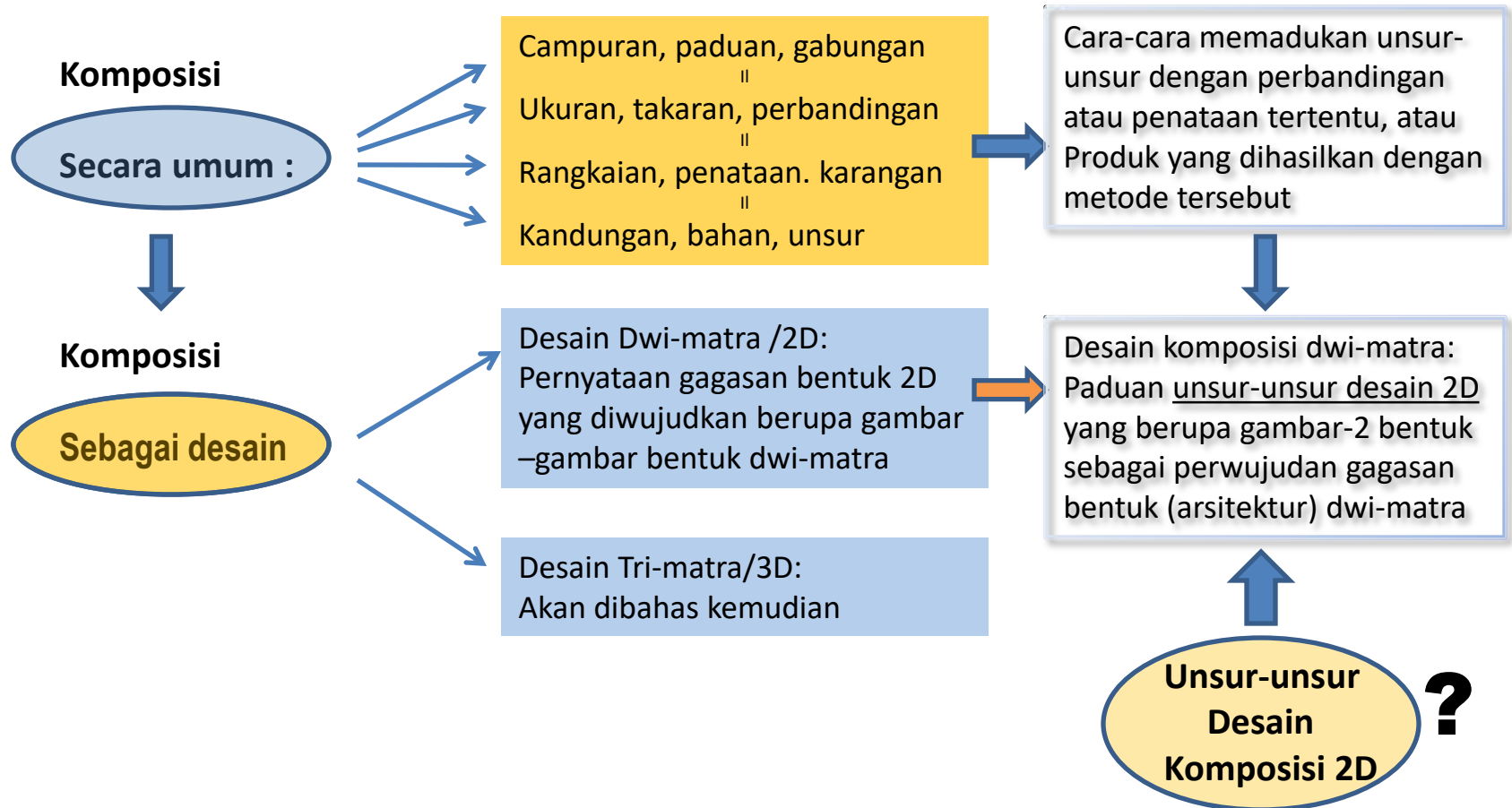


Petemuan 2

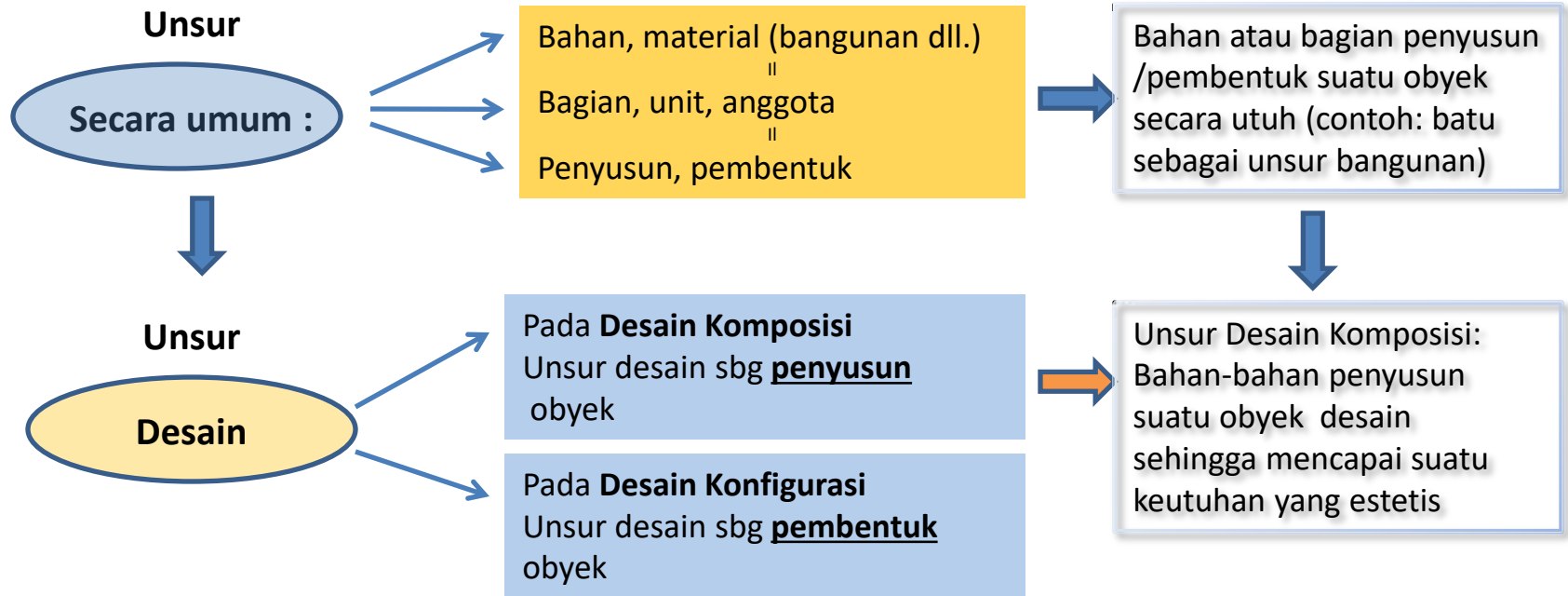
UNSUR-UNSUR DESAIN KOMPOSISI DWI-MATRA

Mahasiswa mampu menyebutkan dan menjelaskan tentang Unsur-unsur Desain Komposisi Dwi-matra.

Pemahaman Komposisi:



Pemahaman Unsur Desain:



Ragam Unsur-unsur Desain:

1) Menurut Maitland Graves (dalam *The Art Color and Design*, 1950):

“Setiap rancangan yang berupa dapat diuraikan atas tujuh matra unsur-unsurnya, yaitu garis, arah, raut, ukuran, tekstur, nada dan warna. Kesemuanya bagaikan batu dalam struktur bangunan atau abjad dalam tulisan. Seniman mengatur unsur-unsur tersebut dalam bentuk rancangan atau komposisi, maka seni adalah aturan buatan manusia sebagai keutuhan struktur atau bentuk.





2) Menurut Wuchius Wong (dalam Principles of Two Dimentions Design. 1972)

Unsur Konseptual: adalah unsur yang keberadaannya hanya bisa dirasakan dalam pemahaman tetapi tidak bisa dinyatakan secara merupa (visual)..... terdiri dari **titik, garis, bidang** dan volume (3D).

Unsur Rupa : adalah unsur yang menjadikan unsur konsep dapat dilihat sebagai wujud yang telah mempunyai **raut, ukuran, warna dan tekstur**.

Unsur Pertalian: adalah unsur yang ngendalikan penempatan dan pertalian raut (*komponen*) dalam sebuah rancangan (*komposisi*)



3) Menurut Francis DK, Ching (dalam Form, Space and Order. 1979)

Unsur -2 Pokok : adalah unsur yang mempunyai peran paling menentukan dalam penciptaan bentuk

Unsur Rupa : adalah unsur yang menjadikan unsur konsep dapat dilihat sebagai wujud yang telah mempunyai **raut, ukuran, warna dan tekstur**.

Unsur Pertalian: adalah unsur yang ngendalikan penempatan dan pertalian raut (*komponen*) dalam sebuah rancangan (*komposisi*)

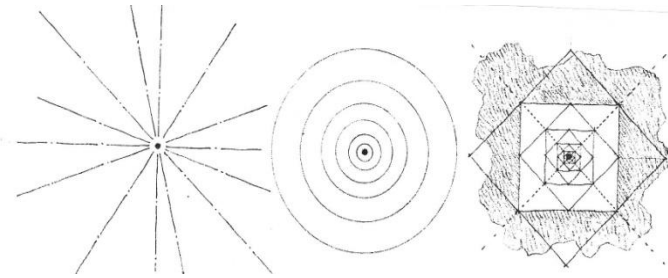
Untuk tidak membingungkan maka berikut ini akan digunakan ketiga sumber tersebut secara ekletis : memadukan dan memilih diantaranya yang dianggap tepat/baik.

Karakteristik Unsur-unsur Konsep/Pokok

KONSEPSI TITIK/POINT

1 Titik menandakan suatu posisi di dalam ruang, secara konseptual tidak mempunyai dimensi panjang, lebar dan tinggi

2 Titik bersifat statis, tidak mempunyai arah gerak dan terpusat

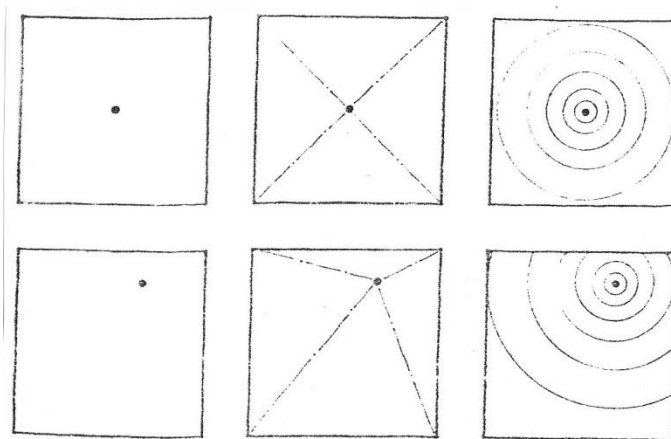


3 Sebuah titik dapat menunjukkan

- ujung-ujung suatu garis
- persilangan antara dua garis
- pertemuan 2 garis disudut bidang
- titik pusat atau medan lapangan

4 Ditengah-2 suatu lingkungan sebuah titik tampak stabil & diam, memimpin unsur-2 di sekitarnya sehingga ia akan mendominasi bidangnya.

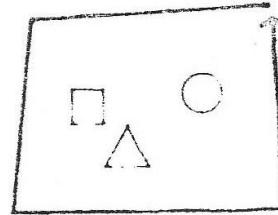
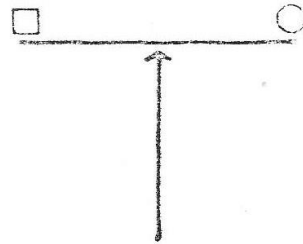
3 Jika titik tersebut dipindahkan dari pusat, maka bidang tersebut menjadi lebih agresif, menunjukkan kekuatan visualnya. Tercipta daya tarik diantara titik dan bidangnya.



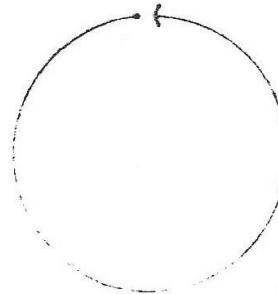
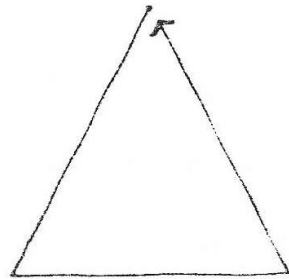
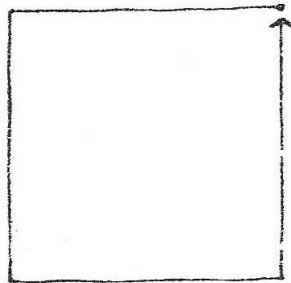
KONSEPSI GARIS/LINE

1 Garis merupakan media seni paling kuno, paling efisien dan efektif untuk menyatakan sifat, dan kualitas suatu bentuk.

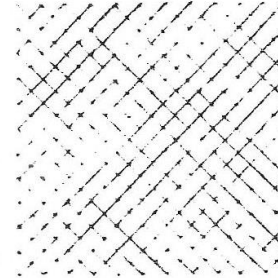
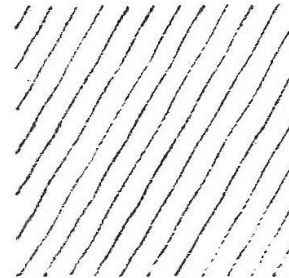
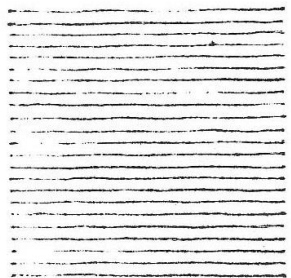
2 Garis merupakan unsur yang paling penting dalam pembentukan setiap konstruksi visual.



3 Sebuah garis dapat membantu mempertemukan, menggabungkan, mendukung, mengelilingi atau membagi unsur-2 visual lainnya.



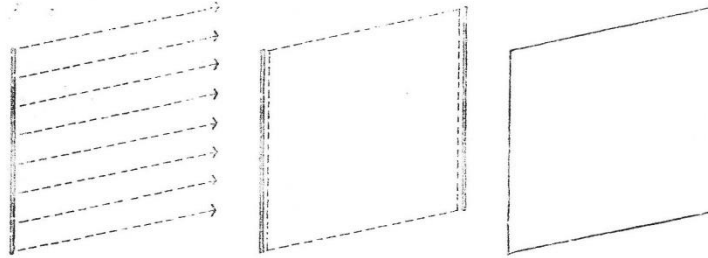
4 Garis dapat pula membantu menjelaskan adanya sisi-sisi bidang dan membentuk rupa bidang-bidang.



5 Garis dapat pula membantu menyatakan sifat-sifat permukaan bidang.

KONSEPSI BIDANG/PLANE

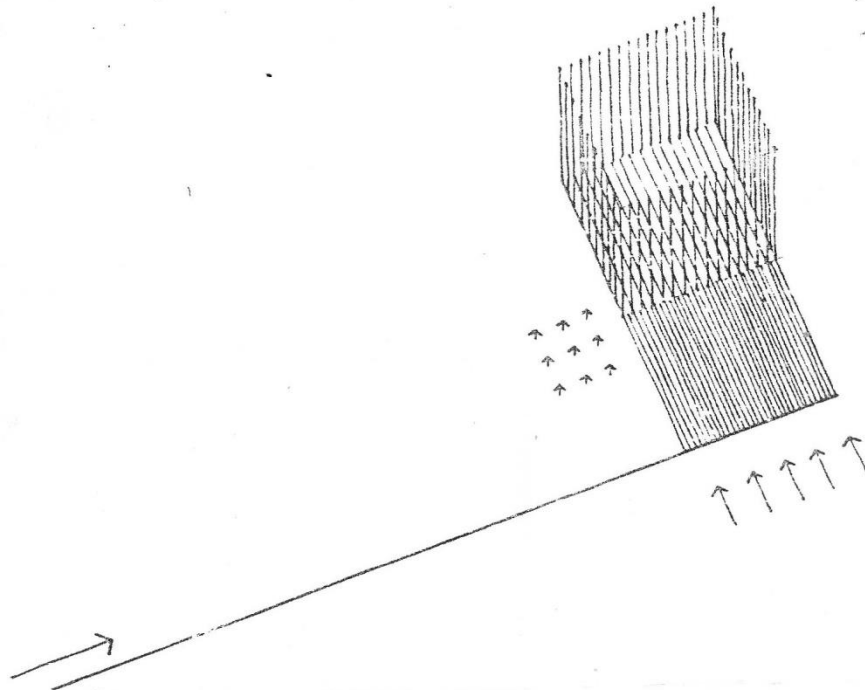
1 Garis yang bergerak tidak menurut arah panjangnya akan berubah menjadi sebuah bidang.



2 Se.cara konseptual bidang mempunyai dimensi panjang dan lebar, tanpa ketebalan.

3 Sebuah bidang mempunyai kedudukan dan arah

4 Sebuah bidang dibatasi oleh garis yang menentukan batas terluar suatu bidang.



Semua bentuk gambar dimulai dengan gerakan sebuah titik, titik tersebut bergerak dan terbentuklah garis-garis.....dimensi pertama. Jika garis bergeser terbentuklah bidang.....kita menemukan unsur dua dimensi. Pertemuan bidang-bidang melahirkan ketinggian..... Tiga dimensi.

Sebuah ringkasan tentang energi kinetik yang menggerakkan titik menjadi garis, garis menjadi bidang dan bidang menjadi ruang.

PAUL KLEE

PengenalAN Unsur-unsur Rupa

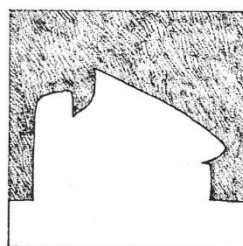
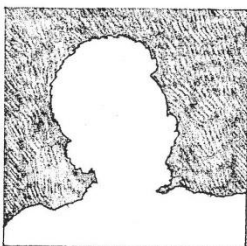
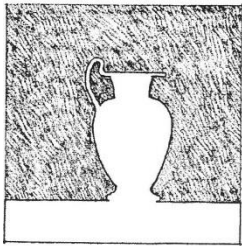
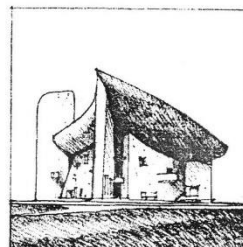
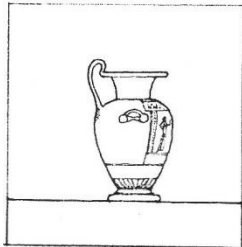
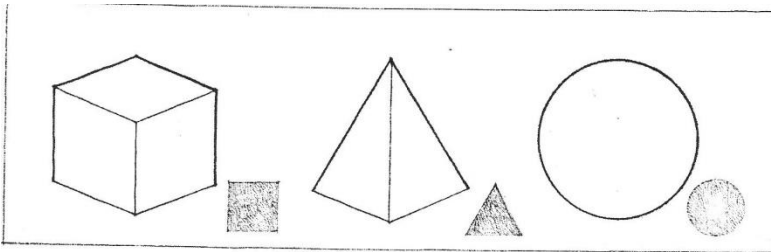
RAUT (SHAPE)

1 Semua bidang mempunyai rautnya masing-masing, yaitu segi tiga, segi empat, segi lima, lingkaran dan raut-raut diantaranya

(Maitland Graves)

2 Segala benda yang dapat dilihat mempunyai raut sebagai penampilan diri yang utama dari benda itu.

(Wuchius Wong)



3 Raut adalah ciri pokok yang menunjukkan bentuk, raut adalah hasil konfigurasi dari permukaan dan sisi-sisi suatu bentuk

(F.D.K. Ching)

4 Raut ada hubungannya dengan bayangan (siluet) suatu volume, ia merupakan sarana pokok yang memungkinkan kita mengenal dan melihat bentuk suatu obyek. Oleh karena kontur sisi tersebut tampak sebagai garis yang memisahkan suatu bentuk dari latar belakangnya. Persepsi kita terhadap raut suatu bentuk sangat tergantung dari derajat ketajaman visual antara bentuk dan latar belakangnya.

(F.D.K. Ching)

Raut merupakan ciri pokok segala obyek visual baik secara elementer berupa titik, garis, bidang dan ruangan (volume) maupun secara nyata berupa gambar dwi-matra dan benda tri-matra.

(Konklusi Esba I)

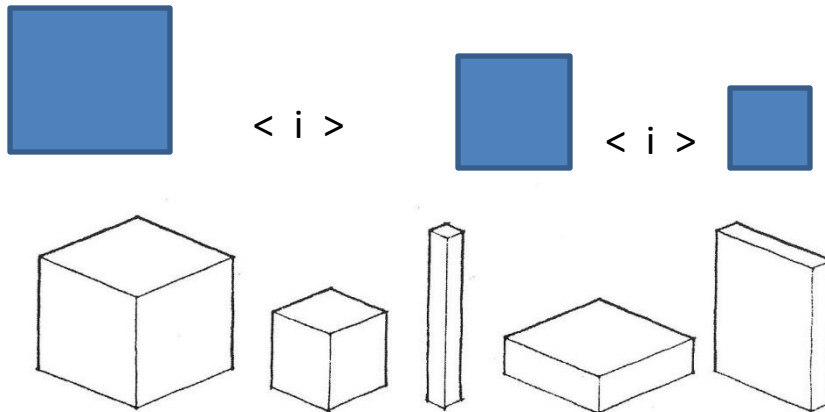
UKURAN (SIZE)

1 Garis-garis dan bidang-bidang serta interval ruang (jarak) diantaranya dapat berbeda dalam luas dan ukurannya (*Zise*).

(Maitland Graves)

2 Semua raut mempunyai ukuran (*Zise*) ukuran itu nisbi bila kita bicara tentang besar kecil, tetapi dapat pula ditentukan secara nyata.

(Wuchius Wong)



3 Dimensi nyata suatu bentuk adalah panjang. Lebar dan tinggi. Dimensi-dimensi ini menentukan proporsinya, adapun sekalanya ditentukan oleh perbandingan ukuran relatifnya terhadap bentuk-bentuk lain yang ada disekitarnya.

(F.D.K. Ching)

Ukuran (Size) mempunyai pengertian yang mencakup:

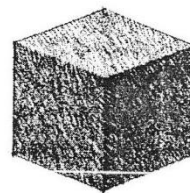
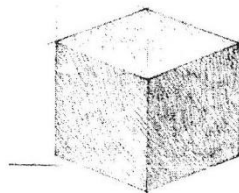
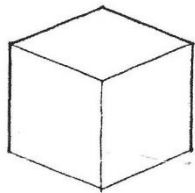
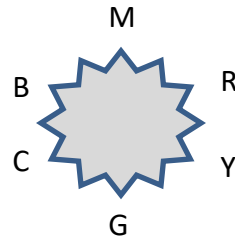
1. **Dimensi (Dimention)** : merupakan ukuran riil yaitu proporsi diri suatu obyek visual baik pada unsur-unsur konsep, gambar-gambar bentuk maupun pada benda nyata. Dimensi termasuk sebagai unsur rupa.
2. **Sekala (Scale)** : merupakan ukuran nisbi yaitu proporsi relatif suatu obyek visual terhadap obyek-obyek lain yang diperbandingkannya. Sekala tidak termasuk unsur rupa melainkan unsur pertalian yang akan dibahas kemudian

(Konklusi Esba I)

WARNA (Color)

1 Suatu garis atau bidang adakalanya mempunyai warna, merah, biru, kuning dan sebagainya,

(Maitland Graves)



2 Suatu raut di dalam ruang dibedakan dari sekelilingnya karena warnanya. Warna disini digunakan dalam arti yang luas, tidak hanya meliputi semua spektrum tetapi mencakup juga warna-warna netral dan segala ragam nada dan ronanya.

(Wuchius Wong)

3 Warna adalah corak, intensitas dan nada pada suatu bentuk. Warna merupakan atribut yang paling mencolok yang membedakan suatu bentuk terhadap lingkungannya. warna juga mempengaruhi bobot visual suatu bentuk,

(F.D.K. Ching)

Warna (Color) adalah merupakan efek cahaya pada suatu obyek visual baik berupa unsur pokok, gambar bentuk, maupun benda, yang mencakup pengertian:

1. **Rona (Hues)** yaitu gejala spektrum sinar matahari dari infra merah hingga ultra violet.
2. **Kroma (Crome)** yaitu intensitas spektrum suatu warna dari warna cerah hingga warna yang samar
3. **Nada (Value)** yaitu tingkat kegelapan suatu warna dari warna hitam kearah warna putih serta dari warna gelap/kehitaman, kearah warna-warna terang.

(Konklusi Esba I)

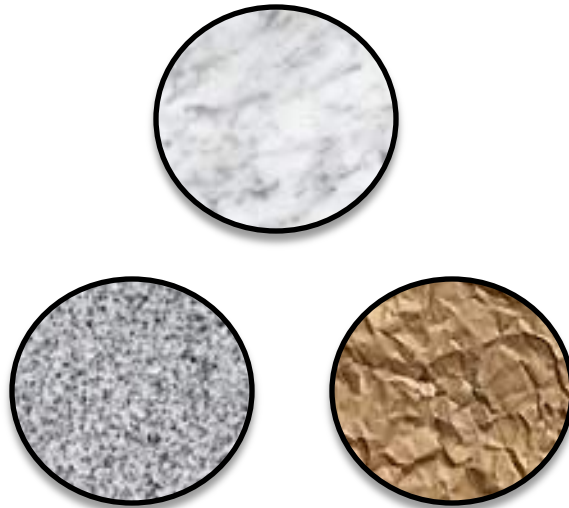
BARIK (TEXTURE)

1 Suatu garis atau bidang mempunyai tekstur, kasar, lembut dan sebagainya

(Maitland Graves)

2 Tekstur adalah karakter permukaan suatu raut. Permukaan dapat polos, atau bercorak, licin atau kasar, dan dapat merangsang indra raba dan penglihatan

(Wuchius Wong)



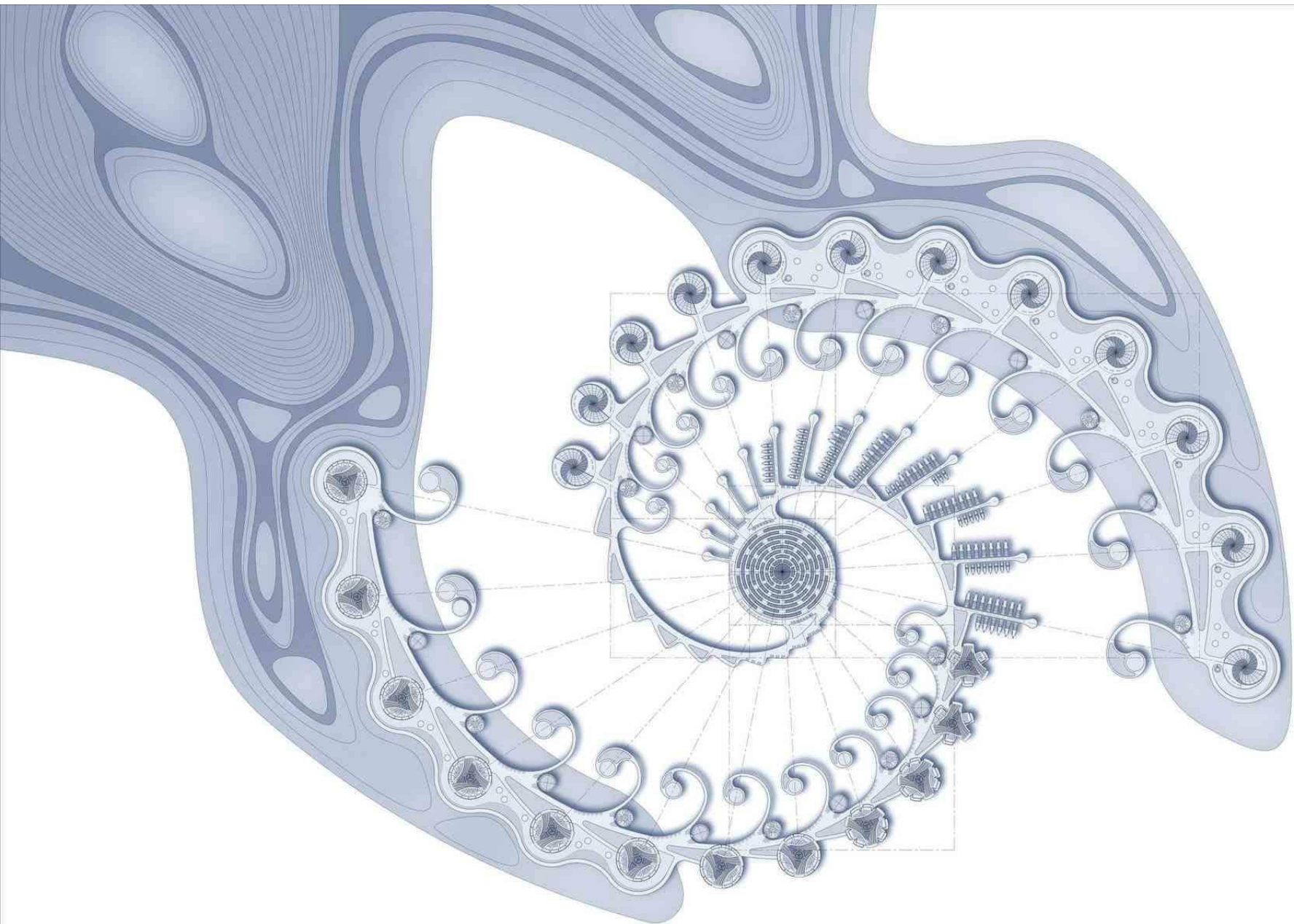
3 Tekstur adalah karakter permukaan suatu bentuk. Tekstur mempengaruhi baik perasaan kita pada waktu menyentuh maupun kualitas pantulan cahaya yang menimpa permukaan bentuk tersebut.

(F.D.K. Ching)

Barik (Texture) adalah merupakan karakter suatu obyek visual baik berupa unsur pokok, gambar bentuk, maupun benda, yang merangsang reaksi kepekaan kulit mencakup pengertian:

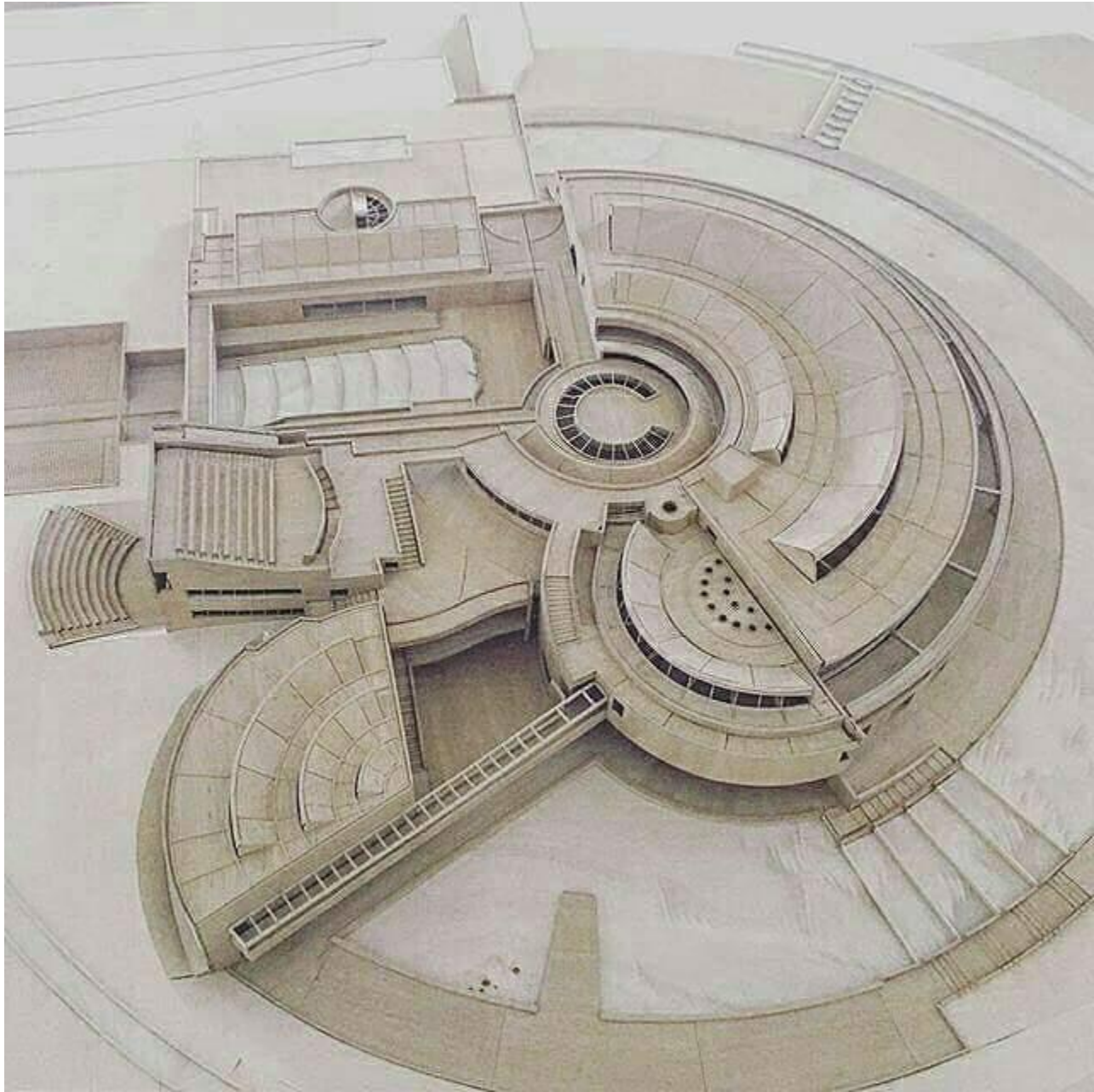
1. **Barik Rabaan (Tactil texture)** yaitu karakter permukaan suatu benda yang dapat dibuktikan melalui rabaan.
2. **Barik Simulasi (Simulated texture)** yaitu karakter permukaan suatu benda yang dapat dapat dirasakan melalui penglihatan, namun tidak dapat dibuktikan melalui rabaan. Tekstur silulasi lebih kompeten pada bidang desain terlebih menyangkut teknik penyajiannya.

(Konklusi Esba I)









Pratikum-2

UNSUR-UNSUR DESAIN KOMPOSISI

TEORI (Tugas Kelompok)

Kerjakanlah soal berikut pada kertas kerja anda (format A4) dengan teknik manual (tulisan tangan bebas), perhatikan bentuk ukuran huruf dan margin. Teknik penyajian bebas, kreatif dan menarik.

SOAL

1. Bagaimana unsur rupa berperan terhadap unsur pokok?
2. Sebutkan unsur desain menurut Maitland Graves yang tidak termasuk unsur pokok?
3. Apa makna komposisi pada pernyataan: Rangkaian bunga itu mempunyai komposisi yang baik.
4. Bagaimana seorang desainer mengolah unsur-unsur desainnya agar mencapai komposisi yang baik ?
5. Unsur manakah yang berperan pada sebuah bola sehingga berwujud bulat?
6. Dimanakah letak perbedaan antara dimensi dan skala, berikan contoh agar jelas dipahami?
7. Dimana pula letak persamaan antara warna dan tekstur?

Tugas di jilid atau dijepit jadi satu dan diberi nama Masukkan pada awal pertemuan minggu berikut.

LATIHAN (Tugas Perorangan)

Sajikanlah gambar-gambar karya eksplorasi /ekperimentasi anda sendiri terhadap unsur-unsur titik dan garis secara kreatif. Sajikan pada kertas A4 dengan mengikuti instruksi berikut.

DIMINTA

1. Sajian lembar-1 pada format gambar 12 x 16 cm:
 - 1 bh karya eksplorasi titik & garis melalui teknik menitik, toloan atau stampel secara manual dan garis teknis menggunakan alat mekanis seperti pena, pensil, penggaris dan jangka..
 - 1 bh karya eksplorasi titik & garis melalui teknik percikan, pancaran atau tetesan dan goresan atau lelehan secara manual menggunakan alat dan media bebas.
(titik harus dibuat spontan tidak boleh di reka-2)
(lintasan garis harus tidak boleh di ulang, ujung garis harus bebas, tidak boleh bersambung)

Sertakan nama gambar dan keterangan yang cukup dibawah masing-masing gambar.

