



**Kementerian
Perindustrian**
REPUBLIK INDONESIA

BUKU INFORMASI
ESTETIKA BENTUK



PUSAT PENDIDIKAN DAN PELATIHAN INDUSTRI
KEMENTERIAN PERINDUSTRIAN REPUBLIK INDONESIA
JL. WIDYA CHANDRA VIII NO. 34 KEBAYORAN BARU JAKARTA SELATAN

KATA PENGANTAR

Dalam proses membuat desain mebel diperlukan pemikiran dasar yang konseptual dan terarah sebagai modal dalam mewujudkan suatu karya yang memiliki bentuk yang khas, kreatif dan dapat dikomunikasikan dengan baik.

Estetika bentuk berperan dalam mengasah pemikiran dasar tersebut dengan melihat kembali pada tujuan umum, tujuan khusus dan sasaran perancangan desain mebel dimana mahasiswa diharapkan mampu menguasai dasar-dasar estetika dan merancang desain mebel yang mengacu pada fungsi, estetika, *style/trend* desain, teknologi, efektifitas (pemakaian) bahan.

Oleh karenanya pendidikan desain tidak hanya mencakup tentang sains dan teknologi namun juga estetik. Mata kuliah estetika bentuk melatih kepekaan mentransformasikan ide, gagasan, pikiran kedalam wujud visual dengan komunikatif. Untuk mencapai hal tersebut perlu dipelajari materi materi sebagai berikut: Komposisi, unsur unsur rupa, dan prinsip estetika.

Modul informasi Estetika Bentuk ini berisi pengetahuan dasar tentang estetika bentuk sebagai dasar perancangan mebel. Semoga modul ini dapat membantu mahasiswa menemukan ide ide kreatif dan solutif dalam proses mendesain mebel.

Penyusun

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	2
DAFTAR ISI.....	3
DAFTAR GAMBAR	5
DAFTAR TABEL.....	8
DAFTAR SKEMA.....	9
BAB I PENDAHULUAN	10
1.1 TUJUAN UMUM :.....	10
1.2 TUJUAN KHUSUS:.....	10
1.3 CAPAIAN PEMBELAJARAN :	10
BAB II ESTETIKA DI DALAM DESAIN	11
2.1. PENGERTIAN ESTETIKA	11
2.2. ARTI DAN PERANAN ESTETIKA DI DALAM DESAIN.....	13
2.3. UNTUK APA KITA MENGENAL ESTETIKA.....	14
BAB III ESTETIKA BENTUK SEBAGAI DASAR PERANCANGAN MEBEL.....	15
3.1. TINJAUAN DESAIN.....	15
3.2. PERANAN ESTETIKA DALAM DESAIN MEBEL	16
BAB IV ANALISA ELEMEN ELEMEN DESAIN	21
4.1 DEFINISI NIRMANA	21
4.2 KONSEPTUAL NIRMANA (ELEMEN-ELEMEN SENI).....	21
4.3 VISUAL NIRMANA	36
V. PRINSIP KEINDAHAN BENTUK	62
5.1 KESATUAN DAN DOMINASI	62

Judul Modul :

Kode Modul :

5.2	KESEIMBANGAN (<i>BALANCE</i>)	71
5.3	IRAMA (<i>RITME</i>)	73
5.4	PROPORSI DAN SKALA.....	89
	DAFTAR PUSTAKA	97
	DAFTAR ALAT.....	98
	PENYUSUN.....	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Emmanuel Kant	Gambar 2 Alexander Gottlieb B.....	12
Gambar 3 ide menjadi barang jadi		19
Gambar 4 Penerapan elemen estetika bentuk pada mebel Kursi Menggunakan elemen garis lengkung (https://www.popsugar.com/home/Unique-Chairs-31603884)		20
Gambar 5 sebuah titik dan komposisi titik (www. Desainubi.blogspot.com).....		22
Gambar 6 komposisi titik		22
Gambar 7 Bentuk berupa garis.....		24
Gambar 8 Interval tangga raut garis.....		26
Gambar 9 Interval ukuran garis		27
Gambar 10 interval arah garis.....		28
Gambar 11 Bidang geometri		30
Gambar 12 Bidang sudut bebas		30
Gambar 13 Bidang organic		30
Gambar 14 Bidang maya		31
Gambar 15 Bidang gabungan.....		31
Gambar 16 interval tangga raut bidang.....		31
Gambar 17 Interval tangga ukuran bidang		32
Gambar 18 Interval tangga arah bidang		33
Gambar 19 Penciptaan volume maya pada nirmana dwimatra titik & garis.....		34
Gambar 20 Susunan repetisi		35
Gambar 21 susunan oposisi		36
Gambar 22 Komposisi titik pada bidang dwimatra.....		37
Gambar 23 komposisi garis pada bidang dwimatra/datar.....		38
Gambar 24 Bidang hamparan pasir, bidang air laut, bidang langit.....		39
Gambar 25 Bidang buatan		39
Gambar 26 interval ukuran garis		41
Gambar 27 interval ukuran bidang		41
Gambar 28 susunan irama repetisi		42
Gambar 29 Susunan irama transisi		42

Judul Modul : _____	Kode Modul : _____
Gambar 30 susunan irama oposisi	43
Gambar 31 Tekstur kasar nyata	44
Gambar 32 Tekstur kasar nyata pada tutup botol	44
Gambar 33 Tekstur alami	45
Gambar 34 tekstur alami seadanya	45
Gambar 35 Tekstur alami berubah	46
Gambar 36 Tekstur tersusun.....	46
Gambar 37 hasil tekstur menggunakan photoshop.....	47
Gambar 38 kolase dari potongan komik karya seniman Ben Turnbull.....	47
Gambar 39 potongan kayu untuk dinding	48
Gambar 40 Interval tangga tekstur.....	49
Gambar 41 Gelombang warna.....	50
Gambar 42 spectrum Warna	50
Gambar 43 Lingkaran Warna	51
Gambar 44 Komposisi Warna hangat/panas Gambar 45 Kursi dengan dudukan berwarna Orange.....	53
Gambar 46 Komposisi Warna Dingin Gambar 47 Novelty "ok" swivel hand chair soft touch-blue	53
Gambar 48 Warna Monokromatik.....	53
Gambar 49 Warna komplementer, warna yang berseberangan	54
Gambar 50 Kontras Split Komplementer	55
Gambar 51 Kontras Triad Komplementer	55
Gambar 52 Kontras Tetrad Komplementer	56
Gambar 53 warna analog	56
Gambar 54 Gradasi Warna.....	57
Gambar 55 Susunan warna tint, shade, tone.....	58
Gambar 56 Warna Substraktif & Aditif	58
Gambar 57 Kesamaan unsur warna	63
Gambar 58 Kesamaan bentuk unsur warna	64
Gambar 59 Kemiripan unsur raut	65
Gambar 60 Kemiripan unsur warna	65
Judul Modul : ESTETIKA BENTUK BUKU INFORMASI	Halaman 6 dari 87

Judul Modul : _____	Kode Modul : _____
Gambar 61 penyelarasan unsur raut.....	66
Gambar 62 Penguncian bentuk raut	66
Gambar 63 Gradasi warna	67
Gambar 64 Dominasi kontras ekstrem	69
Gambar 65 Dominasi kelainan.....	70
Gambar 66 Dominasi keunggulan.....	70
Gambar 67 Dominasi keunggulan lain.....	71
Gambar 68 keseimbangan simetris.....	71
Gambar 69 Keseimbangan memancar.....	72
Gambar 70 Keseimbangan sederajat	72
Gambar 71 Keseimbangan tersembunyi.....	73
Gambar 72 susunan repetisi pada atap airport	77
Gambar 73 Susunan repetisi	78
Gambar 74 irama repetisi pada sandaran kursi.....	80
Gambar 75 transisi bentuk pagar dalam fotografi yang semakin membesar	81
Gambar 76 susunan transisi raut garis.....	82
Gambar 77 desain dengan irama transisi	83
Gambar 78 Transisi pada raut bidang segi empat	84
Gambar 79 Menjembatani kontras dengan gradasi	85
Gambar 80 Susunan raut garis dengan irama oposisi	86
Gambar 81 Susunan raut garis dengan irama oposisi (Gerak Berulang Kontras) pada Nirmana Trimatra	86
Gambar 82 irama oposisi pada credenza.....	87
Gambar 83 susunan repetisi, transisi, oposisi pada bidang bersaff	88
Gambar 84 Golden Rasio dalam sebuah karya seni	90
Gambar 85 Susunan proporsi garis.....	94
Gambar 86 Susunan proporsi bidang	94
Gambar 87 Susunan proporsi gempal	94
Gambar 88 Susunan proporsi dengan dominasi	94
Gambar 89 Perbandingan skala ukuran raut bidang persegi empat	95
Judul Modul : ESTETIKA BENTUK BUKU INFORMASI	Halaman 7 dari 87

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Jenis dan raut Garis	25
Tabel 2 Pelbagai susunan garis dan efeknya	29
Tabel 3 Raut Gempal dn ciri cirinya	35
Tabel 4 Warna dan artinya	60

Judul Modul :

Kode Modul :

DAFTAR SKEMA

Skema 1 aspek-aspek desain mebel	18
Skema 2 Ide awal sebuah desain mebel	18
Skema 3 Aspek Pertimbangan perencanaan Desain Mebel.....	19
Skema 4 Panduan mengajar desain mebel	19

BAB I PENDAHULUAN

1.1 TUJUAN UMUM :

- Mahasiswa menguasai pengetahuan dan keterampilan dasar untuk mengubah bentuk, ruang, dan susunan bahan dengan menggunakan kesan kejiwaan dari unsur-unsur rupa berdasarkan prinsip-prinsip estetika.
- Melatih kepekaan mentransformasikan ide, gagasan, dan pikiran ke dalam wujud visual dengan komunikatif

1.2 TUJUAN KHUSUS:

Setelah mengikuti acara perkuliahan ini mahasiswa dapat menerapkan atau mengaplikasi keberadaan unsur-unsur seni rupa ke dalam visual karya Nirmana 2 dimensional (dwi matra) dan 3 dimensional (tri matra).

1.3 CAPAIAN PEMBELAJARAN :

- Mengetahui dasar-dasar teoritik estetika
- Melatih keterampilan menyusun unsur-unsur visual dua dan tiga dimensional
- Meningkatkan kepekaan artistik, pengembaraan imajinatif dan pengembangan daya kreatif

BAB II ESTETIKA DI DALAM DESAIN

2.1. PENGERTIAN ESTETIKA

Estetika berasal dari bahasa Yunani, αἰσθητική, dibaca *aisthetike*. Kali pertama digunakan oleh filsuf Alexander Gottlieb Baumgarten pada 1735 untuk pengertian ilmu tentang hal yang bisa dirasakan lewat perasaan.

Ragam Pengertian Estetika:

1. Estetika adalah salah satu cabang filsafat. Secara sederhana, estetika adalah ilmu yang membahas keindahan, bagaimana ia bisa terbentuk, dan bagaimana seseorang bisa merasakannya.
2. Estetika adalah sebuah filosofi yang mempelajari nilai-nilai sensoris, yang kadang dianggap sebagai penilaian terhadap sentimen dan rasa.
3. Estetika adalah cara merespon terhadap stimuli, terutama lewat persepsi indera, tetapi juga dikaitkan dengan proses kejiwaan, seperti asosiasi, pemahaman, imajinasi, dan emosi.

Teori Estetika atau Keindahan Seni :

A. Emmanuel Kant :

Meninjau keindahan dari 2 segi, subyektif dan obyektif.

- **Subyektif:** Keindahan adalah sesuatu yang tanpa direnungkan dan tanpa sangkut paut dengan kegunaan praktis, tetapi mendatangkan rasa senang pada si penghayat.
- **Obyektif:** Keserasian dari suatu obyek terhadap tujuan yang dikandungnya, sejauh obyek ini tidak ditinjau dari segi gunanya

B. Thomas Aquinas

Syarat terciptanya keindahan menurut Thomas Aquinas yaitu:

- Adanya keterpaduan dan kesempurnaan,
- Adanya harmonisasi atau ketepatan proporsi,
- Adanya kejelasan atau klaritas.

C. Alexander Gottlieb Baumgarten

Membedakan adanya 3 kesempurnaan di dunia ini, yaitu:

- **Kebenaran** (*das Wahre*) , ialah kesempurnaan yang bisa ditangkap dengan perantaraan rasio;
- **Kebaikan** (*das Gute*), kesempurnaan yang ditangkap melalui moral atau hati nurani;
- **Keindahan** (*das Schone*), yaitu kesempurnaan yang ditangkap dengan indera (*perfectio cognitionis Sensitivae*)



Gambar 1 Emmanuel Kant



Gambar 2 Alexander Gottlieb B

D. Johannes Volkelt (1848-1930)

Ada empat buah kriteria dari untuk menilai kualitas estetis dari sebuah karya seni sebagai berikut (Gie 1983:49-50):

- Karya seni (desain) menunjukkan keselarasan antara bentuk dan isi, serta sangat menarik menurut perasaan: perenungan kita terhadapnya diliputi dengan rasa puas

- Karya seni (desain) menunjukkan kekayaan akan hal-hal penting yang menyangkut (kehidupan) manusia dan memperbesar (meningkatkan) kehidupan perasaan kita
- Karya seni (desain) membawa kita masuk kedalam dunia khayal yang dicita-citakan, dan membebaskan kita dari ketegangan atau suasana realita sehari-hari
- Karya seni (desain) menunjukkan suatu kebulatan yang utuh dan mendorong pikiran pada perpaduan mental.

Dari kriteria nilai estetis di atas, jelas bahwa nilai sebuah karya seni sangat ditentukan oleh maknanya:

1. Apakah ada ***makna*** atau ***pesan*** yang disampaikan, daripada sekedar informasi tentang komposisi bentuk dan warna?"
2. Bagaimana ***kualitas pesan yang ingin disampaikan***, apakah menimbulkan perenungan yang meningkatkan kualitas batin?"

Dengan demikian, sebuah karya desain akan dinilai tinggi atau dihargai, apabila apresiator dapat ***memahami konsep*** yang ada di balik bentuknya, tidak sekedar mengalami kesenangan akibat keindahan visual.

2.2. ARTI DAN PERANAN ESTETIKA DI DALAM DESAIN

Menurut (*Widagdo, Jurnal ITB, 2008*), Estetika memiliki arti dan peranan penting dalam membantu proses sebuah desain. Berikut pendapat Widagdo :

1. Tanpa estetika desain hanyalah sebatas informasi yang dilihat namun tidak memiliki kesan.
2. Desain yang baik akan selalu memperhatikan nilai estetika dari lingkungan tempat karya desain tersebut berada
3. Desain selalu mengacu pada estetika. Ia tidak semata berkenaan dengan persepsi visual- fisik saja, namun mencakup konsep yang abstrak, yakni: yang benar, teratur, dan berguna.

4. Estetika memperoleh tantangan ketika modernisme memilah antara "kegunaan" dan "estetik", sebagaimana antara desain dan seni.

2.3. UNTUK APA KITA MENGENAL ESTETIKA

Dengan mempelajari Estetika kita mempelajari dasar dasar Seni dan Desain atau nirmana yang memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Melatih kepekaan Artistik agar memiliki visi seni tinggi
2. Melatih ketrampilan teknis kesenirupaan
3. Melatih pemahaman bahasa seni
4. Sebagai ekspresi diri

BAB III ESTETIKA BENTUK SEBAGAI DASAR PERANCANGAN MEBEL

3.1. TINJAUAN DESAIN

Desain biasa diterjemahkan sebagai seni terapan, arsitektur, interior, produk dan berbagai pencapaian kreatif lainnya. Dalam sebuah kalimat, kata "desain" bisa digunakan baik sebagai kata benda maupun kata kerja. Sebagai kata kerja, "desain" memiliki arti "***proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru***". Sebagai kata benda, "desain" digunakan untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk obyek nyata.

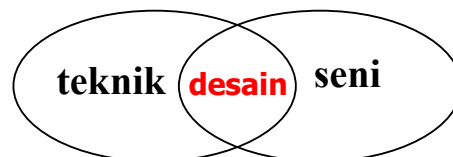
Awalnya merupakan kata baru peng-Indonesia-an dari kata design (bahasa Inggris), istilah ini melengkapi kata 'rancang/rancangan/merancang' yang dinilai kurang mengekspresikan keilmuan, keluasan, dan kewibawaan profesi. Sejalan dengan itu, kalangan insinyur menggunakan istilah "rancang bangun", sebagai pengganti istilah desain. Namun di kalangan keilmuan seni rupa, istilah 'desain' tetap secara konsisten dan formal dipergunakan. Pengertian desain menurut beberapa kamus dan ensiklopedi yang disusun oleh ahli bahasa dan kaum profesional (Sachari, 2005: 7-8) adalah sebagai berikut:

1. Desain adalah garis besar, sketsa; rencana, seperti dalam kegiatan seni, bangunan, gagasan tentang mesin yang akan diwujudkan (*The American Collage Dictionary*).
2. Desain adalah gambar atau garis besar tentang sesuatu yang akan dikerjakan atau dibuat (*Readers Dictionary, Oxford Progressive English*).
3. Desain merupakan susunan garis atau bentuk yang menyempurnakan rencana kerja "seni" dengan memberi penekanan khusus pada aspek proporsi, struktur, gerak, dan keindahan secara terpadu; identik dengan pengertian komposisi yang berlaku pada berbagai cabang seni, meskipun secara khusus kerap dikaji sebagai "seni terapan" (*Encyclopedia Britanica*)

4. Desain merupakan susunan elemen rupa pada satu pekerjaan seni (*McGraw-Hill Dictionary of Art*).
5. Desain adalah sketsa gagasan yang memuat konsep bentuk yang akan dikerjakan (*Webster Dictionary*).
6. Desain adalah dorongan keindahan yang diwujudkan dalam suatu bentuk komposisi; rencana komposisi; sesuatu yang memiliki kekhasan; atau garis besar suatu komposisi, misalnya bentuk yang berirama, desain motif, komposisi nada, dan lain-lain (*Encyclopedia of The Art*).

Sachari (2005 : 5), terdapat beberapa pengertian-pengertian desain yang bersifat rasional, sebagai berikut:

1. Desain merupakan pemecahan masalah dengan satu target yang jelas (Archer, 1965)
2. Desain merupakan temuan unsur fisik yang paling objektif (Alexander, 1963)
3. Desain adalah tindakan dan inisiatif untuk mengubah karya manusia (Jones, 1970)



Menurut Prof. Sartono, teknologi sendiri akar katanya adalah "*techne*" yang artinya adalah "*art*" atau seni. Seni menyentuh langsung pada kehidupan manusia. Jadi seharusnya seni adalah bagian yang tak terpisahkan dari teknologi, agar teknologi menjadi manusiawi (Widodo, 1999).

3.2. PERANAN ESTETIKA DALAM DESAIN MEBEL

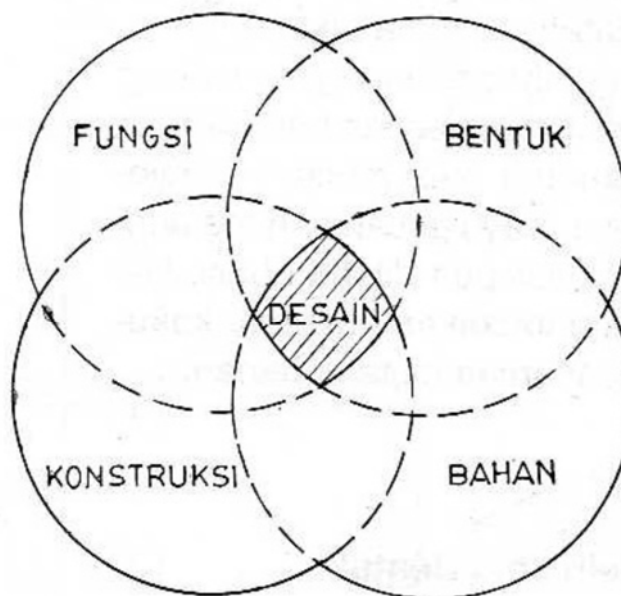
3.2.1 Ruang lingkup desain mebel

Mebel adalah merupakan perlengkapan untuk bangunan tempat tinggal, bisnis atau umum, yaitu benda yang dapat dipindahpindahkan yang ditempatkan dalam ruang seperti kursi meja, tempat tidur, dan lain-lain (Geck, 1997). Orang Amerika membatasi arti mebel atas benda-benda yang mudah dipindahkan, sama seperti "*meuble*" dalam bahasa Perancis dan "*möbel*" dalam bahasa Jerman.

Di Inggris artinya mencakup segala perlengkapan, baik yang mudah dipindahkan atau yang tetap/*built in* (Aronson, 1992).

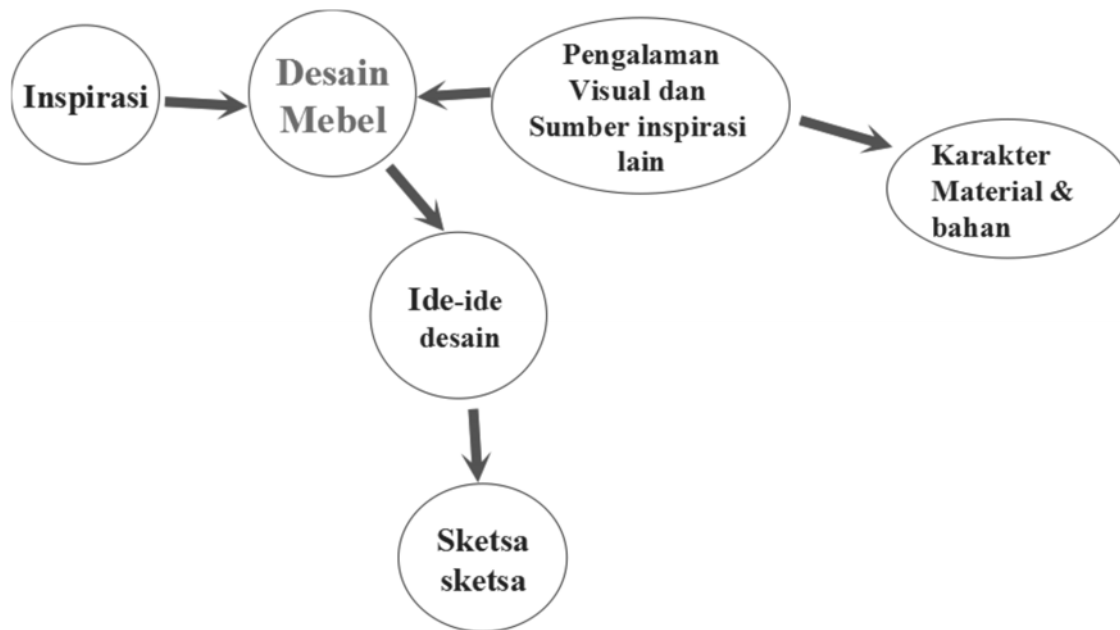
Menurut Gani (1995 : 1), dalam mendesain mebel ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dengan seksama secara menyeluruh supaya desain menjadi baik dan benar :

- 1) Tujuan pemakaian
- 2) Keinginan pemakai
- 3) Fungsi perabot
- 4) Bentuk atau kesan atau penampilan luar
- 5) Bahan yang dipakai
- 6) Konstruksi
- 7) Cara pembuatan

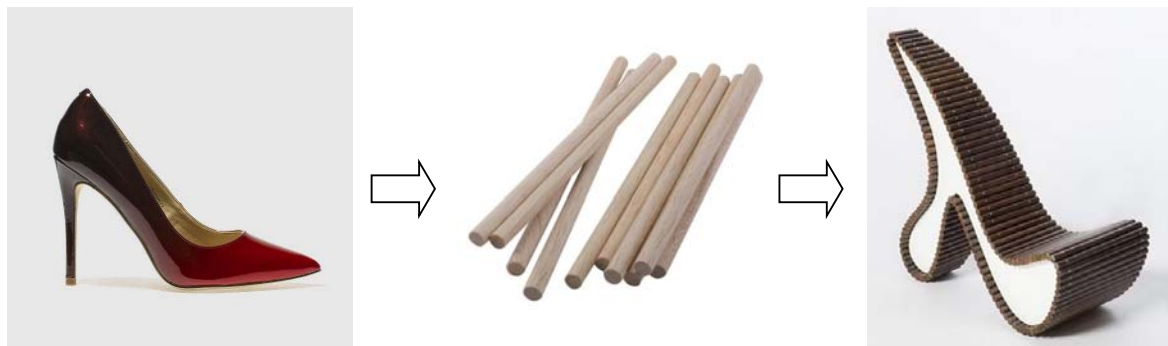


Skema 1 aspek-aspek desain mebel

Dalam setiap proses desain (desain interior dan mebel), desainer selalu memulainya dengan mencari inspirasi yang merupakan awal dari lahirnya sebuah ide desain. Ide desain bisa berawal dari melihat desain yang sudah ada di pasaran atau dari sumber inspirasi lain. Ide-ide muncul dari hal-hal yang inspirasional, kemudian dituangkan desainer dalam sketsa-sketsa desain. Dalam **proses mencari ide** dan **inspirasi** inilah pengetahuan tentang estetika bentuk menjadi sangat penting.

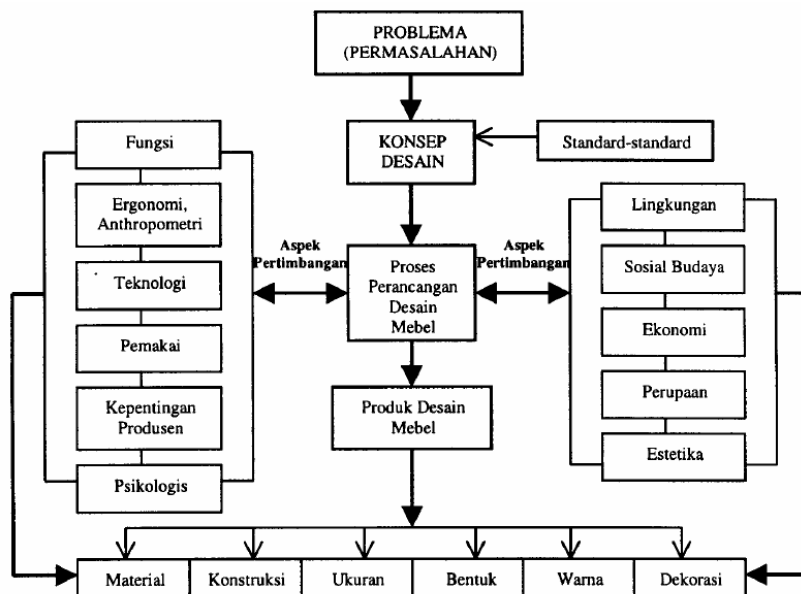


Skema 2 Ide awal sebuah desain mebel

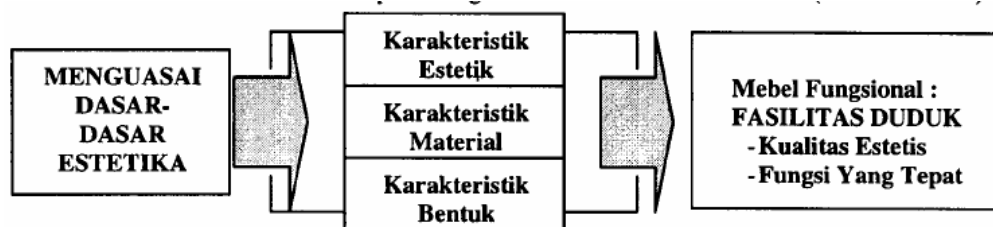


Landasan ide/tema

Gambar 3 ide menjadi barang jadi

3.2.2 Aspek pertimbangan desain mebel

Skema 3 Aspek Pertimbangan perencanaan Desain Mebel



Skema 4 Panduan mengajar desain mebel

Dari Tabel diatas dapat dilihat bahwa dibutuhkan itu kepekaan dalam pemilihan unsur rupa dan prinsip desain yang akan dikomposisikan merupakan kemampuan yang patut dimiliki oleh setiap desainer.

Kepekaan ini dapat dicapai melalui pemahaman terhadap pengetahuan dasar Estetika Bentuk yang kemudian diterapkan secara praktis dalam bentuk latihan mengkomposisi. Dengan demikian dapat diuraikan lebih lanjut bahwa tujuan umum mata kuliah Estetika Bentuk adalah :

- Menguasai pengetahuan dan keterampilan dasar untuk mengubah bentuk,
- ruang, dan susunan bahan dengan menggunakan kesan kejiwaan dari unsur-unsur rupa berdasarkan prinsip-prinsip estetika
- Melatih kepekaan mentransformasikan ide, gagasan, dan pikiran ke dalam wujud visual dengan komunikatif

Untuk mencapai tujuan tersebut, perlu dipelajari materi-materi berikut ini:

1. Pengertian dasar tentang komposisi, unsur rupa, dan prinsip estetika
2. Metode pengungkapan gagasan secara visual dan grafis
3. Komunikasi bentuk dalam kaitan dengan fungsi dan makna
4. Penerapan unsur dan prinsip desain / estetika sebagai dasar-dasar merancang



*Gambar 4 Penerapan elemen estetika bentuk pada mebel Kursi Menggunakan elemen garis lengkung
(<https://www.popsugar.com/home/Unique-Chairs-31603884>)*

BAB IV ANALISA ELEMEN ELEMEN DESAIN

4.1 DEFINISI NIRMANA

Nirmana dalam kamus bahasa Kawi dibentuk dari dua kata yaitu *nir* berarti tidak, *mana* berarti makna, jika digabungkan berarti tidak bermakna atau tidak mempunyai makna (kosong). Nirmana mengajarkan unsur atau elemen yang ada pada suatu lukisan atau gambar atau estetika seni lainnya dalam ***mengorganisasi unsur atau elemen*** agar menjadi ***sebuah karya seni*** yang ***menarik atau indah***.

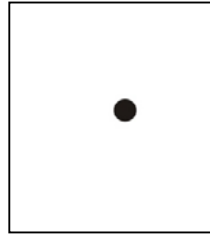
Jika diartikan lebih dalam nirmana berarti lambang-lambang bentuk tidak bermakna, dilihat sebagai kesatuan pola, warna, komposisi, irama, nada dalam desain. Bentuk yang dipelajari biasanya diawali dari bentuk dasar seperti kotak, segitiga, bulat yang sebelumnya tidak bermakna disusun sedemikian rupa hingga mempunyai makna tertentu. Nirmana disebut juga ilmu tatarupa.

Nirmana mempunyai dua jenis, yaitu: (*Hendy Yuliansyah, membuat Karya Nirmana 2D*)

1. Ruang : Dwimatra dan trimatra diantara ruang dwimatra dan dwimatra terdapat ruang trimatra semu/ruang datar tetapi secara imajinatif mengesankan tiga dimensi/ilusi keruangan
2. Bentuk, dapat berupa titik, garis, bidang, ukuran, arah, gempal, tekstur

4.2 KONSEPTUAL NIRMANA (ELEMEN-ELEMEN SENI)

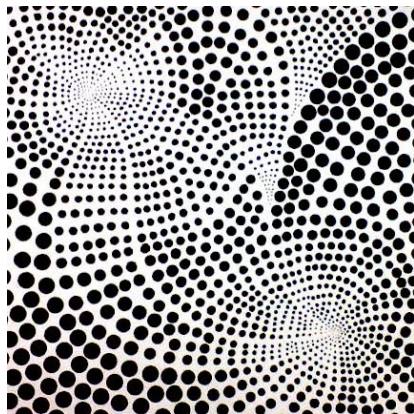
4.2.1 ELEMEN TITIK



Gambar 5 sebuah titik dan komposisi titik (www. Desainubi.blogspot.com)

Adalah unsur visual yang ukurannya relatif kecil, tidak memiliki panjang atau lebar, dan pangkal dari ujung sebuah garis atau bentuk yang akan dibangun.

Titik merupakan unsur seni rupa yang paling sederhana, dimana menurut Kandinsky yang disadur oleh W. Hofmann, dalam *Punkt und Linie zu Fläche*, titik merupakan **suatu awal** akan segalanya (dalam bidang seni rupa). Sementara Paul Klee (1879-1940) menyatakan, "**Über den toten Punkt hinweggesetzt sei die erste bewegliche Tat (Linie)**", yang berarti menantang titik mati/jalan buntu adalah pergerakan/tindakan pertama (garis), (Hoffman W : 1966).



Gambar 6 komposisi titik

Karya seni rupa berupa gambar ataupun lukisan bermula dari titik. Titik adalah salah satu elemen dalam seni rupa yang paling kecil, dan merupakan elemen paling dasar dalam seni rupa atau design. Apabila suatu titik ditarik akan menjadi suatu garis, dan titik apabila diolah secara luas akan menjadi suatu bidang. Titik mempunyai peran yang sama dengan elemen seni yang lain seperti garis dan warna. Penggunaan titik biasanya pada bagian-bagian yang terkecil dalam suatu karya seni.

4.2.2 ELEMEN GARIS

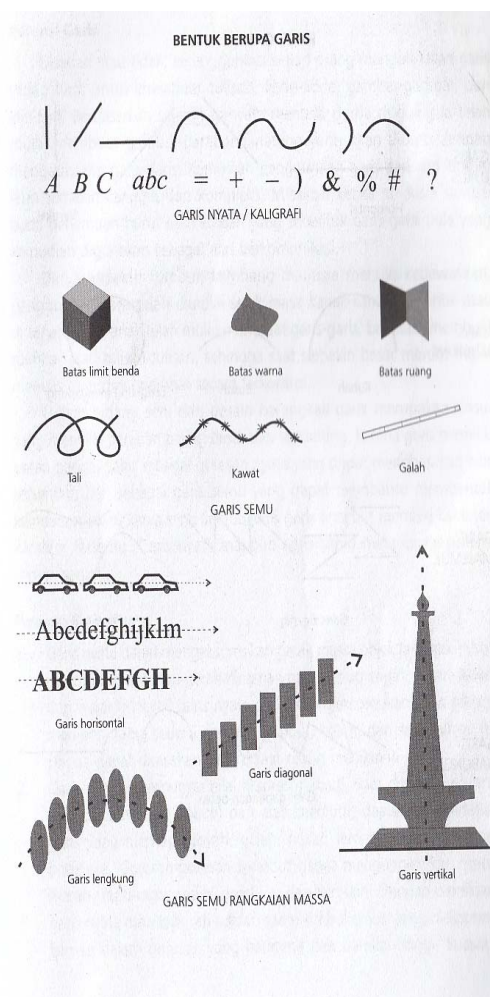
A. BENTUK BERUPA GARIS

Bila kita menyentuhkan alat gambar atau penggores yang lain dan berusaha menggerakkannya pada bidang maka akan meninggalkan bekas. Bekas itu disebut

goresan atau garis. Garis yang dihasilkan dari menggores ini disebut garis nyata atau kaligrafi.


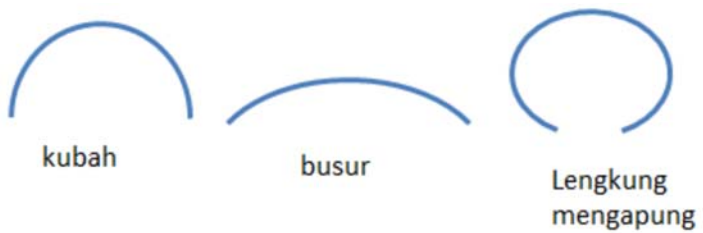
Kalau kita menggambar benda atau suatu bentuk ruangan, kita selalu membatasinya dengan garis-garis, padahal di sana tidak ada garis. Yang ada sebenarnya hanyalah perbedaan terang gelap karena adanya cahaya (value) saja sehingga mengesankan garis. Bentuk garis semacam ini disebut garis semu, maya, atau imajiner. Di sini dapat kita pahami bahwa garis merupakan medium yang paling "irit" untuk mengungkapkan suatu bentuk. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan dua pengertian mengenai garis sebagai berikut:

- a. Suatu hasil goresan yang disebut garis nyata atau kaligrafi
- b. Batas atau limit suatu benda, batas sudut ruang, batas warna, bentuk massa, rangkaian massa dll, yang disebut garis semu atau maya



*Gambar 7 Bentuk berupa garis***B. RAUT GARIS**

Raut garis adalah ciri khas bentuk garis. Raut garis secara garis besar hanya terdiri dari dua macam, yaitu garis lurus dan garis bengkok atau lengkung. Namun, jika dirinci terdapat empat macam jenis garis. Garis lurus, garis lengkung, garis majemuk, garis gabungan.

Jenis Garis	Raut Garis
<p>Garis lurus : terdiri dari garis horizontal, diagonal, dan vertikal.</p>	
<p>Garis lengkung : terdiri dari garis lengkung kubah, garis lengkung busur, dan lengkung mengapung.</p>	

Garis majemuk :

terdiri dari garis zig-zag,
dan garis berombak/lengkung
S.

garis zig-zag sebenarnya
merupakan garis-garis
lurus berbeda arah yang
bersambung, dan garis
berombak/lengkung S
adalah garis-garis
lengkung yang
bersambung.

**Garis gabungan :**

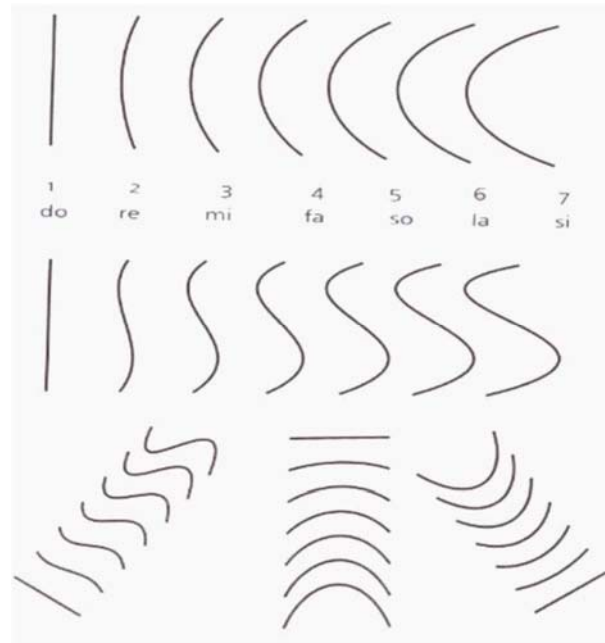
yaitu garis hasil gabungan
antara garis lurus, garis
lengkung, dan garis
majemuk.



Tabel 1 Jenis dan raut Garis

Interval Tangga Raut Garis

Pada dasarnya raut garis hanya terdiri dari garis lurus dan garis lengkung. Garis lengkung bisa terdiri dari lengkung tunggal dan lengkung ganda (lengkung S). Perbedaan raut pada garis lurus dan garis lengkung dapat dibuat tujuh interval tangga, seperti tangga nada do, re, mi, fa, so, la, si.



Gambar 8 Interval tangga raut garis

Menyusun garis-garis dengan dua atau tiga interval tangga berdekatan, misalnya nomor **1** dan **2**, nomor **5** dan **6**, atau nomor **1,2**, dan **3**, atau nomor nomor yang lainnya yang saling berdekatan, disebut transisi. Hasilnya harmonis, enak dilihat, cocok untuk hal-hal yang perlu dinikmati berlama-lama, seperti interior, lukisan, busana, dan lain sebagainya.

Jika hanya satu nada akan terdengar monoton, jika dua atau tiga nada yang berdekatan akan terdengar harmonis, dan jika menggunakan dua nada yang bertentangan misalnya nada tinggi dan nada rendah akan terdengar kontras, begitu juga pada garis saat garis **nomor 1 bersanding dengan 6 atau 7 akan terlihat kontras.**

C. UKURAN GARIS

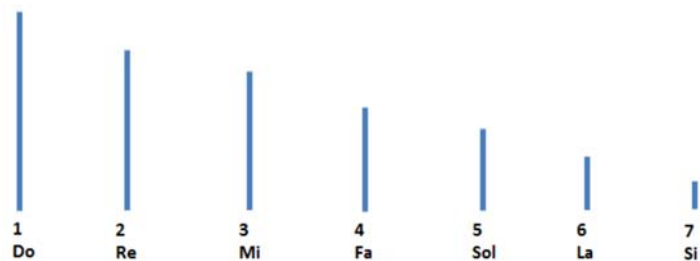
Ukuran garis bukan berdasar ukuran sentimeter atau meter, tetapi ukuran yang bersifat nisbi, yakni ukuran garis yang berupa panjang-pendek, tinggirendah, besar-kecil, dan tebal-tipis. Seberapa panjang, tinggi, dan besarnya dipengaruhi oleh tempat atau ruang

di mana garis berada. Sedangkan ukuran tebal-tipis dipengaruhi oleh alat dan tekanan penggoresan.

Jika alat penggoresnya pensil misalnya jenis pensil 2H, H, HB, 1B, 2B, 3B, 4B, atau 5B dan faktor kekuatan tekanan dalam penggoresan. Oleh karenanya, dengan pensil yang sama, tetapi tekanan penggoresan yang berbeda, akan dihasilkan ketebalan yang berbeda pula.

Interval Tangga Ukuran Garis

Menyusun garis dengan dua atau tiga interval garis yang berjauhan disebut oposisi, hasilnya kontras, dinamis, keras, kuat, kuat, tajam, namun bisa juga menjadi kurang bagus dilihat jika tidak tepat menyusun ukuran garisnya.



Gambar 9 Interval ukuran garis

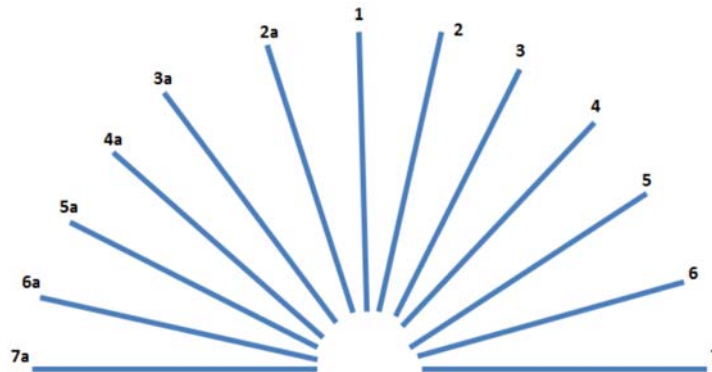
D. ARAH GARIS

Arah elemen garis hanya ada tiga, yaitu horizontal, diagonal, vertikal. Garis bisa lurus, melengkung atau bergerigi, namun arah geraknya dari garis tetap terdiri dari tiga arah.

Interval Tangga Arah Garis

Arah garis dapat berupa arah horizontal, arah diagonal, dan arah vertikal. Dari arah horizontal, diagonal, vertikal, dapat dibuat tujuh vertikal tangga arah garis. Komposisi yang dihasilkan dari menyusun dua atau tiga interval tangga saling berdekatan akan

menghasilkan transisi yang harmonis, enak dilihat, menyenangkan. Komposisi yang dihasilkan dari menyusun dua atau tiga arah garis yang saling berjauhan disebut oposisi, hasilnya kontras, dinamis, keras, kuat, tajam, namun bisa juga menjadi kurang bagus dilihat jika tidak tepat menyusun arah garisnya.



Gambar 10 interval arah garis

E. GERAK GARIS

Gerak garis merupakan arah gerak saat menggoreskan garis tersebut. Gerak garis bisa dikatakan irama garis. Arah garis dapat lurus, lengkung, lengkung ganda/majemuk, berombak merata, berombak dari kecil ke besar, berombak dari besar ke kecil, melingkar-lingkar, patah-patah, bergigi, atau campuran dari beberapa aspek

Susunan Garis	Efek
Susunan garis horizontal	menghasilkan kesan tenang, damai, tetapi pasif.
Susunan garis-garis vertikal	menghasilkan kesan stabil, megah, kuat, statis dan kaku
Susunan garis-garis diagonal (kanan/kiri)	menghasilkan kesan bergerak lari/meluncur, dinamis, tetapi tampak tak seimbang
Susunan garis-garis lengkung	memberi kesan ringan dinamis, dan kuat.

Susunan garis-garis zig-zag	menghasilkan kesan semangat, gairah tetapi ada kesan bahaya, dan kengerian.
Susunan garis-garis lengkung berombak atau lengkung S	memberikan kesan indah, dinamis, luwes, lemah gemulai.
Susunan garis-garis berjajar	Memberikan kesan enak, lembut, rapi, tenang.

Tabel 2 Pelbagai susunan garis dan efeknya

Berbagai teknik dan media yang dapat digunakan untuk membuat garis

1. Garis dengan teknik goresan media runcing, seperti pensil, pena, rapido, dan sejenisnya.
2. Garis dengan teknik goresan media lunak, seperti kuas lunak/kuas cat air, spon, dan media lunak yang lain.
3. Garis dengan media teknik goresan media keras, seperti kayu, besi, lidi, atau lainnya.
4. Garis dengan teknik goresan pisau palet, dan sejenisnya.
5. Garis dengan teknik goresan lilin/pastel minyak dicampur cat air/cat poster.
6. Garis dengan goresan malam/paravin, dan canting dicampur cat air/cat poster.
7. Garis dengan goresan media garpu, sisir, dan sejenisnya.

4.2.3 ELEMEN BIDANG

Bidang merupakan bentuk yang menempati ruang, dan bentuk bidang sebagai ruangnya sendiri disebut ruang dwimatra/dua dimensi. Bidang hanya berdimensi panjang dan lebar. Bidang sebagai ruang adalah ruang dwimatra dan merupakan tempat di mana objek-objek berada. Bidang yang menempati ruang dapat berbentuk dasar sejajar dengan tafril/bidang gambar yang memiliki panjang dan lebar, atau dapat berbentuk maya, yaitu bidang yang seolah-olah melengkung, atau bentuk bidang yang seolah-olah membuat sudut dengan tafril sehingga seperti memiliki kedalaman. Aplikasi susunan bidang dapat dilihat saat orang menyusun tegel lantai maupun dinding, penyusunan lempeng batu alam pada dinding, menyusun pecahan mozaik, menyusun foto di dinding, ataupun menyusun lukisan.

A. RAUT BIDANG

Secara garis besar macam dari raut bidang terdiri dari geometri dan nongeometri. Bidang geometri bidang teratur yang dibuat secara matematika. Raut bidang geometri atau bidang yang dibuat secara matematika, meliputi segitiga, segi empat, segilima, segienam, segidelapan, lingkaran, dan lain sebagainya.



Gambar 11 Bidang geometri

Bidang non-geometri merupakan bidang yang dibuat secara bebas, dapat berbentuk bidang organik, bidang bersudut bebas, bidang gabungan, dan bidang maya.



Gambar 12 Bidang sudut bebas

Bidang organik adalah bidang-bidang yang dibatasi garis lengkunglengkung bebas, bidang bersudut bebas yaitu bidang-bidang yang dibatasi garis patah-patah bebas.



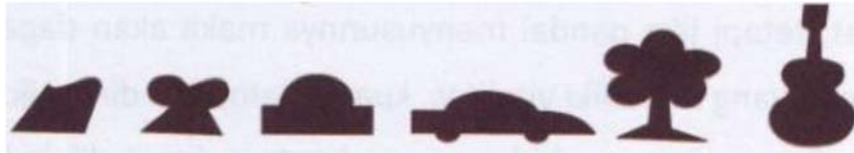
Gambar 13 Bidang organic

Selain bentuk bidang yang rata sejajar dengan tafiril/bidang gambar, terdapat bidang yang bersifat maya, yaitu bentuk bidang yang seolah meliuk, bentuk bidang yang seolah miring membentuk sudut, bentuk bidang yang seolahterpelintir, ada lipatan.



Gambar 14 Bidang maya

Raut bidang gabungan merupakan segala bentuk alam ini dapat disederhanakan menjadi bentuk bidang dengan raut geometri, raut non geometri, seperti misalnya rumah, pohon, kuda, gitar, dan lain-lain, yang bersifat datar disebut sebagai bidang.

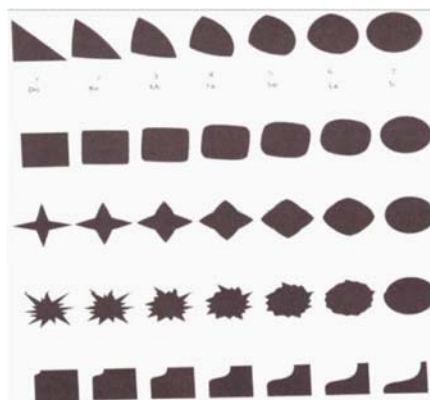
*Gambar 15 Bidang gabungan*

B. UKURAN BIDANG

Bidang memiliki dimensi panjang dan lebar yang menutupi area, bentuk bidang memiliki ukuran. Ukuran yang dimaksud bukan sentimeter atau meter, namun ukuran yang bersifat nisbi, di mana suatu ukuran yang menyesuaikan dengan tempat di mana bidang tersebut berada. Ukuran bidang secara nisbi hanya ada dua, yaitu luas dan sempit. Ukuran bidang yang sama dapat tampak luas manakala diletakkan di area sempit, dan akan tampak sempit jika diletakkan pada area yang luas.

Interval Tangga Bidang

Interval tangga bidang merupakan tangga bidang di antara dua bentuk bidang berkontras. Interval tangga bidang dapat diciptakan sendiri secara bebas terhadap dua bidang yang dianggap kontras, misalnya tangga bidang di antara segitiga dengan lingkaran, segiempat dengan lingkaran, atau bentuk bidang bergerigi dengan lingkaran.

*Gambar 16 interval tangga raut bidang*

Dengan berdasar pada interval tangga bidang, antara lain dapat dihasilkan susunan bidang sebagai berikut.

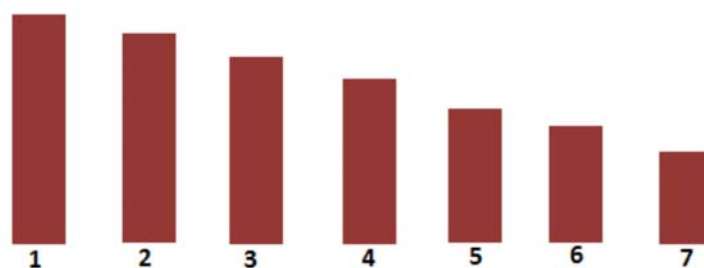
- Susunan repetisi raut bidang dengan suatu interval tangga (raut bidang yang sama). Susunan ini hasilnya monoton, ada kesan resmi, rapi, terlihat statis dan menjemukan.
- Susunan transisi memadukan raut bidang dengan dua atau tiga interval yang berdekatan hal ini menghasil harmonis, ada dinamika, dan enak dinikmati.
- Susunan oposisi di mana raut bidang dengan dua interval tangga berjauhan (raut bidang yang berbeda), hasilnya kontras, keras, tajam.

Interval Tangga Ukuran Bidang

Ukuran bidang bersifat nisbi, yang hanya memiliki dua ukuran, yaitu luas dan sempit. Dikatakan luas jika bidang tersebut berada di tempat yang sempit, dan dikatakan sempit manakala bidang tersebut diletakkan pada area yang luas. Di antara ukuran yang luas dan yang sempit tersebut dapat kita buat tujuh interval tangga ukuran bidang.

Saat menyusun bidang berdasar interval tangga ukuran ada beberapa hal yang harus diperhatikan:

- a. Menyusun bidang dengan ukuran satu interval tangga (berarti hanya satu jenis ukuran), hasilnya monoton, statis, dan berkesan resmi.
- b. Menyusun bidang dengan dua atau tiga interval bidang yang berdekatan, hasilnya harmonis, enak dilihat, dan menyenangkan.
- c. Menyusun bidang dengan interval saling berjauhan, hasilnya kontras, dinamis, kuat, tajam, ada kesan kontradiktif.

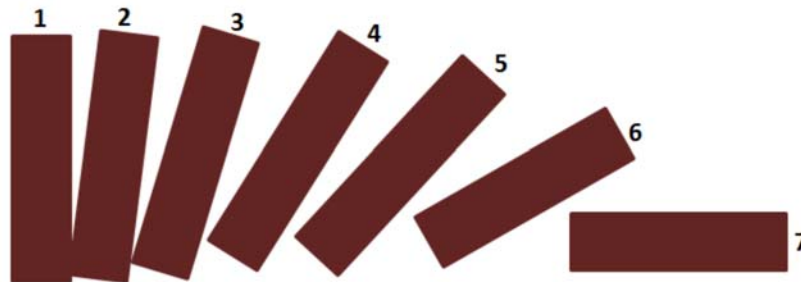


Gambar 17 Interval tangga ukuran bidang

Interval Tangga Arah Bidang

Arah bidang dalam suatu area hanya ada tiga, yaitu horizontal, diagonal, dan vertikal. Hal-hal yang perlu diperhatikan saat menyusun bidang dengan perubahan arah:

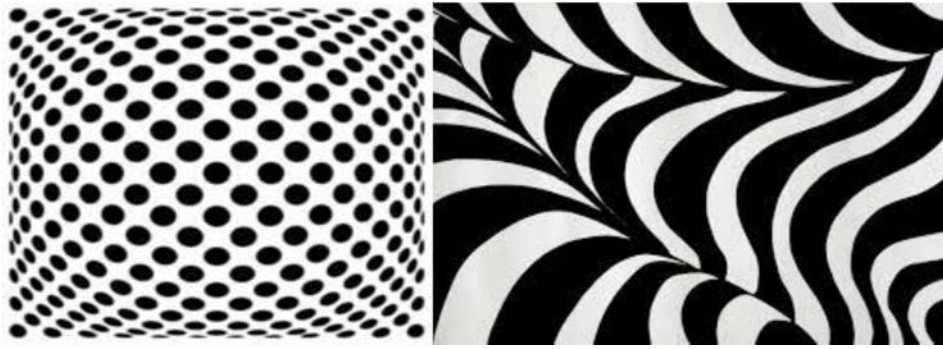
- Menyusun bidang dengan satu interval tangga (satu arah yang sama) hasilnya monoton, statis, terasa menjemukan.
- Menyusun bidang dengan dua atau tiga arah berdekatan hasilnya harmonis, enak dilihat, dan menyenangkan.
- Menyusun dua atau tiga bidang dengan arah saling berjauhan, hasilnya kontras, kuat, tajam, ada kesan kontradiktif.



Gambar 18 Interval tangga arah bidang

4.2.4 ELEMEN GEMPAL




Gempal/volume Bentuk rupa gempal/volume merupakan bentuk yang mempunyai tiga dimensi yaitu dimensi ruang yang terdiri dari panjang, lebar, tebal. Hampir semua bentuk yang di alam semesta ini berupa gempal/volume, misalnya kain yang tipis tetap mempunyai ketebalan meskipun tipis. Pada karya dua dimensi komposisi garis, bidang serta warna akan memberikan kesan volume yang bersifat maya atau tidak dapat diraba. Gempal semu merupakan bentuk tiga dimensi yang semu sehingga susunan gempal semu akan membentuk ruang semu. Pada gambar berikut terlihat susunan bidang-bidang yang menciptakan gempal semu, dengan menyusun bidang geometri lingkaran dengan ukuran yang berbeda (membesar bagian tengah). Dengan menggunakan bidang lengkung bisa juga membentuk suatu bentuk gempal maya.

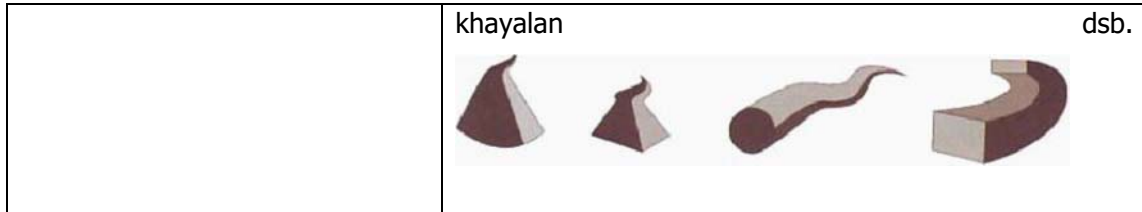


Gambar 19 Penciptaan volume maya pada nirmana dwimatra titik & garis

A. RAUT GEMPAL

Raut merupakan suatu ciri dari suatu bentuk. Macam-macam raut gempal diantaranya adalah:

Nama gempal	Ciri- ciri
Gempal kubistis	Bentuk gempal yang bersudut-sudut, seperti kubus, kotak, balok, piramida dan lain sebagainya. 
Gempal silindris	Bentuk gempal yang melingkar seperti tabung, kerucut, bola dan lain sebagainya. 
Gempal gabungan	Merupakan gabungan kubistis dengan silindris, contoh raut gempal gabungan diantaranya adalah rumah, mobil, produk-produk elektronik dsb. 
Gempal variasi	Merupakan gempal imajiner dibuat variasi khayal untuk tujuan artistik, misalnya patung, gambar



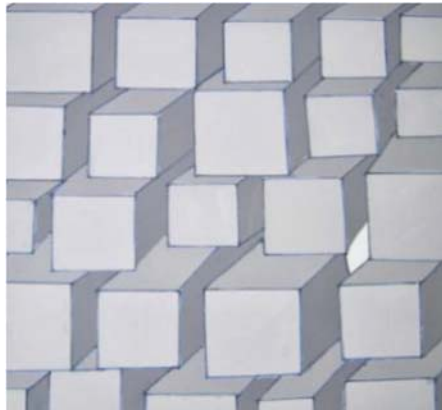
Tabel 3 Raut Gempal dn ciri cirinya

B. TATA RUPA GEMPAL

Susunan pada gempal baik gempal nyata maupun gempal semua mempunyai beberapa pedoman dalam susunan yang sama sebagai berikut:

1) Susunan repetisi

Susunan gempal dengan raut yang sama, misalnya susunan balok yang berjajar. Susunan repetisi ini akan menghasilkan kesan monoton, kaku, statis, namun juga akan terlihat resmi, rapi, teratur.



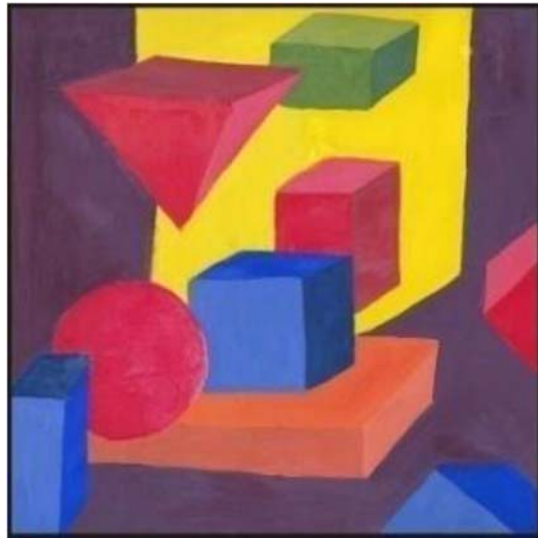
Gambar 20 Susunan repetisi

2) Susunan transisi

Pada susunan gempal transisi, raut gempal memiliki hubungan dan ada peralihan bentuk, ada variasi yang sama atau kesamaan tertentu misalnya gempal bola dengan gempal setengah bola, gempal silinder dengan kerucut. Susunan gempal tansisi akan membentuk suatu susunan gempal yang harmonis, selaras dan nyaman untuk di mata.

3) Susunan oposisi

Susunan oposisi atau disebut juga susunan gempal kontras yang saling berbeda bentuk gempalnya, saling bertentangan dan adakalanya perbedaan tersebut bertolak belakang. Susunan oposisi akan menghasilkan sifat kontras, keras, bergejolak. Contoh dari susunan oposisi yaitu susunan gempal dengan bentuk bola dengan kotak, bola dengan piramida, dan lain sebagainya.



Gambar 21 susunan oposisi

4.3 VISUAL NIRMANA

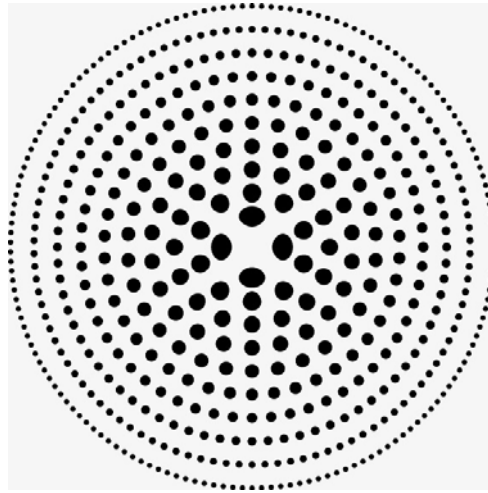
4.3.1 BENTUK DAN RAUT

A. BENTUK

Semua benda yang ada di alam semesta merupakan karya seni/desain, tentu mempunyai bentuk. Bentuk apa saja yang ada di alam dapat disederhanakan menjadi titik, garis, bidang, gempal. Bentuk kerikil, pasir, debu, dan sebagainya yang relatif kecil dan "tidak berdimensi" dapat dikategorikan sebagai titik. Kawat, tali, kabel, benang dan sebagainya yang hanya berdimensi memanjang dapat disederhanakan menjadi garis.

1. TITIK

Titik merupakan unsur visual yang ukurannya relatif kecil, tidak memiliki panjang atau lebar, dan pangkal dari ujung sebuah garis atau bentuk yang akan dibangun. Karya seni rupa berupa gambar atau pun lukisan bermula dari titik.



Gambar 22 Komposisi titik pada bidang dwimatra

2. GARIS

Garis merupakan bentuk yang memanjang dan mempunyai sifat yang elastis, kaku, dan tegas. Pengolahan suatu garis akan menghasilkan garis lengkung, garis lurus, garis patah-patah, garis tebal, dan garis tipis. Kesemua jenis garis itu bila dikomposisikan dengan tepat dan sesuai akan menghasilkan nilai artistik. Bentuk garis di alam semesta ini dapat dibagi menjadi 2, yaitu:

- a. **Garis Alamiah** : garis cakrawala alam yang dapat dilihat sebagai batas antara permukaan laut dan langit.
- b. **Garis Buatan** : garis yang sengaja dibuat, contohnya garis hitam pada gambar ilustrasi untuk menciptakan suatu bentuk karya.



Gambar 23 komposisi garis pada bidang dwimatra/datar

Fungsi dari sebuah garis dalam karya seni rupa:

- Memberikan representasi atau citra struktur, bentuk, dan bidang. Garis ini sering disebut garis kontour yang berfungsi untuk memberi batas/tepi gambar;
- Menekankan nilai ekspresi seperti nilai gerak atau dinamika (*movement*), nilai irama (*rhythm*), dan nilai arah (*direction*). Garis ini disebut juga garis grafis;
- Memberikan kesan dimensi dan kesan tekstur. Garis ini disebut pula garis arsir atau garis tekstur. Garis tekstur lebih bisa dihayati dengan jalan meraba.

3. BIDANG

Bidang merupakan suatu bentuk pipih tanpa ketebalan, mempunyai dimensi panjang, lebar dan luas, mempunyai kedudukan, arah, dibatasi oleh garis. Bidang dalam seni rupa merupakan bagian yang mempunyai sisi lebar dan panjang. Bidang dalam karya seni rupa dapat merupakan bidang yang teratur dan tidak beraturan.

a. Sifat dari bidang:

Bidang horizontal dan vertikal	memberikan kesan tenang, statis, stabil, dan gerak;
Bidang bundar	memberikan kesan kadang stabil, kadang gerak
Bidang segitiga	memberikan kesan statis maupundinamis
Bidang bergelombang	memberikan kesan irama dan gerak

b. Bidang secara garis besar dapat di dibedakan menjadi 2, yaitu:

Bidang Alamiah

Bidang yang sudah ada di lingkungan alam sekitar kita, contohnya bidang sawah, bidang langit, bidang laut, bidang hamparan pasir pantai, dan lain sebagainya. Dan



Gambar 24 Bidang hamparan pasir, bidang air laut, bidang langit

Bidang Buatan

Bidang buatan adan yang sengaja dibuat dan tidak sengaja dibuat. Bidang yang sengaja oleh manusia dibuat, misalnya: bidang lukisan, bidang segitiga, bidang lingkaran, dan lain sebagainya. Bidang yang tidak sengaja dibuat timbul karena pembubuhan warna, cahaya.



Gambar 25 Bidang buatan

B. RAUT

Raut adalah ciri khas suatu bentuk. Bentuk apa saja di alam ini tentu memiliki raut yang merupakan ciri khas dari bentuk tersebut. Bentuk titik, garis, bidang, dan gempal, masing-masing raut. Raut merupakan ciri khas untuk membedakan masing-masing bentuk dari titik, garis, bidang, gempal tersebut. Raut adalah tampang, potongan, bentuk suatu objek. Raut dapat terbentuk dari unsur garis yang melingkup dengan keluasan tertentu sehingga membentuk bidang. Pada nirmana dwimatra, raut terdapat pada raut elemen titik, elemen garis, elemen bidang.

1. Raut Titik

Raut elemen titik merupakan ciri khas titik yang tergantung alat tulis/gambar yang digunakan, atau tergantung bentuk benda yang dibayangkan sebagai titik. Paling umum adalah bahwa titik rautnya bundar sederhana tanpa arah dan tanpa dimensi.

2. Raut Garis

Raut pada elemen garis dapat berwujud garis lurus, garis lengkung, garis majemuk gabungan

3. Raut Bidang

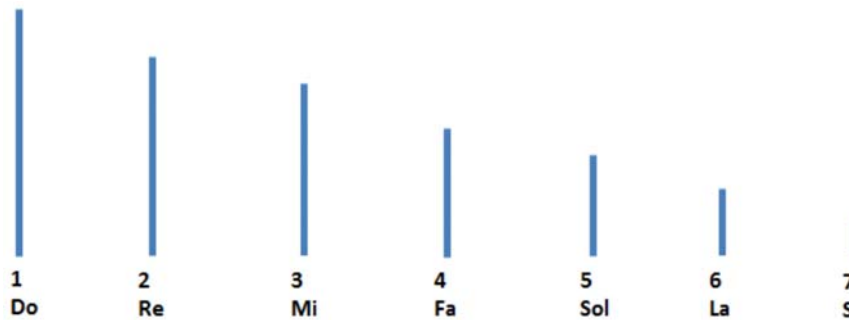
Untuk raut bidang dapat berujud sebagai raut bidang geometris, seperti segi tiga, segi empat, lingkaran. Maupun raut non geometris seperti raut yang terbentuk dari lengkungan-lengkungan bebas. Raut non geometris dapat berupa bidang organik, bidang bersudut bebas, bidang gabungan, bidang maya.

4.3.2 UKURAN DAN TEKSTUR

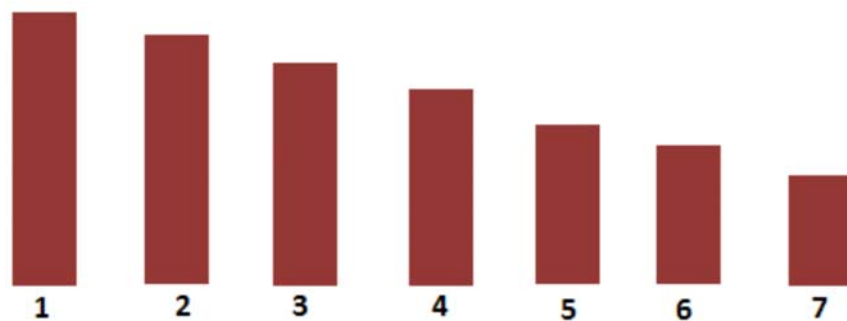
A. UKURAN

Setiap bentuk titik, garis, bidang maupun gempal memiliki sebuah ukuran. Ukuran bisa berupa besar, kecil, panjang, pendek, tinggi, rendah. Ukuran tersebut bersifat nisbi/relatif artinya ukuran tidak bernilai mutlak. Ukuran tergantung terhadap area di mana bentuk tersebut berada. Ukuran diperhitungkan sebagai unsur rupa, untuk itu dibuatlah suatu interval tangga sebagai panduan untuk mempermudah penyusunan

variasi ukuran bentuk untuk mendapatkan suatu karya yang indah. Terdapat 7 interval ukuran bentuk untuk garis dan bidang, yang dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 26 interval ukuran garis

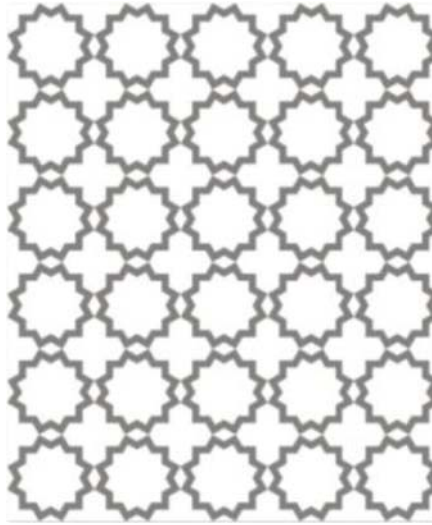


Gambar 27 interval ukuran bidang

Anda dapat menyusun suatu karya seni dari bentuk garis maupun bidang yang sama dengan ukuran yang berbeda, agar karya tersebut terlihat harmoni dan indah, beberapa hal yang perlu Anda saat menggunakan interval ukuran garis maupun bidang.

1. Menyusun dengan susunan repetisi

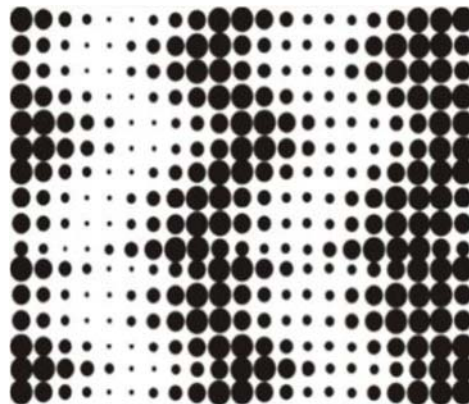
Susunan dengan ukuran yang sama dan bentuk yang sama serta jarak yang sama pula, hal ini menghasilkan suatu karya statis, tenang, rapi, resmi tetapi menjemukan, monoton.



Gambar 28 susunan irama repetisi

2. Menyusun dengan susunan transisi

Susunan transisi menyusun bentuk-bentuk dengan 2 atau 3 interval tangga yang berdekatan, misalkan menggunakan ukuran pada interval nomor 4-5-6. Hal ini akan menghasilkan transisi yang harmonis.



Gambar 29 Susunan irama transisi

3. Menyusun dengan susunan oposisi

Susunan oposisi merupakan susunan bentuk-bentuk dengan ukuran dua interval tangga yang berjauhan. Susunan oposisi bersifat kontras, kuat, tajam.



Gambar 30 susunan irama oposisi

Adakalanya saat menyusun bentuk yang mempunyai susunan ukuran yang oposisi hasilnya kurang bagus dan kontradiksi. Untuk mengatasi ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, sebagai berikut:

- a. Mengulang-ulang dua bentuk kontras ukuran tersebut hingga tercipta suatu irama, meski iramanya nanti cukup terasa keras namun dengan adanya pengulangan tersebut cukup menetralkan kekontrasan.
- b. Mengulang ukuran-ukuran besar dalam jumlah yang banyak lalu ditambah dengan satu yang berukuran kecil. Atau juga sebaliknya dan hal ini akan menjadi suatu dominasi pada suatu karya
- c. Memberi jembatan yang menghubungkan dua kontras ukuran tersebut. Dengan gradasi ukuran sehingga tercipta pengulangan yang bersifat progresif dalam hal ukuran.

B. TEKSTUR

Setiap bentuk/benda yang ada di alam semesta ini termasuk karya seni yang memiliki raut. Setiap raut memiliki nilai atau ciri khas. Ciri khas dari suatu raut dapat berupa kasar, halus, polos, bermotif, keras dan lain sebagainya dan hal ini disebut tekstur atau barik.

1. Tekstur kasar nyata.

Tekstur kasar nyata berguna untuk membantu mendapatkan keindahan karena dengan permukaan kasar akan lebih mudah mendapatkan keselarasan atau harmoni.



Gambar 31 Tekstur kasar nyata

Tekstur kasar juga dapat mengesankan adanya dominasi atau mendapatkan daya tarik pada suatu karya. Dominasi ini bisa didapatkan di kala karya yang kita buat dipadukan dengan susunan tekstur yang sebagian besar terdiri dari tekstur halus.

Tekstur kasar dapat pula berguna untuk membantu mendapatkan keindahan berpadu dengan kekuatan. Hal ini berguna untuk mendesain produk yang indah sekaligus kuat.



Gambar 32 Tekstur kasar nyata pada tutup botol

Tekstur kasar nyata dapat berwujud tekstur alami dan buatan. Contoh dari tekstur alami yang sering dijumpai adalah tekstur kayu, tekstur batu, tekstur kulit binatang dan lain sebagainya. Tekstur buatan dapat dibuat dengan pelbagai macam cara apa untuk mendapatkan kekasarannya, misalnya ditatah, diukir ataupun dibuat meniru alam.



Gambar 33 Tekstur alami

2. Tekstur alami seadanya

Tekstur asli dari bahan dipertahankan. Bahan dapat berupa kertas, kain, daun, pasir dan lain sebagainya. Penggunaan bahan dapat dipotong atau pun disobek namun tekstur aslinya tetap dimunculkan.



Gambar 34 tekstur alami seadanya

3. Tekstur alami berubah

Bahan diubah sehingga tidak sama lagi dengan tekstur aslinya. Tekstur aslinya telah diubah dengan pelbagai cara, misalnya kertas dibuat bubur, dikusutkan, dicetak timbul dan lain sebagainya. Tekstur pada lempengan logam dapat berubah dengan cara dilubangi, dipukuli. Tekstur kayu dapat diubah dengan cara diukir.



Gambar 35 Tekstur alami berubah

4. Tekstur tersusun

Bahan dapat disusun untuk membentuk suatu pola baru. Pasir, biji-bijian, serpihan kayu, kain, kayu dapat disusun menjadi pola baru dan tekstur baru.



Gambar 36 Tekstur tersusun

5. Tekstur kasar semu

Tekstur kasar semu adalah tekstur yang kekasaran teksturnya bersifat semu. Tekstur terlihat kasar namun jika diraba teksturnya halus. Terdapat beberapa macam tekstur kasar semu, seperti berikut ini:

Tekstur hias manual

Tekstur hias manual merupakan tekstur yang menghiasi permukaan yang dibuat secara manual. Contoh dari hias manual diantaranya adalah goresan dengan kapas, bentuk goresan silang-silang, goresan dengan spon, dan lain sebagainya.

Tekstur mekanik

Tekstur mekanik adalah tekstur yang dihasilkan dari proses alat mekanik misalnya, jangka, raster, kamera hasil cetakan komputer dan lain sebagainya. Berikut contoh tekstur mekanik. Hasil cetakan komputer, foto serat kayu, foto tekstur wajah keriput:



Gambar 37 hasil tekstur menggunakan photoshop

Kolase berupa tempelan kertas, kumpulan foto, huruf, dedaunan, dan lain sebagainya.



Gambar 38 kolase dari potongan komik karya seniman Ben Turnbull

Bahan alami yang digosok potong dan digosok halus, misalnya saja kulit pohon, bebatuan.



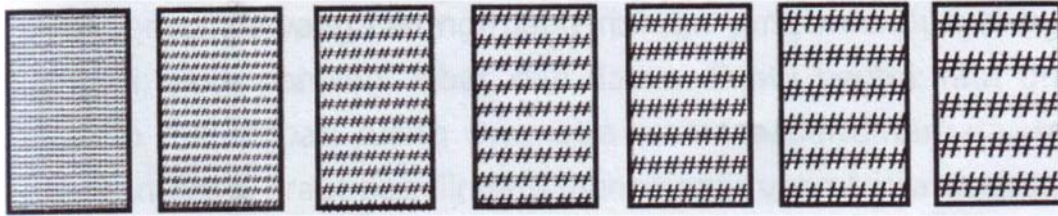
Gambar 39 potongan kayu untuk dinding

6. Tekstur ekspresi

Tekstur ekspresi merupakan tekstur yang menjadi bagian dari proses penciptaan rupa, dimana raut dan tekstur merupakan kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Tekstur menjadi raut dan bila tekstur dipisahkan maka raut akan berubah dan maknanya tidak sama. Tekstur ekspresi banyak diterapkan pada seni lukis, seni grafis, desain komunikasi visual. Tekstur ekspresi dapat berasal dari goresan tangan ataupun hasil mekanik. Ada kalanya tekstur ekspresi juga bisa kategorikan sebagai tekstur kasar nyata, misalnya saja karya seni yang dibuat dari plototan cat sehingga kekasaran tekstur dapat dilihat dan diraba pula.

7. Tekstur halus

Tekstur halus merupakan tekstur yang terlihat halus ketika dilihat kasat mata maupun diraba. Tekstur halus dapat berupa kesan licin, kusam, mengkilat, mulus. Ketika menyusun tekstur halus mengkilat dan berwarna relatif sulit untuk menyusun keharmonisannya karena adanya pantulan permukaan. Untuk menyusun tekstur suatu permukaan karya seni dapat menggunakan acuan interval tangga tekstur yang mirip dengan tangga nada penyusunan musik, yaitu do re mi fa so la si do atau diwakili angka dari 1 sampai dengan 7.



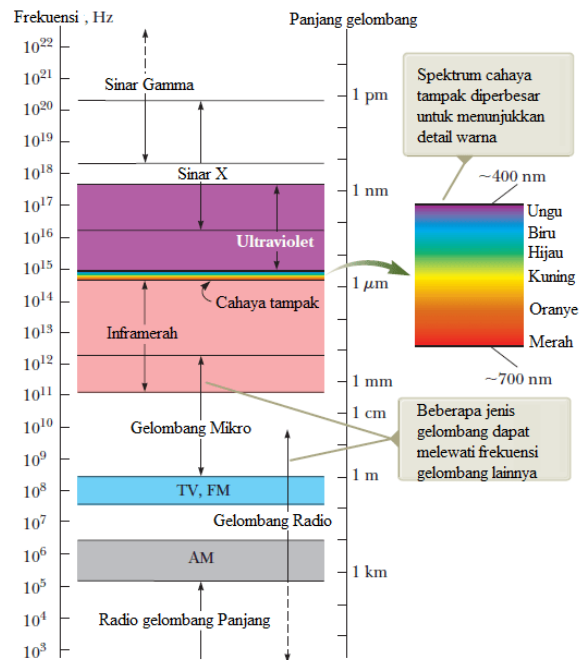
Gambar 40 Interval tangga tekstur

Kombinasi tekstur halus dengan halus atau kasar dengan kasar (menggunakan satu interval saja) akan menghasilkan karya yang monoton, terasa menjemukan, kurang ada daya tariknya.

Kombinasi tekstur yang tangga intervalnya berjauhan, misalnya tekstur halus dengan tekstur kasar akan menghasilkan kesan kontras, dinamis, vitalitas dan ada daya tarik yang menonjol. Misalnya saja tekstur batu kasar dikombinasikan dengan dinding yang halus.

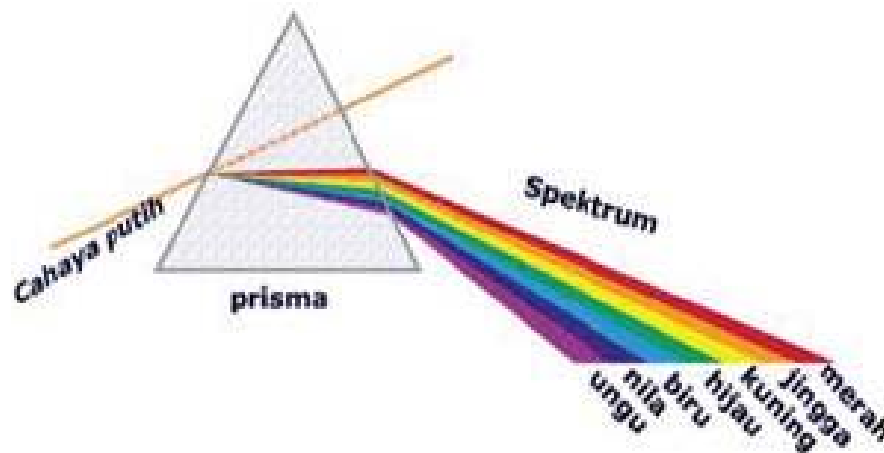
C. WARNA

Ketika mendapatkan cahaya, bentuk/benda apa saja termasuk sebuah karya desain tentu akan menampilkan warna. Tanpa cahaya, warna tidak akan ada. Seperti halnya suara warna merupakan fenomena getaran/gelombang dalam hal ini gelombang cahaya.



Gambar 41 Gelombang warna

Cahaya yang dapat diindera oleh mata manusia mempunyai panjang gelombang 380-780 nanometer. Cahaya antara dua jarak nano meter tersebut dapat diurai dmenggunakan prisma kaca menjadi warna warna pelangi yang disebut spectrum atau warna cahaya

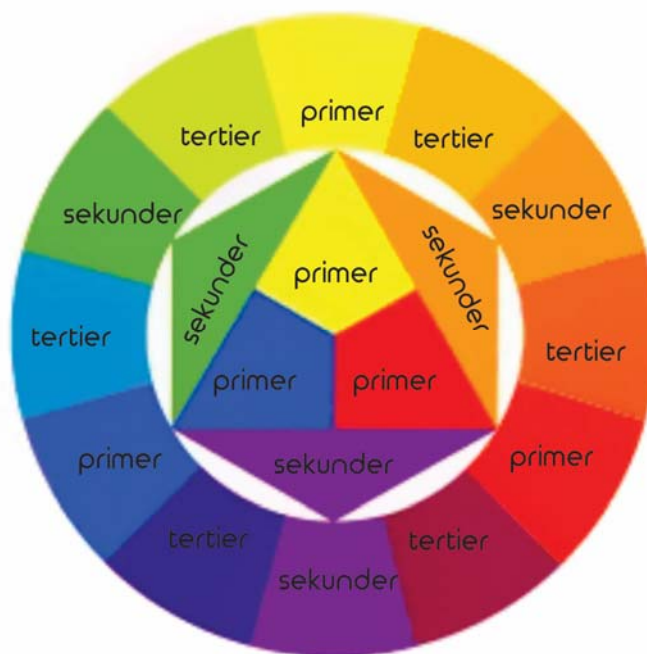


Gambar 42 spectrum Warna

1. Lingkaran Warna

Lingkaran warna terdiri atas warna primer yaitu merah, biru, kuning. Dari warna primer ini, bisa diturunkan lagi menjadi beberapa warna sekunder, yang didapat dengan mencampurkan warna-warna primer. Oranye, hijau, dan ungu adalah warna-warna yang termasuk dalam warna sekunder. Campuran warna primer dan sekunder menghasilkan warna tersier. Biru keunguan, hijau kekuningan adalah beberapa contoh warna tersier. Dengan mengetahui warna pokok dan turunannya, memudahkan kita dalam memilih padu padan warna untuk desain produk.

Pada lingkaran warna, kita bisa melihat warna-warna apa saja yang berdekatan turunannya (*hue*). Warna-warna tersebut biasanya terletak berdekatan dalam satu sisi.



Gambar 43 Lingkaran Warna

2. Teori Brewster

Adalah sebuah teori tentang warna yang menyederhanakan warna didunia ini menjadi 4 kelompok. Keempat kelompok tersebut adalah : Warna Primer, Warna Sekunder, Warna Tersier, dan Warna Netral.

Warna primer

Merupakan warna dasar yang tidak merupakan campuran dari warna-warna lain. Warna yang termasuk dalam golongan warna primer adalah merah, biru, dan kuning.

Warna sekunder

Merupakan hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1. Misalnya warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan kuning, hijau adalah campuran biru dan kuning, dan ungu adalah campuran merah dan biru.

Warna Tersier

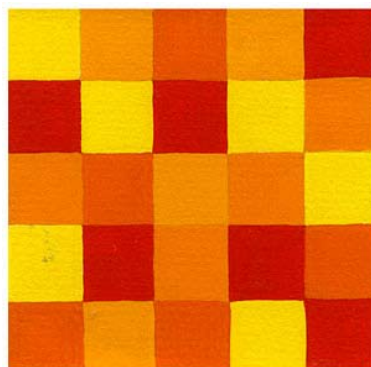
Campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Misalnya warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan jingga.

Warna Netral

Hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1 Warna ini sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam. Biasanya hasil campuran yang tepat akan menuju hitam.

3. Kelompok Temperatur Warna menurut Brewster:

- a) **Warna Panas:** Warna panas, adalah kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna mulai dari merah hingga kuning. Warna ini menjadi simbol, riang, semangat, marah dsb. Warna panas mengesankan jarak yang dekat.



Gambar 44 Komposisi Warna hangat/panas *Gambar 45 Kursi dengan dudukan berwarna Orange*

- b) **Warna Dingin:** kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna mulai dari hijau hingga ungu. Warna ini menjadi simbol kelembutan, sejuk, nyaman dsb. Warna dingin mengesankan jarak yang jauh.

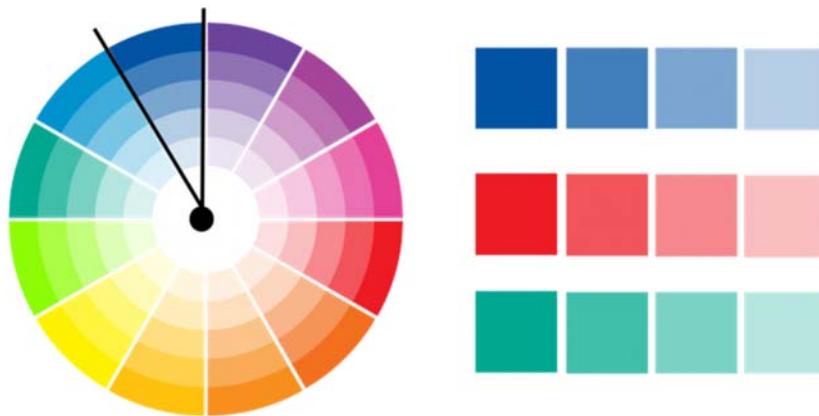


Gambar 46 Komposisi Warna Dingin *Gambar 47 Novelty "ok" swivel hand chair soft touch-blue*

4. Komposisi Warna

a. Monokromatik

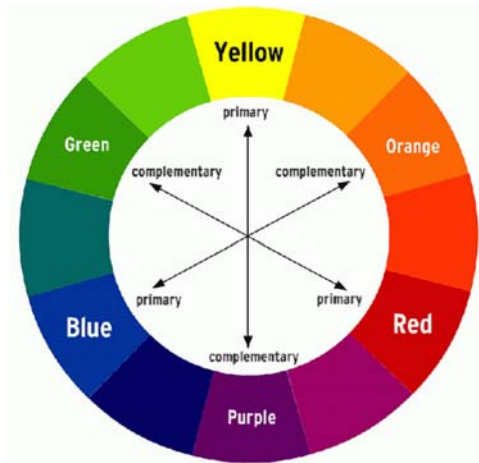
Komposisi yang berasal dari satu warna dengan intensitas yang berbeda. Menciptakan suasana sesuai dengan persepsi warna dasar yang digunakan. misalnya, merah, merah muda, dan merah tua/merah gelap.



Gambar 48 Warna Monokromatik

b. Kontras Komplementer :

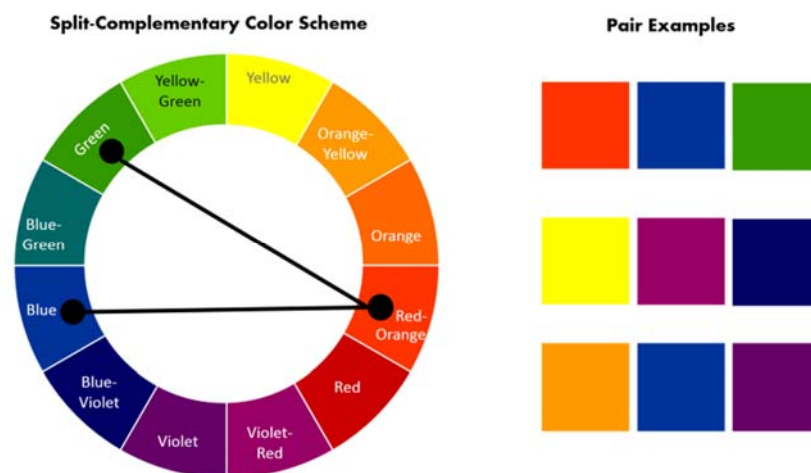
Dua warna yang saling berseberangan (memiliki sudut 180°) di lingkaran warna. Dua warna dengan posisi kontras komplementer menghasilkan hubungan kontras paling kuat. Misalnya jingga dengan biru.



Gambar 49 Warna komplementer, warna yang berseberangan

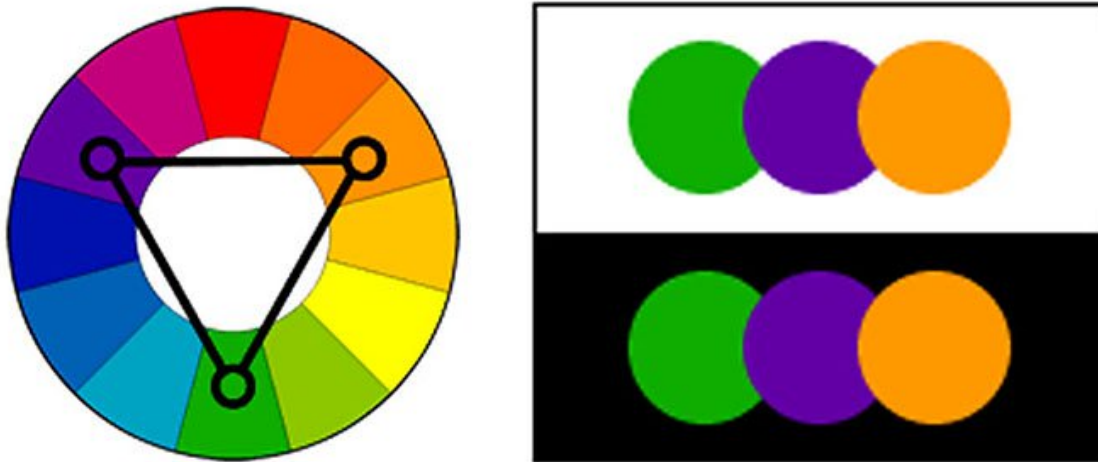
c. Kontras Split Komplemen :

Dua warna yang saling agak berseberangan (memiliki sudut mendekati 180°). Misalnya Jingga memiliki hubungan split komplemen dengan hijau kebiruan.



*Gambar 50 Kontras Split Komplementer***d. Kontras Triad Komplementer :**

Tiga warna di lingkaran warna yang membentuk segitiga sama kaki dengan sudut 60°

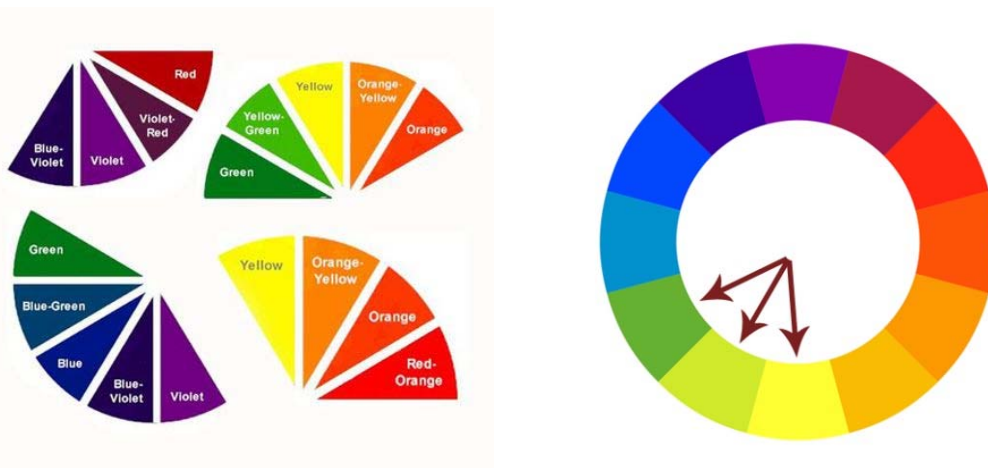
*Gambar 51 Kontras Triad Komplementer***e. Kontras Tetrad Komplementer :**

Juga dengan double komplementer. Adalah empat warna yang membentuk bangun segi empat (dengan sudut 90°).



*Gambar 52 Kontras Tetrad Komplementer***f. Analogue**

Merupakan elemen warna yang letaknya berurutan dalam lingkaran warna. Jumlah warna tidak lebih banyak dari 6 warna. Warna warna yang digunakan bisa sejuk/dingin atau panas. Penggunaan warna dapat merupakan kombinasi antara warna warna pokok, warna pastel, warna hitam, abu abu atau putih

*Gambar 53 warna analog***g. polikromatik**

Menggunakan unsur warna lebih banyak daripada yang disebutkan diatas, kesan yang akan diberikan akan ramai. Poly artinya banyak, Chroma artinya artinya warna

5. Karakter Warna

Penerapan warna pada komposisi secara psikologis dapat:

- Memberi kesan tertentu pada ruang
- Mempengaruhi dan mendorong semangat kerja
- Mendorong memusatkan perhatian
- Mendorong "mood" kerja

- Membantu penerangan
- Mempertinggi keselamatan kerja
- Membantu orientasi kerja
- Membantu aspek kebersihan

Hal hal yang mempengaruhi karakter warna:

- Hue** : Adalah corak atau nada warna, yaitu kesan pertama terhadap suatu warna dengan mengabaikan value dan intensitas warna, mis; hijau daun
- Value**: adalah nilai terang gelap warna diukur terhadap hitam dan putih dengan mengabaikan hue dan intensitas warna , percampuran Hue dengan warna putih disebut tint
- Intensitas**: adalah kuat dan lemahnya warna diukur terhadap warna abu abu
- yang netral. Kekuatannya akan bertambah kearah paling terang. Intensitas menunjukkan jumlah hue yang bebas dari unsur putih. Percampuran hue dengan warna abu abu disebut tone, sedangkan percampuran hue dengan warna hitam disebut shade.



Gambar 54 Gradasi Warna

TINT
adding white to a pure hue



SHADE
adding black to a pure hue



TONE
adding grey to a pure hue

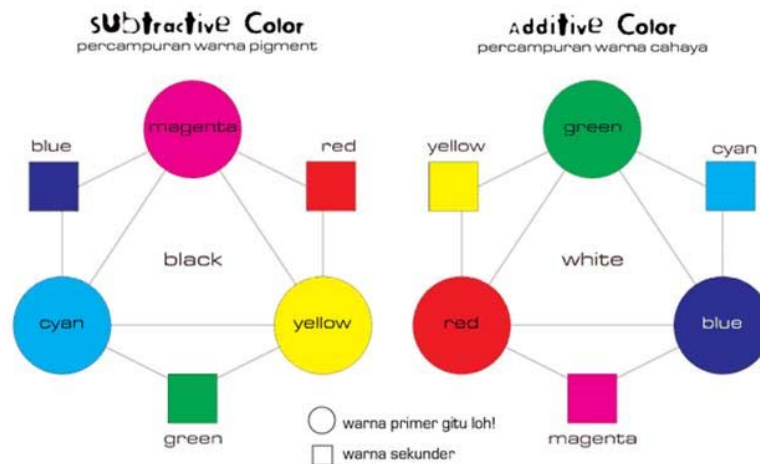


Gambar 55 Susunan warna tint, shade, tone

6. Warna Substraktif dan Aditif

Dibagi menjadi 2 yaitu:

- Warna substraktif** yaitu warna warna yang dihasilkan dari percampuran pigmen. Pigmen digunakan dalam industry kreatif seperti percetakan dan industry tekstil. Warna Primer dari warna substraktif adalah CMY (Cyan Magenta Yellow) yang menghasilkan sekunder dengan warna RGB (Red Green Blue)
- Warna aditif** yaitu warna warna percampuran dari spectrum cahaya. Percampuran warna aditif dapat kita temukan pada layar monitor, Televisi dan seni pertunjukan



Gambar 56 Warna Substraktif & Aditif

7. Pencampuran Warna Bahan

Berdasarkan pencampuran warna bahan warna dapat digolongkan menjadi beberapa macam, yaitu warna primer, warna sekunder, warna intermediate, warna tersier, warna kuartier. Warna bahan sesungguhnya terdiri atas dua jenis, yaitu:

- Warna bahan tinta cetak (*print computer* dan *offset*). Warna primer bahan tinta cetak adalah Cyan, Magenta, yellow (CMY)

- b. Warna bahan cat (cat air, cat poster, cat akrilik, cat minyak, dan lain-lain). Warna pokok/primer bahan cat dalam praktik sehari-hari adalah kuning (yellow), Merah (Red), dan Biru (Blue) atau disebut RGB.
- c. Pada warna bahan cat warna pokok/primer/pertama adalah kuning, merah, dan biru.

8. Warna-Warna dan Artinya

Tujuan mempelajari nirmana adalah melatih kepekaan artistik dan melatih keterampilan teknis pada desain suatu karya, menambah pemahaman tentang warna dan penerapannya.

WARNA	ARTI
Merah	<ul style="list-style-type: none"> • Cepat, enerjik, gairah, marah, berani, bahaya, positif, agresif, merangsang, dan panas. • Lambang keberanian, kemarahan, kekuatan. • Bila merahnya adalah merah muda, warna ini memiliki arti kesehatan, kebugaran, keharuman bunga <i>rose</i>.
Biru	<ul style="list-style-type: none"> • Dingin, pasif, melankoli, sayu, sendu, sedih, tenang, berkesan jauh, mendalam, tak terhingga, tetapi cerah • Warna biru mempunyai asosiasi pada air, laut, langit, dan dibarat pada es. • Melambangkan keagungan keyakinan, keteguhan iman, kesetiaan, kebenaran, kemurahan hati, kecerdasan, perdamaian, kesatuan, kepercayaan, dan lain-lain.
Kuning	<ul style="list-style-type: none"> • Keadaan terang dan hangat. • Gembira, ramah, supel, riang, cerah • Energi dan keceriaan, kejayaan, kemegahan, kemuliaan, dan kekuatan. • Kuning tua dan kuning kehijau-hijauan mengasosiasikan sakit, penakut, iri, dan lain-lain.
Hijau	<ul style="list-style-type: none"> • Berasosiasi pada hijaunya alam, tumbuh-tumbuhan, sesuatu yang hidup dan berkembang. • Hijau mempunyai watak segar, muda, hidup, tumbuh, dan beberapa watak lainnya. • Melambangkan kesuburan, kesetiaan, keabadian, kebangkitan, kesegaran, kemudahan, keremajaan, keyakinan, kepercayaan, keimanan, pengharapan, kesanggupan, kenangan, dan lain-lain.

Jingga	<ul style="list-style-type: none"> • Warna jingga memiliki karakter dorongan, semangat merdeka, anugerah, tapi juga bahaya. • Jingga menimbulkan sakit kepala, dapat mempengaruhi sistem syaraf, dapat mengetarkan jiwa, menimbulkan nafsu makan. • Mengingat orang pada buah orange sehingga akan menambah rasa manis jika untuk warna makanan. • Menimbulkan kesan murah, dalam arti harga, sehingga banyak digunakan sebagai warna pengumuman penjualan obral.
Ungu	<ul style="list-style-type: none"> • Ungu memiliki watak keangkuhan, kebesaran, dan kekayaan. Lambang kebesaran, kejayaan, kenengratan, kebangsawanan, kebijaksanaan, pencerahaan. • Melambangkan kekejaman, arogansi, duka cita, dan keeksotisan
Putih	<ul style="list-style-type: none"> • Putih warna paling terang. • Putih mempunyai watak positif, merangsang, cerah, tegas, mengalah. • Melambangkan cahaya, kesucian, kemurnian, kekanak-kanakan, kejujuran, ketulusan, ketentraman, kebenaran, kesopanan, keadaan tidak bersalah, kehalusan, kelembutan, kewanitaan, • kebersihan, simpel, kehormatan.
Hitam	<ul style="list-style-type: none"> • Formal, kesedihan • Serius, tegas • Praktis • <i>Slim</i> dan <i>sexy</i>
Abu abu	<ul style="list-style-type: none"> • Ketenangan • Atau ledakan emosi • Kemurungan • Ketidak ceriaan • Pertanggungjawaban, keamanan, • Perak = kemewahan, teknologi tinggi • Terkait dengan kedokteran, keperawatan, farmasi
Coklat	<ul style="list-style-type: none"> • Warna tanah, atau warna natural. • Warna coklat adalah kedekatan hati, sopan, arif, bijaksana, hemat, hormat • Tetapi memberi kesan terasa kurang bersih.

Tabel 4 Warna dan artinya

Judul Modul :

Kode Modul :

V. PRINSIP KEINDAHAN BENTUK

5.1 KESATUAN DAN DOMINASI

5.1.1 KESATUAN

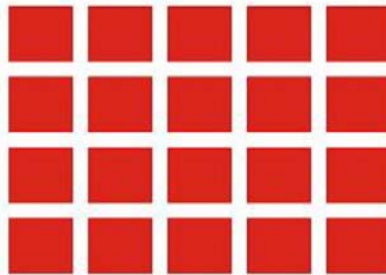
Kesatuan atau *unity* merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang sangat penting. Tidak adanya kesatuan dalam sebuah karya rupa akan membuat karya tersebut terlihat cerai-berai, kacau-balau yang mengakibatkan karya tersebut tidak nyaman dipandang. Prinsip ini sesungguhnya adalah prinsip hubungan. Jika salah satu atau beberapa unsur rupa mempunyai hubungan warna, raut, arah, dan lain-lainnya, maka kesatuan telah tercapai. Suatu susunan yang berirama sesungguhnya telah memiliki prinsip kesatuan. Bila unsur yang akan disusun tidak memiliki kesamaan, kemiripan atau sulit dicapai keserasian antar unsurnya maka harus dicari cara untuk menyelesaikannya diantaranya dengan mengadakan pendekatan pengikatan, pengkaitan serta karapatan.

A. Kesatuan dengan pendekatan kesamaan unsur seni rupa

Pendekatan kesamaan untuk pencapaian kesatuan dapat dilakukan melalui beberapa cara sebagai berikut:

1. Menyusun kesamaan unsur rupa secara total.

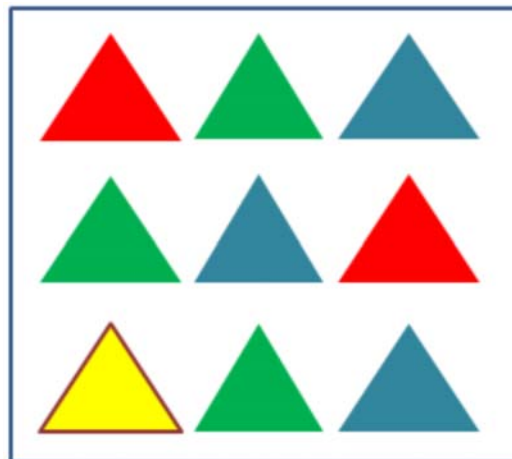
Unsur-unsur rupa yang dapat disusun secara total untuk mendapatkan kesatuan diantaranya adalah unsur raut, ukuran, arah, warna, value, tekstur, gerak, jarak. Unsur-unsur tersebut disusun dengan susunan repetisi. Susunan ini dapat diaplikasikan pada tatanan tegel lantai, keramik dinding maupun lantai, wallpaper dan lain sebagainya.



Gambar 57 Kesamaan unsur warna

2. Menyusun kesamaan unsur raut

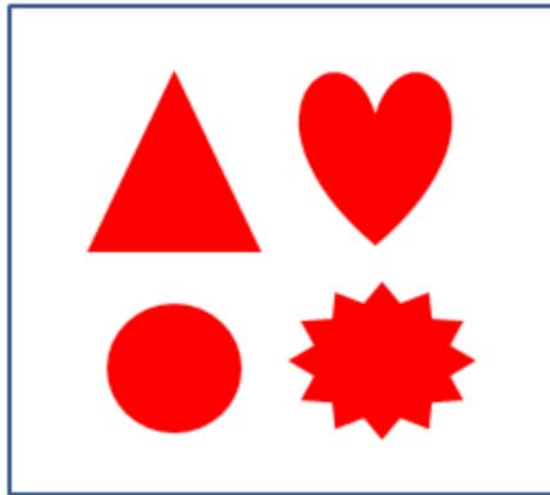
Raut dari suatu unsur rupa bisa saling bertentangan yang menyebabkan susunan unsur terlihat tercerai berai, misal raut bidang segitiga dengan lingkaran. Walaupun unsur raut, ukuran, arah, warna, value, tekstur, gerak, jarak bisa berbeda namun bila unsur raut dibuat sama maka kesatuan sudah didapatkan.



Gambar 51: Kesatuan unsur raut

3. Menyusun kesamaan unsur warna

Unsur warna merupakan salah satu unsur yang bisa bertentangan sehingga menyebabkan kesatuan tidak terbentuk.



Gambar 58 Kesamaan bentuk unsur warna

B. Kesatuan dengan pendekatan kemiripan unsur seni rupa

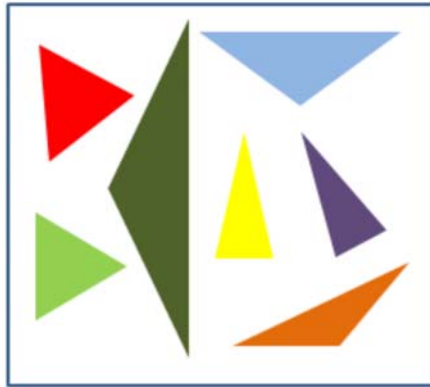
Mirip diartikan sebagai sesuatu hampir sama, adanya sedikit perubahan, terdapat transisi ataupun variasi yang dekat.

1. Kemiripan-kemiripan total unsur rupa.

Menyusun kemiripan secara total unsur-unsur rupa raut, arah, ukuran, warna, value, tekstur dilakukan dengan susunan yang mempunyai perubahan dekat atau disebut transisi.

2. Kemiripan-kemiripan unsur raut.

Susunan obyek dengan raut yang mirip secara minimal telah mencapai kesatuam walaupun unsur lain saking berbeda, misalnya raut semua segitiga baik dalam dengan sudut tumpul, runcing, siku, sama sisi dan lain sebagainya cenderung mirip sehingga dapat menyatu.

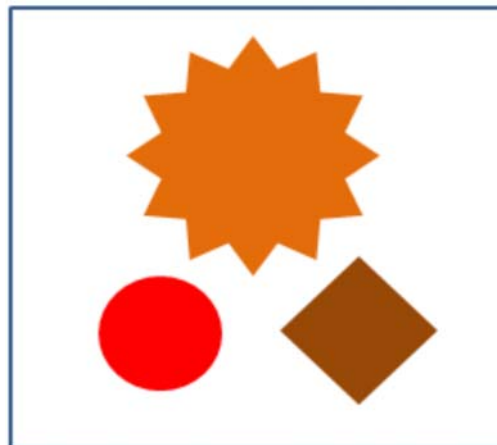


Gambar 59 Kemiripan unsur raut

3. Kemiripan-kemiripan unsur warna.

Menyusun obyek dengan warna yang mirip dapat tercipta kesatuan. Warnawarna yang mempunyai kemiripan diantaranya adalah:

- o Warna *analogus* warna yang saling berdekatan dalam lingkaran warna.
- o Warna *close value* warna yang saling berdekatan pada skala *value*.
- o Warna – warna tersier dan kuartier.



Gambar 60 Kemiripan unsur warna

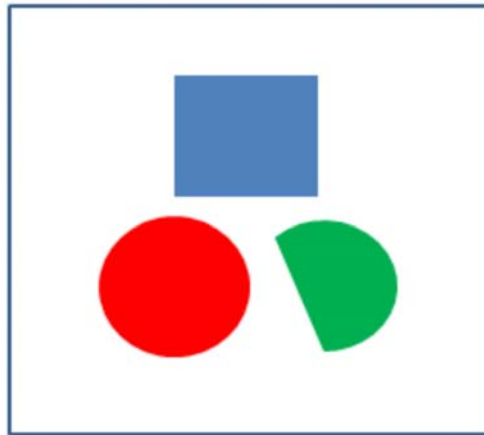
C. Kesatuan dengan pendekatan keselarasan unsur seni rupa

Raut dan warna merupakan unsur rupa yang bisa bertentangan, berselisih (*discord*), tidak ada hubungan satu sama lain dan hal ini berarti berhubungan satu sama lain. Pada unsur raut dan unsur warna yang saling berbeda/ bertentangan dan tidak memiliki hubungan harus dicarikan hubungan dengan melakukan penyelarasan unsur raut dan penyelarasan unsur warna.

1. Penyelarasan unsur raut

Bentuk raut dapat berupa titik, garis, bidang, gempal. Bentuk raut yang berbeda berarti tidak ada hubungan dan tidak ada kesatuan. Untuk menyatukan hubungan raut yang tidak berhubungan dengan cara:

- Diberi penghubung atau dinetralkan dengan bentuk raut yang memiliki unsur kedua bentuk raut yang bertentangan tersebut.



Gambar 61 penyelarasan unsur raut

- Bentuk raut yang tidak ada hubungan dapat disatukan dengan gradasi antara kedua bentuk yang bertentangan.

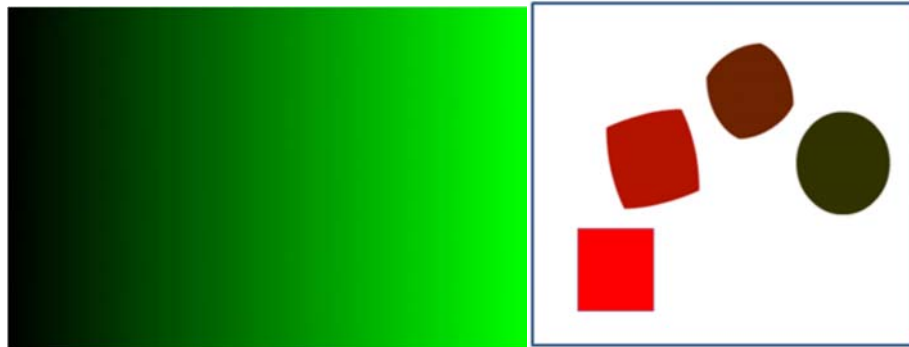


Gambar 62 Pengucian bentuk raut

2. Penyelarasan unsur warna

Warna merupakan salah satu unsur rupa yang dapat bertentangan terutama warna komplementer sehingga terlihat tidak menyaut, tidak enak dilihat, tidak harmonis. Agar dapat memperoleh suatu kesatuan dengan melakukan beberapa cara penguncian serta penggradasian.

- Penguncian / *keying* Penguncian warna dapat dilakukan dengan cara penetralan, pencampuran, pengkaburan, pengkacaan, pengkasaran/ *texturing*, pengabu-abuan.
- Gradasi warna adalah tingkatan perubahan warna secara berangsurangsur.



Gambar 63 Gradasi warna

D. Kesatuan dengan pendekatan pengkaitan unsur seni rupa

Untuk memperoleh kesatuan tata rupa dengan cara pendekatan pengkaitan-pengkaitan unsur rupa dapat dilakukan dengan saling mengkaitkan antara obyek satu sama lain. Misalkan unsur-unsur rupa saling dihubungkan dengan menggunakan garis semu sehingga unsur-unsur tersebut dapat saling terhubung dan menyatu.

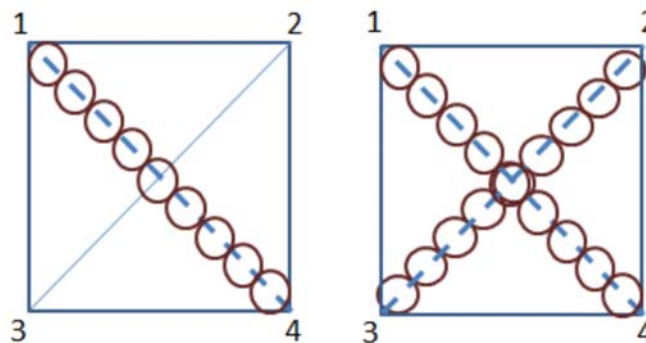
E. Kesatuan dengan pendekatan pengikatan unsur seni rupa

Pendekatan kesatuan dengan pengikatan antara lain dapat dilakukan dengan cara semua warna yang digunakan diikat dengan kontur yang sama, diikat dengan memberi tali pengikat, diikat dengan latar belakang warna netral, diikat dengan latar belakang warna netral diikat dengan kesamaan fungsi obyek yang disusun atau dengan yang lain.

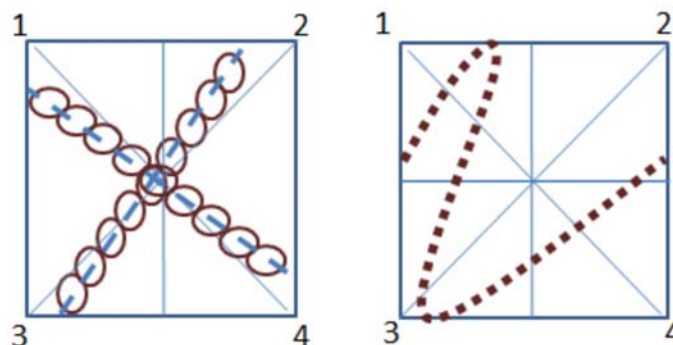
F. Kesatuan dengan pendekatan kerapatan unsur seni rupa

Kesatuan dengan pendekatan kerapatan antara lain dapat dilakukan dengan mengadakan pengelompokan obyek mendekati titik atau mendekati garis yang membentuk garis semu tertentu. Saat pendekatan kerapatan menggunakan garis semu perlu diperhatikan titik awal dan titik akhir dari garis semu tersebut. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan saat menerapkan garis semu pada suatu karya rupa diantaranya adalah:

- Susunan bentuk yang dimulai atau akhiri pada titik-titik pasti 1-2-3-4 menghasilkan susunan kaku, statis tetapi berkesan resmi.



- Susunan bentuk pada suatu bidang yang dimulai atau diakhiri diluar titik pasti 1-2-3-4 akan menghasilkan susunan yang lebih harmonis, dinamis namun tidak resmi.



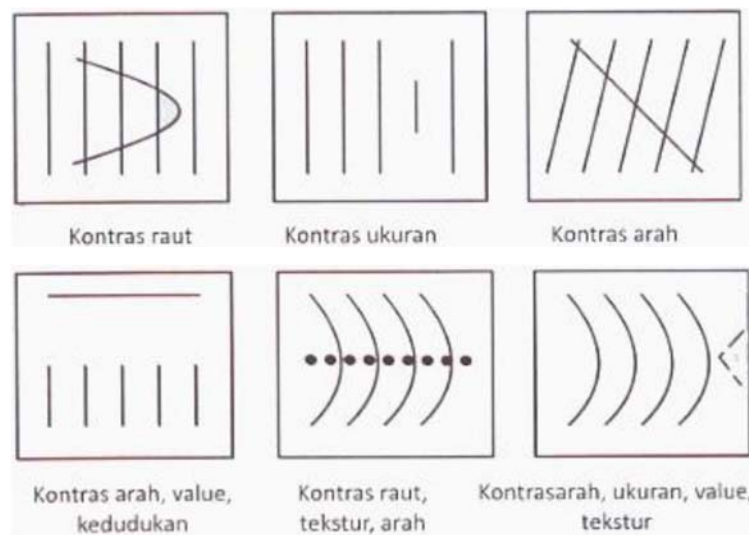
5.1.2 DOMINASI

Dominasi (*domination*) merupakan salah satu prinsip dasar tatarupa yang harus ada dalam karya seni dan desain. Dominasi mempunyai beberapa tujuan yaitu untuk menarik perhatian, menghilangkan kebosanan dan untuk memecah keberaturan. Dominasi

merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang harus ada pada suatu karya seni untuk menghasilkan karya seni yang artistik. Pada dominasi mengandung unsur keunggulan, keistimewaan, keunikan, keganjilan dan menarik perhatian. Ada beberapa cara mencapai dominasi yang dapat menarik perhatian, yaitu:

A. Dominasi kontras ekstrem

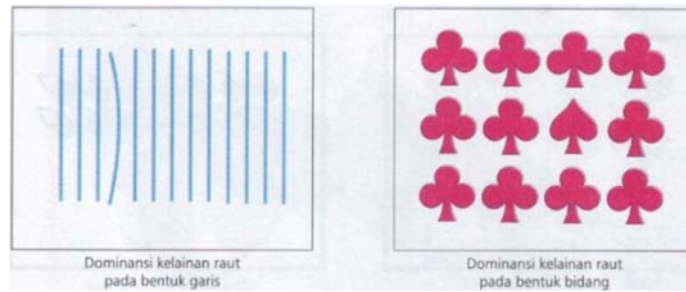
Kontras ekstrem artinya kontras pertentangan tajam, pertentangan penuh, pertentangan 180 derajat. Namun kontras ekstrem digolongkan sebagai kontras berulang. Di alam ini banyak kekontrasan-kekontrasan yang ekstrem atau kontras berulang, contohnya terang-gelap, besar-kecil, kasar-halus, tinggi-rendah, dan lain sebagainya.



Gambar 64 Dominasi kontras ekstrem

B. Dominasi kelainan/anomali, keunikan, keganjilan, atau pengasingan.

Sesuatu yang aneh juga bisa merebut perhatian, sehingga bisa menjadi dominasi. Kelainan dalam tata rupa dapat diperoleh dengan kelainan-kelainan: raut, ukuran, arah, warna, *value*, tekstur, atau unsur yang lain. Kelainan juga dapat dilakukan dengan memberi hiasan pada salah satu bentuk yang disusun di antara bentuk-bentuk yang polos.

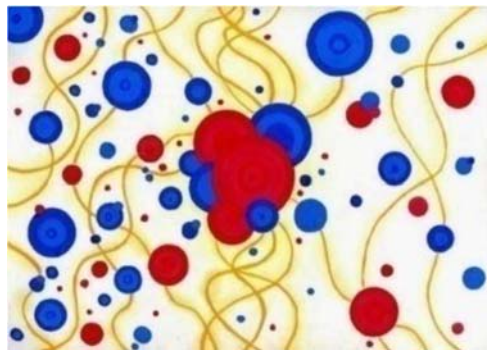


Gambar 65 Dominasi kelainan

C. Dominasi keunggulan/keistimewaan/kekuatan.

Pada umumnya dominasi dibentuk dengan adanya kekontrasan dan kelainan, namun sesuatu yang unggul, istimewa, paling kuat, juga dapat menjadi dominasi, misalnya sebagai berikut.

- Susunan bentuk-bentuk yang memiliki gerombolan terbesar akan menjadi dominasi.
- Warna dengan keluasan melebihi proporsi yang sebanding (3 kuning : 5 merah : 8 biru) akan merajai atau mendominasi



Gambar 66 Dominasi keunggulan

- Warna kuning merupakan warna paling kuat di antara beberapa warna, sehingga dengan ukuran warna yang sama, kuning akan mendominasi.



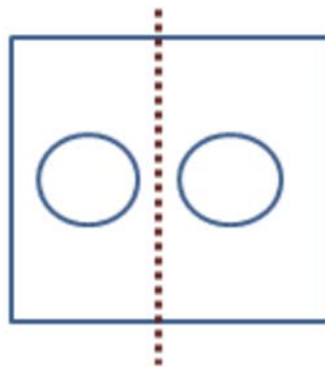
Gambar 67 Dominasi keunggulan lain

5.2 KESEIMBANGAN (*BALANCE*)

Keseimbangan (*balance*) karya seni dan desain harus memiliki keseimbangan agar nyaman dipandang dan tidak membuat gelisah. Keseimbangan adalah keadaan yang dialami oleh suatu benda jika semua bagian yang bekerja saling meniadakan. Ada beberapa jenis keseimbangan yang dapat diterapkan pada suatu karya, yaitu:

5.2.1 Keseimbangan simetris (*symmetrical balance*)

Keseimbangan simetris (*symmetrical balance*) yaitu keseimbangan antara ruang sebelah kiri dan ruang sebelah kanan sama persis, baik dalam bentuk rautnya, besaran ukurannya, arahnya, warnanya, maupun teksturnya.

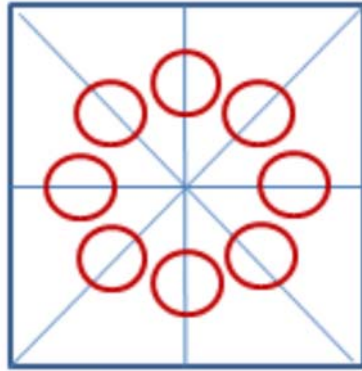


Gambar 68 keseimbangan simetris

Pada keseimbangan simetris menghasilkan kesan kaku dan statis, tidak ada gerak, pandangan berhenti. Karakter keseimbangan semetris antara lain: statis, kaku, tidak ada gerak, namun tampak resmi, formal.

5.2.2 Keseimbangan memancar (*radial balance*)

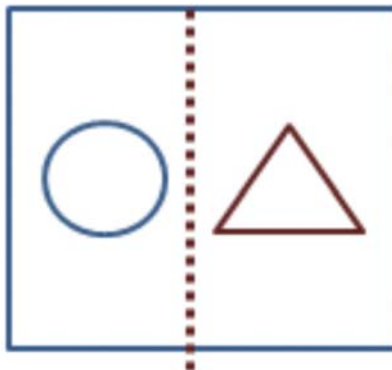
Keseimbangan memancar (*radial balance*) hampir sama dengan keseimbangan simetri namun kesamaan polanya bukan hanya di antara ruang sebelah kiri dan ruang sebelah kanan saja, melainkan juga antara ruang sebelah atas dan ruang sebelah bawah.



Gambar 69 Keseimbangan memancar

5.2.3 Keseimbangan sederajat (obvious balance)

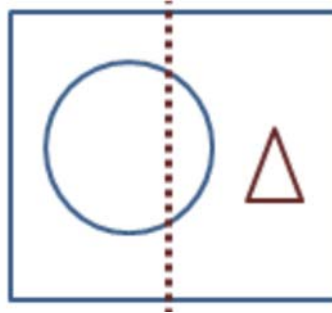
Keseimbangan sederajat (*obvious balance*) merupakan keseimbangan komposisi antara ruang sebelah kiri dan ruang sebelah kanan tanpa memperhatikan bentuk yang ada di masing-masing ruang. Meskipun memiliki bentuk raut yang berbeda, tetapi besarnya sederajat, misalnya bentuk raut lingkaran dengan bentuk raut segitiga dengan besaran yang sama. Dibanding keseimbangan simetris, keseimbangan sederajat lebih terasa dinamis, tidak kaku dan tidak statis.



Gambar 70 Keseimbangan sederajat

5.2.4 Keseimbangan tersembunyi (axial balance)

Merupakan yaitu keseimbangan antara ruang sebelah kiri dan ruang sebelah kanan meskipun keduanya tidak memiliki besaran sama maupun bentuk raut yang sama. Jika keseimbangan ini bisa dicapai maka akan menghasilkan komposisi karya yang dinamis, hidup, bergairah.



Gambar 71 Keseimbangan tersembunyi

5.3 IRAMA (*RITME*)

Irama berasal dari kata *wirama* yang berarti gerak yang berukuran, ukuran perbandingan, mengalir. Pengulangan bentuk biasanya memberi kesan keselarasan, dan bentuk yang diulang seakan-akan seperti ketukan dari sebuah irama. Irama disebut juga ritme yang berasal dari kata *rhythm* (Inggris). Fadjar Sidik menulis bahwa irama atau ritme ialah suatu pengulangan yang secara terus menerus dan teratur dari suatu unsur atau unsur-unsur (Fadjar Sidik, *Disain Elementer*, hal.48).

Dari pengertian irama tersebut terdapat dua hal penting yang perlu diperhatikan berkaitan dengan aktivitas menyusun karta seni/desain. Kedua hal itu adalah sebagai berikut:

- Gerak pengulangan.
- Gerak mengalir/aliran.

Fungsi garis semu/imajinasi pada irama, diantaranya adalah:

- Membimbing pandangan mata.

- Prinsip kesatuan.
- Ruang kosong.

5.3.1 Interval Tangga Rupa sebagai Alat Menata Seni dan Desain

Interval tangga ialah jarak antara tingkatan pengulangan atau gradasi, yang jika di dalam musik disebut tangga nada (not), dan pada bidang seni rupa dapat disebut "tangga rupa". Interval tangga pada seni rupa terdiri dari intervalinterval tangga: raut, ukuran, arah, warna, value, testur, kedudukan, gerak, dan jarak.

Dengan menggunakan dasar tangga nada yang diterapkan pada tangga rupa, maka kemudian secara terukur dapat dikemukakan hal-hal sebagai berikut :

- Repetisi
- Transisi
- Kontras

5.3.2 Jenis-jenis Interval Tangga Unsur Rupa

A. Interval tangga bentuk raut.

Pada interval tangga bentuk raut terdiri atas raut garis, raut bidang, raut gempal.

- Interval tangga raut garis.
- Interval tangga bidang.
- Interval tangga gempal

B. Interval tangga ukuran

Ukuran bentuk apa saja (garis, bidang, gempal) terdiri dari panjang-pendek, tinggi-rendah, besar-kecil. Antara dua ukuran yang bertentangan tersebut dapat dibuat tujuh interval tangga ukuran.

C. Interval tangga arah.

Arah satu bentuk (garis, bidang, gempal) terdiri atas horizontal, diagonal, atau vertikal, yang dari ketiga arah ini dapat dibuat 7 interval tangga. Antara arah horizontal-diagonal dapat dibuat 2 arah yang menghubungkan, dan arah diagonal-vertikal dapat dibuat 2 arah yang menyela.

D. Interval tangga warna.

Interval tangga warna dapat diambil dari lingkaran warna. Setiap warna yang berkomplemen dapat dibuat 7 interval tangga warna, melewati dua arah yang berbeda.

E. Interval tangga value.

Value terdiri dari *value* terang-*value* sedang/normal-*value*-gelap (*tint-toneshade*). Dari *value* terang sampai *value* gelap ini dapat disusun 7 interval tangga *value*. Di antara *value* terang (*tint*) dan *value* sedang (*tone*) dapat disusun 2 interval tangga, dan di antara *value* sedang (*tone*) dan *value* gelap (*shade*) dapat disusun 2 interval tangga, sehingga terciptalah 7 interval tangga *value* (gelap-terang), yang disebut juga skala *value*. *Value* warna dapat dibuat sebagai berikut.

- Warna murni (hue murni) diletakkan pada *value* 5,
- Warna *value* ke 6 adalah hue murni ditambah sedikit pigmen putih, selanjutnya warna *value* ke 7 dan ke 8 berangsur-angsur makin ditambah pigmen putih,
- Warna *value* ke 4 adalah *hue* murni ditambah sedikit pigmen hitam, selanjutnya warna *value* ke 3 dan ke 2 berangsur-angsur semakin ditambah pigmen hitam.

			9				Putih
			8				7 Si
			7				6 La
			6				5 So
U	B	H	5	K	J	M	4 Fa
			4				3 Mi
			3				2 Re
			2				1 Do
			1				Hitam

Gambar 66 : Tangga value warna

F. Interval tangga tekstur

Tekstur terdiri dari tekstur kasar-tekstur sedang-tekstur halus. Antara terstur kasar sampai tekstur halus ini dapat disusun 7 interval tangga tekstur, yang dapat digunakan sebagai penolong menyusun rupa untuk memperoleh susunan yang selaras dari sisi tekstur, baik dari bentuk garis, bidang maupun gempal.

G. Interval tangga jarak

Jarak terdiri dari sempit/dekat-sedang-jauh. Antara jarak sempit sampai dengan jauh dapat disusun 7 interval tangga jarak, yang dapat digunakan sebagai alat menata rupa untuk memperoleh keselarasan/irama dari sisi jarak, apakah garis, bidang, atau pun gempal.

H. Interval tangga kedudukan dan gerak.

Kedudukan suatu bentuk pada suatu ruang dapat di atas, di tengah, atau dibawah, atau pun dapat juga di kanan, di tengah atau di kiri. Kedudukan/posisi dibagian kiri sampai kanan, atau atas sampai bawah dapat dibuat interval tangga kedudukan dan gerak, yang dapat digunakan sebagai alat menata rupa untuk memperoleh keselarasan/irama dari gerak.

5.3.3 Menata Irama Berdasarkan Tangga Rupa

Ada tiga kemungkinan "hubungan pengulangan" unsur-unsur seni/rupa yang dapat membentuk jenis-jenis irama tertentu, yaitu repetisi, transisi, dan oposisi.

A. Irama Laras Tunggal/Monoton/Repetisi

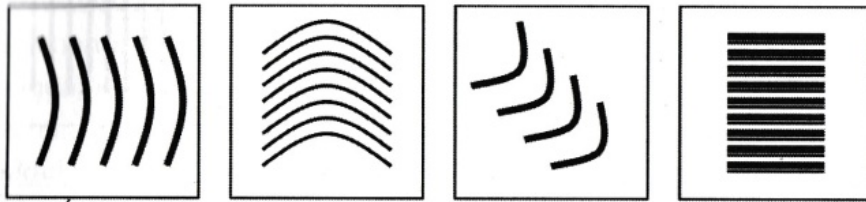
Repetisi merupakan pengulangan paling sederhana dan paling mudah, karena hanya ada satu perbedaan yaitu kedudukan. Repetisi atau ada yang menyebut *similarity* (kesamaan) adalah suatu pengulangan dengan kesamaan total secara ketat dari dimensi-dimensi: bentuk, raut, ukuran, arah, warna, value, tekstur, gerak, dan jarak. Repetisi adalah suatu susunan dengan kesamaan ekstrem. Efek yang ditimbulkan: rapi,

tenang, resmi, berwibawa, terdapat efek kaku, statis, dan monoton, sehingga berkesan menjemukan.

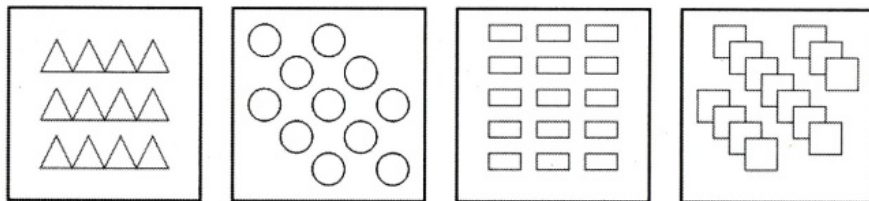


Gambar 72 susunan repetisi pada atap airport

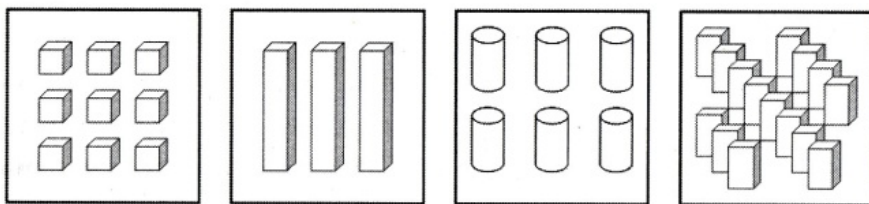
SUSUNAN REPETISI BENTUK RAUT GARIS, BIDANG, GEMPAL (DWIMATRA DAN TRIMATRA)



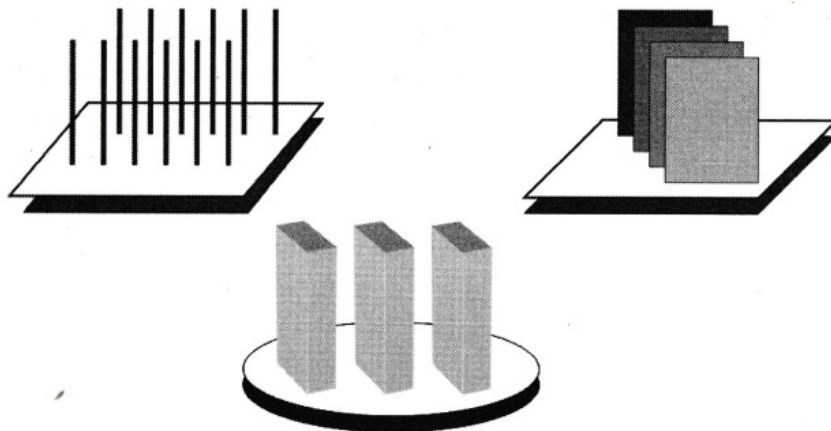
Susunan repetisi bentuk raut garis dwimatra



Susunan repetisi bentuk raut bidang dwimatra




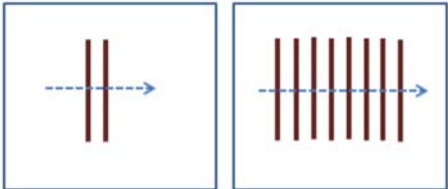
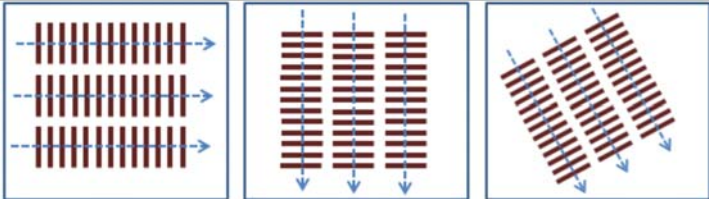
Susunan repetisi bentuk raut gempal dwimatra



Repetisi pada susunan gempal trimatra

Gambar 73 Susunan repetisi

Arah gerak pengulangan yang membentuk garis semu bisa bebas kemana pun, tetapi irama jenis tepetisi menekankan keteraturan ketat, dengan arah horizontal, vertikal, atau diagonal, yang jika lebih dari satu garis semu selalu diulang ketat dengan arah sejajar. Berikut ini beberapa contoh susunan repetisi bentuk raut garis yang mengambil garis nomor 1 pada interval tangga garis (garislurus) yang akan membentuk garis semu diantaranya adalah:

	<p>Bentuk raut yang hanya satu buah yang berarti tidak berulang, bisa dikatakan tidak memiliki irama.</p>
	<p>Bentuk raut berulang walau jumlahnya sedikit telah memiliki irama meskipun tampak kaku, dan semakin banyak diulang semakin ritmis</p>
	<p>Bentuk raut berulang membentuk garis semu yang berimajiner. Garis semu berulang membentuk irama tertentu yang menjadi ciri dari karya seni itu.</p>

Irama repetisi dalam praktik penggunaan

Untuk menciptakan bentuk raut dwimatra secara repetisi dapat dilakukan dengan cara duplikasi, dalam penggunaan computer hal ini dapat dilakukan dengan menekan Ctrl+D (Duplikat)

Dalam tatarupa nirmana trimatra (tiga dimensi) dapat disusun objek-objek dengan raut garis, misalnya batang tusuk sate, sedotan minuman, tusuk gigi, batang korek api dll, bentuk raut bidang misalnya potongan karton, stereofom, bentuk

raut gempal misalnya bentuk bola bola, kelereng gelas plastic, kotak packaging dll. Obyek sejenis dapat disusun dengan pola repetisi diatas papan , triplek atau stereofoam.

Contoh irama repetitive dalam kehidupan sehari hari adalah susunan motif batik, wallpaper, jok kursi, ruji ruji pada kursi, susunan kursi pada ruang rapat dll.



Gambar 74 irama repetisi pada sandaran kursi

B. Irama Laras Harmonis/Transisi

Transisi merupakan pengulangan dengan perubahan-perubahan dekat (variasi-variasi dekat) atau pengulangan dengan pergantian (alternasi) dan menghasilkan suatu harmoni. Harmoni diartikan sebagai kombinasi dari obyekobyek yang memiliki kemiripan dalam satu atau beberapa hal. Harmoni dapat dicapai dengan mengadakan pengubahan-pengubahan dekat (transisi) satu atau beberapa unsur rupa tersebut di atas. Pemecahan masalah terhadap penyusunan bentuk raut yang saling tidak ada hubungan dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

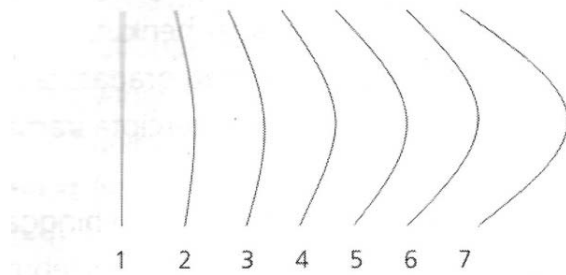
1. Memberi jembatan dengan interval tangga raut atau gradasi raut pada bentuk raut yang berbeda tersebut.
2. Mengulang-ulang bentuk raut yang berbeda tersebut sehingga tercipta suatu irama yang menyelaras kontras raut tersebut dengan laras kontras raut.

Menyusun suatu bentuk (garis/bidang/gempal) dengan dua atau tiga interval tangga unsur rupa yang saling berdekatan yang berarti menyusun bentuk-bentuk yang memiliki kemiripan, misalnya menyusun bentuk raut nomor 1 dan 2, nomor 4 dan 5, atau nomor 2, 3, dan 4, (pada interval tangga bentuk raut) disebut susunan secara transisi.

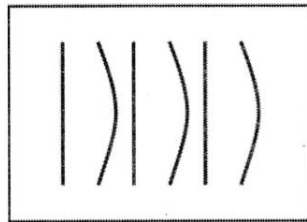
Menyusun bentuk-bentuk dengan kecenderungan mirip digolongkan sebagai susunan secara transisi dengan perubahan dekat. Macam-macam susunan transisi bisa transisi bentuk raut, transisi ukuran, transisi arah, transisi warna, transisi *value*, transisi tekstur, transisi gerak, atau transisi jarak, bias transisi satu, beberapa atau seluruh unsur. Berikut ini beberapa contoh transisi pada raut bidang segi empat, transisi tersusun berdasar perubahan ukuran, warna, jarak, gerak, kedudukan dari raut bidang.



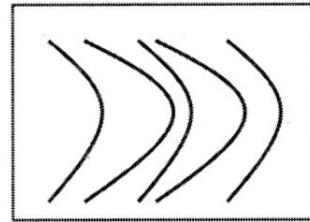
Gambar 75 transisi bentuk pagar dalam fotografi yang semakin membesar



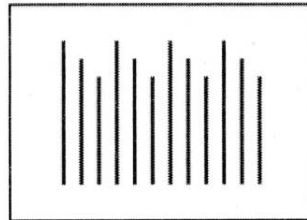
Interval tangga raut garis lurus dan lengkung dengan arah vertikal. Bentuk raut garis lain dapat dibuat intervalnya sendiri dengan arah yang lain, misalnya garis lurus dengan garis lengkung berombak /lengkung S



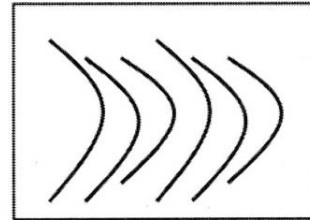
Susunan transisi raut 1, 2



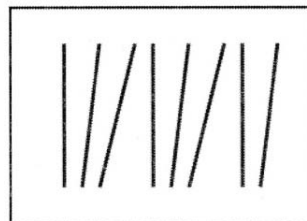
Susunan transisi raut 6, 7



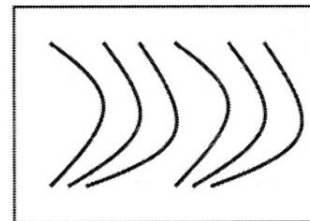
Transisi ukuran garis lurus



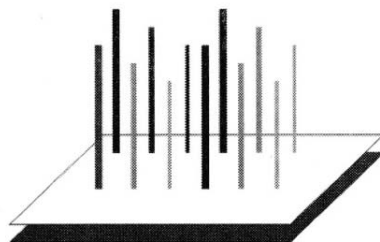
Transisi ukuran garis lengkung



Transisi arah garis lurus



Transisi arah garis bengkok



Nirmanana trimatra bentuk raut garis tiga dimensi dengan susunan transisi ukuran, dan transisi value.

Gambar 76 susunan transisi raut garis

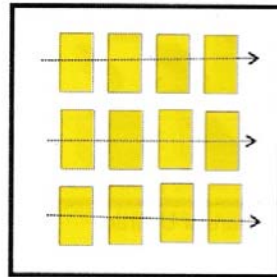
Judul Modul :

Kode Modul :

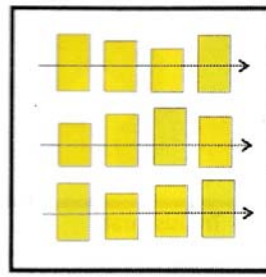


Gambar 77 desain dengan irama transisi

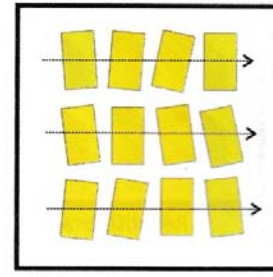
**SUSUNAN TRANSISI BENTUK RAUT BIDANG
DENGAN RAUT SEGI EMPAT**



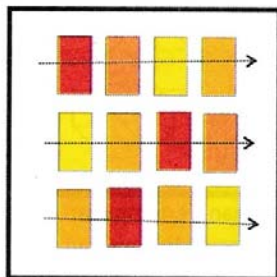
Repetisi total
(monoton)



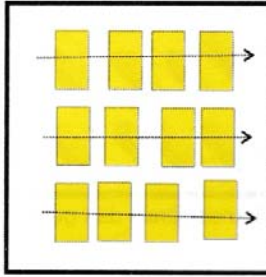
Transisi Ukuran



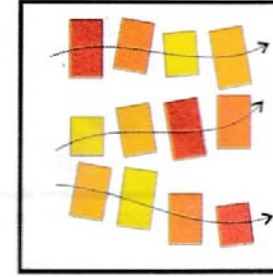
Transisi Arah



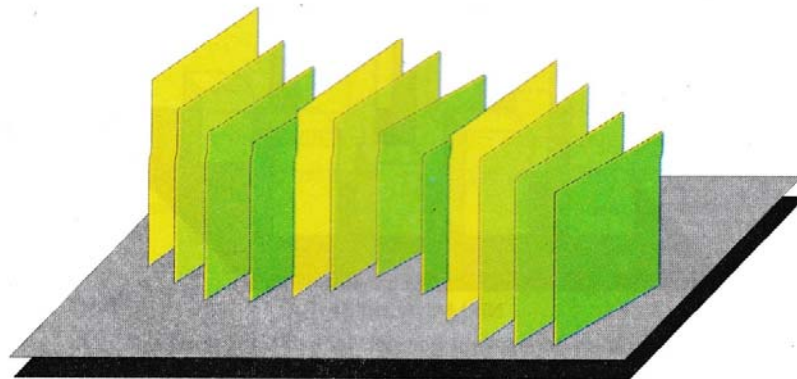
Transisi Warna



Transisi Jarak



Transisi
- ukuran - arah
- warna - jarak
- kedudukan - gerak

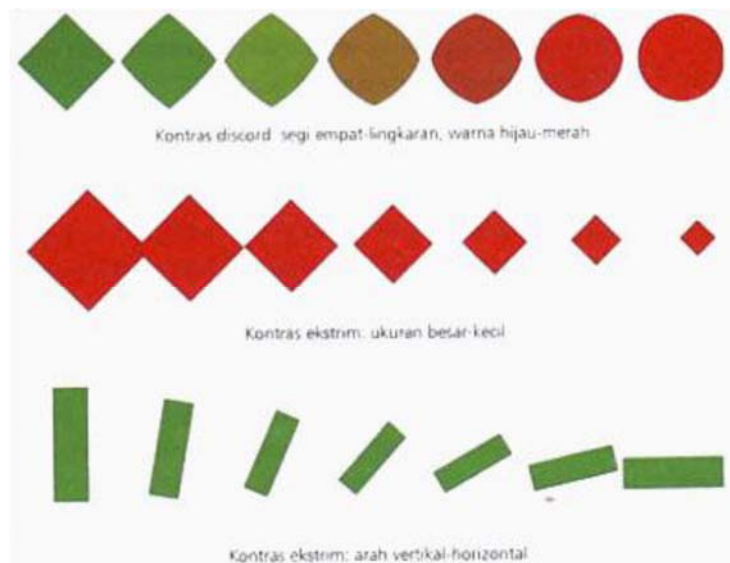


Nirmana trimatra (raut bidang)
dengan susunan transisi:
- ukuran- warna - kedudukan - gerak

Gambar 78 Transisi pada raut bidang segi empat

C. Irama Laras Kontras

Laras kontras atau transisi oposisi merupakan jenis irama dengan gerak pengulangan dalam kekontrasan-kekontrasan atau pertentangan-pertentangan secara teratur, runtut, terus menerus, bak sebuah aliran yang mengalir penuh vitalitas. Kontras memberi penekanan yang menghidupkan desain, memberi greget, memberi gairah yang dinamis pada desain. Kontras selalu terjadi dan ada setiap hari, misalnya objek besar-kecil, panjang-pendek, tinggi-rendah, jauh dekat, vertikal-horizontal, dan lain-lain.



Gambar 79 Menjembatani kontras dengan gradasi

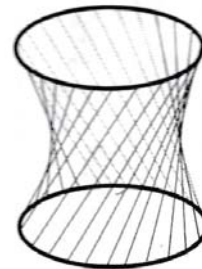
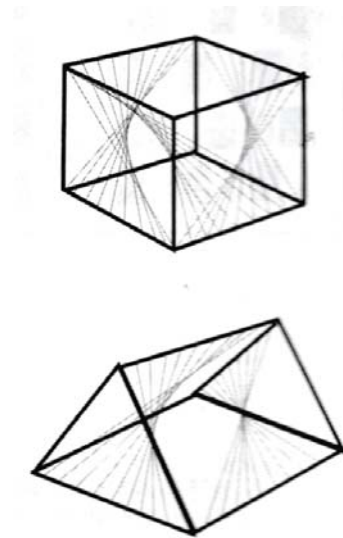
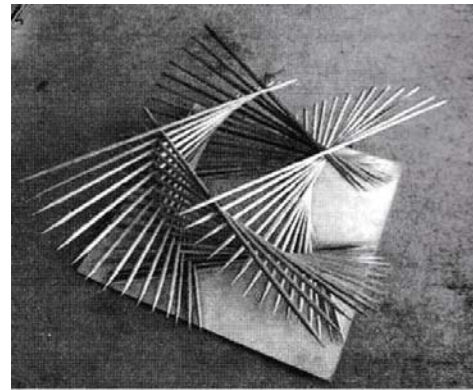
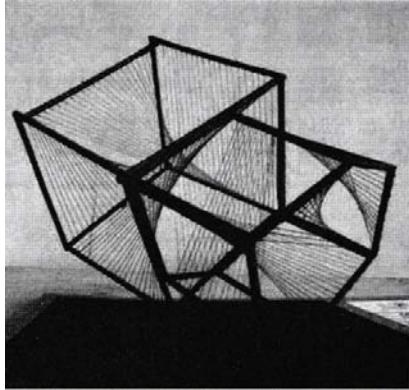
Untuk mendapatkan irama kontras dapat dilakukan dengan:

- membuat pengulangan-pengulangan kontras
- memberi jembatan kontras dengan gradasi.

Berikut ini adalah contoh susunan raut dengan irama oposisi yang kekontrasannya dapat dilembutkan dengan adanya pengulangan bentuk raut, pengulangan ukuran, pengulangan arah, gradasi ukuran, gradasi arah.



Gambar 80 Susunan raut garis dengan irama oposisi

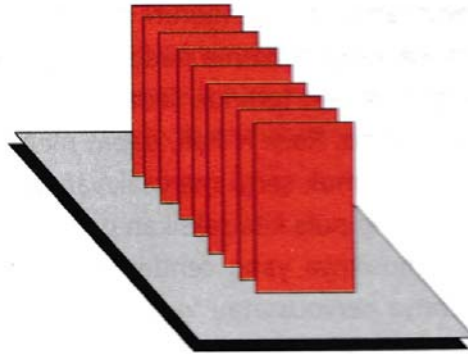


Gambar 81 Susunan raut garis dengan irama oposisi (Gerak Berulang Kontras) pada Nirmana Trimatra

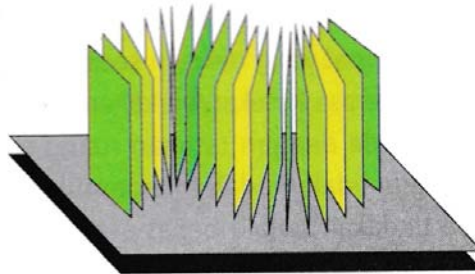


Gambar 82 irama oposisi pada credenza

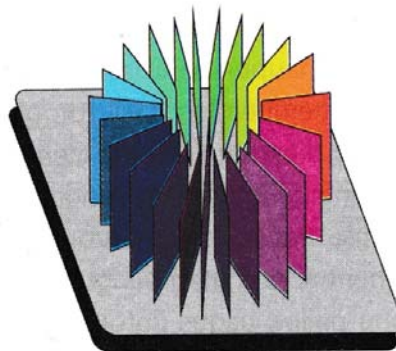
CONTOH
PERBEDAAN IRAMA/GERAK REPETISI, TRANSISI, OPOSISI,
PADA SUSUNAN RAUT BIDANG TRIMATRA



Susunan dengan irama/gerak Repetisi total



Susunan dengan irama/gerak Transisi arah,
warna, kedudukan, jarak, gerak



Susunan dengan irama/gerak Oposisi arah,
warna, kedudukan, merupakan bentuk
susunan gerak memancar

Gambar 83 susunan repetisi, transisi, oposisi pada bidang bersaff

5.4 PROPORSI DAN SKALA

5.4.1 Proporsi

Proporsi merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa untuk memperoleh keserasian. Untuk memperoleh keserasian dalam sebuah karya diperlukan perbandingan-perbandingan yang tepat. Pada dasarnya proporsi adalah perbandingan matematis dalam sebuah bidang. Proporsi Agung (*The Golden Mean*) adalah proporsi yang paling populer dan dipakai hingga saat ini dalam karya seni rupa hingga karya arsitektur.

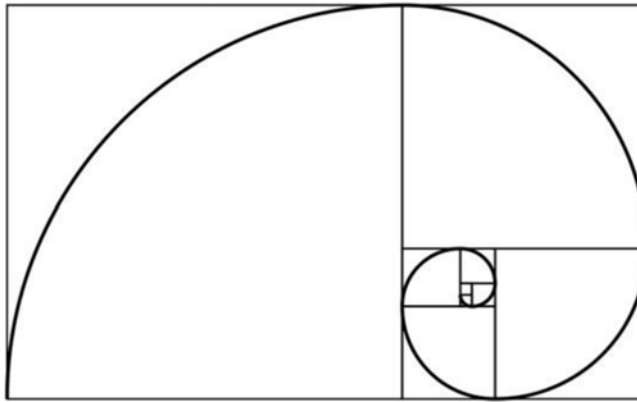
Dengan adanya proporsi atau perbandingan supaya ada perbandingan yang ideal sebagai alat menciptakan karya seni yang menarik / serasi. Misalnya, membandingkan ukuran tubuh dengan kepala, ukuran kursi dengan meja, ukuran objek dengan ukuran latar, dan kesesuaian ukuran objek dengan objek lainnya. Karya seni yang tidak proporsional tampak tidak menarik dan kelihatan janggal. Untuk itu dalam penciptaannya harus dibuat sesuai dengan proporsi yang sebenarnya.

A. Proporsi bentuk raut dan proporsi ruang

Ruang merupakan tempat dimana bentuk raut berada. Ruang dapat berbentuk dwimatra maupun trimatra. Proporsi bentuk raut ataupun proporsi ruang berkaitan erat dengan ukuran, dimana proporsi ideal pada umumnya dinyatakan dengan ukuran yang bersifat matematis. Namun sifat matematisnya ini hanya sebagai pengarah saja karena yang dibuat adalah karya seni maka rasa lebih banyak berperan di sini.

B. Fibonacci spiral

Fibonacci spiral atau sering disebut juga *golden spiral* adalah bentuk spiral yang terkenal untuk komposisi seni. Bentuk spiral ini (ilustrasi di bawah) banyak terdapat di alam misalnya keong, bunga, dan lain-lain. Bentuk spiral terlihat sangat alami dan enak dipandang.



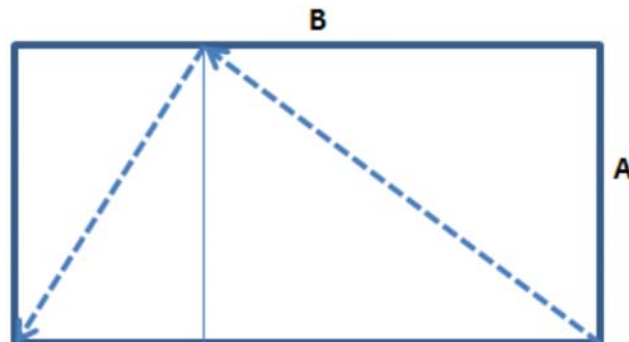
Gambar 84 Golden Rasio dalam sebuah karya seni

Sebuah Fibonacci spiral mendekati spiral emas menggunakan busur seperempat lingkaran tertulis dalam kotak integer Fibonacci-nomor sisi, ditampilkan untuk ukuran persegi 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, dan yang paling besar adalah 34.

C. Proporsi din

Dasar proporsi din adalah bentuk bujur sangkar sebagai ukuran panjangnya 1 : 1,414 (A:B). Proporsi lebih panjang atau lebih pendek dianggap tidak proporsional. Pada gambar "dasar pembuatan proporsi din" dapat dilihat bahwan bentuk bujur sangkar adalah sisi A. Untuk membuat garis diagonal kemudian lingkaran sampai memotong

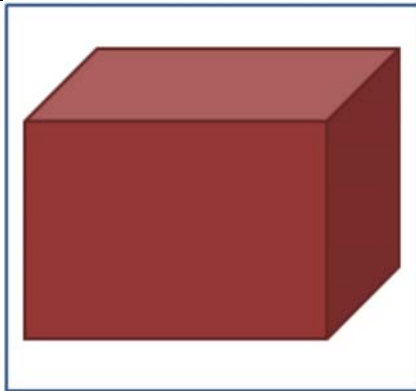
perpanjangan salah satu sisi bujur sangkar dan sisi bujur sangkar dan inilah sisi panjang proporsi din (B), lebarnya adalah sisi bujur sangkar tersebut (A).



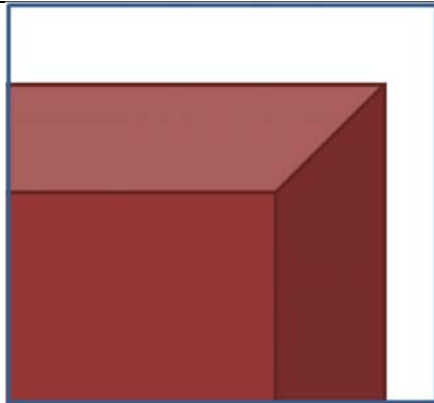
D. Proporsi antara bentuk raut dan ruang

Proporsi/perbandingan ukuran antara bentuk raut dan ruang di tempat dimana bentuk raut tersebut berada, tidak ada ukuran yang pasti. Berikut ini contoh proporsi bentuk raut dan ruang:

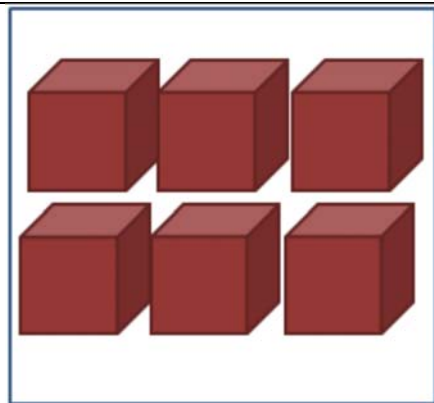
	<p>Ukuran obyek yang sangat kecil dibanding keluasan ruang yang ada akan menghasilkan kesan ruang terlalu kosong namun adakalanya obyek yang sangat kecil dapat menarik perhatian.</p>
	<p>Proporsi antara ruang dan bentuk idealnya 75% ruang terisi dengan obyek</p>



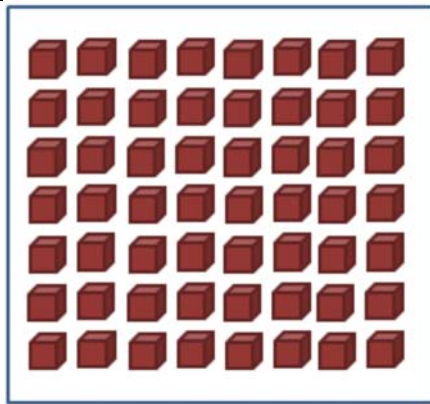
Ukuran obyek yang besar sehingga sedikit menyisakan ruang kosong akan menciptakan kesan obyek mendominasi ruang, muatan terasa penuh dan sesak



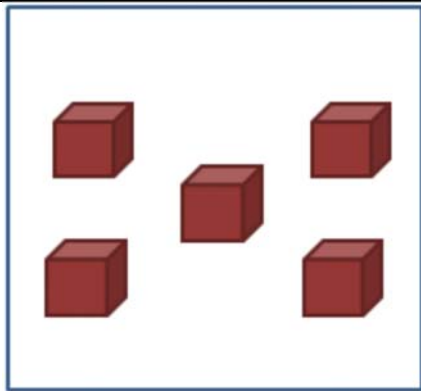
Ukuran obyek yang sangat besar maka obyek akan kehilangan bentuk wutuhnya dan tidak mendominasi lagi. Ini juga merupakan salah satu metode cropping gambar untuk memberikan kesan bahwa panjang dan besar obyek tersebut tak terhingga.



Susunan beberapa obyek dengan ukuran besar dan jumlah sedikit pada suatu ruang akan memberikan kesan berat, kuat, keras dan agak sesak.



Susunan beberapa obyek dengan ukuran kecil dengan jumlah banyak pada ruangan akan terasa ringan, longgar dan seakan menjadi tekstur yang menarik.



Susunan obyek dengan jumlah ganjil pada suatu ruang akan terasa lebih menarik dibandingkan obyek yang berjumlah genap.

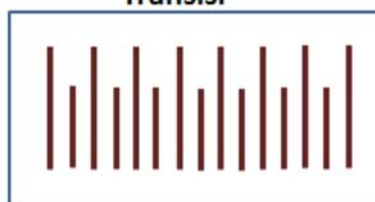
E. Proporsi antara bentuk raut dalam ruang

Setiap bentuk mempunyai ukuran, bisa besar-kecil, panjang-pendek, tinggi-rendah dan lain sebagainya. Unsur bentuk dapat berupa titik, garis, bidang, gempal dan setiap bentuk tentunya mempunyai raut pelbagai macam bentuknya. Proporsi sangat erat kaitannya dengan masalah ukuran dalam hal ini ukuran dari bentuk maupun rautnya. Perpaduan antar unsur-unsur pada nirmana dwimatra raut, ukuran, arah, warna, value, tekstur, kedudukan, jarak dan lain sebagainya akan menghasilkan kesan diantaranya adalah repetisi, transisi, oposisi.

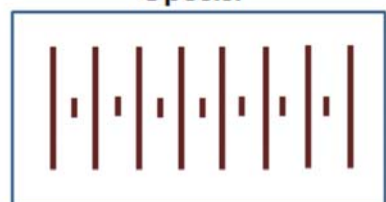
Repetisi



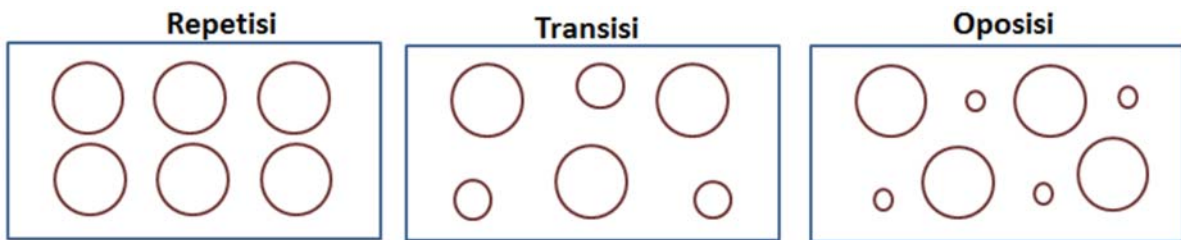
Transisi



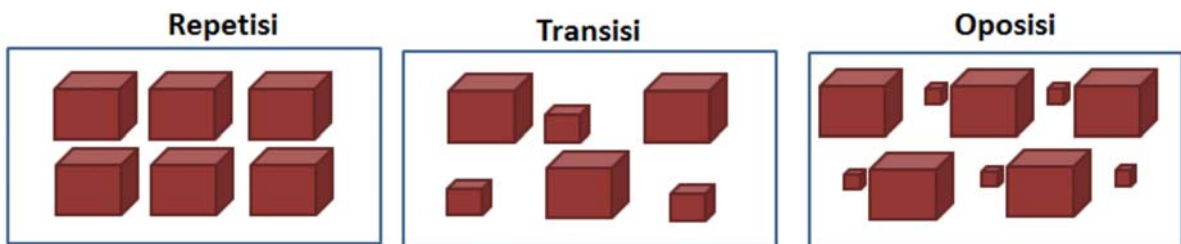
Oposisi



Gambar 85 Susunan proporsi garis

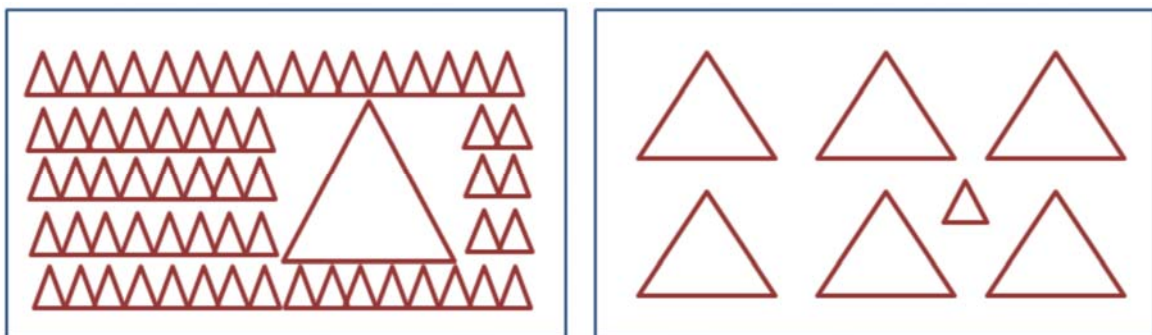


Gambar 86 Susunan proporsi bidang



Gambar 87 Susunan proporsi gempal

Susunan bentuk dengan sebagian ukuran besar dan satu ukuran kecil atau juga sebaliknya akan menarik perhatian dan menghasilkan suatu dominasi.



Gambar 88 Susunan proporsi dengan dominasi

F. Proporsi warna.

Untuk memperoleh keserasian warna diperlukan proporsi/perbandingan warna yang tepat. Menurut hasil penelitian Newton, perbandingan keluasan antar warna dalam sebuah susunan warna yang seimbang adalah sebagai berikut :

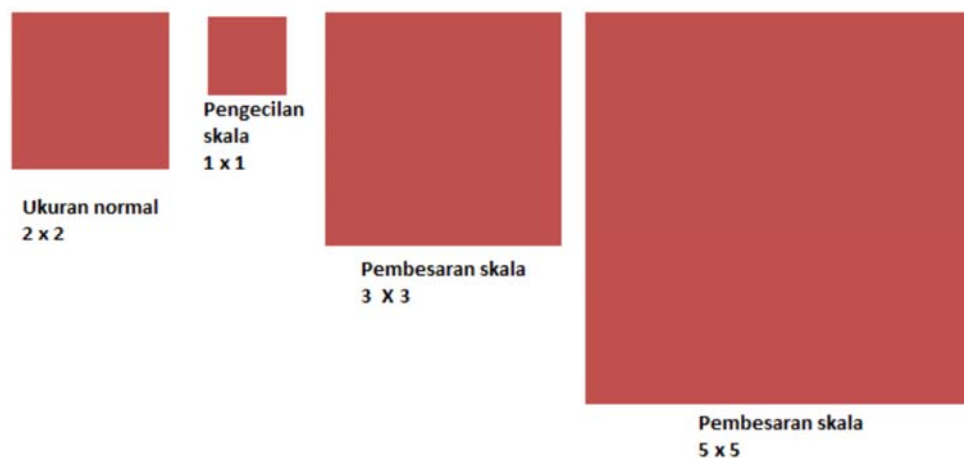
- Untuk menyusun tiga warna primer agar seimbang perbandingannya adalah 3 bagian kuning, 5 bagian merah dan 8 bagian biru

- Untuk menyusun tiga warna primer dan tiga warna sekunder agar seimbang, perbandingannya adalah 3 bagian kuning, 5 bagian merah, 8 bagian biru, 8 bagian jingga, 11 bagian hijau dan 13 bagian ungu.

Perbandingan-perbandingan ini dalam praktiknya bukan merupakan perhitungan yang bersifat eksak, namun sekadar sebagai pedoman atau pertimbangan rasa. Disamping pedoman tersebut, terdapat pedoman lain yang lebih mudah untuk diingat yaitu hukum keluasan atau law of area yang berbunyi semakin luas suatu area sebaiknya menggunakan warna yang semakin terang dan semakin sempit suatu area sebaiknya menggunakan warna yang semakin kuat.

5.4.2 Skala

Skala merupakan perubahan ukuran tanpa merubah perbandingan panjang , lebar atau pun tinggi. Tujuan adanya skala pada suatu karya dwimatra memberikan kesan luas, jauh, sedang, sempit, dekat. Skala merupakan salah prinsip dalam keindahan bentuk karya seni. Skala erat kaitannya dengan proporsi.



Gambar 89 Perbandingan skala ukuran raut bidang persegi empat

Dari gambar di atas terlihat bahwa pada ukuran bidang dengan perbandingan panjang dan lebar adalah 1:1. Untuk ukuran real dari panjang 2 dan lebar 2, maka ketika bidang dikecilkan dengan perbandingan panjang dan lebar tetap 1:1 dengan ukuran realnya panjang 1 dan lebar 1 dan begitu juga sebaliknya jika ukuran dibesarkan. Perubahan Skala tidak hanya pada perbandingan ukuran panjang/lebar/ tinggi pada obyek itu

Judul Modul :

Kode Modul :

sendiri namun juga perbandingan ukuran terhadap obyekobyek sekitarnya. Bermain dengan skala akan menghasilkan ilusi keruangan.

Jadi yang dimaksudkan dengan prinsip estetika / keindahan bentuk adalah beberapa prinsip dasar yang menunjang semua unsur (yang telah disebutkan di atas) yang kemudian unsur-unsur tersebut bergabung menjadi satu karya yang memiliki nilai seni.

DAFTAR PUSTAKA

1. Aritonang, Liesbeth. 2013. Nirmana 2 dan 3 Dimensi , Bahan Kuliah D3 Desain Interior, Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Sains dan Teknologi TD.Pardede, Medan
2. Dharsono Sony Kartika, N. G. (2004). *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
3. M. Sholahuddin, S. M. (2014). *PROSES PERANCANGAN DESAIN MEBEL*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI .
4. Nurmalita, R. (n.d.). https://www.academia.edu/8815081/Bahasa_Desain. Retrieved September 2018
5. Pekalongan, S. N. (n.d.). Retrieved 2018, from <https://www.coursehero.com/file/33914924/MODUL-5-KB1-REVISI1pdf/>.
6. Sanyoto, S. E. (2009). *NIRMANA Elemen elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: JALASUTRA.
7. Wardani, L. K. (2004). Desain mebel dalam pendidikan seni dan desain. *Dimensi Interior* , 12.
8. Wucius Wong. 1986. Berapa Asas Merancang Dwimatra. Bandung : Penerbit ITB (Terj. Adjat Sakri)
9. Wucius Wong. 1986. Berapa Asas Merancang Trimatra. Bandung : Penerbit ITB (Terj. Adjat Sakri)
10. Yuliansyah, H. (2018). *Membuat Karya Nirmana 2D*. Yogyakarta: Arttex.

DAFTAR ALAT

1. Sample Tekstur alami dan buatan
2. Chart color
3. Mebel (yang ringan saja, untuk menjelaskan konteks elemen seni dan desain mebel)
4. Modul Informasi
5. LCD

Judul Modul :

Kode Modul :

PENYUSUN

No.	Nama	Profesi
1	Chr. Peni Sekundiana, S.T. Ars.	Dosen