila ia mempunyai pengetahuan lebih tentang konsep / makna dari lukisan tersebut, mungkin saja ia tidak langsung mengatakan lukisan tersebut ‘buruk’.

Tujuan pengaturan komposisi dalam desain adalah mencapai harmonisasi, dalam hal ini dituntut untuk menciptakan suatu karya yang indah secara visual. Untuk itu, sebenarnya dalam pengaturan komposisi tidak hanya sekedar menyusun elemen desain, namun juga harus memikirkan segi-segi konseptualnya. Dalam mendesain, kehadiran suatu tema maupun konsep menjadi sangat penting, sesederhana apapun hasil desainnya. Konsep merupakan pertimbangan serta tujuan akan menjadi seperti

apa desain itu kelak. Konsep dapat menghindarkan desainer dari proses coba-coba; *trial and error*, yang dapat menciptakan kesalahan yang tidak perlu.

Walaupun dari penciptaan karya yang sederhana, seperti pada mata kuliah Nirmana, penerapan konsep tetap diperlukan. Mahasiswa umumnya dituntut untuk menciptakan berbagai macam alternative untuk menemukan desain terbaik berdasarkan imajinasi dan kreativitasnya dengan konsep sederhana yang sudah dipikirkan sebelumnya selama proses asistensi sehingga tidak menghasilkan desain yang asal jadi dan pengaturan komposisi yang tidak harmonis.

Tugas II

Mahasiswa diminta membuat komposisi yang teratur dan tidak teratur dari suatu obyek geometris. Media yang digunakan adalah kertas asturo berwarna dengan media kerja ukuran 25 x 25 cm.

Tugas III

Mahasiswa diminta membuat komposisi yang acak dari suatu obyek geometris. Media yang digunakan adalah kertas A3 ukuran media kerja adalah 20 x 20 cm.

BAB III

PENGENALAN ELEMEN – ELEMEN DESAIN PADA RUANG DWIMATRA

Sebelum membahas tentang elemen-elemen desain, ada baiknya mengetahui terlebih dahulu apa yang disebut Dwimatra.

Dwimatra berarti dua dimensional, yang berarti bahwa suatu karya desain tersebut berberntuk dua dimensi; hanya mempunyai panjang dan lebar. Desain Komunikasi Visual umumnya banyak bekerja dalam media ini walaupun ada objek tertentu yang menggunakan media tiga dimensi (trimatra).

Baik komposisi dwimatra maupun trimatra mempunyai elemen desain, unsur rupa, unsur pengikat, dan prinsip desain yang sama. Perbedaannya mungkin hanya pada elemen desain, dimana dalam trimatra terdapat volume berbentuk tiga dimensi sebagai salah satu bentuknya. Adapun cara-cara pengolahan dan pengaturan komposisinya mempunyai prinsip yang sama.

Bagaimana mengkomposisikan elemen desain agar terlihat harmonis? Ada beberapa macam cara untuk menyusun dan mengatur suatu komposisi agar terlihat menarik, namun bagaimana agar komposisi itu terlihat indah, disitulah peran *sense of art* mulai berbicara.

3.1. ELEMEN – ELEMEN DASAR DALAM DESAIN

Beberapa elemen desain yang perlu diketahui antara lain :

1. Titik

Titik merupakan unsur paling sederhana dalam elemen desain. Secara konseptual titik tidak mempunyai ukuran panjang, lebar, maupun tinggi karena bersifat statis, terpusat dan tidak memiliki arah. Walaupun titik tidak mempunyai bentuk, tetapi titik dapat dirasakan kehadirannya bila dilatakkan dalam suatu media visual baik dua dimensi maupun tiga dimensi. Bila diletakkan terpusat, maka bidang akan terlihat stabil, tetapi apabila posisinya digeser, bidang akan terlihat lebih dinamis.

2. Garis

Garis merupakan elemen penting untuk membentuk konstruksi visual. Secara konseptual garis memiliki panjang, tetapi tidak memiliki lebar atau tinggi. Berbeda dengan sebuah titik yang pada dasarnya statis, sebuah garis dalam menggambarkan jalur pergerakan sebuah titik yang bergerak, secara visual mampu memperlihatkan arah pergerakan. Fungsi suatu garis dalam komposisi :

- Menggabungkan, menghubungkan, mendukung, mengelilingi, bahkan memotong elemen visual lainnya.
- Menggambarkan adanya sisi-sisi dan memberikan wujud pada bidang.
- Menegaskan permukaan bidang.

Garis juga memiliki tingkat ketebalan tertentu sehingga dapat ditangkap oleh mata. Karakter garis pun berbeda-beda, ada yang tegas, melengkung, kabur, samarasamar, putus-putus, maupun tidak teratur. Hal ini dapat mempengaruhi persepsi pengamat terhadap perbandingan panjang, kontur, tingkat kesinambungannya sehingga menimbulkan kesan tertentu dimata pengamat. Pada dasarnya, garis dapat dibagi menjadi beberapa kategori diantaranya :

a. Garis tegak lurus (*Vertical Lines*)

Garis tegak lurus cenderung memberi kesan meninggi, kuat, tegas, banyak digunakan untuk mempertegas komposisi.

b. Garis mendatar (*Horizontal Lines*)

Garis horizontal dapat membangun kesan rileks yang penuh ketenangan, kedamaian, tetapi juga dapat menimbulkan kesan menegangkan.

c. Garis diagonal (*Diagonal Lines*)

Garis diagonal memberi kesan penuh gerak atau dinamis, diibaratkan mengandung tenaga yang bisa menggetarkan dari momen yang ditimbulkan. Namun garis diagonal dapat menimbulkan kesan kacau atau berkesan “menghentikan pola” yang sedang berlangsung. Garis diagonal juga dapat digunakan untuk mengacaukan suatu tatanan komposisi yang teratur dengan baik, umumnya digunakan untuk memberi kejutan atau menghilangkan kesan monoton.

d. Garis lengkung (*Curved Lines*)

Garis lengkung banyak dimanfaatkan untuk menampilkan kesan keagungan dan kelembutan. Garis lengkung yang berbentuk setengah lingkaran, lonjong, melingkar, dan mengalun dapat menimbulkan kesan gerak yang terus mengalir.

3. Bidang

Bidang merupakan kumpulan garis. Pada konsepnya, sebuah bidang memiliki panjang dan lebar, tetapi tidak memiliki tinggi. Bentuk bidang bermacam-macam. Ada yang disebut bidang geometris, yaitu bidang yang terukur dan teratur, seperti bidang bujur sangkar, persegi panjang, lingkaran, elips, segitiga, belah ketupat, trapezium, dan lain-lain. Sedangkan bidang non geometris / anorganik umumnya tidak bisa diukur secara matematis, bentuknya tidak teratur, misalnya kurva, bentuk melingkar-lingkar, dan lain-lain. Komponen lain dalam desain yaitu tipografi juga bisa dikelompokkan dalam bidang geometris ataupun non geometris, tergantung jenis hurufnya.

4. Volume

Volume merupakan suatu bentuk yang terwujud sebagai hasil dari perpaduan beberapa bidang berwujud tiga dimensional yang bisa tersusun secara simetris, asimetris, dua dimensi, tiga dimensi, bahkan empat dimensi. Volume mempunyai tiga dimensi, yaitu panjang, lebar, dan tinggi. Selain itu, umumnya volume memiliki massa / berat seolah-olah merupakan dimensi yang keempat.

Tugas IV

Mahasiswa diminta membuat komposisi dari pita-pita berwarna warni. Pita-pita tersebut disusun acak dan membentuk suatu gerak tertentu. Media kerja berukuran 20 x 20 cm dan dikerjakan dengan finishing pensil warna.

MODUL IV

MENGGOMPOSISIKAN ELEMEN DESAIN

Selain elemen – elemen desain, dikenal pula unsure-unsur rupa dalam desain. Unsur-unsur rupa ini “bertugas” memberikan nilai estetis (keindahan) pada elemen desain yang terdiri dari bentuk dua dan tiga dimensional tersebut. Unsur desain umumnya mempunyai ukuran, tekstur, warna, dan karakter permukaan tersendiri.

4.1. UNSUR – UNSUR RUPA DALAM DESAIN

Selain elemen dasar, terdapat elemen-elemen penunjang untuk membantu pengaturan komposisi desain, yaitu :

a. Warna

Warna merupakan elemen penunjang yang sangat vital dalam menentukan keindahan suatu komposisi desain karena warna dapat mempengaruhi persepsi visual dan psikologi manusia sebagai pengamat objek karya seni. Pada dasarnya warna dapat diklasifikasikan menjadi :

- Warna primer, yaitu merah – biru – kuning yang merupakan warna dasar.
- Warna sekunder, yaitu percampuran warna primer, yaitu ungu, hijau, dan oranye.
- Warna tersier, yaitu percampuran dua warna sekunder. Contohnya adalah yellow ochre, coklat merah, burnt siena, coklat biru, navy blue, dsb.
- Warna monokromatik, yaitu warna yang hanya terdiri dari tint dan shade. Tint berarti berat kearah putih, sedangkan shade cenderung lebih gelap kearah hitam.
- Warna analog, yaitu warna yang saling berdekatan dalam suatu lingkaran warna, misalnya merah – oranye – kuning, hijau – hijau kebiruan – biru.
- Warna komplementer, yaitu warna yang saling berseberangan dalam suatu lingkaran warna. Bila ada tiga warna berseberangan disebut *triad*. Bila ada empat warna berseberangan disebut *tetrad*. Bila ada enam warna berseberangan maka disebut *heksad*. Sedangkan bila warna yang berseberangan ada delapan warna maka disebut *oktad*.

Warna juga diklasifikasikan menurut efek psikologisnya. Menurut Hideaki Chijiwa³ dalam buku *Color Harmony*, secara psikologis, pada dasarnya warna dapat diklasifikasikan menjadi :

- Warna hangat, yaitu merah, kuning, coklat, jingga. Dalam lingkaran warna terutama warna merah ke kuning.
- Warna sejuk / dingin, yaitu warna yang terletak dari warna hijau ke ungu melalui biru pada suatu lingkaran warna.
- Warna tegas, yaitu warna merah, kuning, biru, putih, dan hitam.
- Warna tua / gelap (*shade*), yaitu warna-warna tua yang mendekati warna hitam (warna coklat tua, biru tua, dan sebagainya).
- Warna muda (*tint*), yaitu warna – warna yang mendekati putih.
- Warna tenggelam, yaitu semua warna yang diberi campuran warna abu-abu.

Psikologi warna

Berikut ini adalah beberapa karakter warna ditinjau dari sudut pandang psikologisnya :

a. Merah

Warna merah kerap kali mencerminkan karakter kuat, energik, marah, berani, positif, agresif, panas. Jika merah menjadi muda (merah muda) memiliki asosiasi kesehatan, kebugaran, keharuman, romantisme.

b. Kuning

Warna kuning cerah sering diasosiasikan dengan energi, keceriaan, riang gembira, keindahan, kejayaan, ramah, supel, ceria. Kuning emas kerap diartikan mengandung sisi psikologis keagungan, kemewahan, kemuliaan, kejayaan, kekuatan.

c. Oranye

Karakter warna oranye / jingga memberikan dorongan, merdeka, anugrah, bahaya, penganugerahan, kehangatan.

³ Dalam Pile, John (1988), *Interior Design*, Harry N. Abrams, Inc Publishers, New York, hal. 40 – 41.

d. Hijau

Warna hijau menunjukkan karakter segar, muda, hidup, tumbuh, kesuburan, kesetiaan, kesehatan, keyakinan, kepercayaan, keremajaan, keyakinan, dan relaksasi.

e. Biru

Warna biru menampilkan kesan dingin, pasif, melankolis, sayu, sendu, sedih, tenang, jauh tetapi cerah.

f. Ungu

Warna ungu menampilkan kesan angkuh, kebesaran, kekayaan, keningratan, kemewahan, keningratan, kebangsawanan.

g. Coklat

Warna coklat menampilkan karakter kedekatan hati, sopan, arif, bijaksana, hemat, hormat, kesopanan, kearifan, kebijaksanaan, kehormatan.

h. Putih

Warna putih kerap kali melambangkan kesucian, kemurnian, kejujuran, kepolosan, kedamaian, ketentraman, kebenaran, kelembutan, kehalusan, kewanitaan.

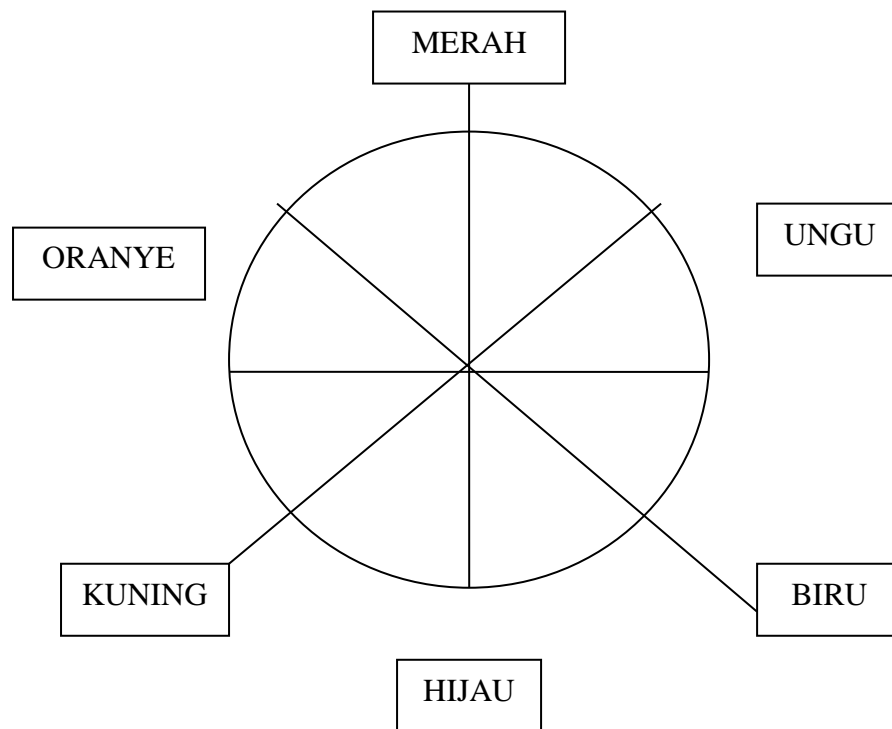
i. Hitam

Warna hitam umumnya mempunyai karakter kuat, tegas, menekan, kesedihan, malapetaka, kehancuran, terror, kejahatan, kekejaman, kebusukan, rahasia, dan masih banyak lagi. Kerap kali diasosiasikan dengan konotasi negative, namun sebagai background warna hitam akan mengesankan kesan kuat, tajam, formal, bijaksana, tenang, dan mendalam.

j. Abu-abu

Watak abu-abu merupakan percampuran antara hitam dan putih. Pengaruh emosinya kurang dari putih namun tidak terlalu menekan seperti hitam. Abu-abu sering dikonotasikan dengan ketenangan, kesopanan, kearifan, kebijaksanaan, kehormatan, dan netralisasi.

Skema lingkaran warna



b. Material dan tekstur

Material dan tekstur sangat berperan dalam membentuk persepsi dan kesan terhadap objek karena mempunyai bermacam-macam jenis, karakter, serta kualitas yang berbeda. Kesan yang ditangkap dapat dinikmati secara visual (dengan mata) dan secara sentuhan / perabaan (*tactile*). Kesan serta karakter yang ditangkap secara visual dan *tactile* oleh mata dipengaruhi oleh jarak pandang, pola, serta intensitas pencahayaan sehingga dapat mempengaruhi interpretasi suatu benda.

Apresiasi dan sensasi dari tekstur umumnya terbagi dalam empat kategori berikut, antara lain :

- Tekstur yang lembut – kasar, menghasilkan permukaan yang terpecah belah dengan menyerap cahaya dan umumnya terlihat lebih gelap daripada area lain yang terkena pencahayaan.
- Tekstur yang lembut dapat menimbulkan kesan yang hangat. Pengaruh gelap terangnya cahaya dapat mengkombinasikan permukaan dengan warna gelap yang kuat.

Cara membuat tekstur

Secara alamiah, sebenarnya berbagai material di alam mempunyai tekstur yang berbeda-beda. Seorang seniman dapat memanfaatkan karakter tekstur tersebut untuk membuat karya desain yang menarik. Namun tekstur sebenarnya juga dapat dibuat sendiri oleh seniman / desainer bersangkutan sesuai dengan karya desain yang akan dihasilkannya. Beberapa teknik membuat tekstur dapat dihasilkan dengan cara :

Menggambar / melukis

Membuat tekstur dengan teknik ini adalah cara yang paling mudah. Pola dapat digambar / dilukis dengan bentuk kecil atau besar sesuai dengan komposisi untuk menghiasi bidang dua atau tiga dimensi.

Mencetak, memindahkan, menggosok

Pola yang terbentuk dari hasil cukilan / potongan dari sebuah permukaan yang kasar dapat menghasilkan tekstur yang menarik apalagi setelah cukilan tersebut diberi warna tertentu untuk menghias suatu bidang dengan cara mencap / mencetaknya.

Menyemburkan, memercikkan, menumpahkan

Cat umumnya dapat mengental setelah kering. Membuat tekstur menggunakan cat dengan cara memercikkan, menyemburkan ataupun menumpahkan pada media gambar akan menghasilkan efek-efek tekstur yang menarik. Namun perlu ketelitian dan kerapihan dalam membuat tekstur dengan teknik seperti ini.

Melabur, mencelup

Menggunakan material tertentu yang dicelupkan pada cat lalu mencapnya pada bidang gambar akan dapat menghasilkan tekstur yang menarik.

Mengasapi, membakar

Suatu bidang dapat diasapi / dibakar untuk menghasilkan efek tekstur tertentu. Untuk itu material yang digunakan sebaiknya menggunakan material khusus tahan panas / tahan api.

Mengerik

Teknik kerik dapat digunakan untuk menciptakan tekstur tertentu, namun hanya terbatas pada material yang keras.

Teknik kolase

Kolase merupakan penggabungan beberapa material sehingga membentuk suatu komposisi / karya yang dapat dinikmati secara visual. Material yang digunakan bermacam-macam, sehingga dapat menciptakan tekstur dan efek-efek tertentu.

c. Dimensi / ukuran

Semua bentuk mempunyai ukuran. Umumnya dapat diukur secara pasti. Pada objek dua dimensi umumnya hanya mempunyai ukuran panjang dan lebar. Sedangkan objek tiga dimensi mempunyai ukuran panjang, lebar, dan tinggi.

4.2. UNSUR PENGIKAT

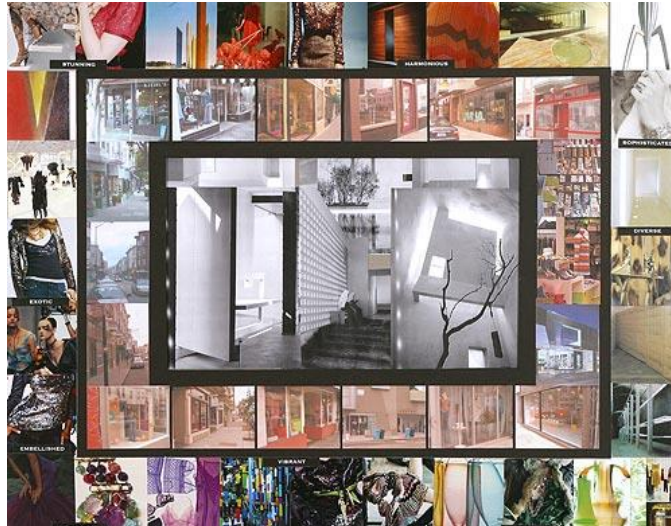
Unsur pengikat dalam pengaturan komposisi berguna untuk menempatkan dan mengatur kedudukan dari elemen-elemen desain tersebut, Hal-hal yang berkaitan sebagai unsure pengikat dalam pengaturan komposisi desain adalah :

a. Arah dan kedudukan

Arah sebuah benda / objek bergantung pada keterkaitannya dengan media gambar dan objek lain yang ada didekatnya. Arah menentukan kemana suatu objek harus bergerak menempati suatu tempat sehingga dapat menimbulkan kesan tertentu dalam pengaturan komposisi.

b. Ruang

Suatu objek dalam komposisi sebenarnya menempati ruang yang tergambar dari media yang digunakan. Pengaturan arah dan kedudukan objek dapat menimbulkan kesan kosong maupun penuh dalam media gambar.

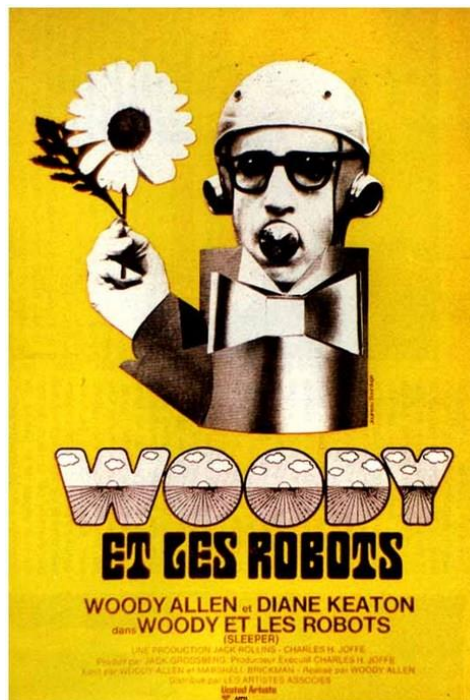


Gambar 1

Penempatan gambar yang memenuhi ruang / media dua dimensi yang terkesan penuh dan ramai. Namun dengan warna yang variatif dan mencolok serta focus gambar yang berlain-lain, karya ini justru terlihat menarik.

c. Gaya berat

Dalam karya desain dua dimensional, gaya berat digunakan untuk menentukan keseimbangan komposisi. Hal yang sama digunakan pula dalam objek tiga dimensional (trimatra) untuk mengatur posisi benda agar seimbang dan tidak mudah jatuh.



Gambar 2

Penempatan gambar di tengah bidang gambar menjadikan gambar dan hurufnya sebagai titik focus utama dari keseluruhan karya sehingga seimbang dan menarik. Hal ini didukung pula oleh background yang minimalis hanya memiliki satu jenis warna saja sehingga fokusnya lebih jelas. Bisa dibayangkan apabila gambar dan tulisannya dibuat lebih kecil dan diletakkan di sudut bidang gambar, tentunya akan terlihat tidak menarik karena tidak seimbang dengan media gambarnya.

4.3. PRINSIP - PRINSIP DESAIN

Suatu kesatuan (*unity*) dan harmonisasi bentuk tercipta berkat kombinasi elemen-elemen dasar dan penunjang dipadukan dengan prinsip / azas perancangan desain untuk mendukung komposisi keindahan yang meliputi dimensi ukuran, proporsi, skala, irama, keseimbangan (*balance*), dan kontras.

a. Skala dan proporsi

Skala dan proporsi erat kaitannya dengan dimensi ukuran demi tercapainya kesuksesan estetik dan kenyamanan visual. Skala dan proporsi yang benar merupakan aspek penting dalam mengkomposisikan bentuk karena dapat menghasilkan keseimbangan visual dan harmoni. Harmonisasi dalam skala terkait dengan pengaturan besar kecilnya objek terhadap media gambar 2 dan 3 dimensi, warna, ukuran, dan sebagainya.

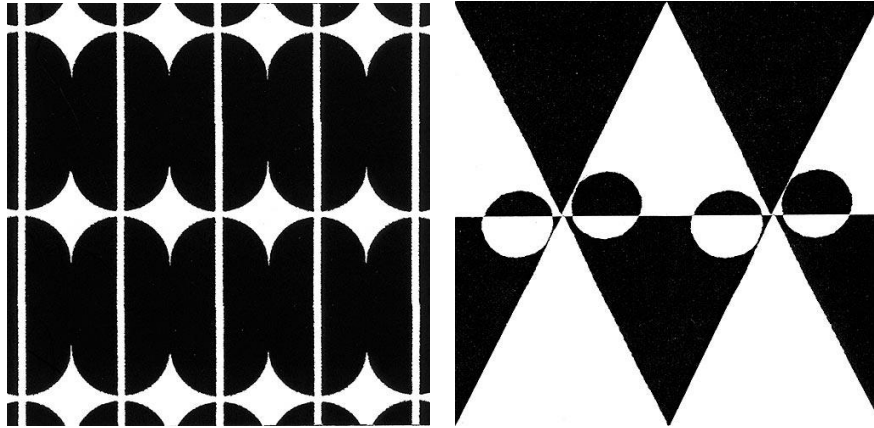
b. Irama

Irama / ritme dalam karya desain dan seni rupa merupakan suatu pengaturan kedudukan unsur dasar dan unsur rupa dalam suatu karya desain dan umumnya dapat menimbulkan kesan gerak. Pengaturan irama dapat dilakukan secara :

1. Teratur

Yaitu teknik pengaturan komposisi yang sangat rapi dan terorganisasi dengan baik, terkadang menimbulkan kesan statis, kaku dan monoton.

Contoh :



Gambar 3

Komposisi objek yang disusun secara teratur, bisa berkesan monoton ataupun dinamis tergantung dari objek yang ditempatkannya.

2. Semi teratur

Yaitu teknik pengaturan irama yang masih terorganisasi dengan rapi, namun sudah mulai memperlihatkan kesan bergerak.

Contoh :



Gambar 4

Pengaturan komposisi yang masih memperlihatkan keteraturan, namun sudah terlihat adanya kesan gerak karena perbedaan ukuran dan warna objek.

3. Pancaran / radiasi

Yaitu teknik pengaturan irama yang memperlihatkan kesan gerak, berasal dari satu titik pusat / lebih. Umumnya arah pergerakannya terlihat teratur.

Contoh :



Gambar 5

Karya yang memperlihatkan pengaturan komposisi dengan satu titik pusat.

4. Rapat – renggang

Yaitu teknik pengaturan irama yang memperlihatkan kerapatan di suatu tempat dan / serta bertebaran di tempat yang lain. Komposisi seperti ini umumnya dapat menimbulkan kesan dinamis dan tidak membosankan.

Contoh :

5. Acak

Yaitu teknik pengaturan yang memperlihatkan gerakan acak, berantakan, seolah-olah tidak terorganisasi dengan baik sehingga kerap kali menunjukkan kesan kekalutan / kekacauan serta dinamis.

Contoh :



Gambar 6

Komposisi yang diatur secara acak memperlihatkan kesan dinamis.

6. Gradasi

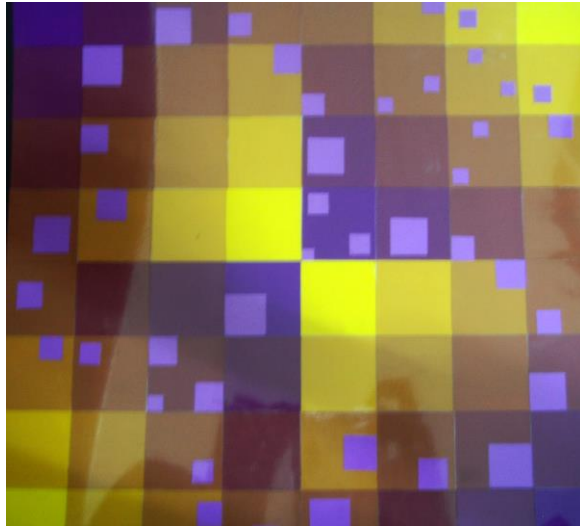
Yaitu teknik pengaturan irama yang menunjukkan perubahan secara perlahan-lahan dari satu bentuk ke bentuk lain. Perubahan terjadi secara bertahap dan perlahan-lahan sehingga tahap-tahap perubahannya terlihat sangat halus. Gradasi dapat terjadi pada ukuran, warna, bentuk, arah, proporsi, skala, dan sebagainya.

Contoh :



Gambar 7

Penyusunan gradasi warna dengan menggunakan pensil warna



Gambar 8

Penyusunan gradasi warna secara melingkar dengan menggunakan media cat poster

c. Keseimbangan (Balance)

Mengatur keseimbangan dalam suatu karya desain menjadi hal yang sangat penting karena pada dasarnya suatu karya desain dituntut harus menarik secara visual. Salah satu upaya untuk mencapai hal tersebut adalah dengan mengatur keseimbangan dalam proporsi dan komposisi karya.

Mengatur keseimbangan dalam suatu karya desain bukan hal yang mudah karena memerlukan kepekaan, intuisi, dan sense of art yang baik. Beberapa teknik yang umumnya digunakan untuk mengatur keseimbangan antara lain :

1. Repetisi (pengulangan)

Prinsip dasar repetisi adalah “mengulang” secara “sama persis” serta seragam dalam hal bentuk, pola, garis, warna, tekstur, ukuran, proporsi, kedudukan, ruang, gaya berat, dan jarak yang sama. Repetisi umumnya digunakan untuk menghasilkan keseimbangan yang simetris.

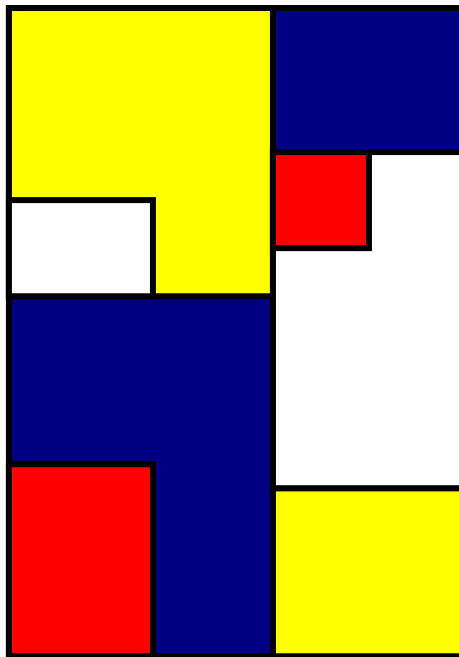


Gambar 9

Pola batik umumnya menggunakan teknik repetitive yang teratur seperti tampak pada contoh – contoh diatas.

2. Redundancy (kemiripan)

Mengatur komposisi dengan redundancy agak lebih rumit dibandingkan bila hanya mengulang secara repetitif. Prinsip dasar repetisi adalah kemiripan satu pola / bentuk dengan pola / bentuk lainnya sehingga masih terlihat senada, seirama, dan harmonis walaupun dengan posisi, ukuran, skala yang berbeda. Redundancy umumnya digunakan untuk membuat keseimbangan yang asimetris.



Gambar 10

Contoh redundancy pada bidang bujur sangkar. Perhatikan penempatan bidang dan ukuran bidang yang berbeda-beda, namun masih memiliki kesamaan warna dan bentuk.

d. Kontras dan Dominasi

Kontras berfungsi untuk menonjolkan suatu objek dengan maksud mengarahkan perhatian pengamat pada suatu karya seni. Selain itu, kontras dimaksudkan untuk mencegah kesan monoton serta memecah keteraturan dalam komposisi.

Kontras dalam komposisi umumnya dapat ditemui dalam pengaturan komposisi suatu permukaan, ukuran, warna, tekstur, arah, kedudukan, ruang, gaya berat, dan juga bentuk. Kadangkala pengaturan kontras menghasilkan suatu dominasi dalam suatu karya seni.

Dominasi umumnya sangat diperlukan dalam pengaturan komposisi karan berfungsi untuk menonjolkan atau menegaskan suatu objek / bagian komposisi menjadi *point of interest*; yaitu pusat perhatian mata pertama kali memandang suatu karya desain tersebut.

e. Unity (kesatuan / keselarasan)

Keselarasan dalam komposisi menjadi tujuan yang harus diperhatikan agar terjadi kesatuan dalam bagian-bagian komponen yang berbeda menjadi satu harmonisasi terpadu.



Gambar 11

Kesatuan dari pemilihan material, warna, gambar, dan tipografi dipadukan dengan komposisi asimetris dan redundancy menghasilkan kesatuan yang terpadu dan menarik.



Gambar 12

Pemilihan warna dengan nuansa warna dingin, peletakan huruf, dan gambar dengan mempertimbangkan aspek redundancy dan kontras membuat karya ini cukup menarik.



4.4. PENTINGNYA PENERAPAN KONSEP DALAM PENYUSUNAN KOMPOSISI

Dalam suatu perancangan desain, konsep merupakan hal yang tidak penting yang tidak bisa dikesampingkan. Konsep tidak hanya menentukan tema perancangan, namun juga dapat menentukan komposisi bentuk yang akan dibuat nantinya.




Setiap karya desain manapun umumnya mempunyai konsep yang sudah dirumuskan oleh perancangnya sejak awal, tak terkecuali dalam permainan komposisi. Seorang perancang dituntut harus dapat menampilkan komposisi yang menarik secara visual dan untuk itulah ia harus pandai mengatur dengan bantuan prinsip-prinsip desain yang ada.

Komposisi yang tidak terkonsep dengan baik akan membuat ketidaknyamanan di mata pengamat yang akhirnya akan membuat karya tersebut menjadi tidak indah. Berikut ini adalah contoh dari berbagai macam komposisi beserta analisisnya.

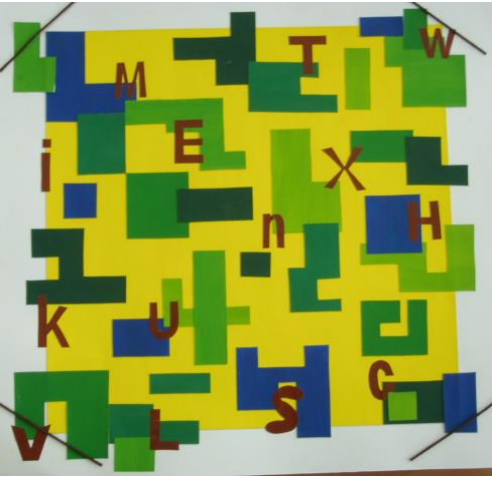

NO	KARYA	ANALISA
1.		<p>Karya disamping dapat dikatakan terkonsep dengan jelas. Pembuatnya menggunakan warna monokrom tint dan shade (hitam – putih – abu abu) dan menggunakan pola teratur (kotak-kotak sama besar). Namun karena peletakan warna, tekstur, dan materialnya dikombinasikan sedemikian rupa, maka pola teratur ini justru tidak terlihat monoton. Gambar anak mempunyai bidang yang lebih besar untuk menciptakan <i>point of interest</i>. Karena warna pada gambar sama dengan warna kotak-kotak yang menjadi backgroundnya, maka terdapat kesatuan (unity) dalam karya desain tersebut.</p>
2.		<p>Karya disamping merupakan komposisi huruf dan tulisan. Konsepnya terlihat jelas dan pengaturan komposisinya juga baik. Desainernya mempertimbangkan betul posisi huruf (dimana harus terbalik, dimana harus tegak), pengaturan warna (ia mengelompokkan nuansa kuning di sebelah kanan, nuansa coklat di tengah, dan merah di pojok kiri atas) sehingga terlihat</p>

		<p>harmonis. Pilihan huruf dan tulisan juga dipertimbangkan dengan baik dari jenis, sampai ukurannya. Agar tidak terkesan penuh, ia tidak menggunakan huruf berukuran besar semuanya, namun menggunakan tulisan berukuran kecil agar komposisinya seimbang, tidak terlalu ramai.</p>
3.		<p>Gambar disamping merupakan gambar komposisi daun dengan warna-warna yang digambar secara bergradasi. Komposisi dan teknik pewarnaannya cukup baik. Pembuatnya konsisten menggunakan perulangan warna pada daun tersebut sehingga walaupun menggunakan warna-warna bergradasi dengan macam-macam warna dan komposisi daun yang disusun acak, komposisi ini terlihat menarik dan tidak terlihat berantakan.</p>
4.		<p>Komposisi karya ini cukup baik. Pembuatnya menggunakan warna gradasi yang tingkatan gradasinya tidak terlalu jauh sehingga masih menyatu sebagai background. Pilihan warna biru, kuning, dan hitam pada huruf dan bidang cukup dapat membuat kontras yang menarik. Pengaturan bidang yang diatur secara melingkar juga menandakan adanya pemikiran konsep yang jelas dan hal itu pula yang membuat komposisi karya ini tidak terlihat semrawut.</p>
5.		<p>Karya disamping menunjukkan komposisi yang sederhana namun menarik. Pilihan warna yang digunakan hanya monokromatik (merah – putih). Namun penempatan komposisi gradasinya terlihat menarik karena pembuatnya mampu menempatkan</p>

		<p>keseimbangan bidang besar dan kecil. Ia menggunakan konsep perulangan secara redundant bisa dilihat dari penempatan komposisi bidang gradasinya. Untuk hurufnya, ia tidak lagi menggunakan nuansa merah karena tidak akan menonjol, oleh karena itu ia menggunakan warna hitam agar huruf terlihat kuat dan tegas; terlihat dominan diantaranya backgroundnya.</p>
6.		<p>Karya diatas menunjukkan permainan komposisi bidang yang acak terutama pada background, namun karena warna yang digunakan adalah nuansa warna yang "soft" maka komposisi tidak terlihat berantakan. Gradasi warna yang dibuat cukup tepat tingkatannya dipadu dengan warna kontras dari komposisi huruf yang didominasi warna primer yang tonenya lebih kuat sehingga walaupun hurufnya berwarna warni, tidak mengganggu keseimbangan komposisi keseluruhan.</p>
7.		<p>Komposisi disamping cukup menarik. Mengambil tema musik, penempatan elemen-elemen musical tersebut terlihat dinamis, tidak membosankan karena pembuatnya menerapkan redundancy dalam keseimbangan. Pemilihan dan penempatan warnanya juga menarik.</p>
8.		<p>Komposisi yang sangat menarik karena terkesan hidup. Walaupun memakai warna dengan sifat berbeda pada background (</p>

		<p>warna panas dan dingin), si perancang berusaha memakai tone warna yang berat ke kuning (untuk warna hijau) sehingga warnanya tidak terlalu kontras. Warna yang asli hijau hanya digunakan pada satu sampai tiga modul saja untuk memberi nuansa dingin. Penempatan huruf juga menarik terkesan dinamis karena perancangnya mampu mengolah redundancy sifat dan karakter huruf dan menempatkannya dalam satu komposisi yang menarik.</p>
9.		<p>Komposisi dengan background warna pastel yang cukup menarik. Si perancang dengan cermat memilih objek tempelan yang kontras sesuai dengan warna background per modul sehingga terjadi kesatuan komposisi yang menarik.</p>
10.		<p>Komposisi disamping cukup menarik karena konsistensinya dalam pemilihan warna dan pengaturan redundancy keseimbangan, misalnya pembuatnya memakai unsure miring, unsure lengkung pada bidang yang berbeda sehingga terlihat tidak monoton.</p>

Beberapa kesalahan dalam pengaturan komposisi

NO.	KARYA	ANALISA
1.		<p>Komposisi disamping menunjukkan kekalutan dan kesemrawutan dalam komposisi sehingga tidak terlalu nyaman dipandang mata walaupun sebenarnya pembuatnya masih berusaha menampilkan irama yang semi teratur. Konsep yang ditampilkan tidak terlalu jelas; peletakan bidang background tidak terkonsep dengan baik sehingga terkesan “asal meletakkan”. Selain itu warna background dan huruf mempunyai tone yang sama sehingga tidak ada dominansi / kontras yang dapat menjadi <i>point of interest</i> pada karya ini.</p>
2.		<p>Komposisi disamping ini juga tidak bisa dikatakan menarik karena terkesan berantakan. Bila karya sebelumnya masih ada upaya menampilkan irama yang semi teratur, maka pada karya ini komposisinya menjadi berantakan. Irama yang acak mungkin ditekankan pada komposisi namun dengan bentuk bidang yang variatif (ada segitiga, segi empat, segi enam, dsb) maka konsistensi komposisinya menjadi kabur. Ditambah upaya menumpuk bidang hanya akan menyebabkan komposisi terkesan semrawut dan tidak rapi.</p>
3.		<p>Komposisi disamping menggunakan konsep yang teratur; dimana ada bentuk dan komponen yang diulang dengan posisi yang berbeda. Background menggunakan warna dengan gradasi yang tingkatannya masih berdekatan sehingga untuk background</p>

		<p>masih ada kesinambungan. Warna merah digunakan sebagai kontras untuk menonjolkan karakter huruf. Namun dilihat keseluruhan, komposisi ini kurang hidup karena ukuran hurufnya sama, tidak variatif, jumlahnya kurang, dan posisinya juga sangat teratur sehingga menjadikan karya ini kurang dinamis. Mungkin bila jumlah huruf ditambah sedikit, akan jauh lebih menarik.</p>
4.		<p>Komposisi pada karya disamping terlihat simetris. Ada suatu garis pembatas diagonal yang seakan memisahkan elemen lengkung di kiri atas dan kanan bawah media gambar. Pengaturan komposisi seperti ini dapat menciptakan ruang kosong yang sebenarnya dapat diolah lebih baik lagi. Akibatnya dapat dilihat disamping ini, bidang yang kosong diisi seadanya saja tanpa konsep yang jelas; hanya untuk membuat komposisi terlihat tidak terlalu kosong. Pemilihan warna cukup baik, konsisten dengan warna panas merah, oranye, dan kuning sehingga cukup menyatu secara visual.</p>

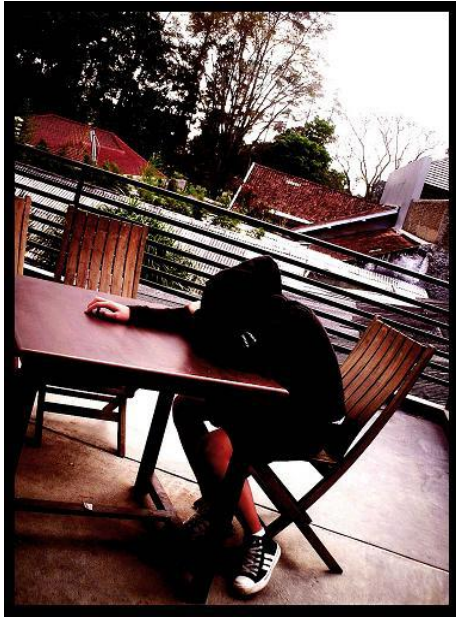
Tugas latihan :

1. Aturlah gambar-gambar buah-buahan / binatang dalam suatu permainan irama yang menarik.
2. Buatlah komposisi garis lengkung yang memperlihatkan kesan dinamis dengan menggunakan tinta cina.
3. Buatlah komposisi beberapa pita lengkung dengan berbagai macam warna sehingga menghasilkan suatu komposisi yang dinamis.
4. Buatlah gradasi dua warna (bebas) pada bidang gambar ukuran 21x21 cm. Bidang gambar dibagi menjadi 7 bagian dan masing-masing harus diberi warna secara bergradasi.

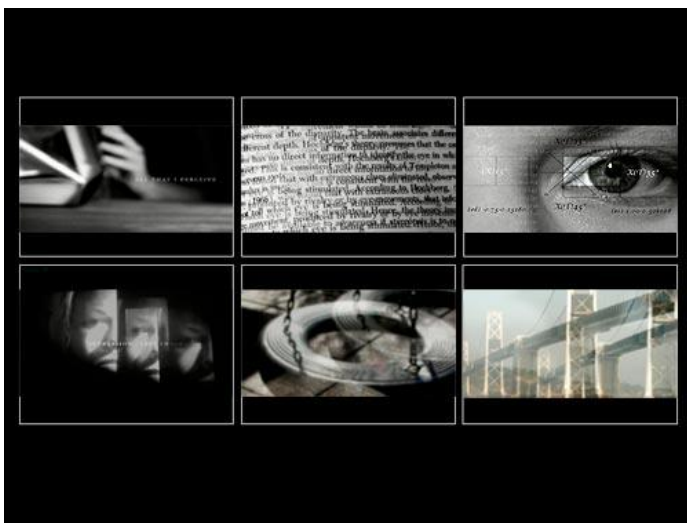
5. Buatlah gambar tumbuhan, hewan, benda-benda (bebas namun pilih satu macam saja) yang Anda sukai. Kemudian atur gambar-gambar tersebut ke dalam media 30x30 cm secara acak. Warnai masing-masing gambar dengan bermacam-macam warna menggunakan pensil warna.
6. Buatlah komposisi dari bermacam-macam material dan tekstur pada media ukuran 30x30 cm. Modul kolase bebas, namun harus seirama. Perhatikan kontur tekstur dan penempatan warna dalam pengaturan komposisi.
7. Buatlah komposisi tipografi dalam media ukuran 30x30 cm. Modul huruf paling kecil 2x2 cm, sedangkan yang paling besar 6x6 cm. Modul lainnya berukuran 2x4 cm, 2x6 cm, 4x4 cm, 4x6 cm. Modul boleh dipotong mengikuti pola yang Anda tetapkan. Perhatikan jenis huruf, besaran huruf, dan warna backgroundnya.
8. Kumpulkan potongan-potongan gambar dan huruf dari packaging. Buat komposisi warna (dari cat poster) diatas media berukuran 30x30 cm lalu tempelkan gambar dan huruf tersebut diatas warna tadi.

4.5. APLIKASI NIRMANA DWIMATRA DALAM KARYA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Aplikasi Nirmana Dwimatra diterapkan pada semua karya desain dan seni rupa karena baik Desain dan Seni Rupa tidak dapat dipisahkan dari pengaturan komposisi seperti pada contoh-contoh berikut :



Karya fotografi disamping menggunakan pengaturan komposisi dimana pengambilannya diambil secara diagonal, sehingga objek yang posisinya diam tidak terkesan kaku / monoton namun menyatu dengan background di belakangnya menjadi lebih dinamis.



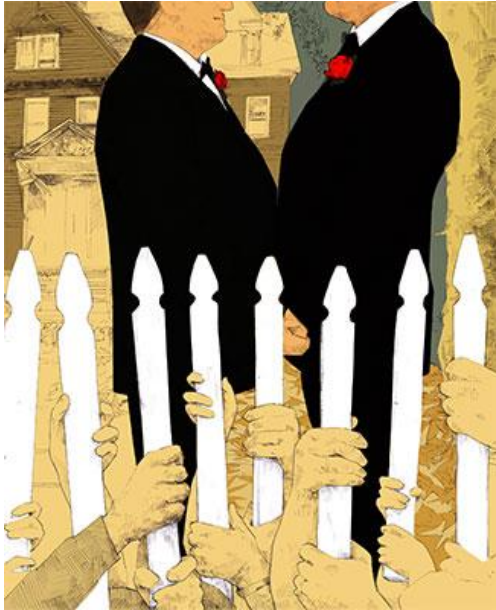
Pengaturan karya fotografi menjadi satu karya periklanan di samping ini juga memperhatikan aspek komposisi. Hasil foto diatur secara teratur, namun tidak menjadi membosankan karena objek fotonya diambil dengan fokus gambar yang berlainan sehingga hasilnya terkesan dinamis.



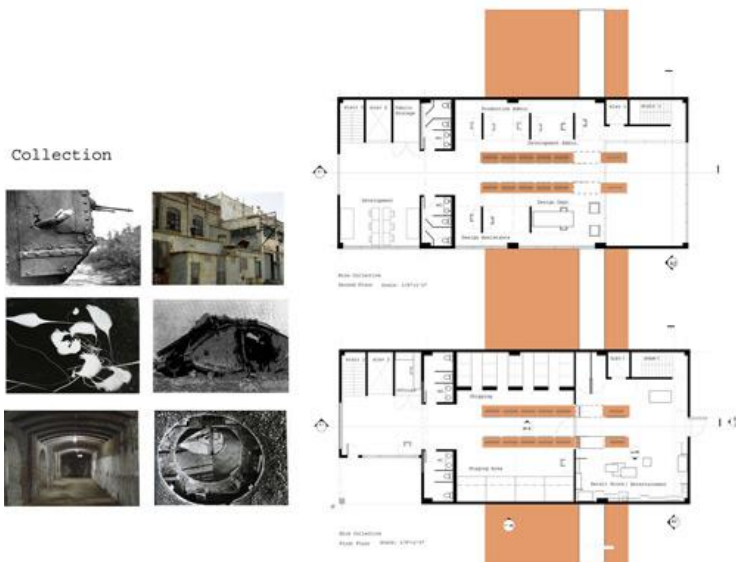
Pengaturan komposisi juga tampak pada *print ad* disamping ini, tampak sangat simetris, dimana ada sosok patung wanita sebagai *point of interest* diletakkan di tengah diapit bidang gambar serta tulisan dikanan – kirinya. Warna yang digunakan tergolong warna panas untuk menarik perhatian pembaca.



Penerapan komposisi pada cover sebuah game animasi tampak pada gambar disamping ini. Warna yang mencolok diterapkan untuk menarik perhatian pembeli. Selain itu adegan laga yang tampak dengan pengaturan yang asimetris membuat cover game ini terkesan menarik; tidak monoton.



Gambar disamping merupakan ilustrasi dari sebuah berita politik. Tampak dua politikus yang dibicarakan menjadi titik focus (*point of interest*) dari berita diberi warna hitam yang menonjol. Sedangkan elemen pendukungnya hanya diberi warna monokrom coklat tentu dimaksudkan agar tidak sampai menutupi focus objeknya (kedua politikus). Penempatan dua tokoh politikus sengaja diletakkan di tengah dengan dimensi yang besar agar terlihat penting.



Penempatan lay out buku interior dan arsitektur disamping ini disusun secara teratur namun informatif. Lay out ruangan diperbesar sebagai focus untuk menjelaskan detail ruangan kepada pembaca agar jelas, namun untuk memperjelas gambaran suasana arsitekturalnya, ditampilkan juga bentuk fasade bangunan, interior, serta elemen-elemen pendukungnya dengan dimensi yang kecil namun lebih banyak.



Gambar disamping merupakan poster sebuah film Jepang. Komposisinya simetris dan hanya menempatkan dua tokoh utama dalam film tersebut sebagai fokus utama. Warna yang cenderung gelap memberi kesan suram sesuai dengan tema dan cerita film itu sendiri.

Tugas V

Mahasiswa diminta membuat komposisi dari potongan gambar dengan kombinasi kertas asturo. Gambar yang diambil boleh tidak full dan ditempel menurut modul berikut ini: 2 x 2cm, 2 x 4 cm, 4 x 4 cm, 4 x 6 cm, 6 x 6 cm. Gambar yang diambil hendaknya memiliki tema tertentu misalnya wanita, anak-anak, sayur mayur, dsb. Gambar tersebut diselingi dengan tempelan kertas asturo (1 warna saja) yang juga dipotong menurut modul yang telah ditetapkan. Media kerja berukuran 30 x 30 cm ditempel diatas impraboard hitam.

Tugas VI

Mahasiswa diminta membuat komposisi acak dari stilasi / bentuk kartun gambar hewan. Warnailah gambar hewan tersebut dengan komposisi warna warni sesuai tema yang dibuat. Finishing menggunakan cat poster. Media gambar 30 x 30 cm ditempel diatas impraboard hitam ukuran 40 x 40 cm.

DAFTAR PUSTAKA

Sadjiman Ebdy Sanyoto, *Dasar – dasar tata rupa dan desain (Nirmana)*, CV. Arti Bumi Intaran, Yogyakarta, 2005

Wong, Wucius, *Beberapa Azas Merancang Dwimatra*, Penerbit ITB, Bandung, 1989.

A.A.M. Djelantik, *Estetika; Sebuah Pengantar*, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, Bandung, 2004