

SESI III:

PRINSIP DASAR DESAIN: BIDANG DAN KOMPOSISI

Dalam Sesi ini, mahasiswa diajak untuk mempelajari dan memahami berbagai bentuk bidang dasar rupa dan perpaduannya untuk membentuk komposisi tertentu, serta mempelajari penyusunan dan penerapannya pada jenis-jenis komposisi yang banyak diterapkan dalam karya DKV yang baik. Proses pemahaman visual thinking dengan penyelarasan elemen visual seperti penataan bidang, paduan warna, huruf dan objek akan menghasilkan alur baca yang baik, nyaman, dan indah.

Sebagai latihan, mahasiswa membuat komposisi berbagai bidang dasar rupa dan perpaduannya secara manual untuk dipindahkan ke dalam karya komposisi digitalnya di laboratorium Komputer dan di rumah.

Penggunaan elemen dan alat bantu visual memungkinkan kita untuk menyampaikan informasi yang kompleks, seperti cara menggunakan suatu alat atau menjelaskan secara rinci sebuah proyek baru, melalui upaya yang lebih fokus, menarik, dan mudah dipahami. Hal ini akan membantu menyederhanakan alur kerja dan proses pengambilan keputusan kita.

BACAAN:

NIRMANA DAN ELEMEN-ELEMEN DALAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

PENGANTAR

Nirmana merupakan mata kuliah pengantar pada semester awal yang harus ditempuh mahasiswa yang sedang belajar desain komunikasi visual. Bagi yang berminat untuk belajar bidang ini, memahami pentingnya Nirmana adalah suatu keharusan.

Apakah Nirmana itu?

Nirmana menjadi dasar pokok keilmuan seni rupa karena didalamnya mencakup prinsip-prinsip dasar seni dan desain yang memiliki metode atau kaidah-kaidah dalam mewujudkan interpretasi keindahan terhadap karya seni rupa (Hendrayana, 2019). Adanya nirmana memberikan pengaruh yang signifikan terhadap sebuah desain. Asal kata nirmana sendiri merupakan gabungan dari dua kata: “nir” yang berarti tanpa atau tidak, dan “mana” yang berarti wujud atau makna. Jadi, nirmana adalah sesuatu yang mula-mula tidak mempunyai wujud/makna yang nantinya dapat diolah menjadi sebuah karya seni.

Pentingnya Pengetahuan tentang Nirmana

Bagi mereka yang belajar desain komunikasi visual, nirmana merupakan dasarnya. Oleh karena itu, sangat penting untuk memahaminya secara rinci. Di awal, sering timbul pertanyaan, “Untuk apa belajar mewarnai dan membuat garis, apa pentingnya? Jawabannya haanya akan dirasakan Ketika kita sudah berada di dunia kerja, khususnya dunia kerja kreatif.

Nirmana memperkenalkan kepada kita pemahaman terhadap tata letak gabungan berbagai elemen visual dan fungsinya ketika kita memproduksi sebuah rancangan komunikasi visual. Mempelajari berbagai elemen visual dapat meningkatkan sensitivitas seseorang dalam mendesain. Di samping itu, prinsip seni juga akan terasah jika mempelajari nirmana, mulai dari membuat gradasi warna dan penggunaan bentuk hingga menciptakan karya dalam bentuk tiga dimensi, karena nirmana juga diartikan sebagai hasil imajinasi dalam bentuk karya tiga dan dua dimensi.

Dengan demikian, mempelajari nirmana dapat melatih kreativitas, memberikan inovasi dalam menata elemen visual dengan menerapkan prinsip desain, dan meningkatkan cita rasa seni yang pada akhirnya mampu membuat sebuah karya memiliki nilai estetika yang tinggi.

Elemen-elemen Penting dari Nirmana

Nirmana terdiri atas berbagai elemen yang di dalam kegiatan perancangan dapat menciptakan suatu kesatuan yang indah sesuai dengan efek yang diinginkan. Sebenarnya, ketika telah menjadi sebuah karya, sulit untuk melihat elemen-elemen berbeda ini secara terpisah, karena unsur-unsur tersebut bersifat abstrak sebelum dirangkai. memahami dan melihat komponen-komponen tersebut secara terpisah dari kesatuannya akan memberikan kita pengalaman yang lebih baik mengenai asas dan asas penerapannya. Berbagai elemen dalam nirmana adalah sebagai berikut.

1. Titik

Titik dapat melahirkan sebuah gagasan seperti garis, bentuk, atau bidang seperti pada Pointillisme yang merupakan teknik melukis dengan menggunakan kombinasi titik-titik dengan berbagai ukuran dan warna.

Titik. https://www.youtube.com/watch?v=f8S8UvzThGg&list=PL0JNl63EP0KdUbi dmBiHDiv_vn8eEfPVJ

2. Garis

Garis merupakan dimensi awal yang tercipta dari suatu titik yang digerakkan sedemikian rupa. Gabungan berbagai bentuk garis pun mampu menciptakan sebuah karya desain.

3. Bidang

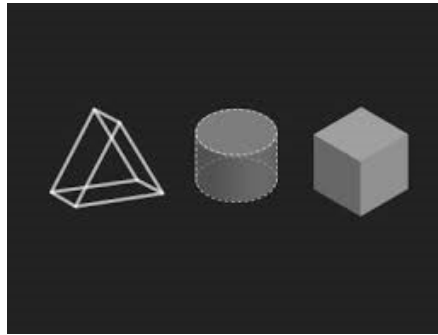
Bidang merupakan bangun datar tanpa ketebalan, mempunyai dimensi panjang, lebar, dan luas, mempunyai arah kedudukan, dan dibatasi oleh sebuah garis. Bentuk bidangnya bisa geometris, organik, bersudut, tidak beraturan, atau bulat.

BIDANG

https://www.youtube.com/watch?v=6Akmw5A3a4g&list=PL0JNl63EP0KdUbidmBiHDiv_vn8eEfPVJ&index=3

4. Tekstur

Berdasarkan hubungannya dengan indera penglihatan, tekstur dibedakan menjadi dua, yaitu tekstur sebenarnya dan tekstur semu. Tekstur berhubungan dengan nilai sentuhan, seperti halus, kasar, atau licin.



Gambar 1. Contoh gempal pada bidang segitiga, silinder, dan persegi. Gempal membuat bidang menjadi bangun ruang.

Sumber : www.serupa.id

5. Warna

Tanpa cahaya tidak akan ada warna karena warna merupakan kesan yang diberikan cahaya pada mata. Belajar tentang teori warna secara lebih mendalam akan memperkaya kita yang sedang belajar desain komunikasi visual.

6. Gempal

Gempal dimensi atau ketebalan yang terbentuk dari bidang dan garis. Fungsi gempal adalah untuk memberikan efek dimensi dan volume sehingga objek terlihat lebih nyata.

7. Ruang

Jarak atau area yang ada dalam karya seni, itulah ruang. Penggunaan ruang dapat menciptakan kedalaman, volume, dan perspektif dalam gambar. Ruang dibedakan menjadi ruang positif (objek yang digambar) dan ruang negatif (ruang kosong di sekitar objek).

Prinsip Dasar dalam Menciptakan Nirmana



1. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan adalah salah satu prinsip desain yang paling penting. Jika suatu karya seni tidak memiliki kesatuan, maka ia akan tersebar dan kacau sehingga sulit dilihat. Kesatuan dicapai ketika satu atau lebih elemen visual saling terkait. Jadi, prinsip ini merupakan prinsip keterhubungan antarelemen.

2. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan adalah keadaan yang dialami suatu benda ketika semua gaya yang bekerja padanya saling menghilangkan. Selaras dengan pernyataan tersebut, maka sebuah karya seni dan desain haruslah seimbang, enak dipandang, dan tidak mengintimidasi. Dalam seni, keseimbangan ini tidak dapat diukur tetapi terlihat, suatu bentuk yang menunjukkan tidak tumpang tindihnya seluruh bagian karya.

3. Proporsi (*Proportion*)

Pada umumnya istilah proporsi berkenaan dengan hubungan ukuran antara bagian-bagian suatu bentuk seperti lebar dan tinggi (Safanayong dalam Yulius, 2018). Untuk itu, diperlukan perbandingan atau rasio yang tepat. salah satu cara

¹ Sumber: <https://www.pinterest.at/pin/338755203233728799/> dalam <https://machung.ac.id/artikel-prodi-dkv/beberapa-unsur-nirmana-di-dalam-seni-rupa-maupun-desain-grafis/>

dalam menyusun suatu proporsi yang baik dalam bidang desain komunikasi visual adalah mengacu pada suatu sistem proporsi yang biasa disebut Golden Section atau Golden Ratio. Golden Ratio menggunakan deret Fibonacci dengan keseimbangan 1:1.618, dan seringkali juga digunakan 8:13. Rasio ini dikatakan sebagai perbandingan yang terdapat pada benda-benda alam, seperti struktur ukuran tubuh manusia, dan oleh karena itu diyakini sebagai rasio yang diturunkan oleh Tuhan sendiri. Di bidang desain, rasio ini tercermin dalam perbandingan ukuran kertas dan tata letak halaman. (Dimas, 2022).

4. Ritme (*Rhythm*)

Irama merupakan pengulangan gerak yang teratur dan berkesinambungan. Dalam bentuk alam dapat diambil contoh duplikasi aktivitas gelombang laut, barisan semut, pergerakan dedaunan, dan lain sebagainya. Prinsip ritme adalah hubungan pengulangan bentuk-bentuk unsur visual, yaitu repetisi atau transisi. (Putra, 2020).

5. Dominasi (*Domination*)

Dalam setiap bentuk desain ada hal yang perlu ditonjolkan lebih dari yang lain (Putra, 2020). Atau dengan kata lain, sebagai *focal point* atau *eye-catcher*. Tujuannya, misalnya untuk menarik perhatian agar tidak merasa bosan. Namun, tidak semua elemen harus ditonjolkan agar pesan yang hendak disampaikan tidak menjadi kabur.

Petunjuk Pengerjaan Nirmana

Berikut adalah beberapa hal penting untuk memulai kegiatan menciptakan nirmana.

Yang paling penting adalah mengeksplorasi gagasan kita berdasarkan pengalaman kita sendiri. Jika kita langsung mencari referensi, kemungkinan kita justru bisa terjebak dalam referensi yang bersangkutan dan kreativitas menjadi terhambat. Bereksperimen dengan ketrampilan sendiri sangat penting untuk menguji tingkat pengalaman kita dalam berpikir visual. Ketika kita mengeksplorasi pengalaman kita, keberanian mencoba menjadi hal penting kedua. “Keluar dari zona nyaman”, demikian ajakan yang sering kita dengar ketika seseorang takut mencoba.

Setelah dua hal tersebut di atas, ciptakanlah berbagai alternatif karya. Membuat lebih banyak pilihan akan melatih kreativitas dan Teknik kita tentang pembuatan nirmana. “*Practice makes perfect!*” Latihan yang banyak juga dapat melatih kita menjadi lebih rapi. Bekerja dengan hati-hati merupakan kunci bagi karya nirmana yang bersih dan rapi. Dengan begitu, penilaian dari pengajar bisa menjadi lebih tinggi.

Yang terakhir adalah menghindari sks, sistem kebut semalam. Cara ini dianggap sebagai kesalahan fatal. Nirmana yang baik sulit dihasilkan dalam waktu pendek. Inspirasi kadang tidak muncul terutama waktu kita terbatas.

PENUTUP

Tulisan ini merupakan informasi ringan dan singkat bagi para pemula pembelajar desain. Jika kita dengan seksama mengikuti informasi dalam tulisan ini dan terus berlatih, maka kita pun dapat menghasilkan karya-karya yang bagus.

DAFTAR PUSTAKA

- Admin DKV. (2021). <https://machung.ac.id/artikel-prodi-dkv/beberapa-unsur-nirmana-di-dalam-seni-rupa-maupun-desain-grafis/>
- Dimas. (2022). *What is Nirmana, and Tips for Making it*. <https://www.umn.ac.id/en/what-is-nirmana-and-what-are-the-tips-for-making-it/#:~:text=Nirmana%20is%20often%20called%20a,form%2C%20meaning%2C%20or%20meanin%20g.>
- Hendrayana, Husen. (2019). *Rupa Dasar. Nirmana: Asas dan Prinsip Dasar Seni Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Putra, Ricky W. (2020). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Yogyakarta: Penerbit Andi. <https://dirdosen.budiluhur.ac.id/0304078602/form%20per%20review%20lektor/Form%20Peer%20Review%20Ricky%20Widyananda%20Putra%20Jurnal%201%20Fin/buku%20fin.pdf>
- Yulius, Yosef. (2018). Pengaplikasian Golden Ratio pada Perancangan Logo dalam Perspektif Desain Komunikasi Visual. *Besaung, Jurnal Seni Desain dan Budaya*, Vol.3, No. 3. <https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1108332&val=16676&title=Pengaplikasian%20Golden%20Ratio%20Pada%20Perancangan%20Logo%20Dalam%20Perspektif%20Desain%20Komunikasi%20Visual>