

# BUKU AJAR

NIRMANA DWIMATRA - DKV UNIKA SOEGIJAPRANATA

Bayu Widianoro & tim

Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Arsitektur dan Desain  
Universitas Katolik Soegijapranata

Bahasan di dalam

**NIRMANA**

**DWIMATRA**

- Pendahuluan
- Layout & Elemen Desain
- Variabel PembentukUNsur Visual
- Komposisi di dalam Desain
- Titik
- Garis
- Bidang
- Warna

01

Pendahuluan

## Apa itu Nirmana?

Nirmana adalah sesuatu yang  
**Kosong, tidak ada apa-apa**  
**belum ada makna dari segala sesuatu**  
**Jernih, abstrak**

Tetapi merupakan dasar dari SEBUAH DESAIN

*Dasar dari seorang Desainer dalam membuat sebuah karya sehingga karya tersebut dapat memiliki sebuah makna*

# Apa yang dipelajari di dalam Nirmana

Elemen desain :

titik, garis, bidang, area/ruang, warna, tekstur

Variabel Penyusun Unsur Visual:

kedudukan, arah, ukuran, jarak, bentuk, jumlah

Komposisi:

unity, balance, ritme, focus, contrast, proportion

Bagaimana menyampaikan 'sesuatu' dengan  
menggunakan elemen dasar yang ada

## Apa Manfaat mempelajari Nirmana

- Merupakan **dasar** dalam menyusun/menciptakan sebuah **karya desain**
- Untuk merasakan apakah **sebuah benda/obyek sederhana** dapat berpengaruh terhadap obyek yang lebih besar
- Lebih jeli dalam menempatkan sebuah obyek dalam sebuah karya desain sekecil apapun obyek yang akan diterapkan

## Bagaimana mempelajari Nirmana

- banyak melihat
- banyak membaca
- perbesar rasa ingin tahu
- banyak berlatih dan bereksplorasi
- banyak mencoba dan bermain
- jangan takut salah
- sadar bahwa sebuah kegagalan adalah kesuksesan yang tertunda

Gambaran karya  
di dalam

Nirmana Dwimatra





david\_tan25 • Follow



David Fajar Sulaiman  
15.11.0029  
Masa Regio Nurkurnanda Putri 10



4 likes

david\_tan25 #dkvunika #nirmana1dkvunika  
Tunas studio ilusi optik



oliveoveli • Follow



47 likes

oliveoveli Ovelistori Benedicka 15.L1.0029 Optical  
illusion cc: @widibayu #nirmana1dkvunika





Most Recent  
**#nirmanadkvunika**

10 NOVEMBER 2015



**ivalen.t** • [Follow](#)

Henricus Constant-UNIKA Soegijapranata



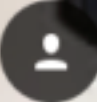


ariel\_willbert • [Follow](#)





dailywilliamms • Following





adesuryatna09 • [Follow](#)



# Pertugasan

Siapkan :

- Kertas ukuran A4 : 5 lbr
- Kertas ukuran A3 : 5 lbr
- Alat tulis :
  - pensil dengan 3 ketebalan
  - Ball point dengan 2 ketebalan
  - Spidol kecil
  - Spidol besar

# Tugas Rumah

Dengan detail sebagai berikut

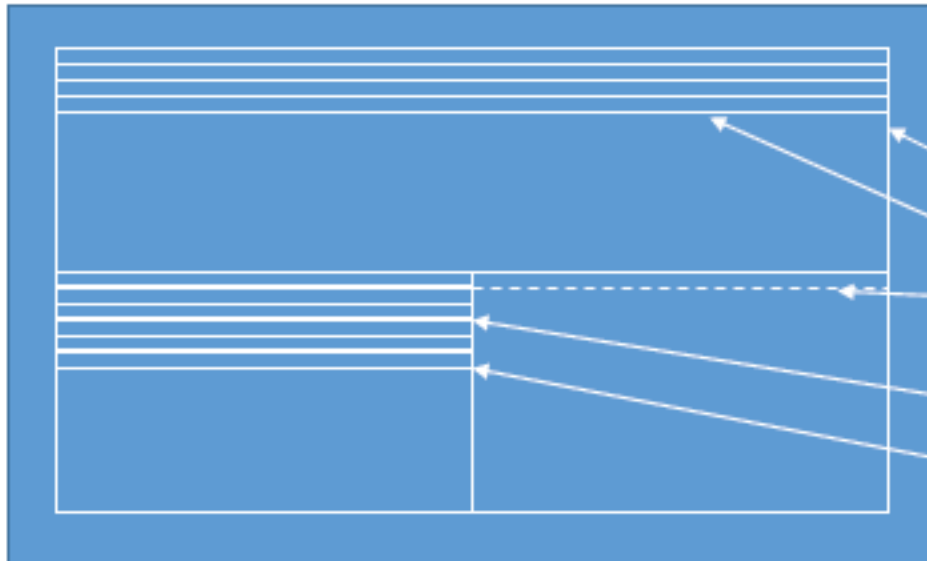
- Siapkan 3 lembar kertas A3
- Buat garis tepi mengelilingi kertas A3 dengan jarak 2 cm
- Bagi kertas A3 menjadi 3 bagian dengan pembagian sebagai berikut



## Detail TUGAS



# Kertas 1 : Garis Horizontal



- Perhatikan arah garis
- Perhatikan alat yang diminta dan jenis garis nya

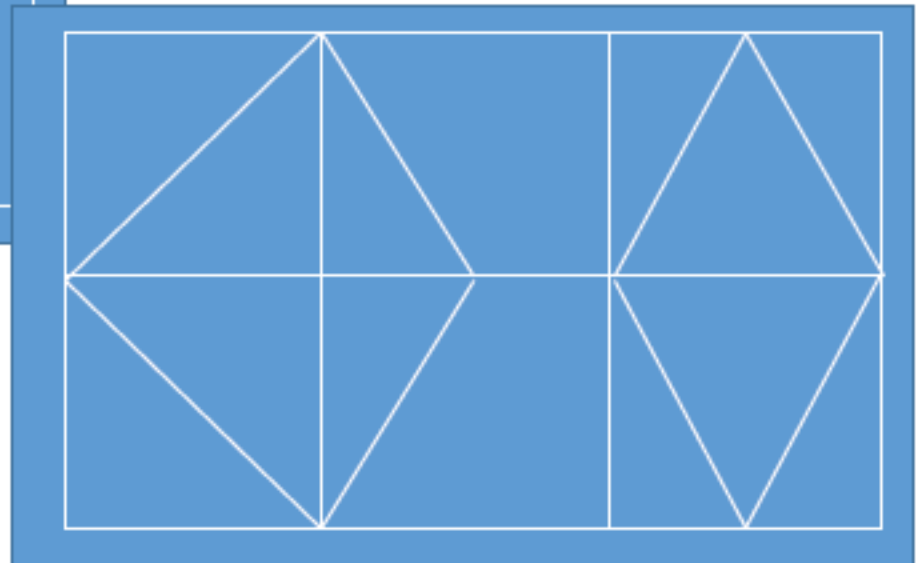
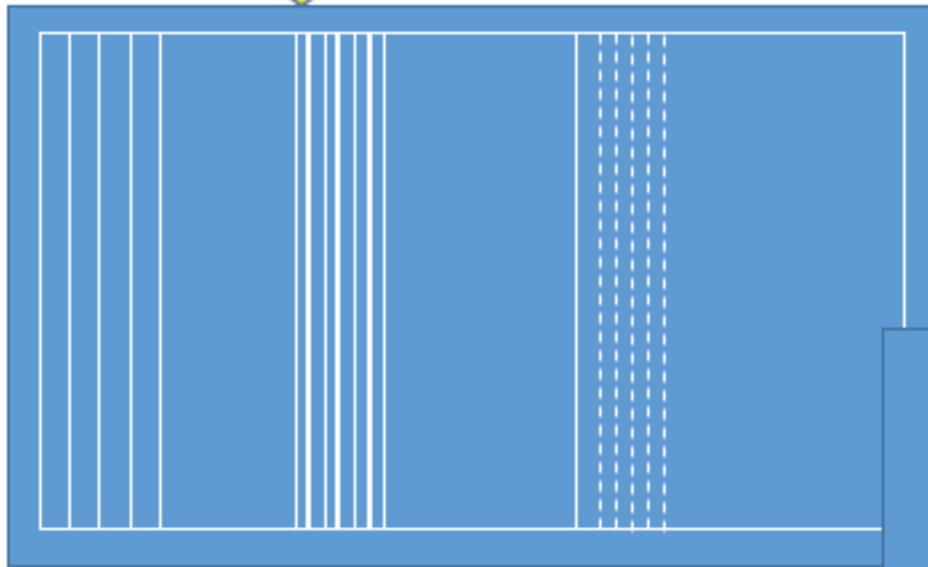
- *Garis tepi dengan pensil*
- *Garis lurus dengan pensil*
- *Garis lurus putus-putus dengan ballpoint*
- *Garis lurus dengan spidol*
- *Garis lurus dengan ballpoint*

*Jarak maksimal 0,8 cm*

*Pembuatan selain garis tepi dilarang menggunakan penggaris*

Kertas 2 : Garis Vertikal

Kertas 3 : Garis diagonal



- Ketentuan sama dengan tugas kertas 1

- Identitas dibeikan di bagian belakang kertas
- Identitas berisi
  - Nama
  - Nim
  - Tugas
  - Pembimbing
- Selamat mengerjakan sebagai latihan di rumah

## penilaian

- Kebenaran alat
- Kerapian hasil goresan
- Jerapian jarak antar garis
- Konsistensi goresan (arah dan dimensi)

Selamat Mengerjakan

# pustaka

- Wong Wucius, 1996, Asas-asas merancang dwimatra, ITB, Bandung
- Sanyoto, Sadjiman, Ebdil, 2009, Dasar-dasar tatarupa dan desain, Nirmana, Jalasutra, Jogjakarta
- The Liang Gie, 1996, Filsafat Keindahan, PUBIB, Yogyakarta
- The Liang Gie, 1996, Filsafat Seni sebuah pengantar, PUBIB, Yogyakarta
- Bangun Sem, C, 2000, Kritik Seni Rupa, ITB, Bandung
- Darmaprawira, Sulasmi, 2002, Warna teori dan kreatifitas penggunaanya, ITB, Bandung





02

Layout,  
VARIABEL PENYUSUN  
UNSUR VISUAL  
& Elemen desain



# 02A

## Layout

- Adalah sebuah pola yang nantinya akan digunakan untuk mengatur berbagai elemen desain yang akan di komposisi kan
- Layout adalah upaya untuk mengatur (*manage*) perletakan sebuah obyek pada sebuah bidang kerja

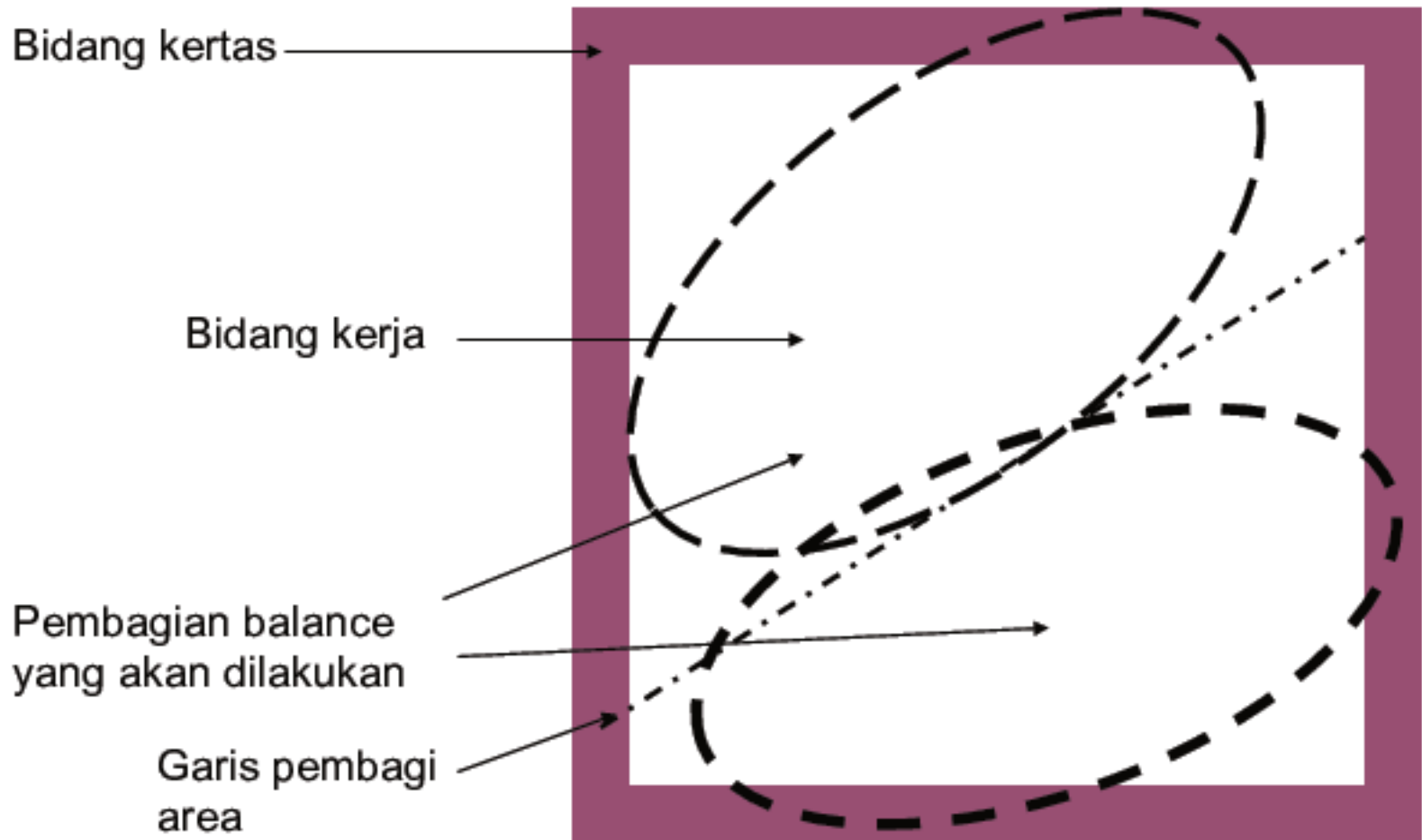


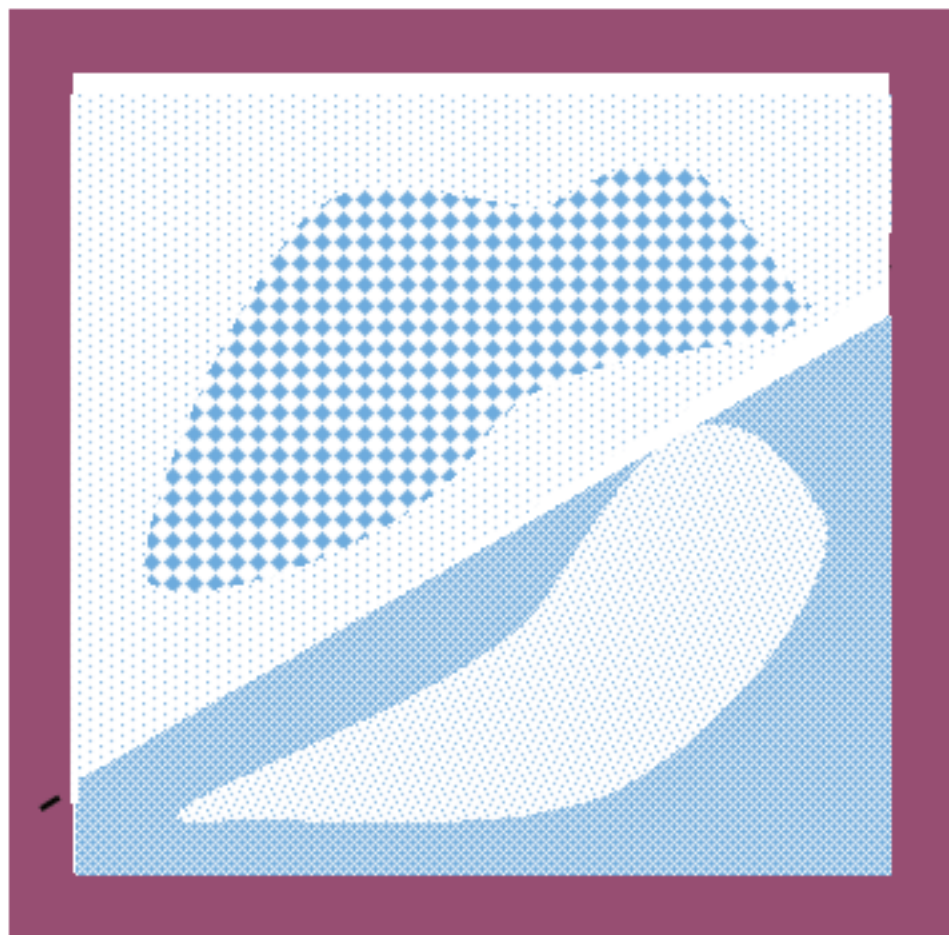
# Layout

Hal yang perlu diperhatikan di dalam layout adalah

- Obyek yang akan ditata
- Bidang kerja yang akan digunakan
- Kesan yang akan disampaikan kepada orang yang akan melihatt
- Area KOSONG dan Area ISI

# Contoh pembuatan pola dasar/konsep



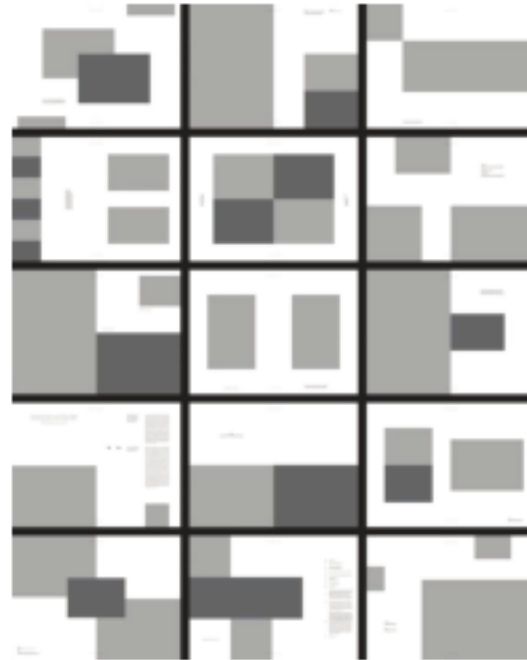


# Contoh Layout



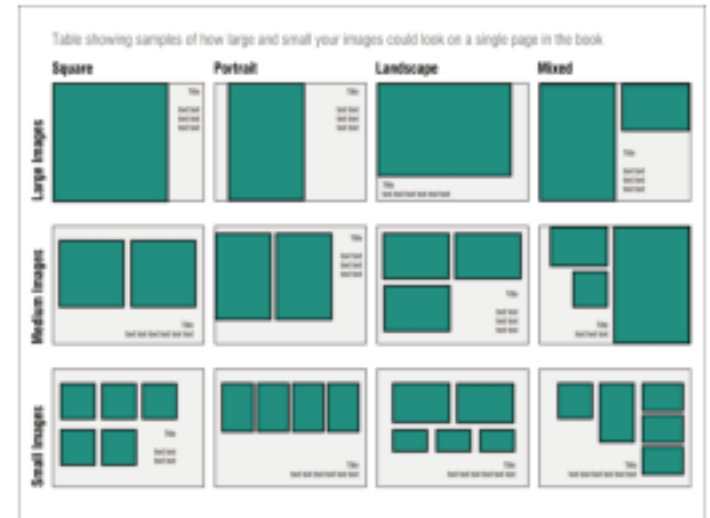
Layout dengan beberapa obyek

Sumber :  
<https://id.pinterest.com/pin/518476975832621557/>



Layout dengan beberapa obyek

Sumber :  
<https://id.pinterest.com/pin/379428337341974185/>



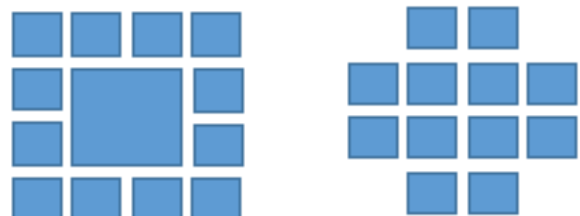
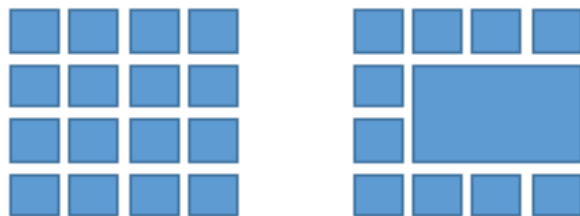
Layout dengan beberapa obyek

Sumber :  
<https://www.pinterest.com/pin/522558362997652235/>

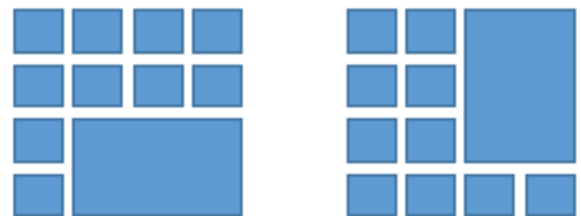
# Dampak Layout

- Kesesuaian mengaplikasikan layout akan membuat seseorang menjadi nyaman dalam menikmati sebuah karya desain
- Kesalahan perletakan layout akan membuat pesan yang akan disampaikan menjadi tidak tersampaikan

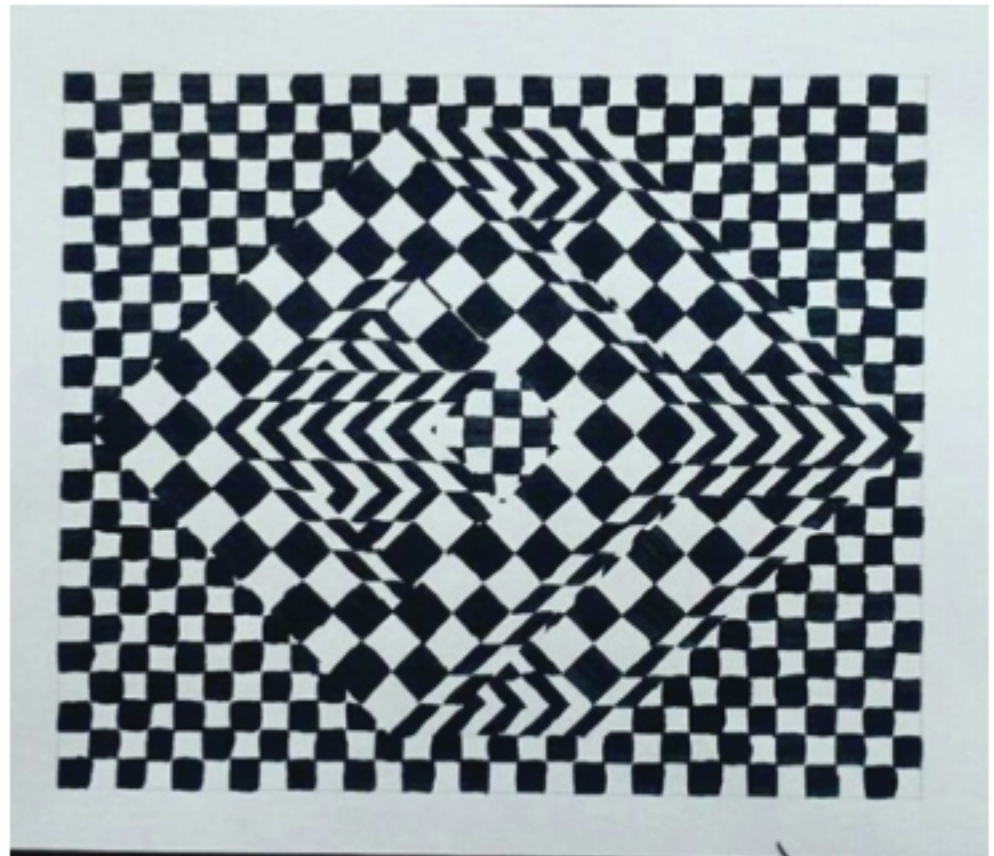
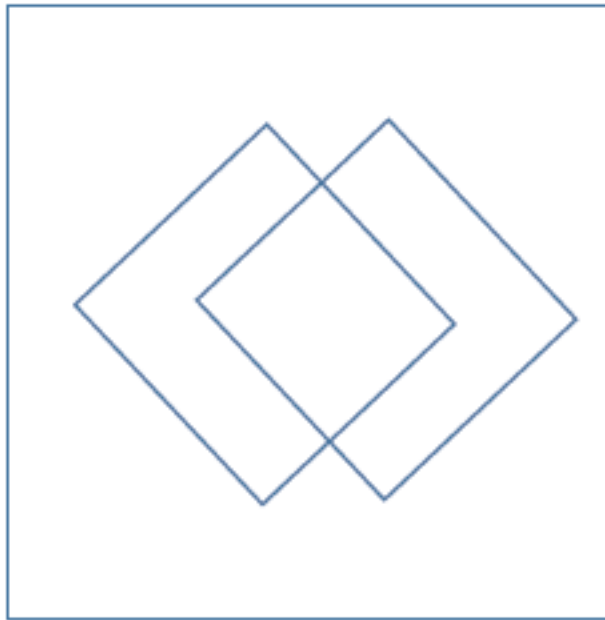
- **Layout statis**

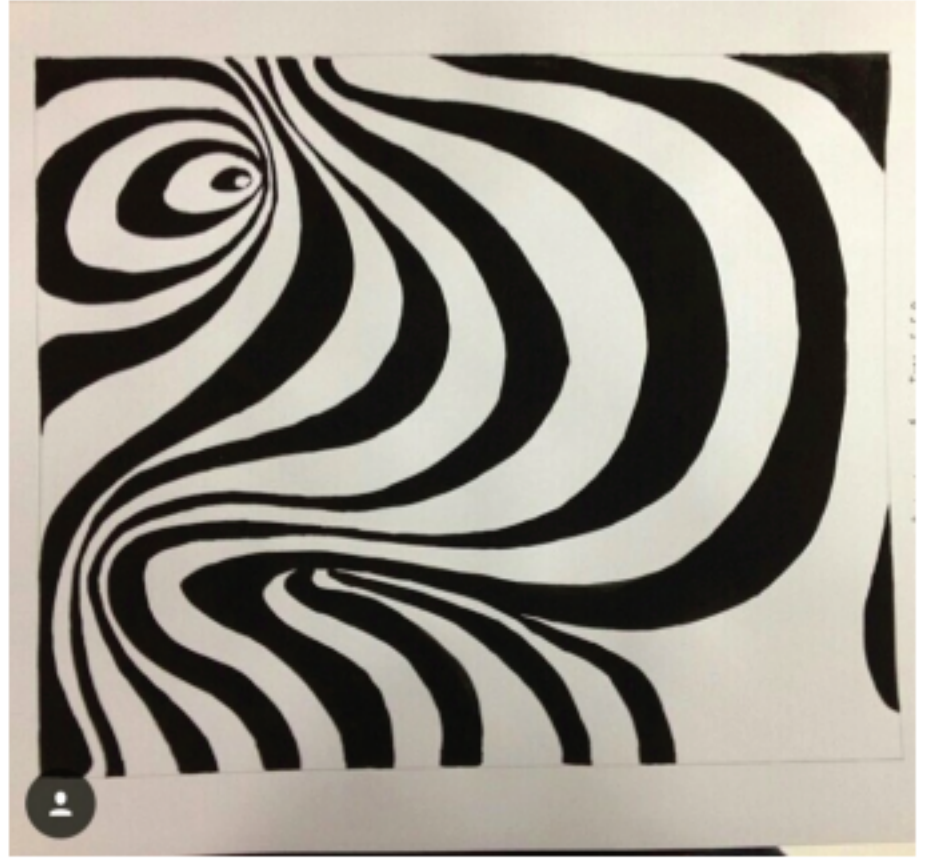
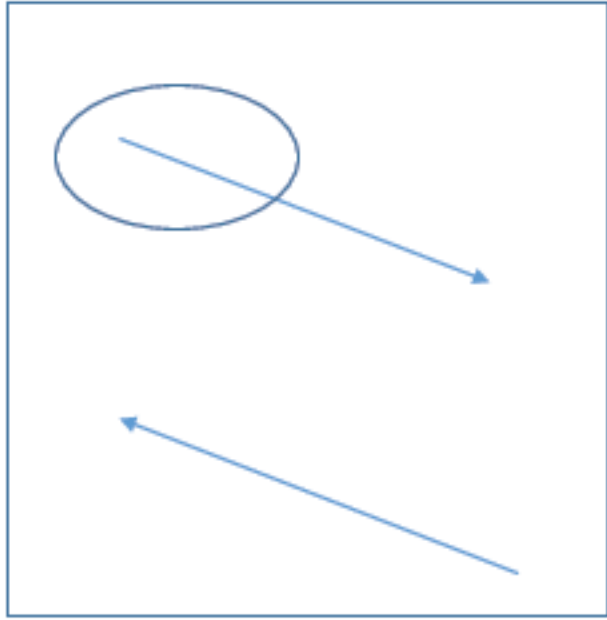


- **Layout dinamis**

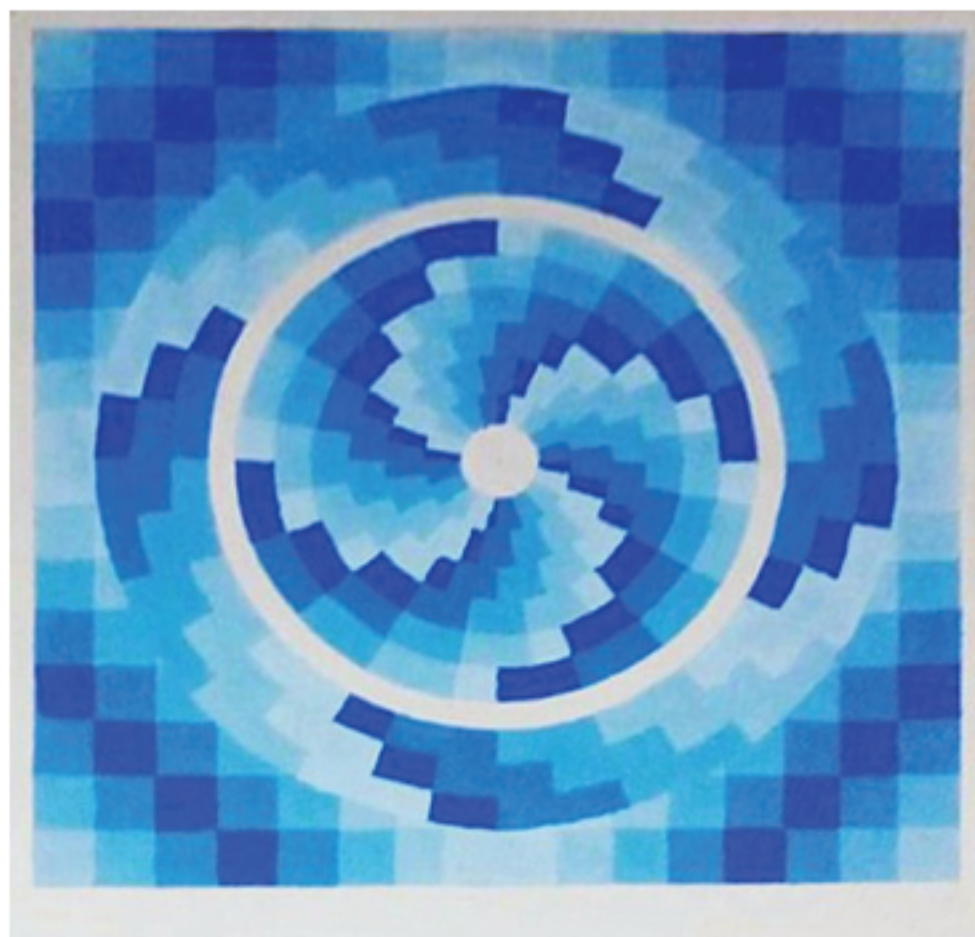
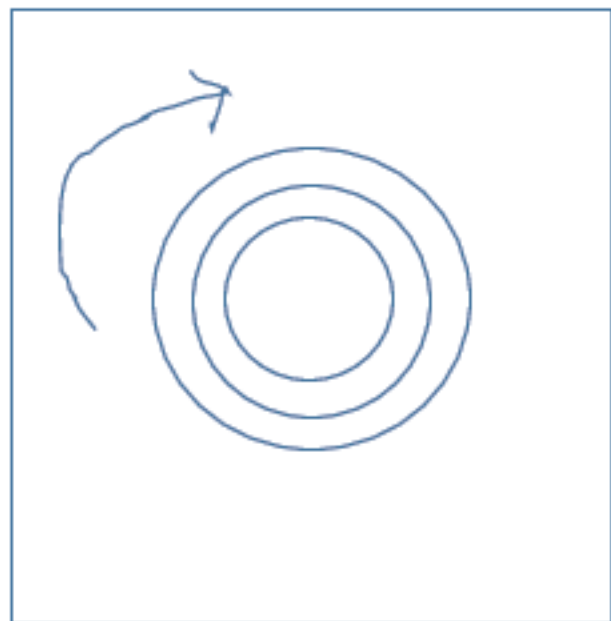


Dari layout  
menuju karya desain







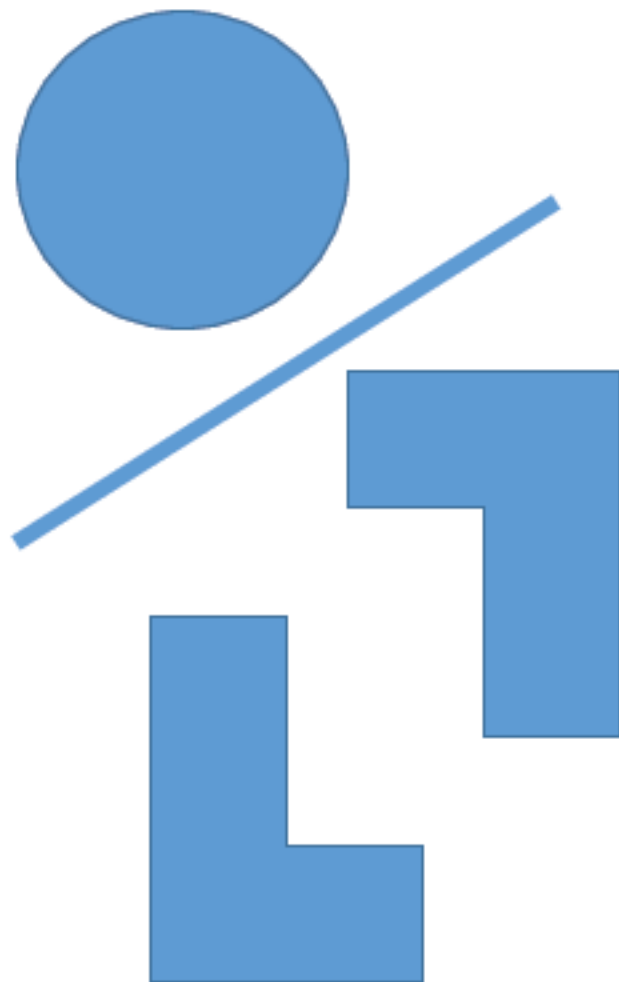


## Elemen desain

- Elemen yang digunakan untuk membuat sebuah karya desain
- Sebuah desain berawal dari elemen yang sederhana yang kemudian digabungkan menjadi sebuah KESATUAN KARYA
- Desain merupakan hasil tatanan elemen yang kemudian dimanfaatkan untuk sebuah fungsi tertentu
- Elemen ini yang kemudian ditata di dalam sebuah WADAH

## Elemen desain

- TITIK
- GARIS
- BIDANG
- RUANG
- WARNA
- TEKSTUR



# 02B

Variabel  
penyusun  
unsur visual



# Variabel yang digunakan di dalam menyusun elemen visual

- Jarak
- Dimensi / ukuran
  - Bentuk
- Kedudukan
  - Arah
- Jumlah

# Jarak

Sesuatu yang dibentuk karena adanya jeda antara 1 obyek dengan obyek yang lain

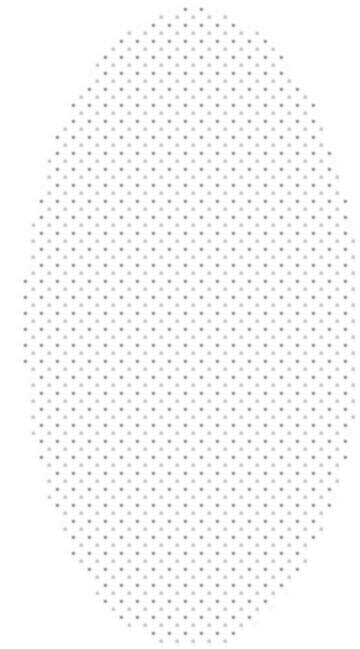
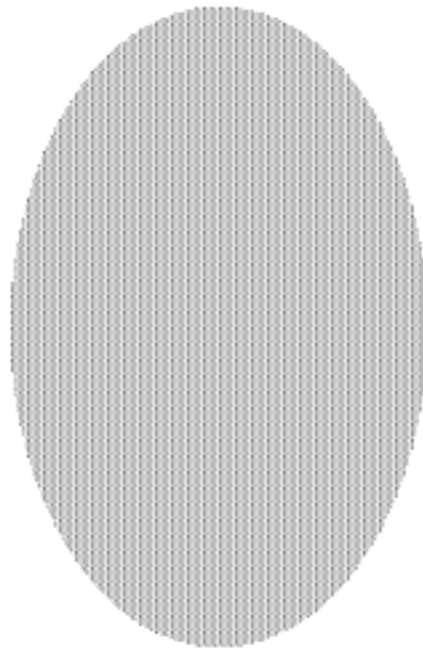
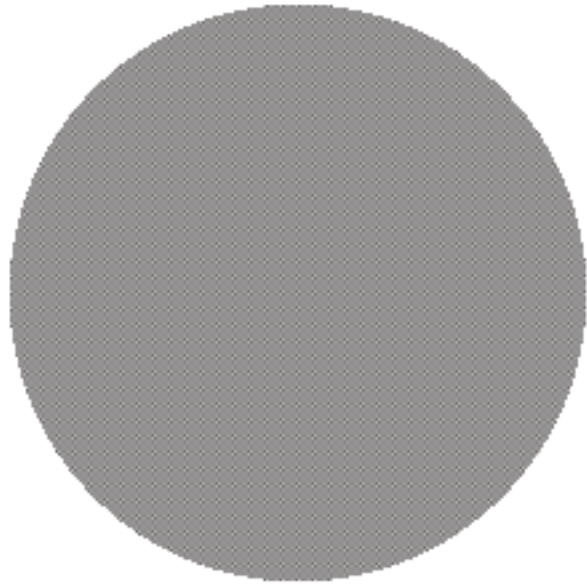
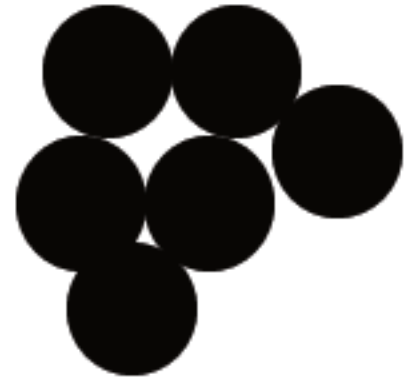
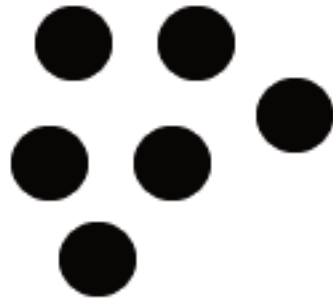
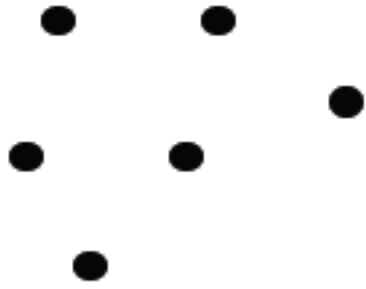
Dekat

Jauh

Bersinggungan

Overlapping

Jarak akan berpengaruh pada tingkat intensitas/kepadatan antar obyek pada sebuah bidang kerja.



# Dimensi

Besarnya elemen yang digunakan di dalam bidang kerja

Besar

Kecil

Sedang

(dimensi bukan hal yang mutlak tetapi akan diperbandingkan dengan bidang kerja yang akan digunakan)

Dimensi akan berpengaruh pada penguasaan bidang kerja oleh sebuah elemen yang digunakan



# bentuk

- Hal yang dilihat pada sebuah obyek
  - Masing-masing bentuk memiliki sebuah karakter tersendiri yang berbeda dengan bentuk yang lain
  - Dengan adanya bentuk kita dapat mengenali sebuah benda

## kedudukan

- Sering dinyatakan sebagai letak
- Posisi sebuah obyek terhadap bidang kerja
- Menunjukkan keutamaan dari sebuah obyek
- Dapat juga digunakan sebagai petunjuk orientasi arah obyek

# arah

- Sering juga disebut orientasi
  - Sesuatu yang biasanya digunakan sebagai dasar untuk meletakkan sebuah obyek/elemen terhadap elemen yang lain
- Sering digunakan antara lain untuk menunjukkan sebuah pergerakan, kecepatan, titik pusat
- Terlalu banyak arah orientasi yang digunakan di dalam sebuah bidang kerja berdampak orientasi karya menjadi ***membingungkan***

## jumlah

- banyaknya elemen yang digunakan
- Berpengaruh pada kepekatan/kepadatan bidang kerja
- Digunakan untuk menunjukkan tingkat kepadatan sebuah area
- Jumlah elemen visual yang terlalu banyak akan membuat bidang kerja menjadi tampak sumpek



03

# KOMPOSISI Dalam DESAIN

Kesatuan, Ritme, Keseimbangan,  
Proporsi, Hirarki

# 03A

komposisi 1 :

KESATUAN  
*/UNITY*



# KESATUAN

Segala sesuatu yang menyatukan unsur-unsur di dalam sebuah karya desain

- Kesamaan
- Kemiripan
- Keselarasan
- Pengikatan
- Pengkaitan





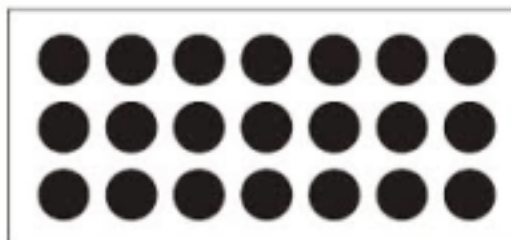
# kesamaan

- Kesatuan yang muncul karena adanya aspek kesamaan di dalam unsur yang diterapkan
- Ingat variabel penyusun unsur visual

Dapat berupa

- Kesamaan jarak
  - Kesamaan dimensi
  - Kesamaan arah
- atau
- Kesamaan bentuk

- Kesatuan -



## Kemiripan

Adanya kemiripan antara 1 dengan yang lain

Kemiripan ini juga dikaitkan dengan variabel penyusun unsur visual bentuk, jarak, arah atau dimensi

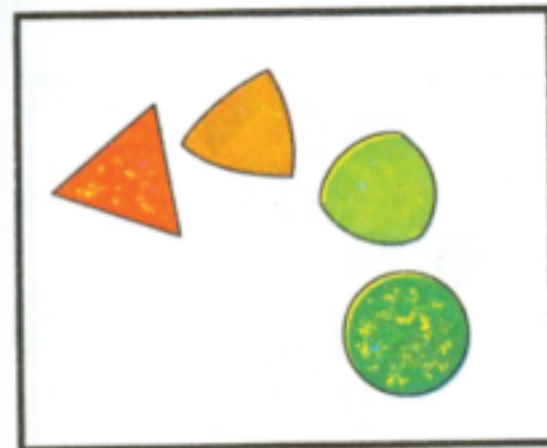


## keselarasan

- Dalam keselarasan tidak jarang apa yang terlihat menjadi kecil kesamaannya tetapi masih selaras

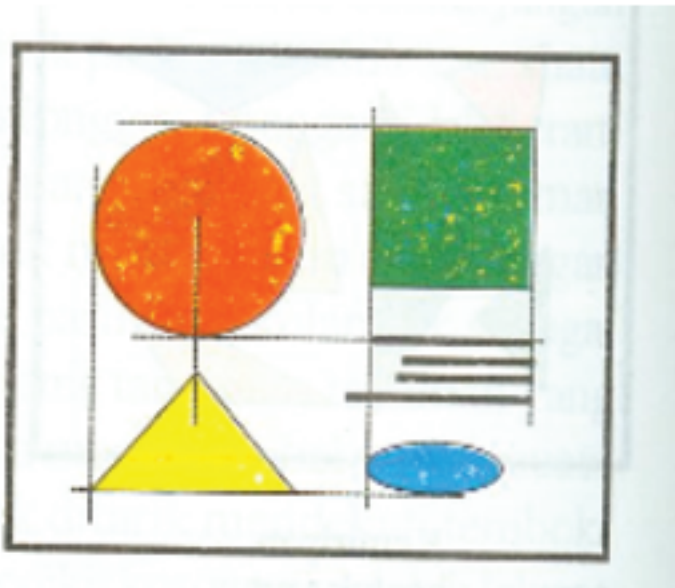
Diaplikasikan dalam

- Bentuk, dimensi, arah atau warna



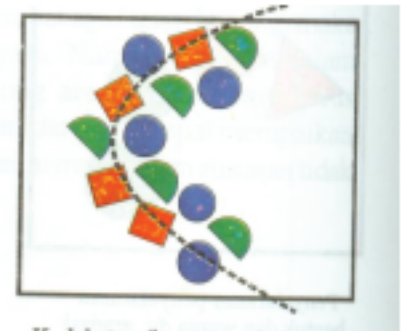
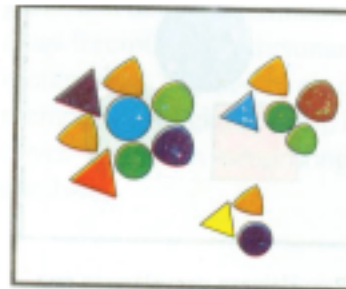
# Pengkaitan

- Adanya penerapan elemen visual dengan mengkaitkan kedudukan satu dengan yang lain



# pengikatan

- Sebuah penataan dengan mengedepankan aspek kedekatan antara 1 elemen dengan elemen yang lain



# 03B

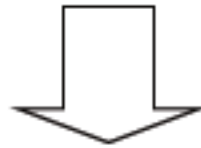
komposisi 2 :

IRAMA

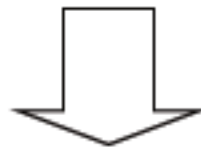
*/RHYTHME*



# Irama / ritme (keselarasan)



Gerak pengulangan atau gerak mengalir yang ajeg, teratur, terus menerus.

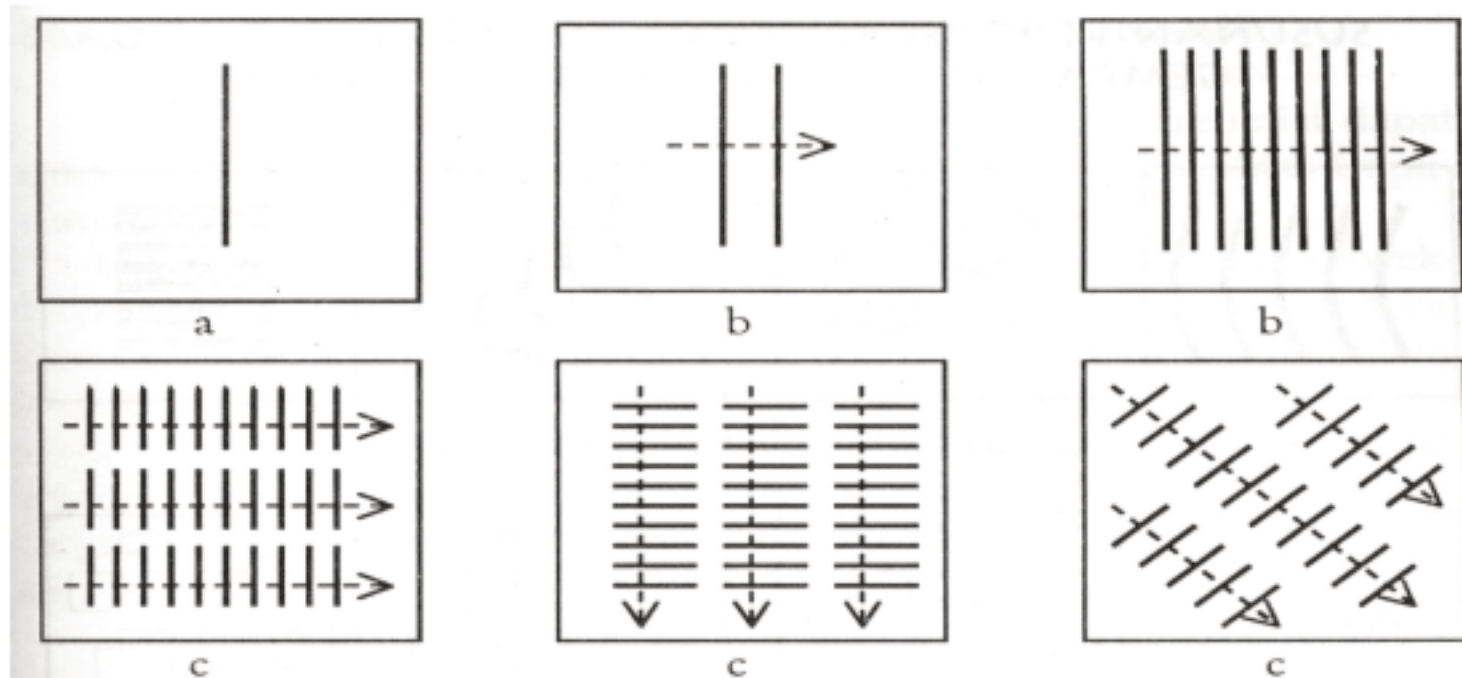


Irama adalah suatu keteraturan dan sekaligus kerapian

## Jenis Irama

- REPETISI : pengulangan *dg ekstrim kesamaan* pada semua unsur-unsur rupa yang digunakan → **hasilnya monoton.**
- TRANSISI : pengulangan *dg perubahan-perubahan dekat atau variasi-variasi dekat* pada satu atau beberapa unsur rupa yg digunakan → **hasilnya harmonis.**
- OPOSISI : pengulangan *dg ekstrim perbedaan* pada satu atau beberapa unsur rupa yang digunakan → **hasilnya kontras**

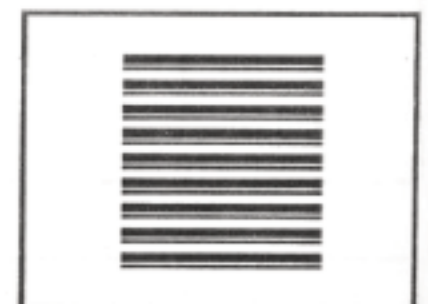
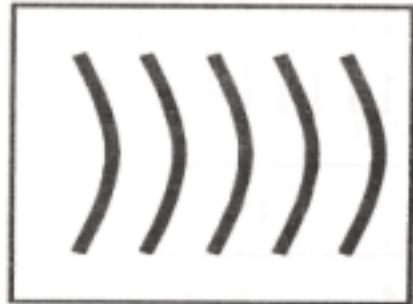
# REPETISI



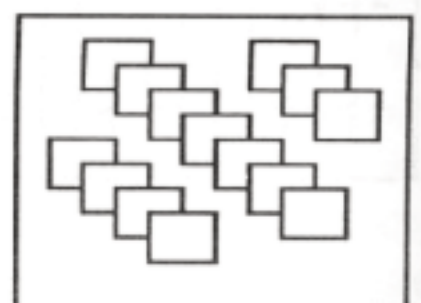
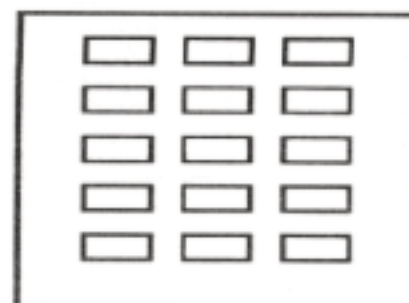
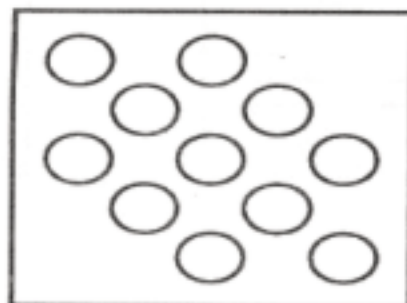
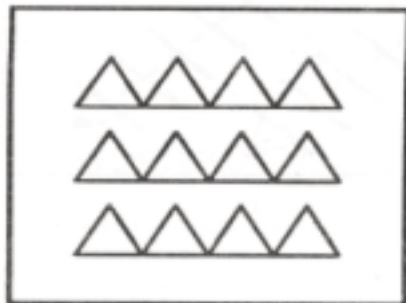
- Bentuk raut yang hanya satu buah yang berarti tidak berulang, bisa dikatakan tidak memiliki irama.
- Bentuk raut berulang walau jumlah sedikit, telah memiliki irama namun nampak kaku, dan semakin banyak diulang semakin ritmis.

- Bentuk raut yang berulang akan membentuk garis semu. Garis semu yang berulang akan membentuk irama tersendiri yang merupakan gerak langkah irama, yang akan membuat karya seni/ desain penuh irama/ritmis.

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



Susunan repetisi bentuk raut garis dwimatra



Susunan repetisi bentuk raut bidang dwimatra

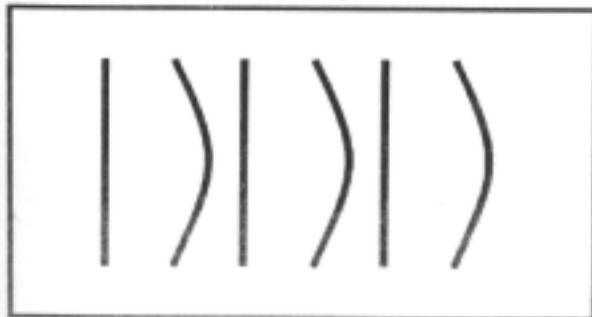


# TRANSISI

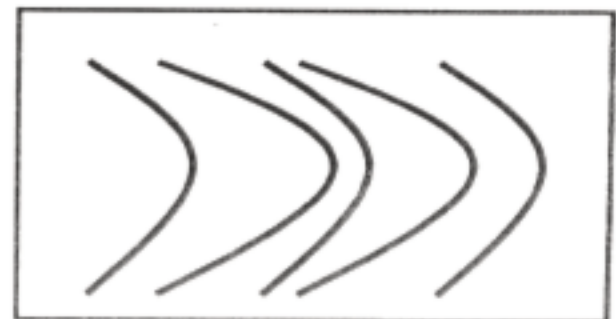
## SUSUNAN TRANSISI BENTUK RAUT GARIS



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.



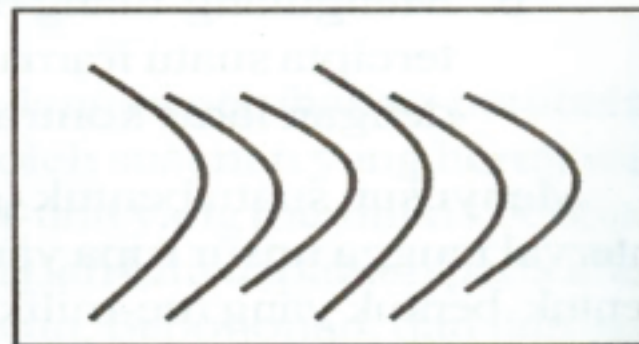
Susunan transisi raut 1,2



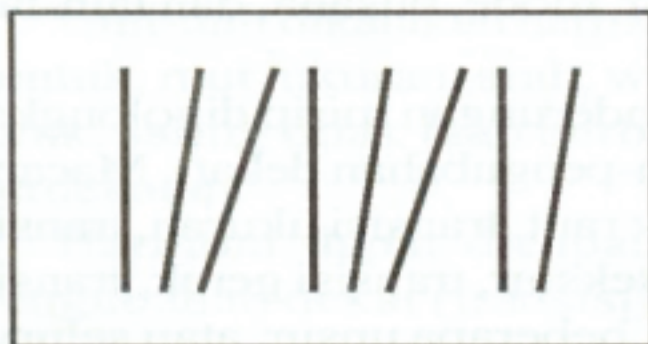
Susunan transisi raut 6,7



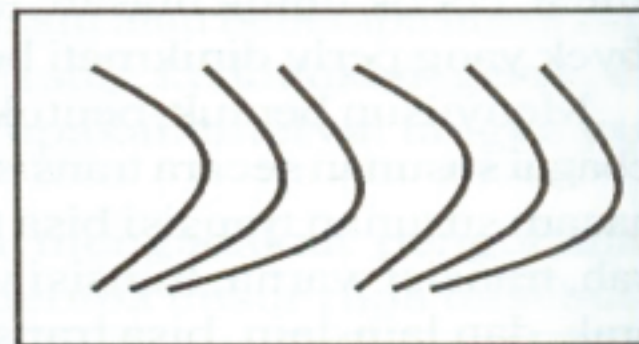
Transisi ukuran garis lurus



Transisi ukuran garis lengkung

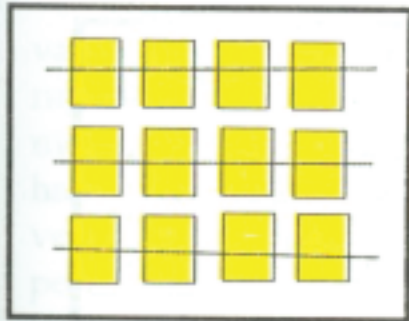


Transisi arah garis lurus

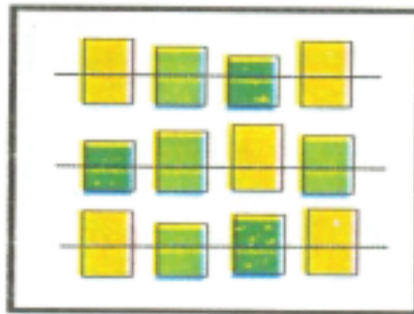


Transisi arah garis bengkok

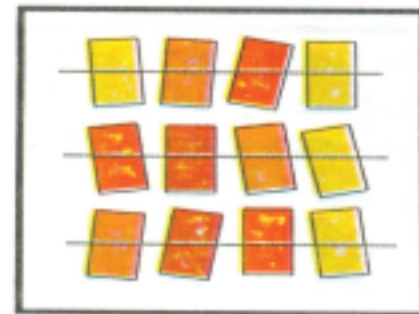
## SUSUNAN TRANSISI BENTUK RAUT BIDANG



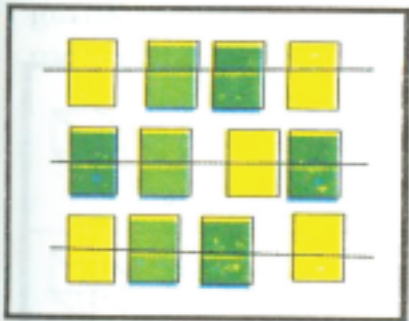
Repetisi total  
(monoton)



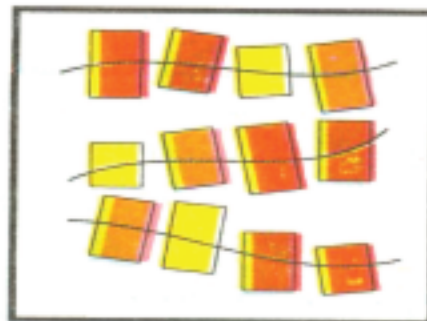
Transisi  
- ukuran  
- warna



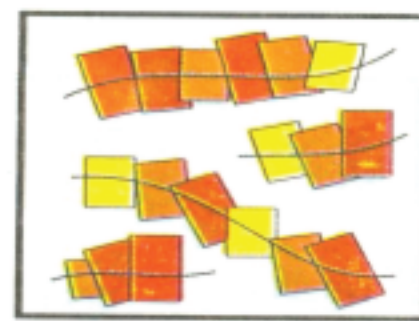
Transisi  
- arah  
- warna



Transisi  
- jarak  
- warna



Transisi  
- ukuran - arah  
- jarak - warna  
- gerak



Susunan bertumpuk  
dengan transisi  
- ukuran - arah  
- warna - gerak  
- kedudukan

# O P O S I S I



**Mengadakan pengulangan-pengulangan kontras.  
Menjembatani kontras dengan *gradasi* (*gradasi* : perubahan berangsur-angsur secara teratur)**

# SUSUNAN OPOSISI PADA BENTUK RAUT GARIS



Kontras raut dipecahkan dengan pengulangan



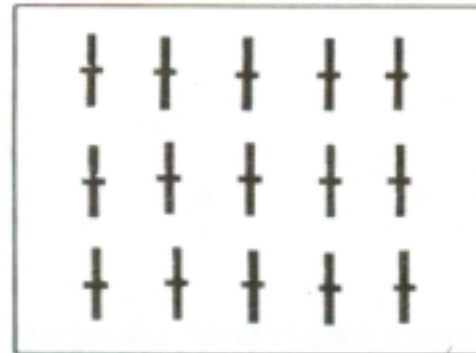
Kontras ukuran dpecahkan dengan pengulangan



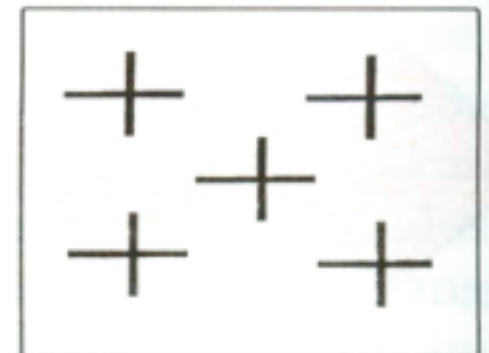
Kontras arah dipecahkan dengan pengulangan



Kontras raut dipecahkan dengan pengulangan



Kontras ukuran dpecahkan dengan pengulangan

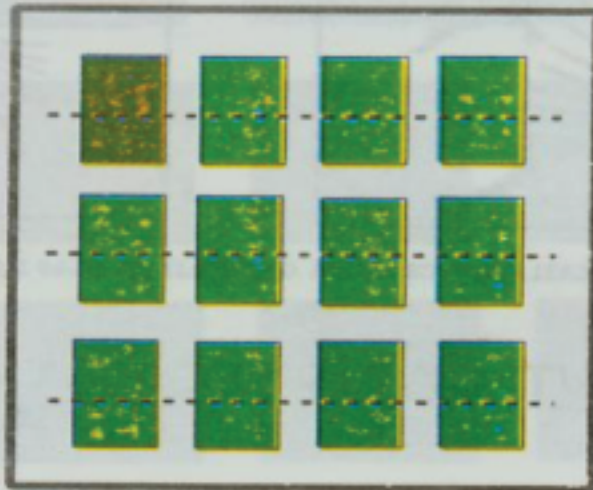


Kontras arah dipecahkan dengan pengulangan

## SUSUNAN RAUT BIDANG: REPETISI, TRANSISI, OPOSISI

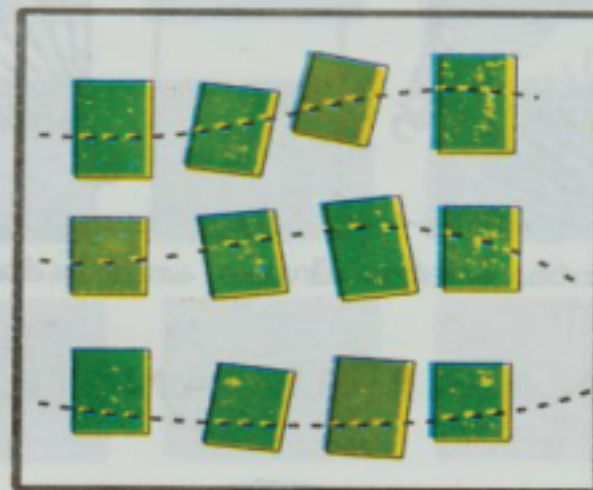
### REPETISI

- Raut
- Ukuran
- Arah
- Warna
- Value
- Tekstur
- Jarak
- Gerak

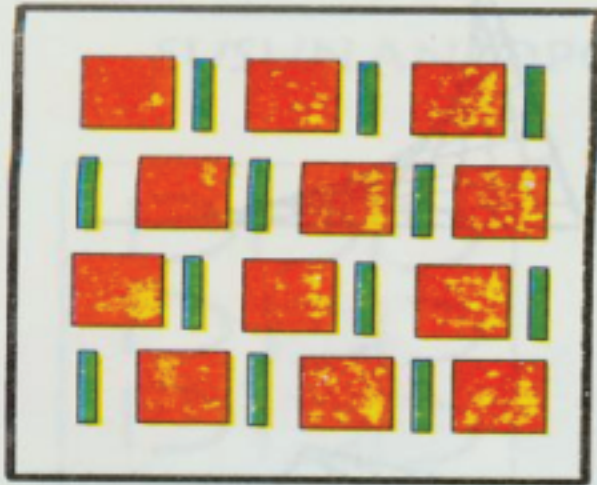


### TRANSISI

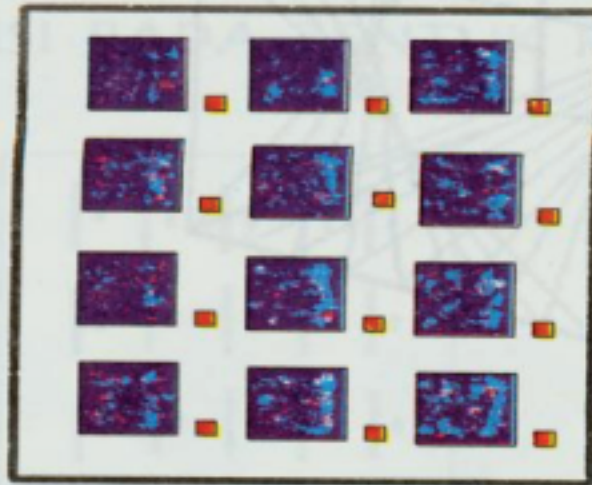
- Ukuran
- Arah
- Warna
- Jarak
- Gerak



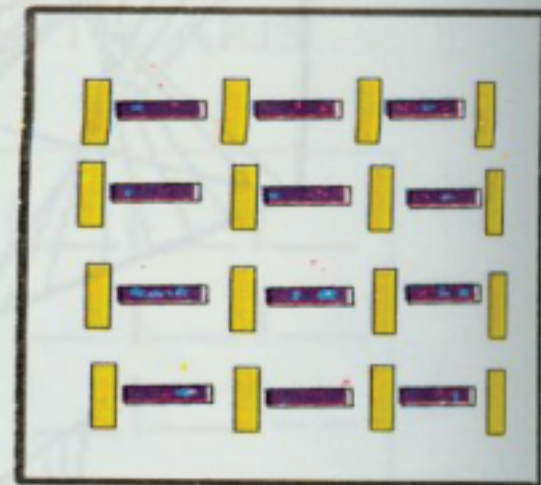
## OPOSISI/KONTRAS DISELARASKAN DENGAN PENGULANGAN



Oposisi raut dan warna diselaraskan dengan pengulangan-pengulangan

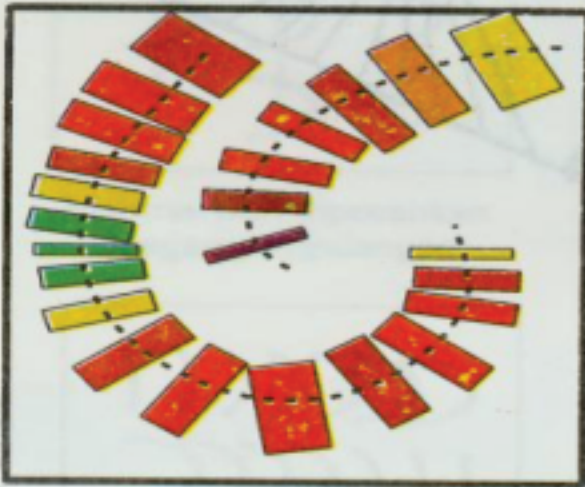


Oposisi ukuran dan warna diselaraskan dengan pengulangan-pengulangan

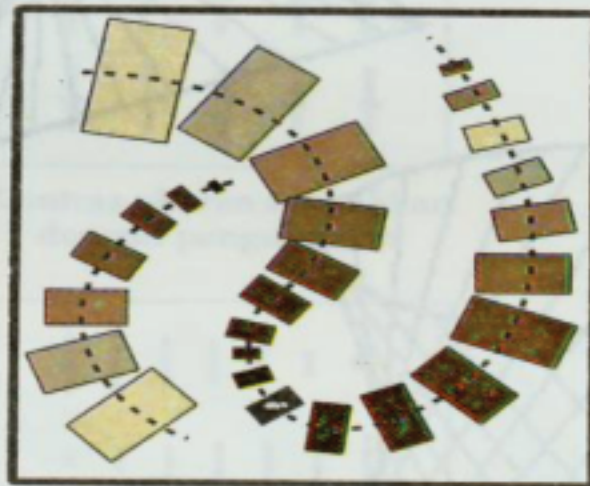


Oposisi arah dan warna diselaraskan dengan pengulangan-pengulangan

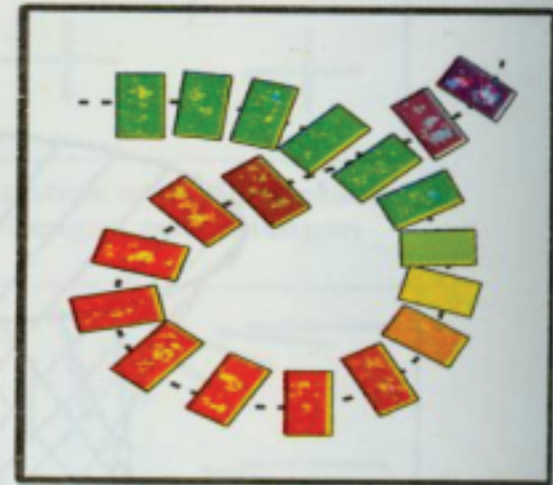
## OPOSISI/KONTRAS DISELARASKAN DENGAN GRADASI



Oposisi Raut, arah, warna, dan kedudukan diselaraskan dengan gradasi-gradasi



Oposisi ukuran, arah, value, dan kedudukan diselaraskan dengan gradasi-gradasi



Oposisi arah, warna, kedudukan, dan gerak, diselaraskan dengan gradasi



# PERMAINAN UNTUK DI RUMAH

Buatlah 2 tatanan titik yang keduanya mengaplikasikan

- titik sbg elemen desain dan titik sebagai pengisi bidang

## PERMAINAN DI STUDIO

- buat komposisi titik dengan dimensi 2-5 cm dengan jumlah 5- 8 titik dengan warna hitam
- media pembuat titik alat non konvensional
- komposisi yg diterapkan **Unity dan Rhythme**

# 03C

komposisi 3 :

KESEIMBANGAN

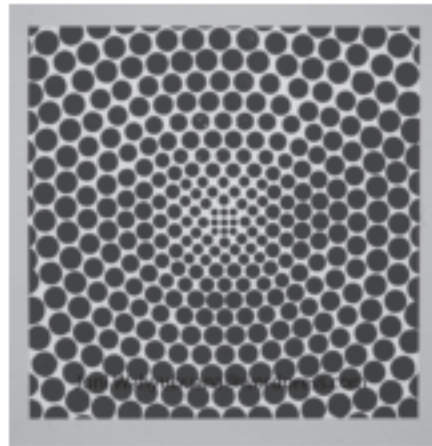
*BALANCE*



## pengertian

- Sesuatu hal yang seimbang antara minimal 2 sisi
- Bertujuan untuk membentuk sebuah ketenangan dan kenyamanan saat dinikmati (secara visual ataupun perasaan)

- keadaan yang dialami oleh suatu benda jika semua dayan yang bekerja saling meniadakan
- semua bagian dalam sebuah karya tidak ada yang saling membebani
- keseimbangan ini tidak dapat diukur tapi dapat dirasakan, yaitu suatu keadaan dimana

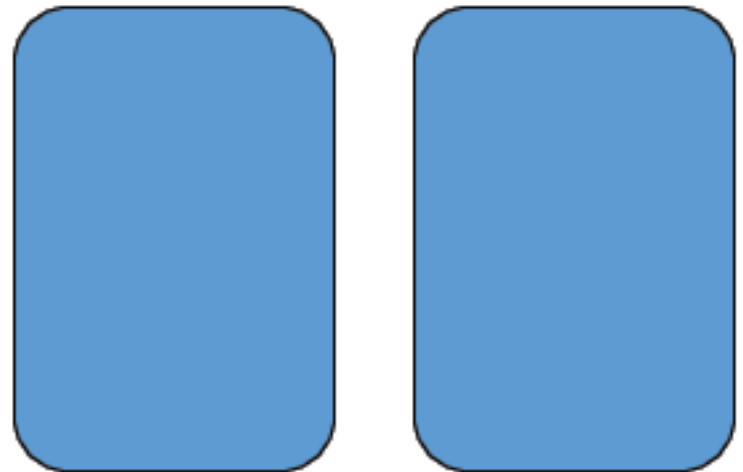


## Macam

- Keseimbangan simetris
- Keseimbangan memancar
- Keseimbangan sederajat
- Keseimbangan tersembunyi

- ▶ keseimbangan antara satu sisi dengan sisi yang lain (2 sisi) sama persis
- ▶ Karakter : statis, kaku, tidak ada gerak, tampak resmi, formal.

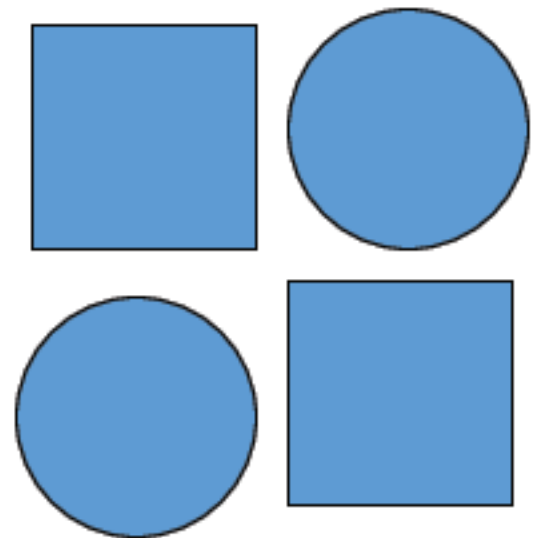
Simetris





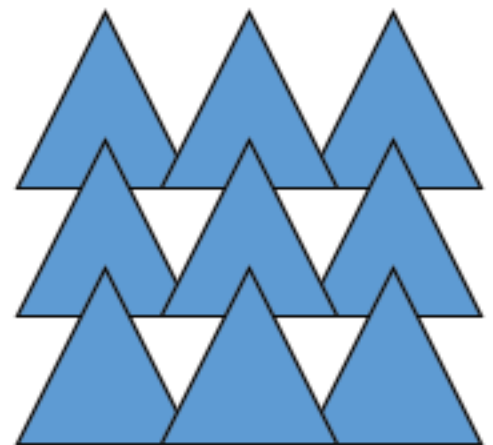
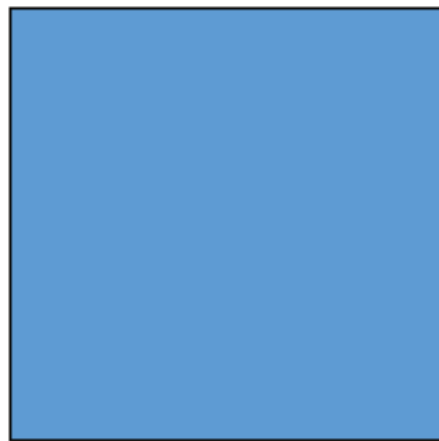
- Keseimbangan yang terjadi pada lebih dari 2 sisi obyek
- Kesan : sama dengan simetris namun sedikit lebih 'bergerak'

Memancar

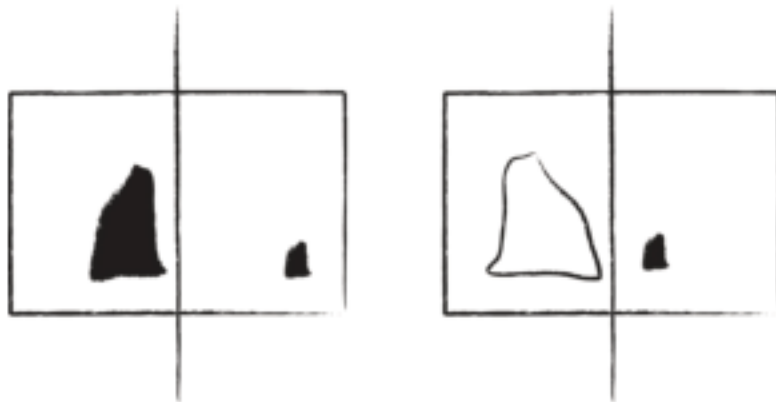
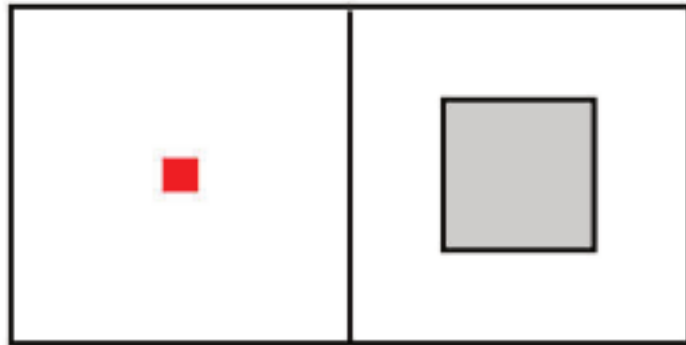


- Ada sebuah persamaan yang dimunculkan dengan obyek yang secara bentuk dan dimensi berbeda\
- Kesan dinamis

Sederajat



# Tersembunyi



- ▶ Disebut juga asimetris
- ▶ Untuk memahami keseimbangan jenis ini diperlukan sebuah pemahaman bentuk yang bagus, karena secara visual terkadang tidak muncul kesan balance nya
- ▶ Karakter yang muncul: Karakter keseimbangan simetris antara lain : statis, kaku, tidak ada gerak, namun tampak resmi, formal.

penilaian tetap pada

- kerapian dan kebersihan
- kebenaran titik
- kebenaran aplikasi kesatuan dan irama  
(tuliskan yg diaplikasikan ke dalam tugas anda)

# 03D

komposisi 4 :

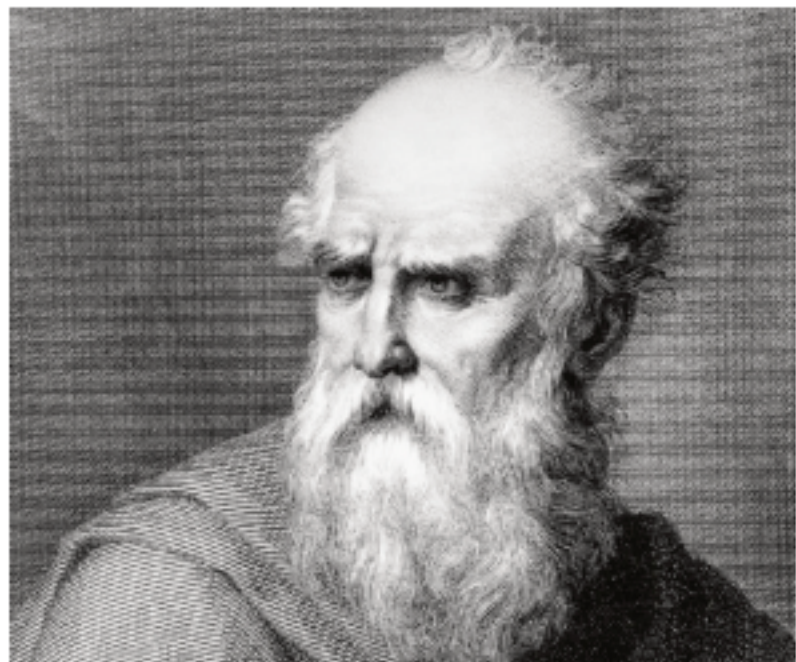
PROPORSI /  
*PROPORTION*



# Proporsi

VITRUVIUS (1486)

Adalah sesuatu yang berhubungan dengan ukuran dengan ukuran dari seluruh aspek pekerjaan dan bagian tertentu yang dijadikan standar



# Proporsi

ALBERTI

Proporsi berasal dari kata *concinntitas*,

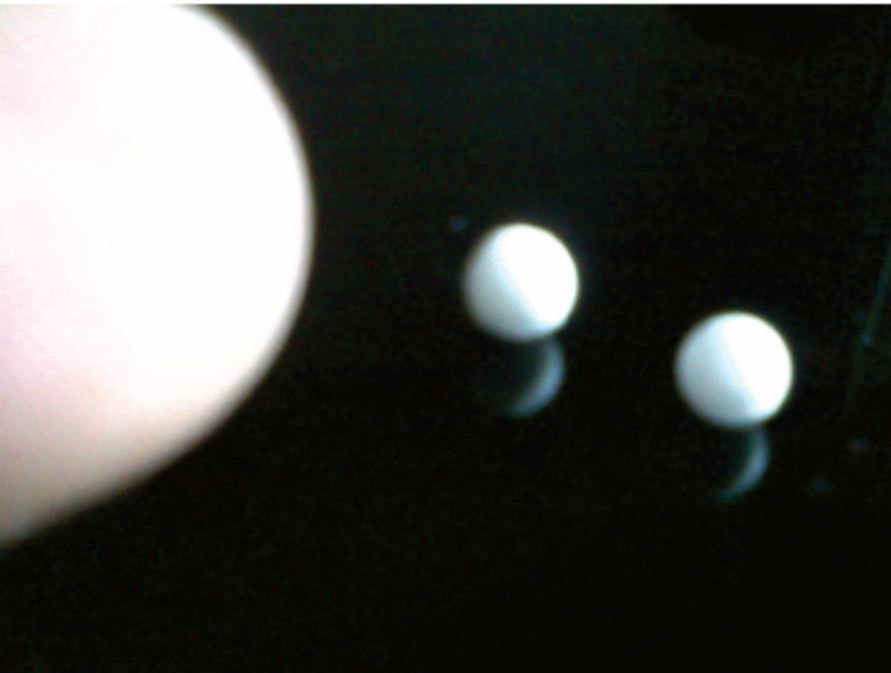
yang artinya suatu keberhasilan kombinasi dari angka, ukuran dan bentuk

(*numerus, fiinitio, collocatio*)



*Leon Battista Alberti*

# Proporsi



Secara umum dalam komposisi 2 dimensional dapat dibedakan menjadi

- Proporsi bidang keseluruhan dibandingkan bidang bagian per bagiannya
- Proporsi yang membandingkan sisi panjang dan sisi lebarnya





1

Proporsi adalah keterkaitan antara sesuatu dengan sesuatu yang lain, atau dapat dikatakan sebagai keterkaitan antara bagian yang kecil dengan keseluruhan bagian.



Proporsi yang terbentuk oleh bentuk dan warna

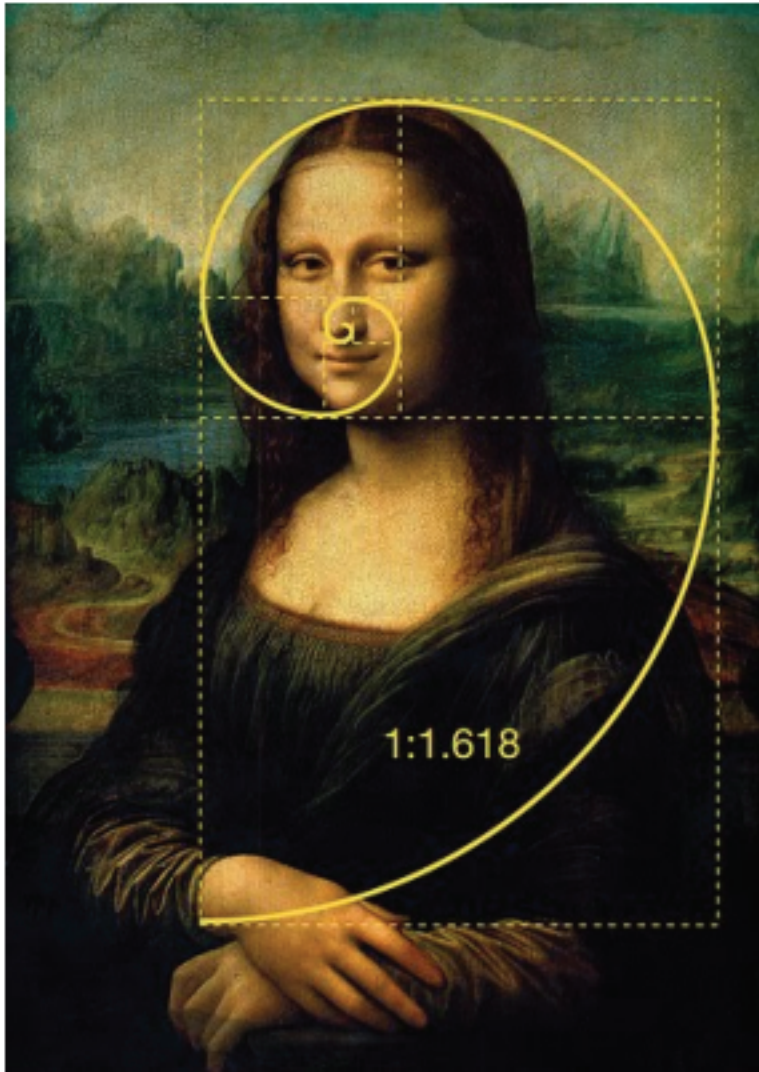
- Atau dapat juga dikatakan
- perbandingan ukuran keserasian antara satu bagian dengan bagian yang lainnya dalam suatu benda atau susunan karya seni



2

Proporsi pada bidang obyek 2 dimensi) dapat ditinjau dari ukuran sisi bidang panjang dan lebar, secara umum

.



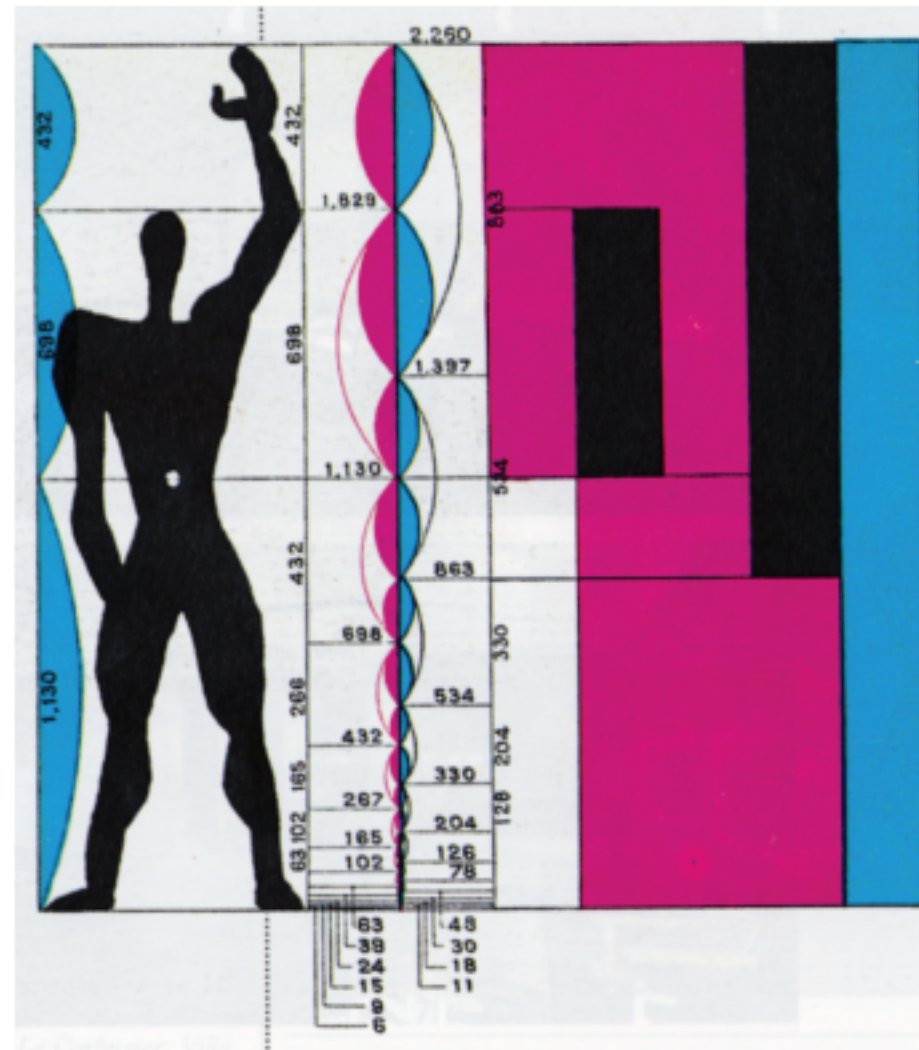
Proporsi yang paling sering digunakan dan dianggap memiliki perbandingan dimensi yang paling baik adalah proporsi

## ***golden section***

dengan angka perbandingan 1:1,618 yang kemudian dipermudah dengan ukuran P : K = (2:3) (4:3) (5:7) dan seterusnya

# Proporsi Modulor (*le modulor*)

- Adalah sebuah proporsi yang diungkapkan oleh Le Corbusier (1951)
- SEBUAH dimensi yang ukurannya dikaitkan dengan dimensi manusia
- memperbandingkan antara hal yang diukur dengan tubuh manusia
- Tujuannya membuat supaya dimensi yang akan diciptakan menjadi nyaman untuk dipergunakan oleh manusia



# 03E

komposisi 5 :

HIRARKI /  
*HIERARCHY*



# Hirarki



Sebuah elemen komposisi yang berbicara tentang

**urutan** yang muncul dari sebuah karya



# Dampak / Fungsi HIRARKI

Dampak Urutan ini adalah obyek yang akan dilihat pertama kali saat karya dilihat

Orientasi awal pengamat memulai arah pandangannya terhadap karya yang dilihatnya

Sering digunakan sebagai pembentuk POINT OF INTEREST (pusat perhatian) dalam sebuah tatanan



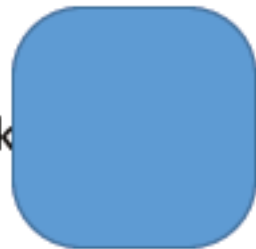


# Membentuk HIRARKI

Membuat urutan dapat berdasarkan

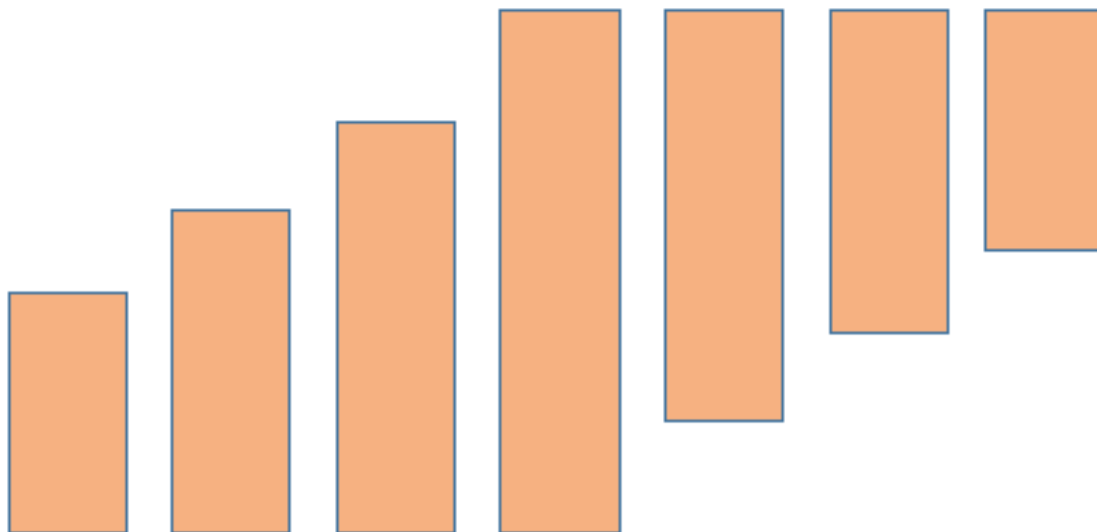
- Dimensi
- Jarak
- Bentuk
- Arah
- Kedudukan
- Jumlah (jika obyek yang ditata cukup banyak\_

Dengan kata lain Hirarki dapat diaplikasikan pada semua Variabel Pembentuk Unsur Visual yang anda pelajari



# Contoh Aplikasi HIRARKI

Dimensi



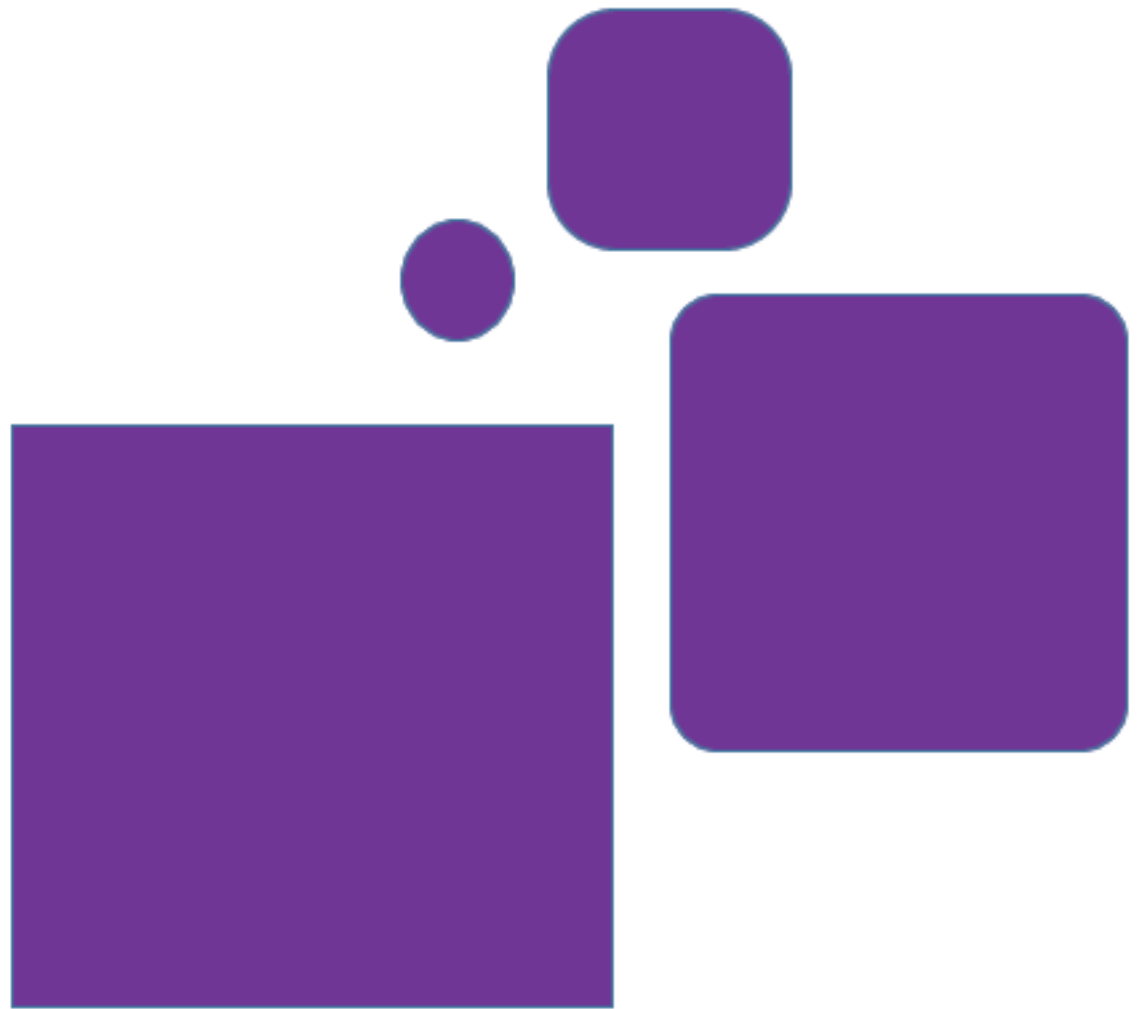
# Contoh Aplikasi HIRARKI

Jarak



# Contoh Aplikasi HIRARKI

Bentuk



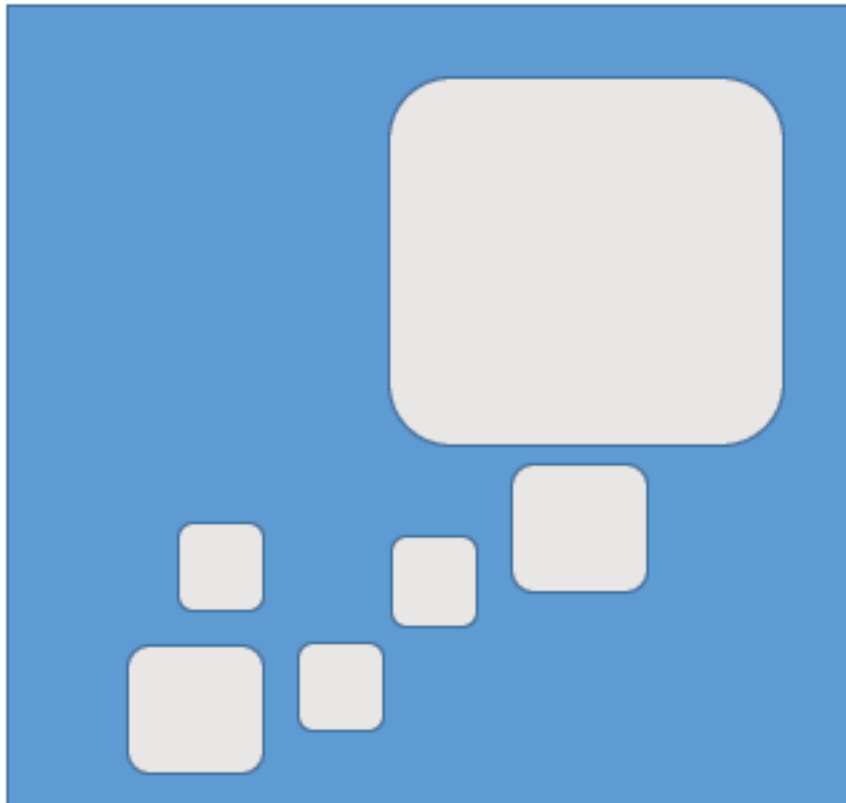
# Contoh Aplikasi HIRARKI

Arah



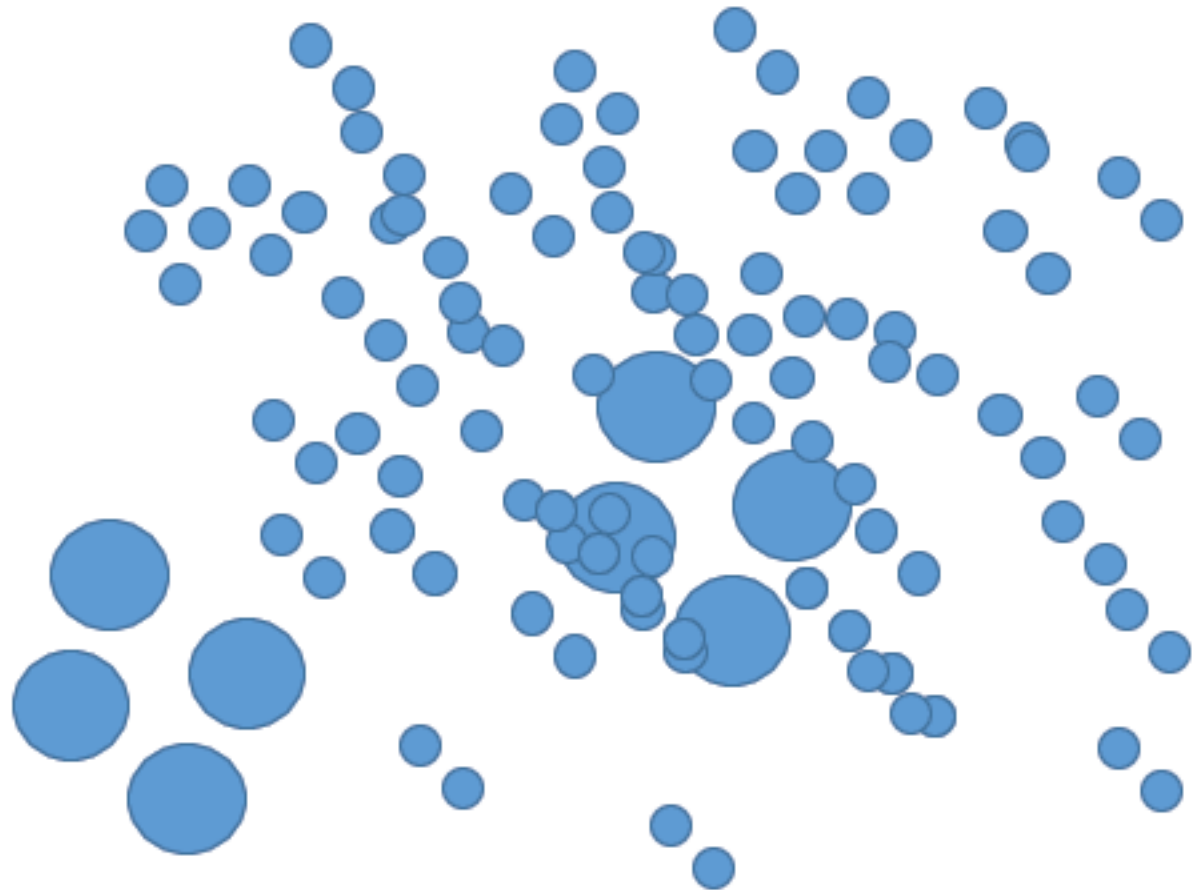
# Contoh Aplikasi HIRARKI

Kedudukan



# Contoh Aplikasi HIRARKI

Jumlah'





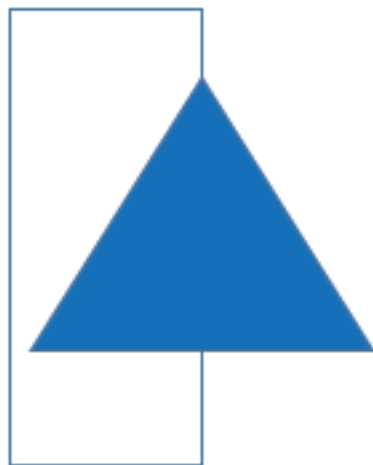


# Dibawa minggu depan



- Nomor NIM ganjil bawa bidang dengan bentuk
  - Segitiga sama kaki 20 buah dengan sisi terpanjang 5 cm, warna abu-abu muda
  - Bujursangkar 20 buah dengan sisi 5 cm warna hitam

## Nomor NIM genap



- Segitiga sama sisi 20 buah dengan panjang sisi 4 cm warna abu-abu muda
- Persegi panjang 20 buah dengan panjang sisi 5 x 3 cm dengan warna hitam

# Dibawa minggu depan

- Kertas HVS ukuran A4 (tidak harus kertas baru yang penting ada 1 halaman kosong)
- Kertas A3 minimal 3 lembar
- Lem / bahan perekat lain

## Tugas di rumah

Buatlah komposisi garis sebanyak 3 buah dengan menggunakan media penggores non konvensional dengan

- Tugas 1 garis lurus dan lengkung
- Tugas 2 garis zigzag dan lengkung
- Tugas 3 garis lurus, lengkung dan zigzag
- Masing-masing karya dengan jumlah garis 5 – 7 garis

# Tugas rumah

## Penilaian

- Kebenaran penerapan Bentuk garis
- Eksplorasi alat
- Kerapian dan kebersihan

Di dalam karya yang dibuat mengandung unsur Keseimbangan memancar, keselarasan, dan ritme transisi

# Tugas di kampus

- Buatlah 3 buah desain tatanan garis
- Dengan menggunakan media non konvensional yang sudah anda siapkan
- Dengan ketentuan :
  - Tugas 1 tatanan garis lengkung dan lurus
  - Tugas 2 tatanan garis zigzag dan lengkung
  - Tugas 3 tatanan garis lengkung dan zigzag

# Tugas di kampus

## Penilaian

- Kebenaran penerapan Bentuk garis
- Eksplorasi alat
- Kerapian dan kebersihan

## referensi

- <https://cios233.community.uaf.edu/design-theory-lectures/fundamentals-of-design-basic-elements/> diakses 02092018
- <https://vanseodesign.com/web-design/points-dots-lines/> diakses 02092018
- <http://www.csun.edu/~pjd77408/DrD/resources/Printing/Color.html> diakses 01092018
- Sadjiman, SanyotoEbdi, Dasar-dasar Desain , 2008, Jalasutra, Jogjakarta





04

# TITIK

Pengertian  
Pemanfaatan

04A

Pengertian  
TITIK

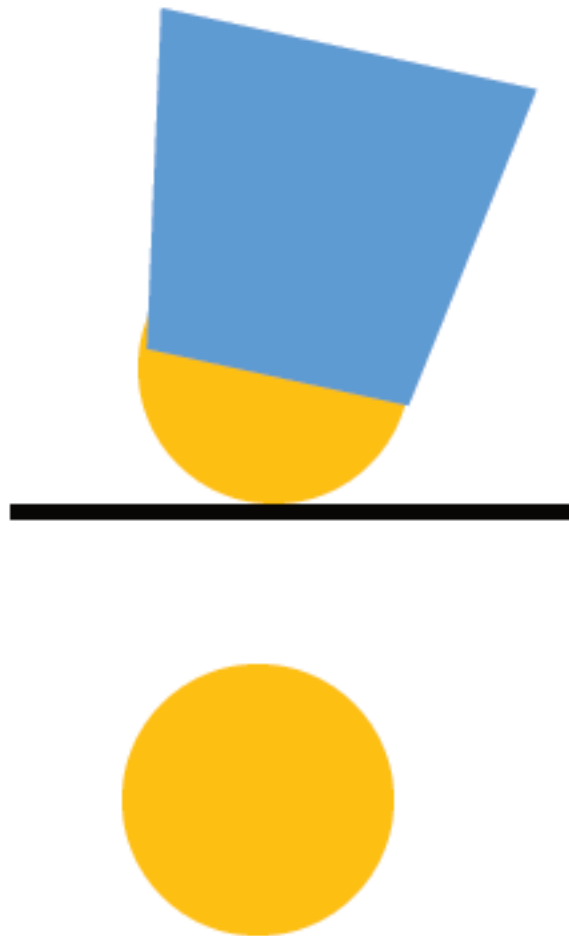




Elemen visual paling sederhana

Paling mudah dibuat

Dasar dari berbagai elemen visual yang lain



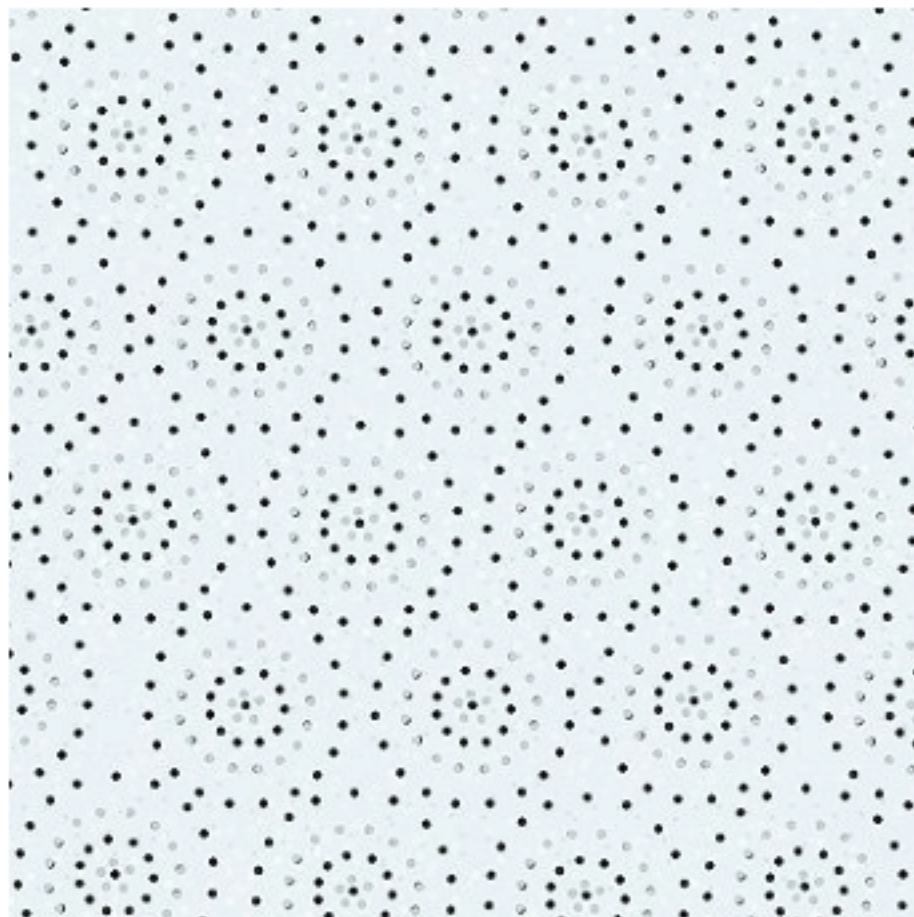
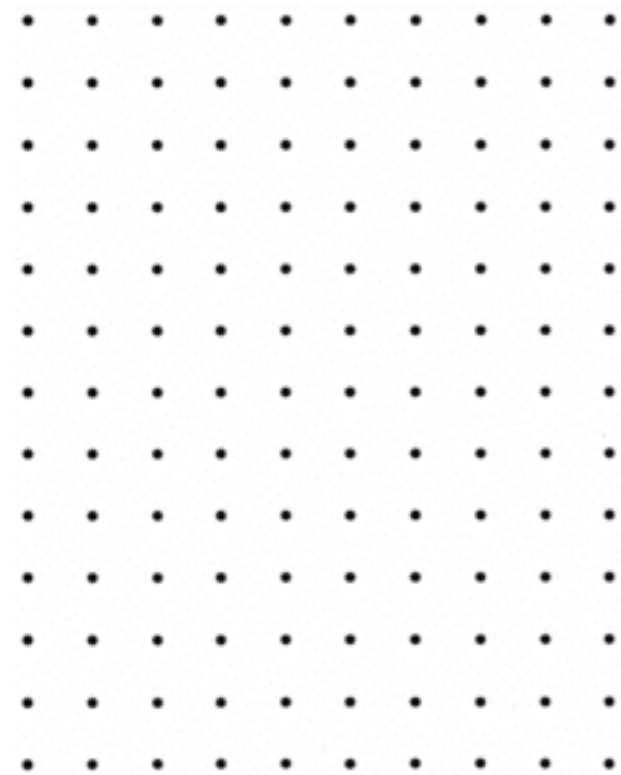
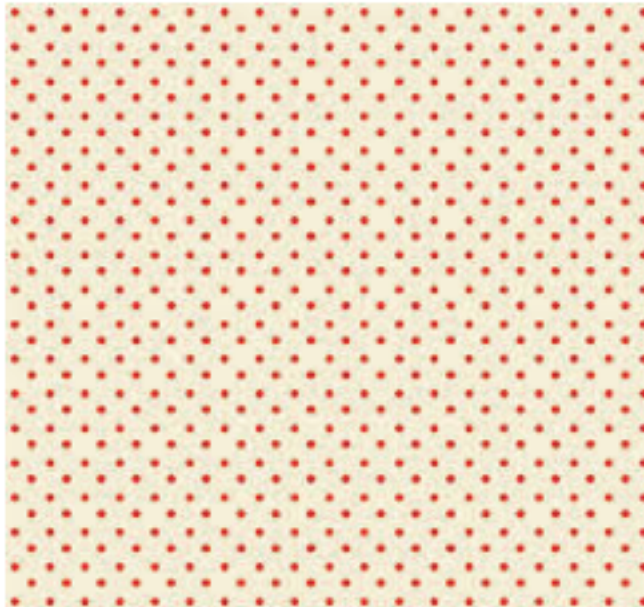
Dihasilkan dengan

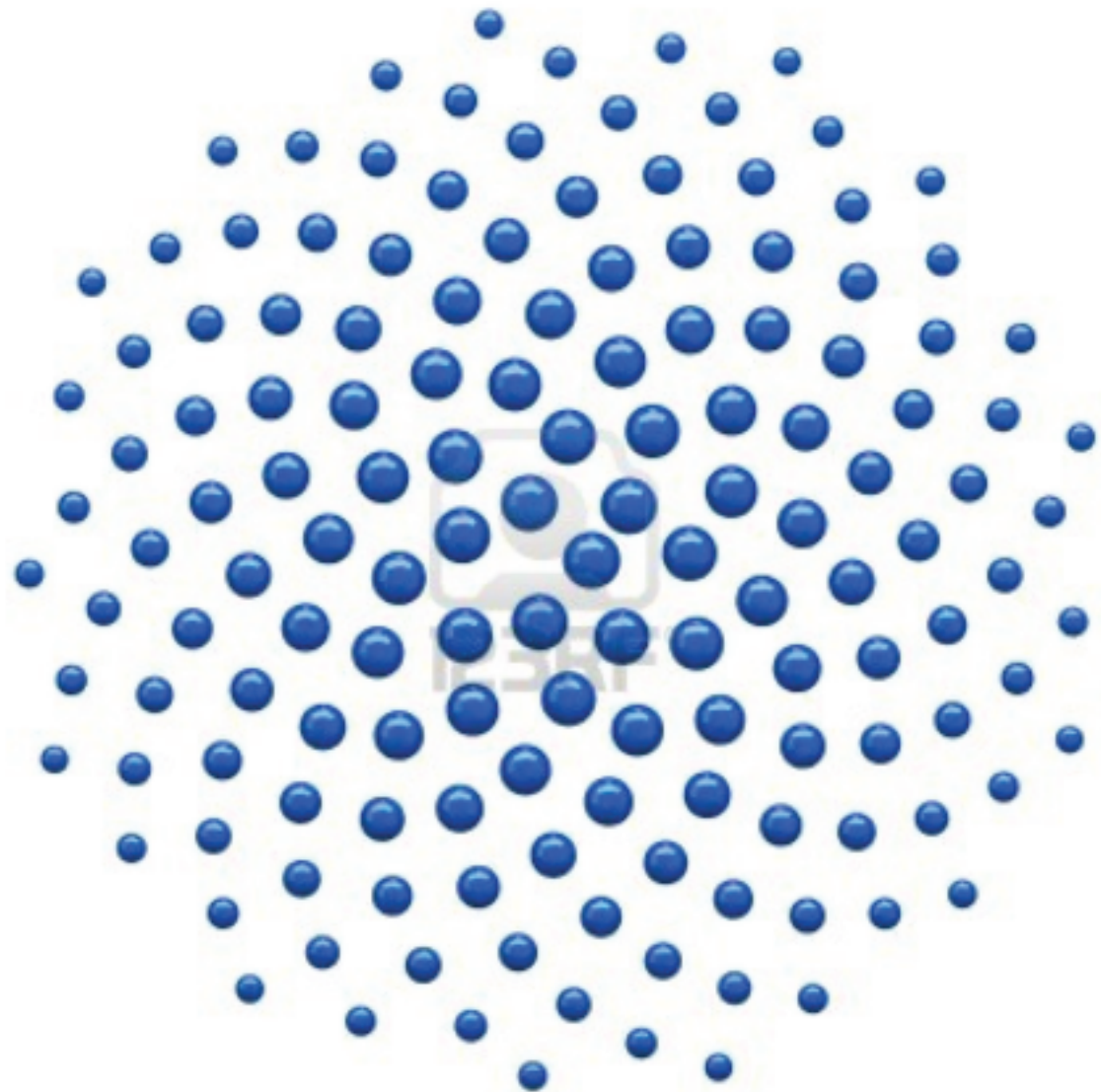
Persentuhan alat  
penghasil noda dengan  
bidang kerja tanpa  
menggesernya  
sedikitpun

Yang  
diperhatikan di  
dalam membuat  
tatanan titik

- Membuat tatanan titik  
**bukan** menggambar  
dengan titik
- membuat titik dengan benar
- Kerapatan titik
- Dimensi titik

Contoh \tatanan/ TITIK

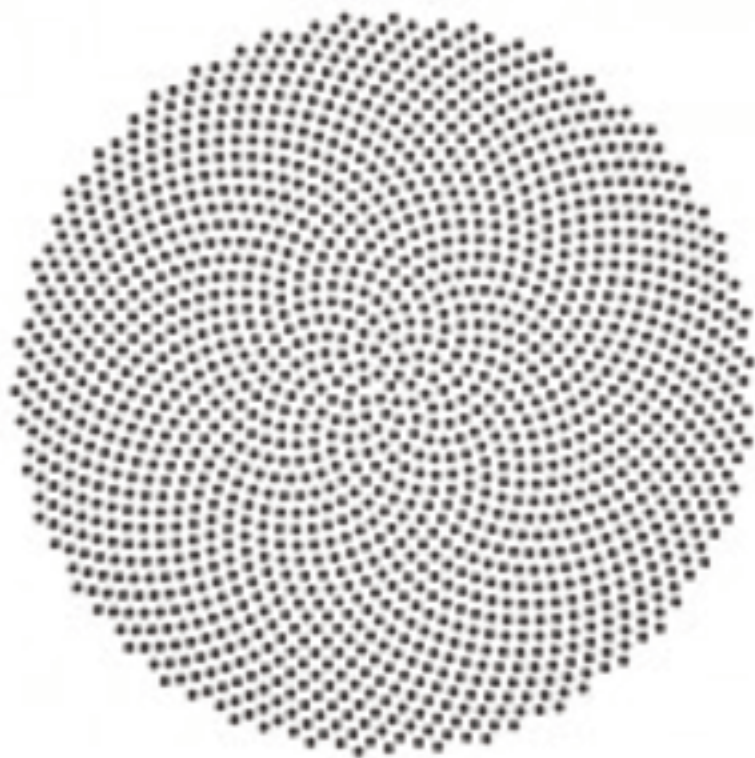
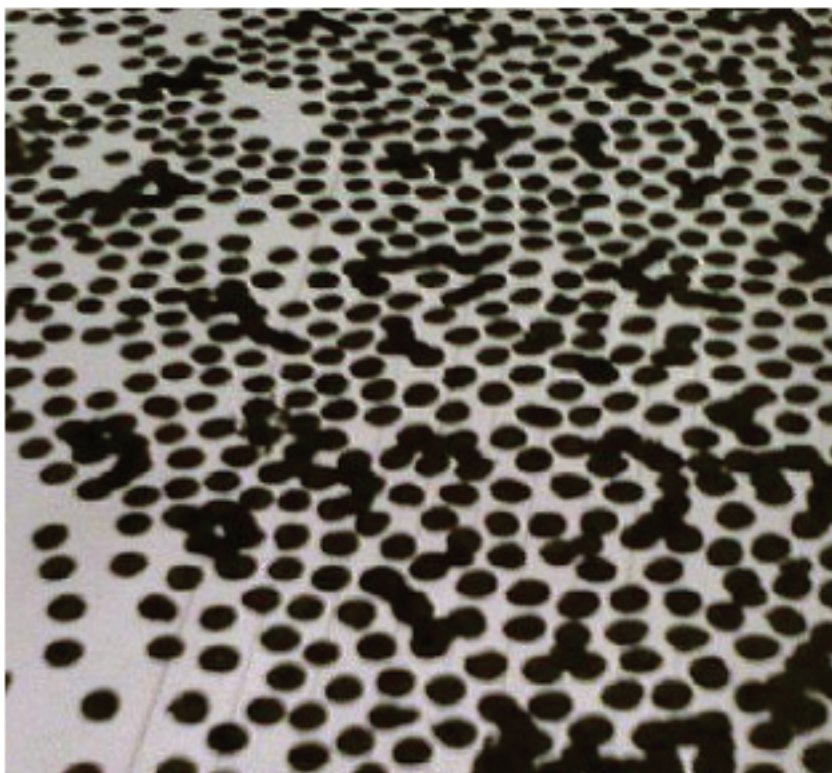






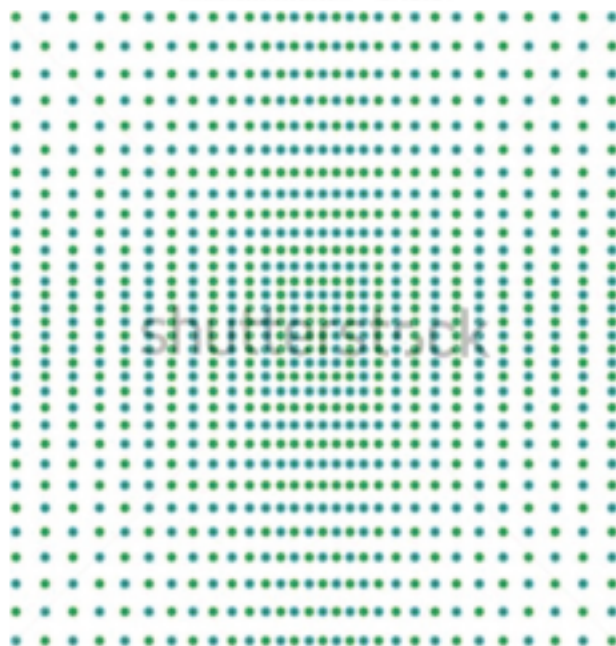


SAMPLE TEXT  
Sample Text Sample Text Sample Text

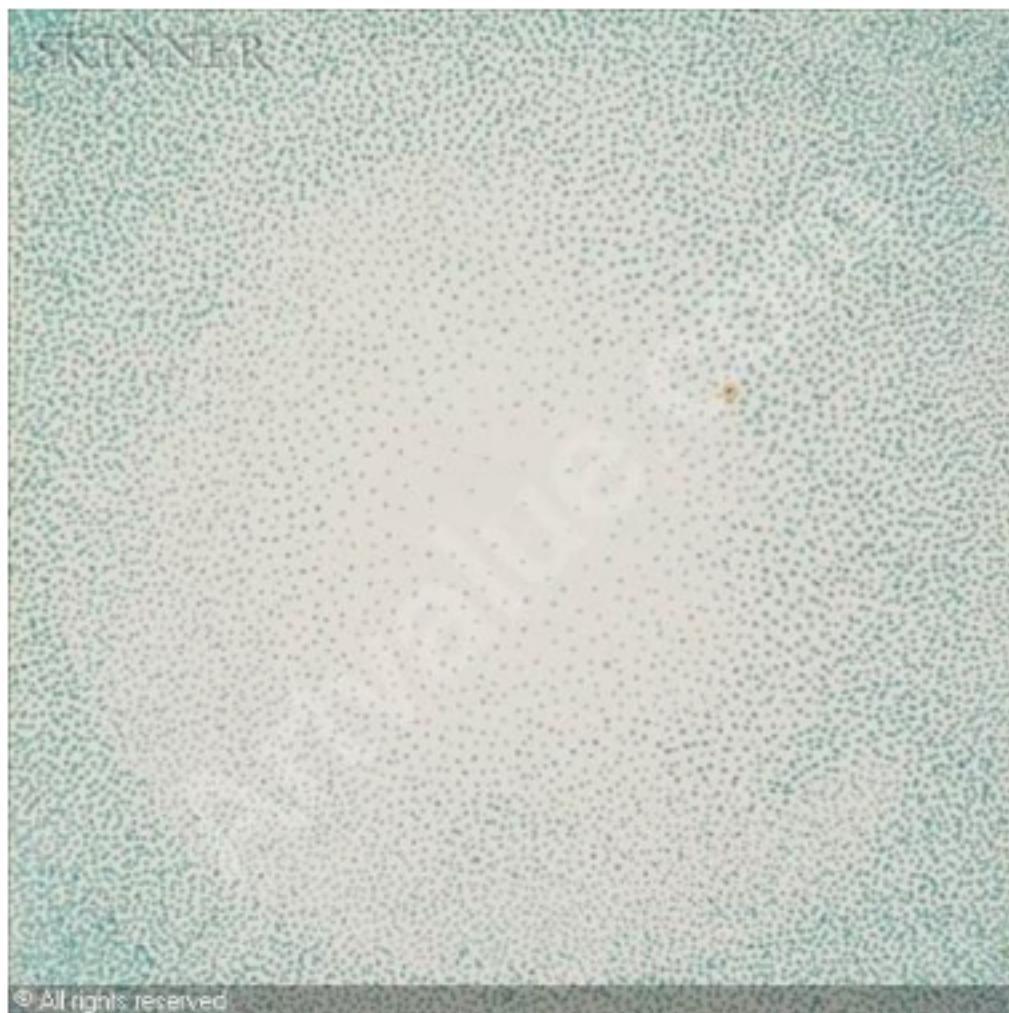




www.shutterstock.com - 42752524



www.shutterstock.com - 29680942



# Pertugasan TITIK (1)

- Buatlah sebuah tatanan layout
- Dengan membagi bidang kerja ukuran 25 x 25 menjadi 8 bagian secara bebas
- Dengan berdasarkan pada jarak dan dimensi isilah masing-masing

bidang tersebut dengan menggunakan **TITIK**

# Kriteria penilaian

- Kerapian
- Kebersihan
- Kelengkapan
- Kebenaran titik
- eksplorasi aplikasi dimensi dan jarak

Selamat  
bermain

# 04B

Pemanfaatan  
**TITIK**

# Bentuk TITIK

Merupakan sebuah elemen desain yang paling sederhana

- Paling mudah dibuat
- Paling mudah dikendalikan
- Namun tetap memiliki sebuah makna

# bentuk titik

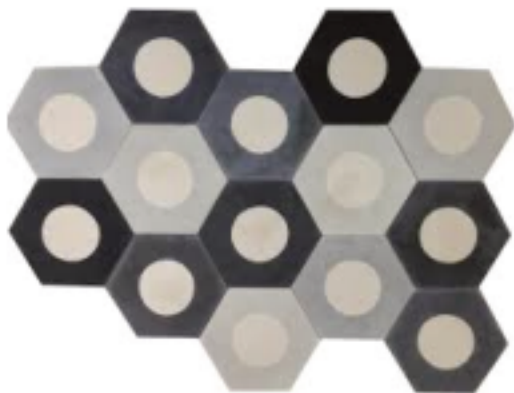


Sebuah bentuk yang

- Memiliki banyak orientasi ataua
- Tidak memiliki orientasi

Memilliki kecenderungan berbentuk

- Lingkaran
- Bujursangkar
- Segitiga atau lebih yang memiliki dimensi sisi yang sama



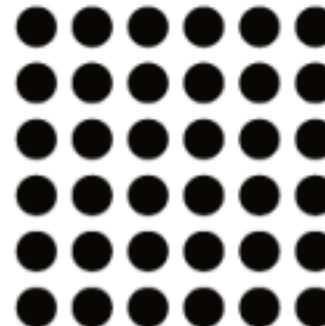


# Karakter layout titik

Perbedaan dimensi dan letak akan membuat sebuah tatanan titik menjadi terlihat

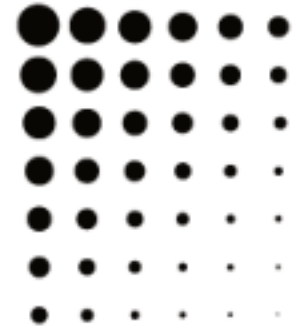
- Rapi
- Kaku
- Diam
- Semrawut
- Dinamis
- bergerak

**FLAT TINT**



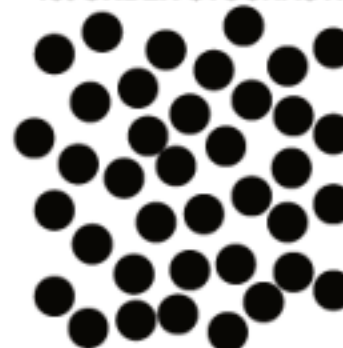
Fixed dot size  
Fixed dot spacing

**CONVENTIONAL HALFTONE**



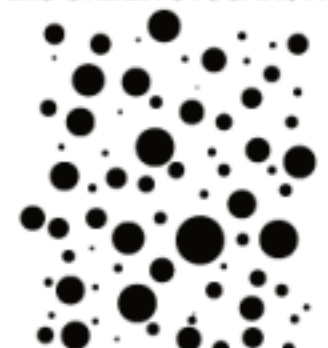
Variable dot size  
Fixed dot spacing

**1st ORDER STOCHASTIC**



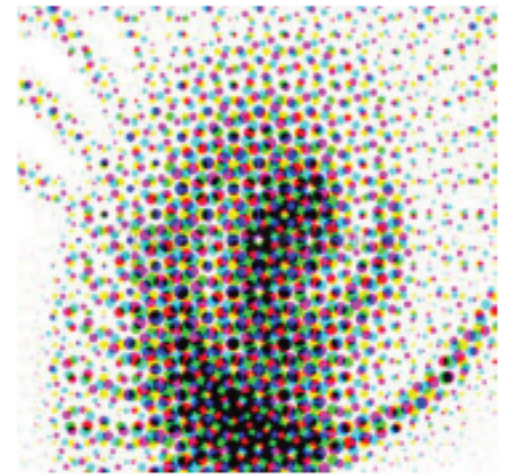
Fixed dot size  
Variable dot spacing

**2nd ORDER STOCHASTIC**



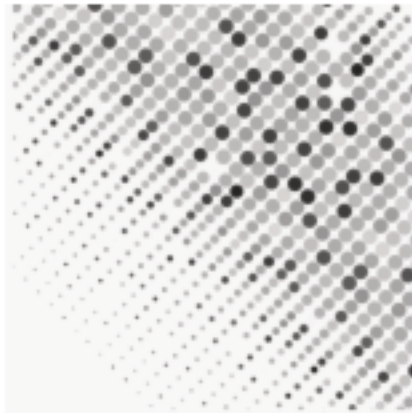
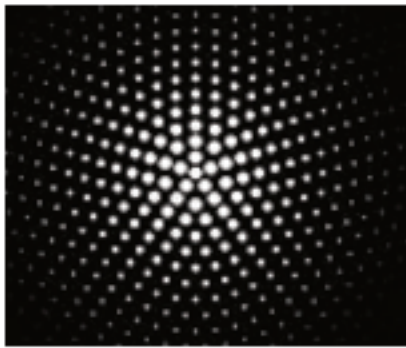
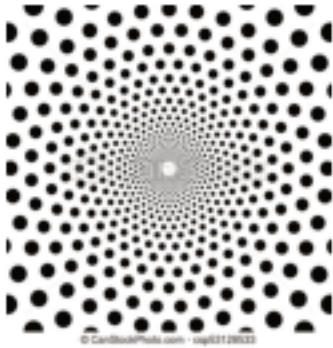
Variable dot size  
Variable dot spacing

# Menyusun titik



# Bentuk penggunaan titik pada sebuah desain

- Titik sebagai pengisi bidang / penegas pola



- Titik sebagai elemen utama





05

Garis

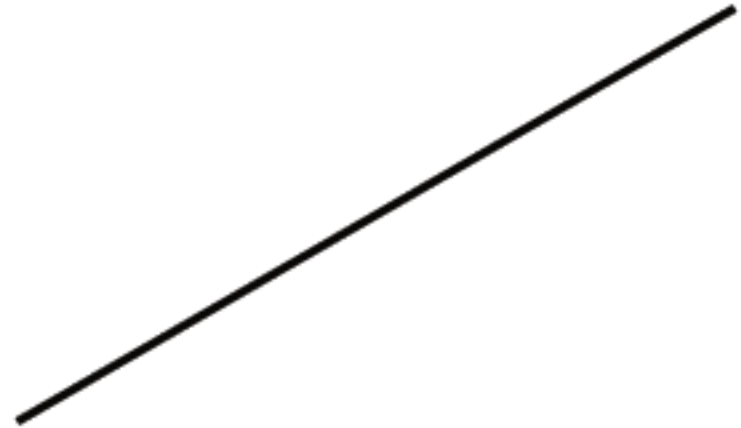
*/LINE*

(bentuk, jarak dan kedudukan)

05A

BENTUK GARIS

- ▶ Sebuah unsur visual yang muncul karena adanya pergeseran media penghasil noda di atas sebuah bidang kerja
- ▶ Adalah sebuah bentuk visual yang muncul karena adanya
- ▶ goresan ATAU titik yang berulang



garis

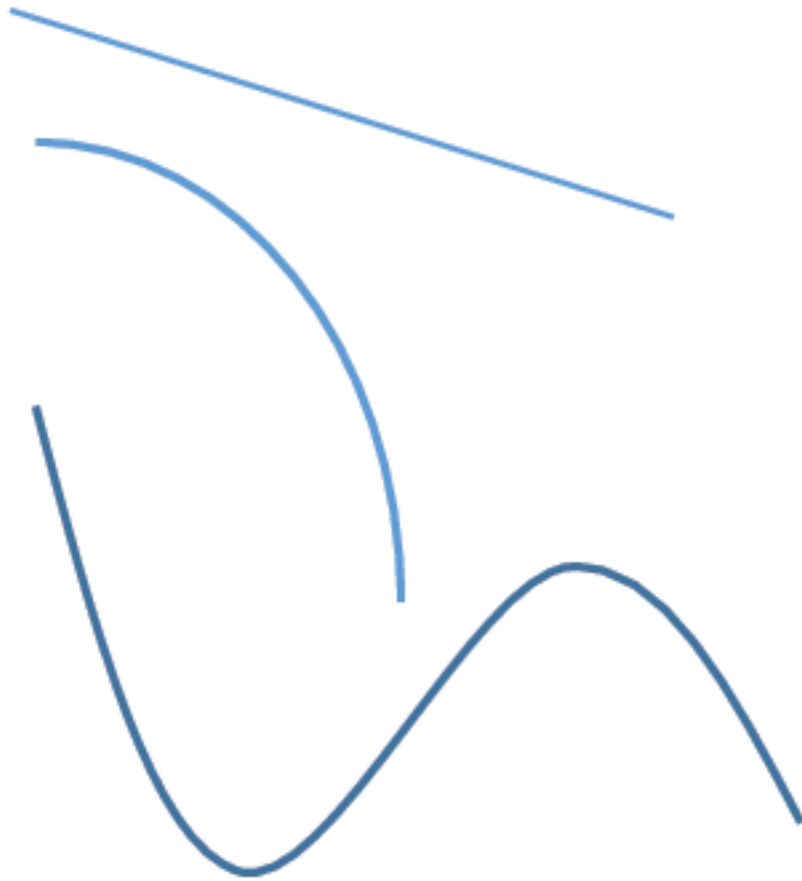
- ▶ Upaya memperjelas sebuah bentuk
- ▶ Upaya mempermudah memberi gambaran tentang sebuah obyek
- ▶ Upaya mudah untuk menunjukkan sebuah arah
- ▶ Upaya untuk menunjukkan sebuah batas area



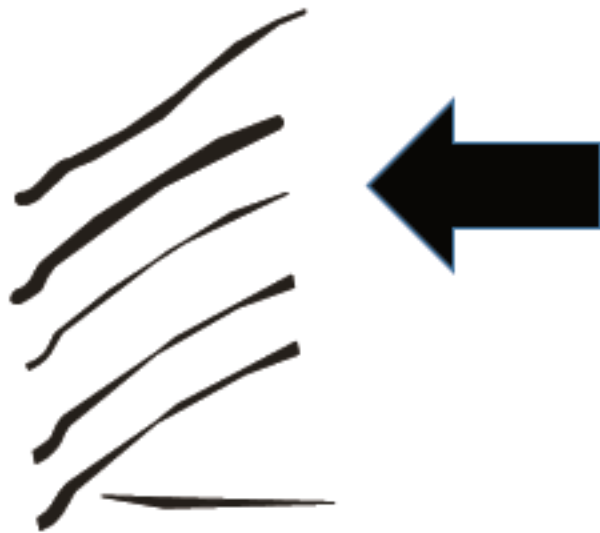
Mengapa muncul garis



# Bentuk Garis



- Adalah sebuah visualisasi goresan yang tertangkap oleh mata (*vision*).
- dapat dibuat dengan menggunakan alat tulis yang ditempelkan kemudian digeser
- Dapat juga dibuat dengan menyusun titik secara rapat ke arah yang sesuai dengan keinginan pembuat garis

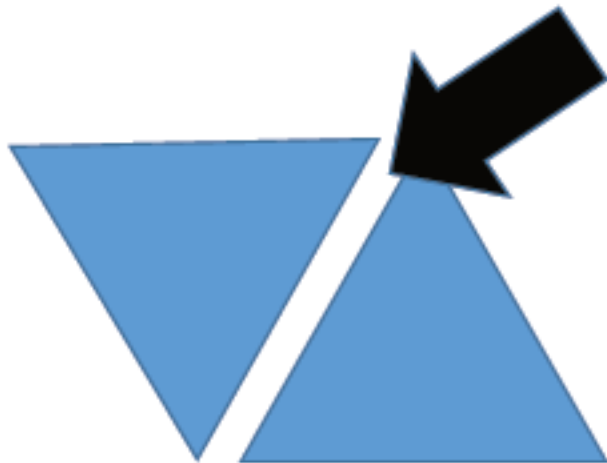


► Nyata

- Garis yang pembuatannya menggunakan goresan
- Muncul karena goresan yang dibuat

► Semu / Maya

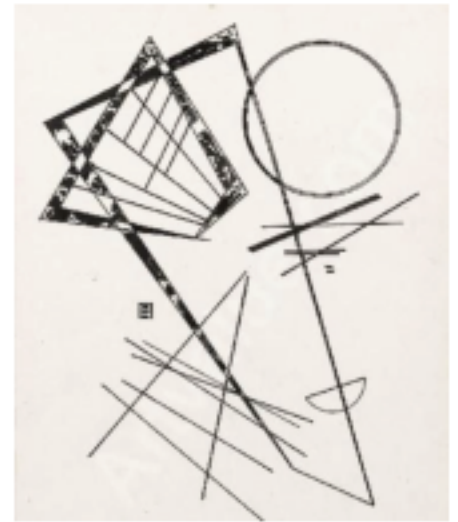
- Garis yang muncul sebagai efek dari penataan bentuk lain yang ada.
- Garis bersifat Imajiner
- Muncul karena perubahan tingkat penerangan, tingkat tekstur atau perubahan warna



Wujud garis

- Bentuk
- Jumlah
- Arah
- Dimensi
- Jarak
- Kedudukan

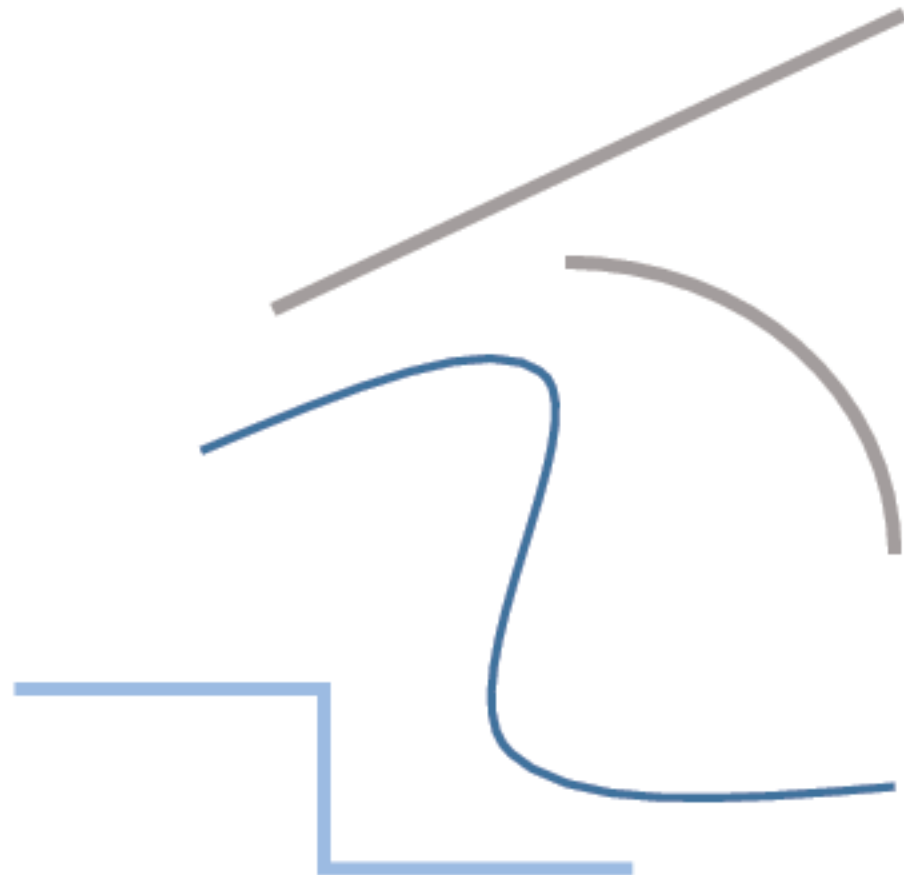
Semua aspek yang ada pada variabel penyusun unsur visual dapat diaplikasikan pada penataan garis



Variabel penyusun unsur visual yang dapat ditata dari tatanan garis



- **Lurus** tidak memiliki perubahan arah
- **Lengkung** memiliki 1 belokan saja
- **Lentur** memiliki lebih dari 1 belokan
- **Zigzag / patah** memiliki belokan tajam



Bentuk garis

- Buatlah 2 buah tugas tatanan garis
  - 1 tatanan garis zigzag
  - 1 tatanan garis lentur
- Dengan menggunakan media alat tulis minimal 3 jenis
- Dengan jumlah garis 10 – 15 garis per tugas nya

Tugas di rumah

- Kertas ukuran A4 : 20 lembar
- Kertas ukuran A3 : 5 lembar
- Cat hitam (cat poster atau tinta bak)
- Media penghasil noda non konvensional
- Alas untuk mengerjakan tugas (kertas koran atau kertas lain dengan ukuran minimal A2)

Disiapkan untuk minggu depan

- ▶ Buatlah **2 buah** penataan garis
- ▶ Tugas 1 : komposisi garis lurus
- ▶ Tugas 2 : komposisi garis lengkung
  
- ▶ Masing2 komposisi menggunakan garis dengan jumlah antara 5 – 9 garis
  
- ▶ Dengan mengaplikasikan keseimbangan asimetris

Permainan hari ini

- ▶ **1 bentuk tugas** (ukuran 25x25 di dalam kertas A3) wajib diasistensikan kepada pembimbing minimal dengan **5 alternatif** (masing-masing di dalam kertas A4 )
- ▶ Pembuatan masing-masing tugas dibuat dengan menggunakan **minimal 2 media** alat tulis

Persyaratan pengerjaan tugas studio



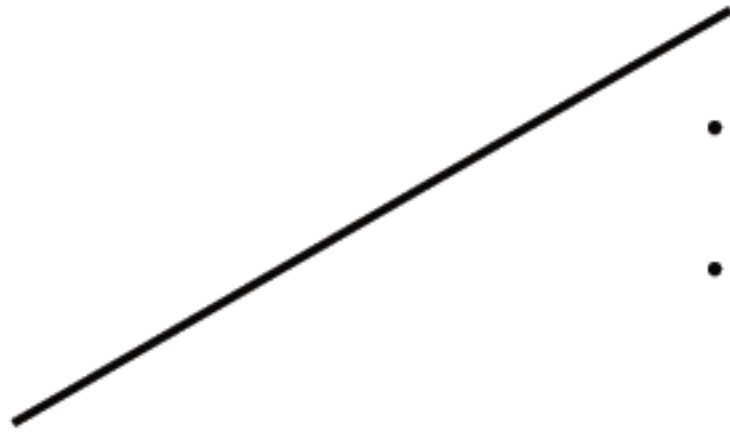
## Penilaian tugas (studio & rumah)

- Kerapian dan kebersihan : 25 %
- Eksplorasi dan eksploitasi alat : 25 %
- Kejelasan penataan pola garis : 25 %
- Kebenaran bentuk garis : 25 %

Selamat mengerjakan ...

05B

KARAKTER GARIS



- GARIS merupakan goresan yang dibuat pada sebuah bidang kerja
- Titik yang digeser sehingga muncul arah tertentu yang menjadi orientasi dari obyek yang dilihat



Dalam membuat garis hal yang dapat dibedakan adalah

- Cara menggores
- Cara menarik garis
- Cara menempelkan media
- Cara menyelesaikan / pengakhiran dari obyek yang dibuat

# Karakter Garis secara pembuatan (menarik garis)

Sebuah garis tidak hanya dibentuk oleh goresan saja

Tetapi

Dapat dibedakan dengan

- Alat yang digunakan
- Goresan garis yang dihasilkan
- Tekanan yang diberikan saat menggores

Perbedaan cara menarik garis akan berdampak pada kesan (karakter) yang berbeda saat karya dihasilkan

Karakter dari garis tersebut diantaranya adalah



- Tegas
- Kaku
- Bergetar
- Ragu-ragu
- Takut
- Cepat
- bergerak

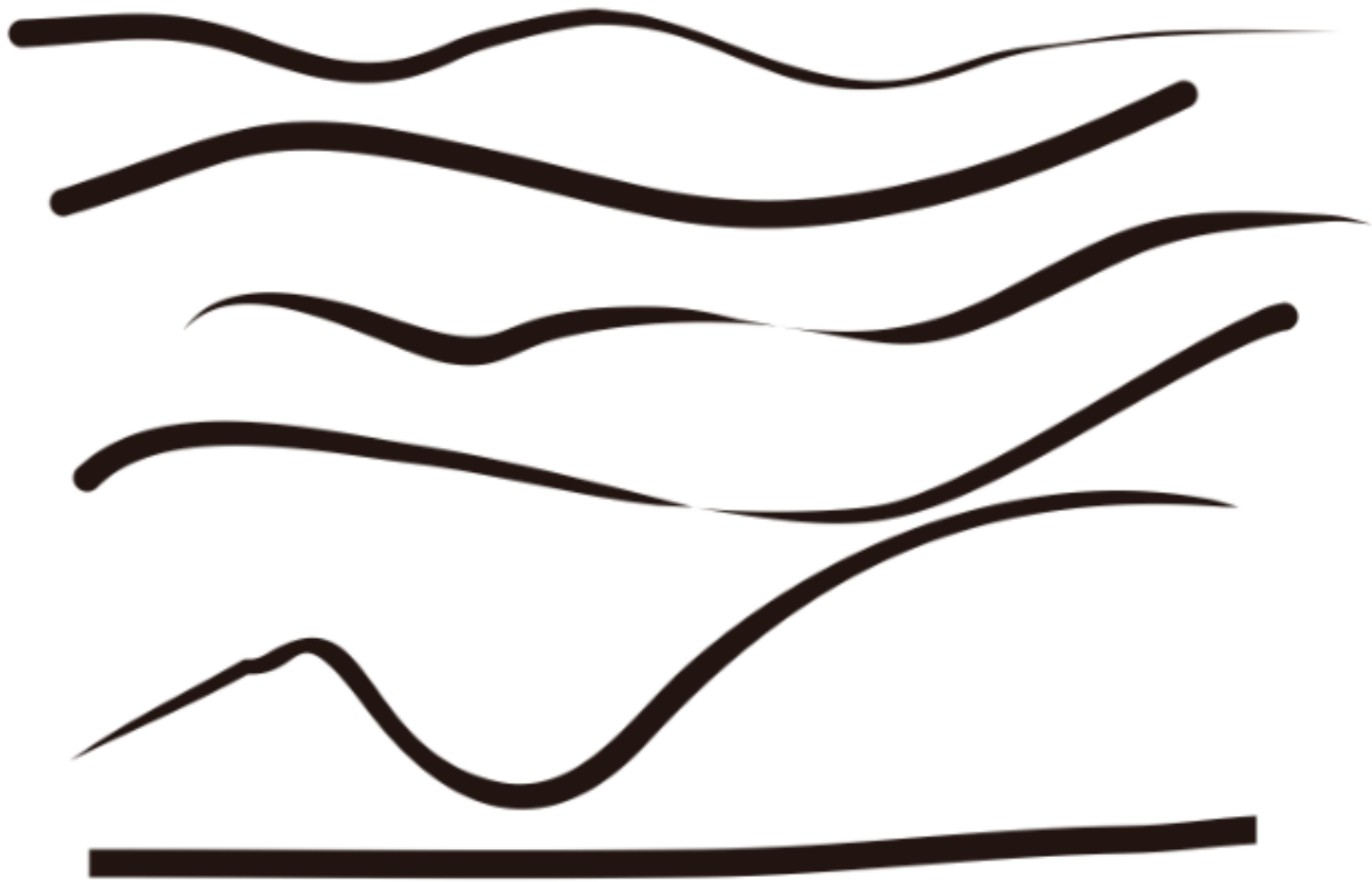
Contoh Karakter Garis  
secara pembuatan

Wide lines

©tiffatora











06

(bentuk)  
**BIDANG**  
*/FORM/SHAPE*

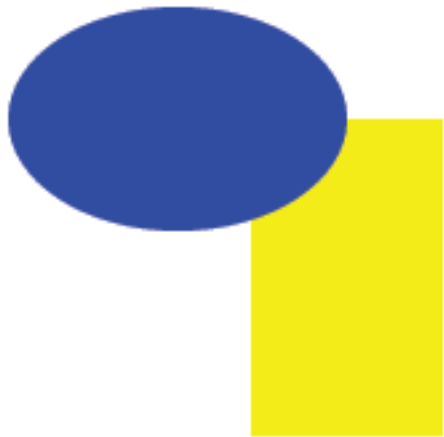
# Bidang



adalah unsur visual yang memiliki dimensi **LUAS**

Dibentuk dengan menggunakan

- Pertemuan beberapa **goresan garis**
- Gabungan susunan **titik** dengan kerapatan tertentu.



Bidang berdasarkan BENTUK nya dapat dibedakan menjadi

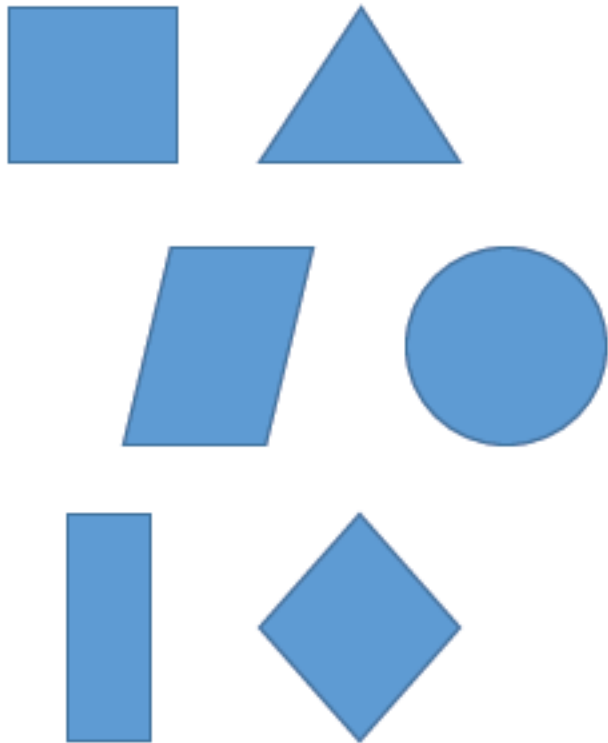
### **Bidang Geometri**

bidang yang dibentuk oleh garis pembatas bidang yang memiliki perhitungan matematis yang relatif mudah

### **Bidang Plastis (Non Geometris)**

bidang yang dibatasi oleh bentuk kurva yang tidak beraturan

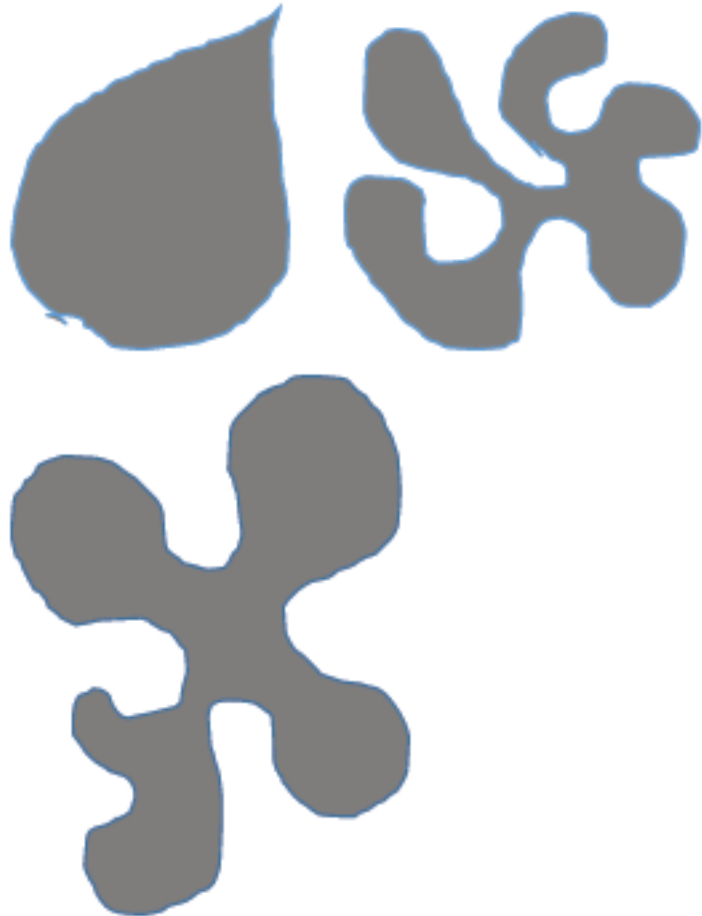
## BIDANG GEOMETRIS



Pembatasnya dapat berupa  
***garis lurus atau***  
***garis lengkung.***

Umumnya memiliki  
**rumus perhitungan** luas  
secara matematis yang pasti  
Dan memiliki nama untuk tiap  
bentuk yang ada

## BIDANG PLASTIS



Bidang yang pembatasnya biasanya berupa **kurva yang tidak beraturan**

umumnya luasannya memiliki rumus matematis yang rumit karena harus menggabungkan beberapa rumus

Bentuk ini banyak dimiliki oleh benda-benda alami

Meski bentuk tidak beraturan namun **KONSISTENSI** dalam pembuatan bentuk perlu **DIPERHATIKAN**



## WUJUD BIDANG

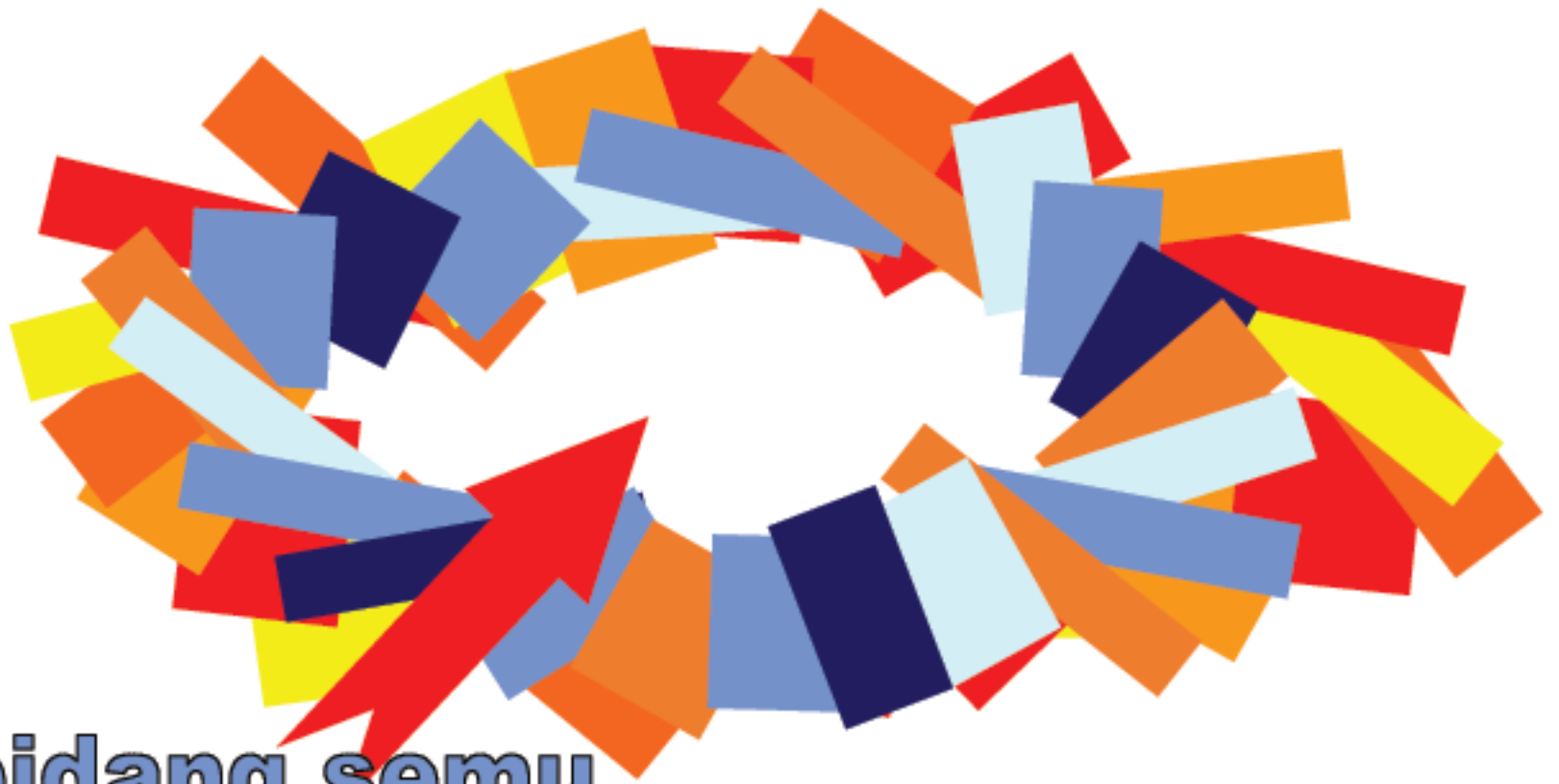
### ***Bidang Nyata***

bidang yang **dibatasi** langsung oleh **garis** atau **susunan titik** yang rapat

### ***Bidang semu/ruang***

Bidang yang muncul karena dibatasi oleh **bidang** atau **obyek** yang lain





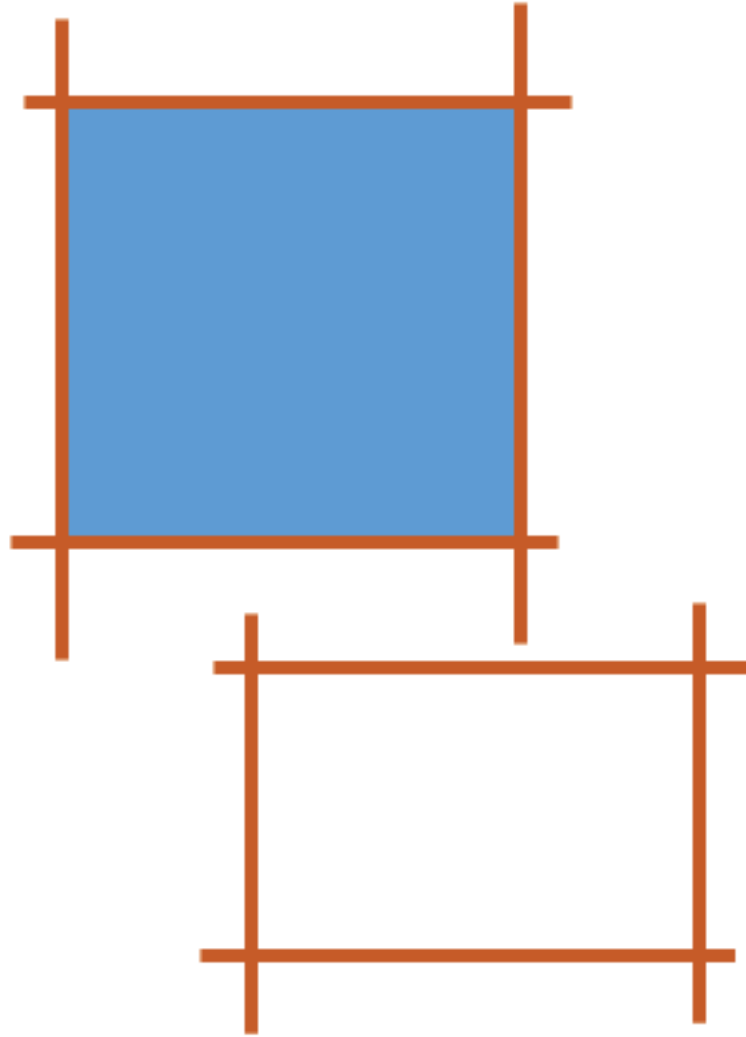
**bidang semu**

## **FUNGSI BIDANG**

Di dalam kehidupan sehari-hari bidang

berfungsi untuk

- membatasi/membentuk sebuah ruang
- memberikan bentuk terhadap sebuah benda
- mempertegas karakter sebuah benda/obyek



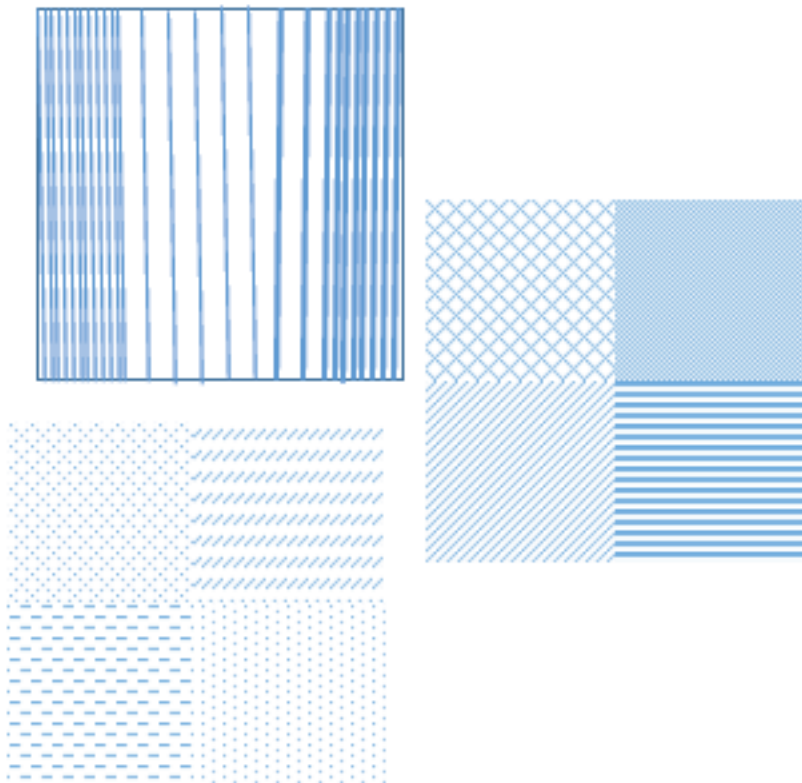
## FUNGSI BIDANG DALAM DESAIN

Dengan bantuan garis untuk  
**memberi outline**

Memberikan **batas** antara **satu area** dengan **area yang lain**

Membatasi antara **ruang positif** dan **ruang negatif**

# Sebuah Bidang



Dapat juga dibentuk karena adanya tingkat GELAP TERANG yang berbeda pada sebuah permukaan

GELAP dan TERANG sendiri dapat dibentuk dengan menggunakan

- Blocking Warna yang memiliki tingkat kontras yang tinggi
- TITIK
- Pengarsiran



07

WARNA

*/COLOR*

# 07A

Sejarah. Pengertian  
& Warna Obyektif



# Pengertian Warna

Warna didefinisikan sebagai:

***Secara Fisik/ obyektif :***

sifat cahaya yang dipancarkan (panjang gelombang cahaya yang berbeda akan ditangkap oleh indera penglihatan sebagai warna yang berbeda).

Tanpa cahaya warna tidak akan muncul

***Secara Subyektif/psikologis:***

bagian dari pandangan manusia

## *Masa Prasejarah*

Warna pertama yang digunakan manusia:

**kuning** dan **merah**

Pewarnaan menggunakan biji buah-buahan, tanah  
dan darah binatang

Ditemukan di gua di Altamira & Lascaux , Prancis  
Selatan & Spanyol

Pada masa ini warna belum ada seorangpun yang  
dapat menjelaskan arti simbolisme pada warna yang  
digunakan.

## *Masa Yunani dan Cina Kuno*

Pada masa ini warna lebih diperuntukkan pada aturan keagamaan

Keindahan seni yang dipengaruhi oleh warna tidak berfungsi untuk seni tetapi muncul karena kaidah keagamaan.

Seni berfungsi praktis dan simbolis, dimana kesemuanya ditujukan pada kaidah keagamaan.

Seni muncul untuk menunjukkan keagungan dan kehebatan sesembahan.

Warna yang muncul **kuning emas, biru, hijau, merah, hitam**

## *Masa Yunani Kuno*

Aristoteles membedakan warna menjadi 2 golongan :  
berasal dari **cahaya terang** dan berasal dari  
**kegelapan**

## *18 abad kemudian*

Leonardo da Vinci: semua warna adalah **PUTIH**

Sampai pada masa Da Vinci inipun belum ditemukan  
sistematika pengelompokan warna masih hanya  
berdasarkan pada apa yang dilihat dan dirasakan  
semata



*Abad 17-19*

**Sir Isaac Newton 1680 ahli fisika**

Semua warna tergabung dalam cahaya PUTIH yang merupakan ikatan sinar atom yang bisa diukur

Menghubungkan teori warna dengan angka keramat (7)

c (**merah**), d (**jingga**), e (**kuning**), f (**hijau**),  
a (**biru**), g (**nila/indigo**), b (**ungu**)



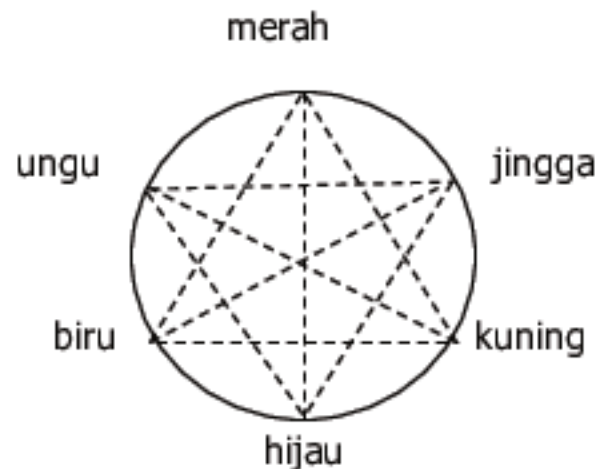
Hal ini kemudian dituangkan di dalam lingkaran warna Newton

## J.C. Le Blon 1731

Menemukan warna utama: merah, kuning dan biru berasal dari pigmen (warna yang berasal dari serbuk).

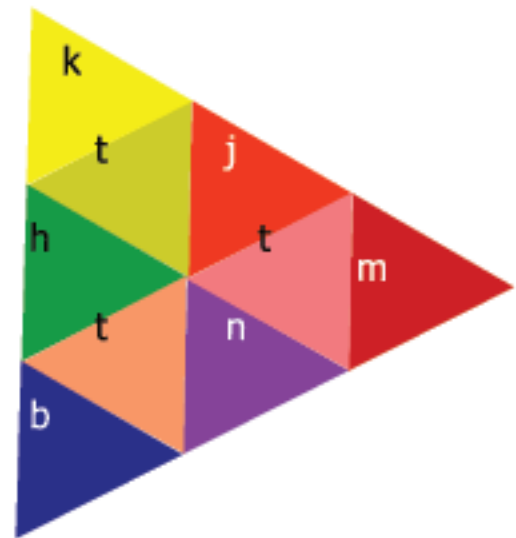
Yang menerapkan warna utama ke dalam karya seni

**pertama** kali **Mozess Harris** dalam karya cukilan kayu yang kemudian mencampurkan warna utama sehingga muncul warna **sekunder**



## **Johan Wolfgang von Goethe 1810**

Awalnya 2 warna kuning (cerah) dan biru (gelap) berkembang menjadi 3 warna dengan warna sekundernya





*Michel Eugene Chevreul*, ahli kimia , 1824

Dalam karya besarnya *The laws of simultaneous contrast of color*, 1839. Mempertegas teori warna merah kuning dan biru

*"semakin banyak warna dalam sebuah komposisi maka akan semakin sulit seseorang menentukan titik fokal yang ada"*

Selanjutnya doktrin warna "**merah-kuning-biru**" justru lebih dikenal sebagai **teori Brewster** yang dikemukakan oleh Sir David Brewster, ahli fisika Skotlandia yang mengungkapkan bahwa **3 warna tersebut memiliki gelombang yang sama panjangnya**

Jika **warna utama** untuk **pigmen** adalah

**MERAH-KUNING–BIRU**

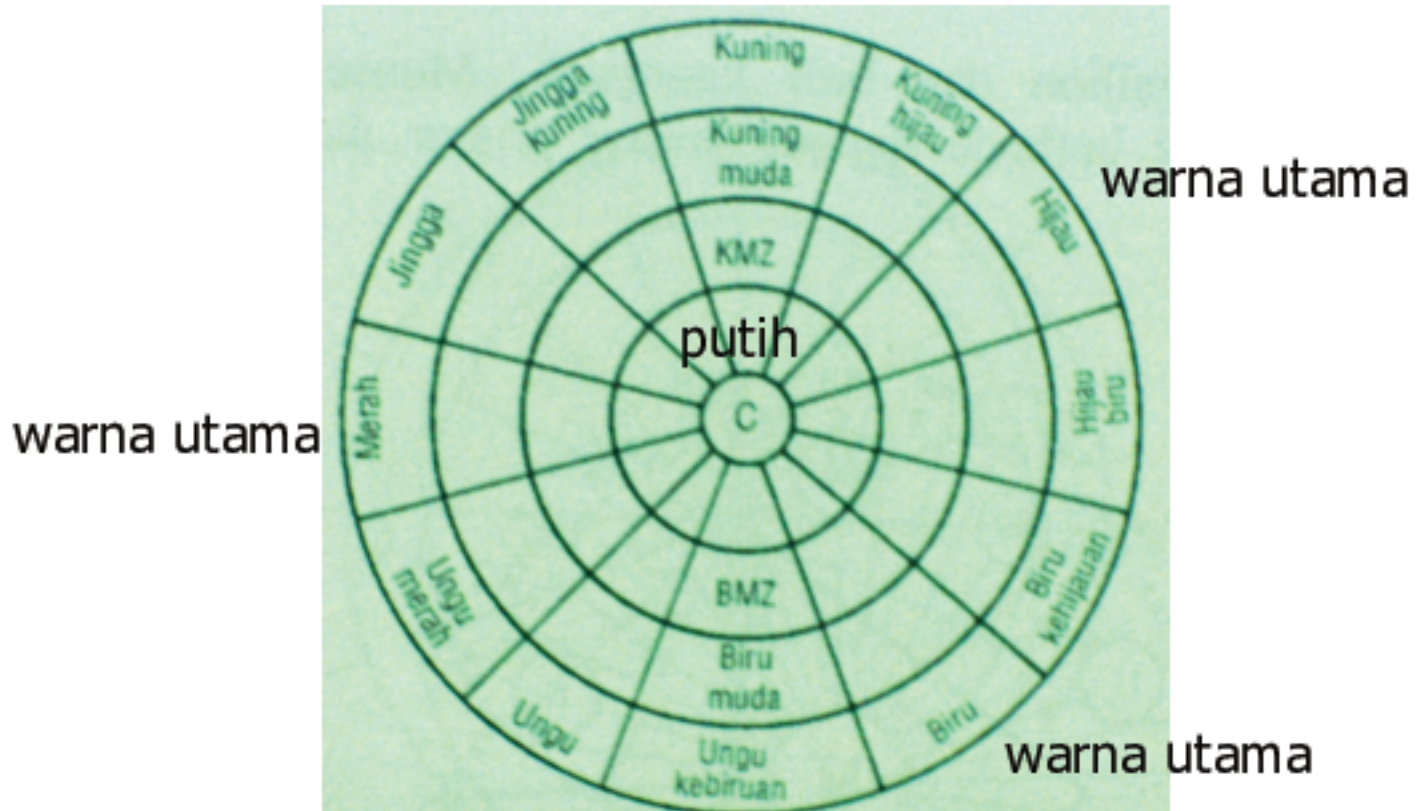
Maka **warna utama cahaya** adalah

**MERAH-HIJAU–BIRU**

Pendapat ini dikemukakan oleh ilmuwan Jerman Hermann von Helmholtz, 1790.

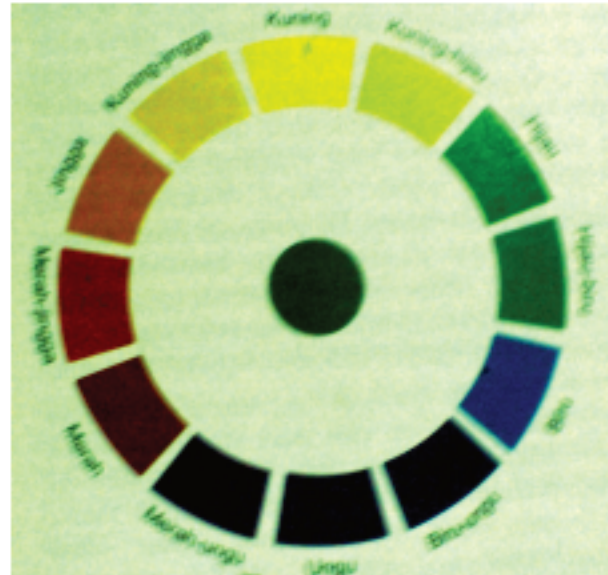
Hal ini juga diungkapkan oleh ilmuwan fisika Amerika Ogden Rood, 1879

Dia menyatakan bahwa warna dapat diidentifikasi, diukur dan dipastikan

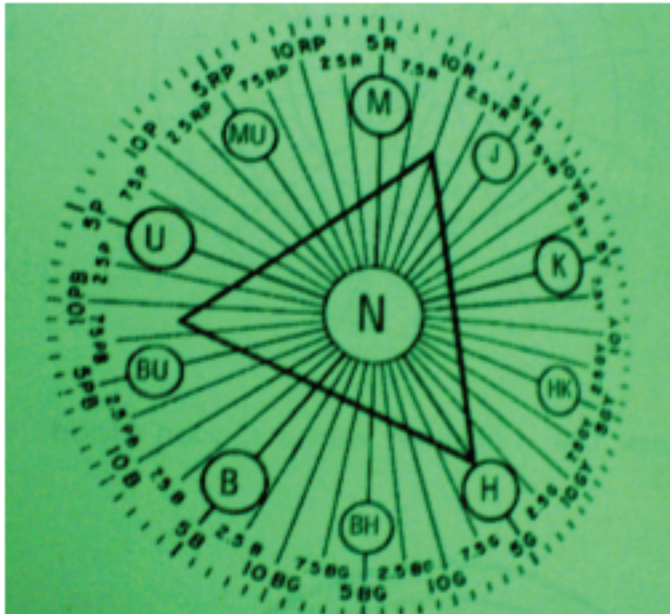


lingkaran warna Ogden Rood

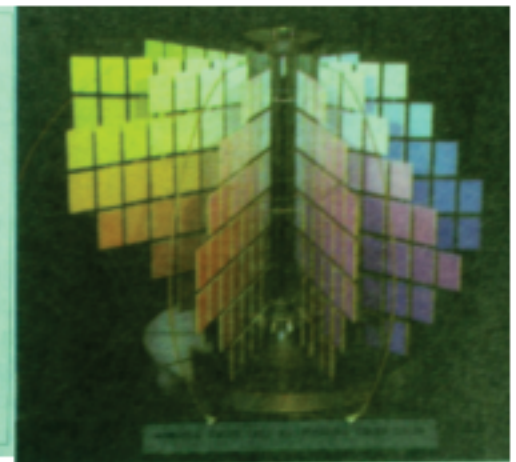
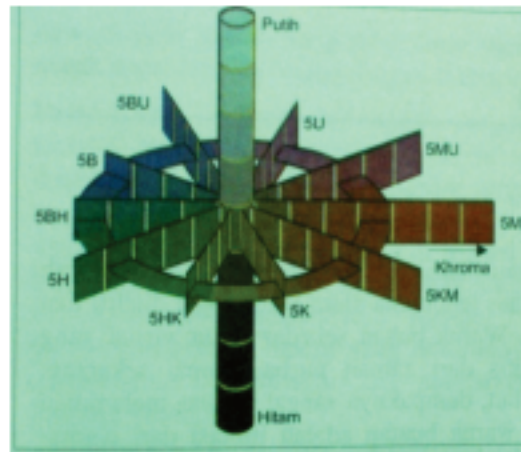
Albert Munsell,  
ilmuwan fisika, 1898



Lingkaran warna



Skema warna

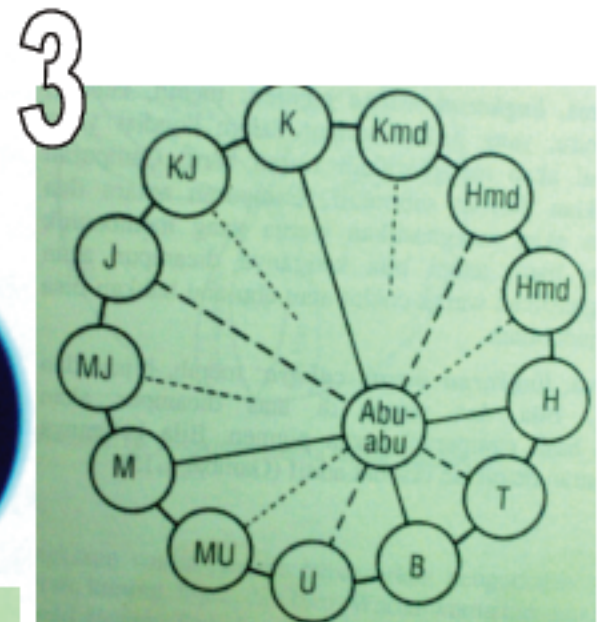
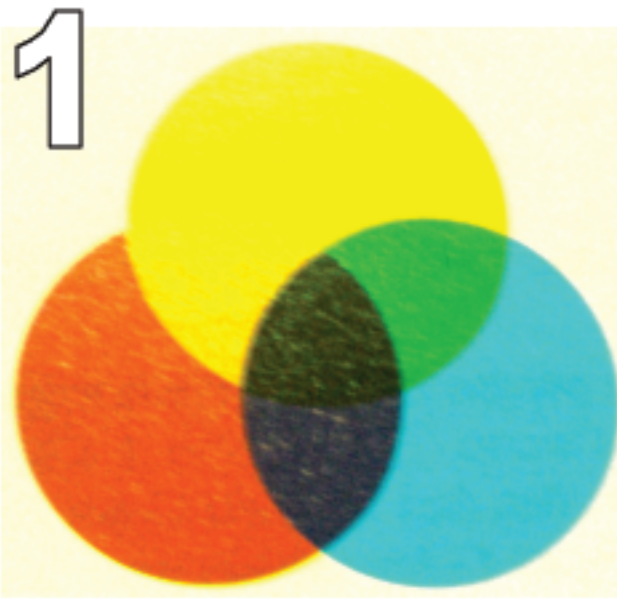


Pohon warna

Teori warna **Faber Biren**, ilmuwan Amerika, 1934

Warna dibagi menjadi 3 golongan:

1. Lingkaran warna pigmen: merah, kuning, biru
2. Lingkaran warna cahaya: merah, hijau, biru
3. Lingkaran warnaberdasarkan visi:merah. Kuning, hijau, biru



# Organisasi Warna

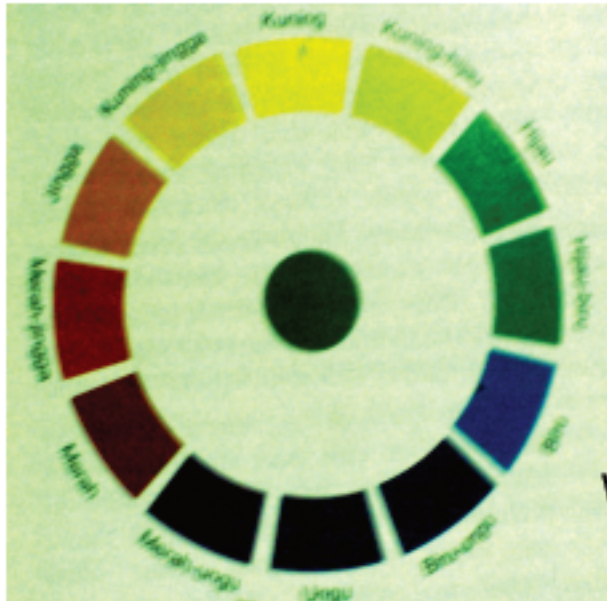
Pengorganisasian warna ini dibuat oleh Munsell tahun 1912

Warna memiliki 3 dimensi, yaitu:

Dimensi I : ***Nama warna***

Dimensi II : ***Nilai / derajat warna***

Dimensi III : ***Khroma/intensitas***



Warna primer : merah (M), kuning (K), biru (B)

Warna sekunder : jingga = M+K

Ungu = B+M

Hijau = K+B

Warna tersier : campuran warna primer dan sekunder

Warna saling berhadapan: kontras langsung

Warna di sebelah yang berhadapan : kontras terbagi

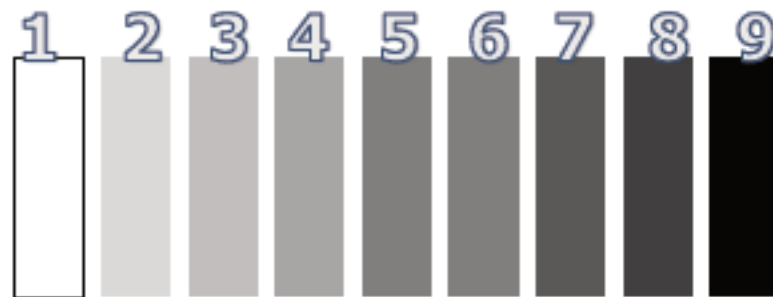
Mempertentangkan langsung 2 warna berhadapan: kontras ganda

# Nama warna

Nilai warna (value) dipengaruhi oleh tingkat kecerahan warna.

Tingkatan ini digunakan untuk membedakan warna merah dengan merah tua atau merah muda

Tingkatan ini ditunjukkan dengan menggunakan tingkatan abu-abu sebanyak 9 tingkat



# Nilai warna



Intensitas adalah kekuatan/kelemahan serta daya pancar dan kemurnian warna.

Warna dengan intensitas yang kuat akan menonjol/menarik perhatian/tampak cemerlang, sedangkan

Warna dengan intensitas lemah akan muncul sebagai warna yang lembut

2 warna kontras dicampur maka akan saling menetralsisir, pada takaran tertentu akan memunculkan warna abu-abu/suram



Khroma / intensitas warna

Disiapkan untuk minggu depan

Kertas A4

Kertas A3

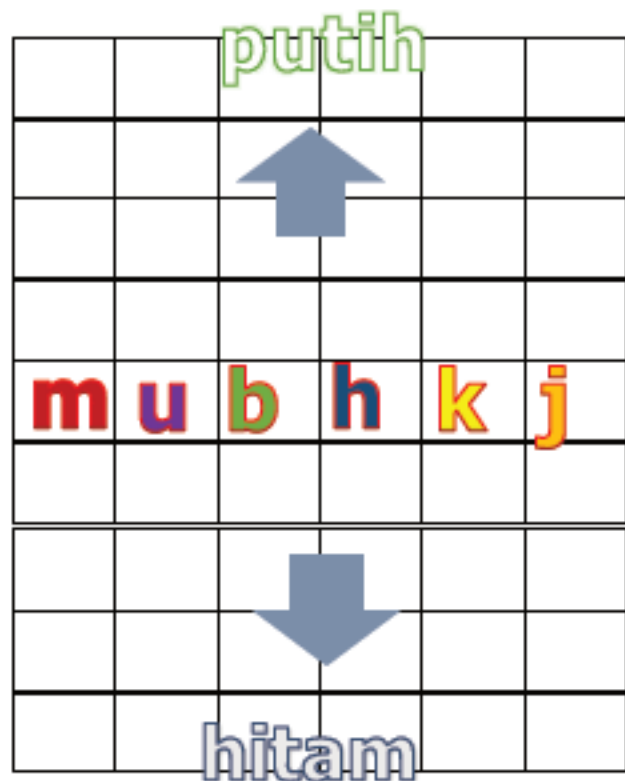
Jangka

Penggaris

Cat poster (5 warna)

Dan kelengkapannya

# tugas



## ***Dikerjakan di Rumah***

Buat sebuah komposisi warna dengan jumlah kotak seperti tertera di samping ini

# Permainan

*Dikerjakan di Studio*

Hari ini

**Pilihlah salah satu** dari tugas berikut

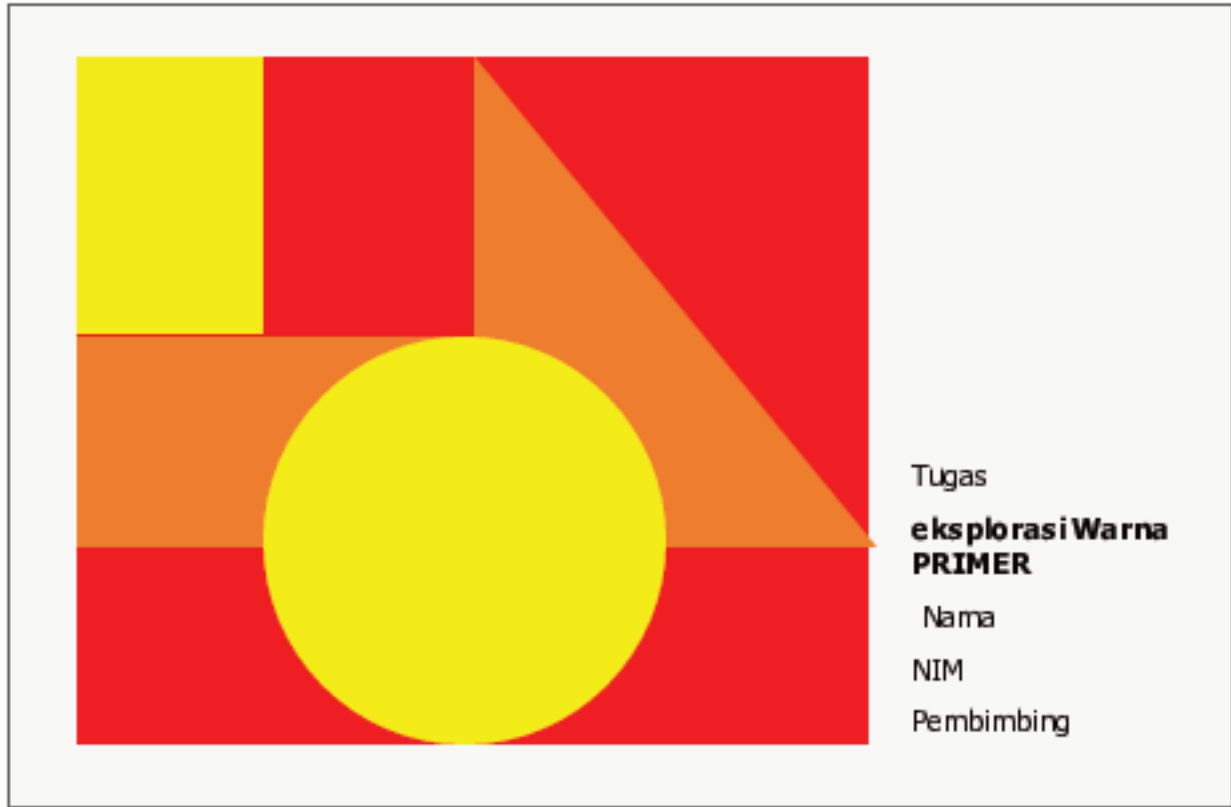
**1**

Buat 1 buah **komposisi bidang geometris** (Terdiri dari 7-12 buah bidang) yang membagi bidang kerja 25 x 25 cm

**2**

Buat 1 buah **komposisi bidang plastis** (Terdiri dari 7 - 12 buah bidang) yang membagi bidang kerja 25 x 25 cm

Selesaikan dengan pendekatan warna  
PRIMER



Tugas  
**eksplorasi Warna  
PRIMER**  
Nama  
NIM  
Pembimbing

Contoh karya  
dengan  
menggunakan  
bidang  
Geometris

## *Poin Penilaian*

Kebersihan dan Kerapian	20
Kualitas Tarikan Garis	20
Komposisi dan Layout	20
Kerataan Warna	20
Kebenaran Pemilihan Warna	20

# Aturan Main

Bentuk yang akan dibuat harus diasistensikan dulu komposisi nya kepada Pembimbing masing-masing

Alternatif desain komposisi yang diajukan minimal 5 alternatif, termasuk dengan gambaran ttg warna yang akan digunakan

Asistensi dilakukan sampai dengan pk. 10.00

Pengerjaan maksimal sampai dengan pk. 11.30

Lebih dari jam tersebut, maka pembimbing berhak untuk menolak TUGAS nya

# 07B

## Hue, Value & Chroma





dkv114

## **Nirmana I**

semester 01

**w a r n a**

*hue, value, chroma*

*Bayu Widianoro & tim  
Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Arsitektur dan Desain*

# *Rumus teori Munsell*

**HUE/rona warna**



$$\frac{\mathbf{H}}{\mathbf{V}}$$

**=**

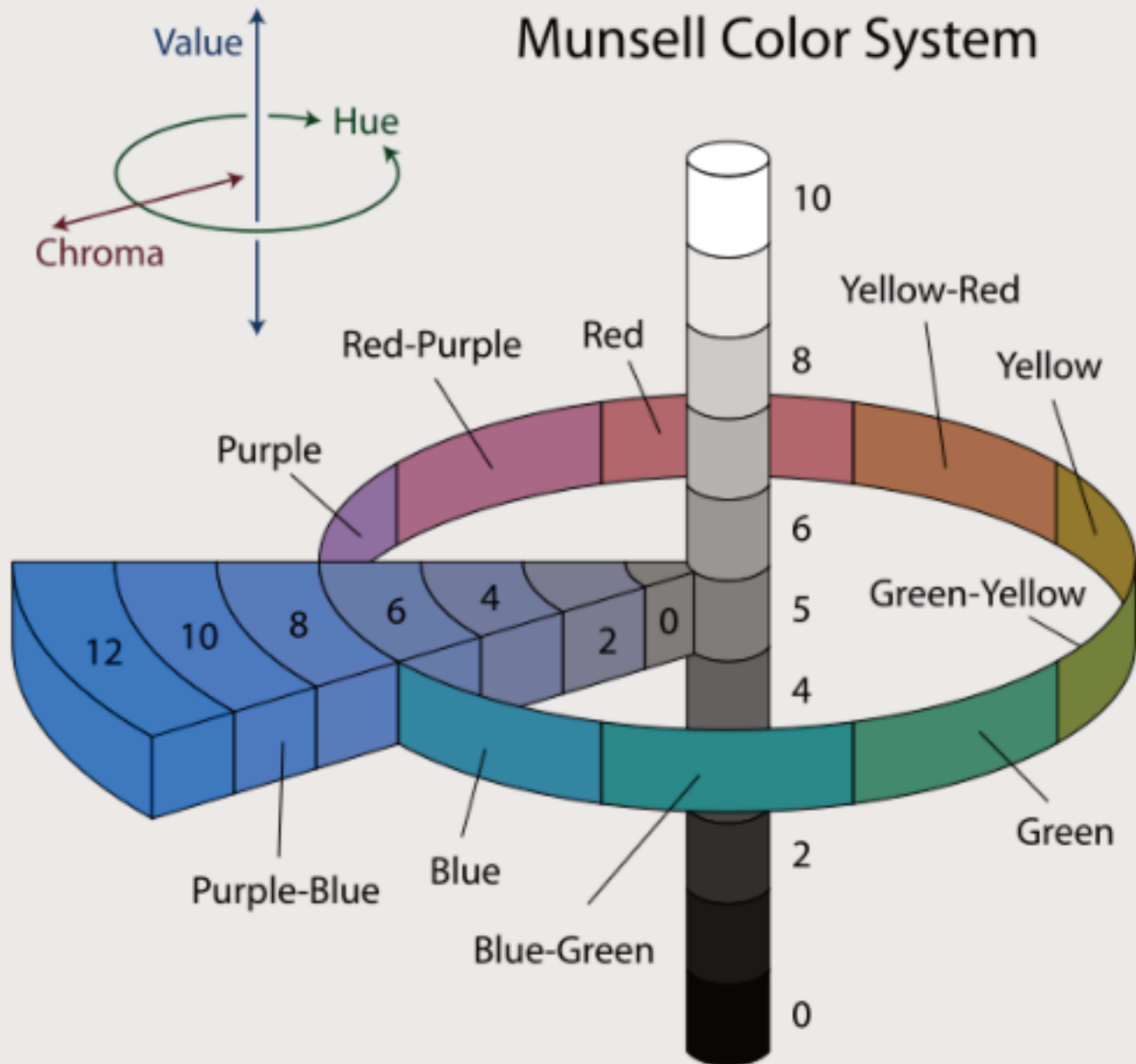
**CH**

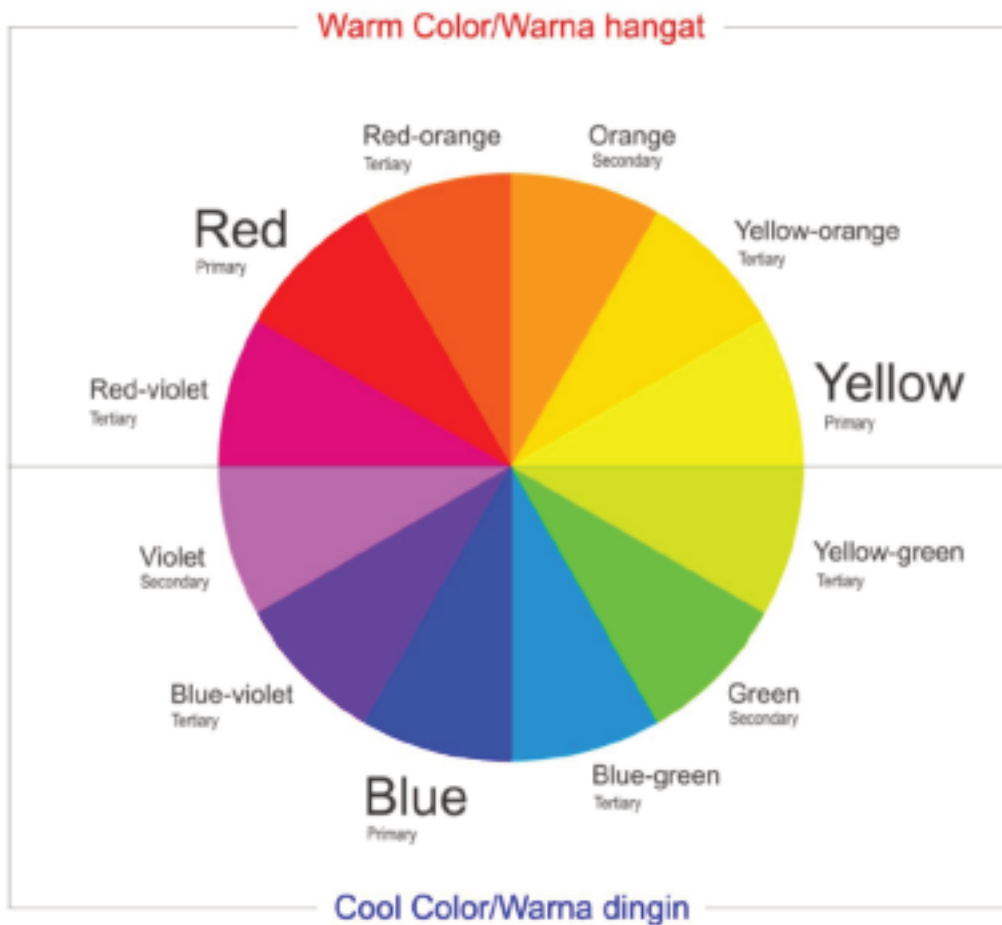
**CHROMA /  
intensitas  
warna**



**VALUE/nilai warna**

# Munsell Color System





*Hue* ..  
rona warna

- disebut juga dengan rona/corak warna
- yaitu penamaan warna sesuai dengan yang ditangkap oleh mata, yang kemudian dikaitkan dengan nama masing-masing warna
- Lebih berkaitan dengan penyebutan dan pengelompokan warna yang ada

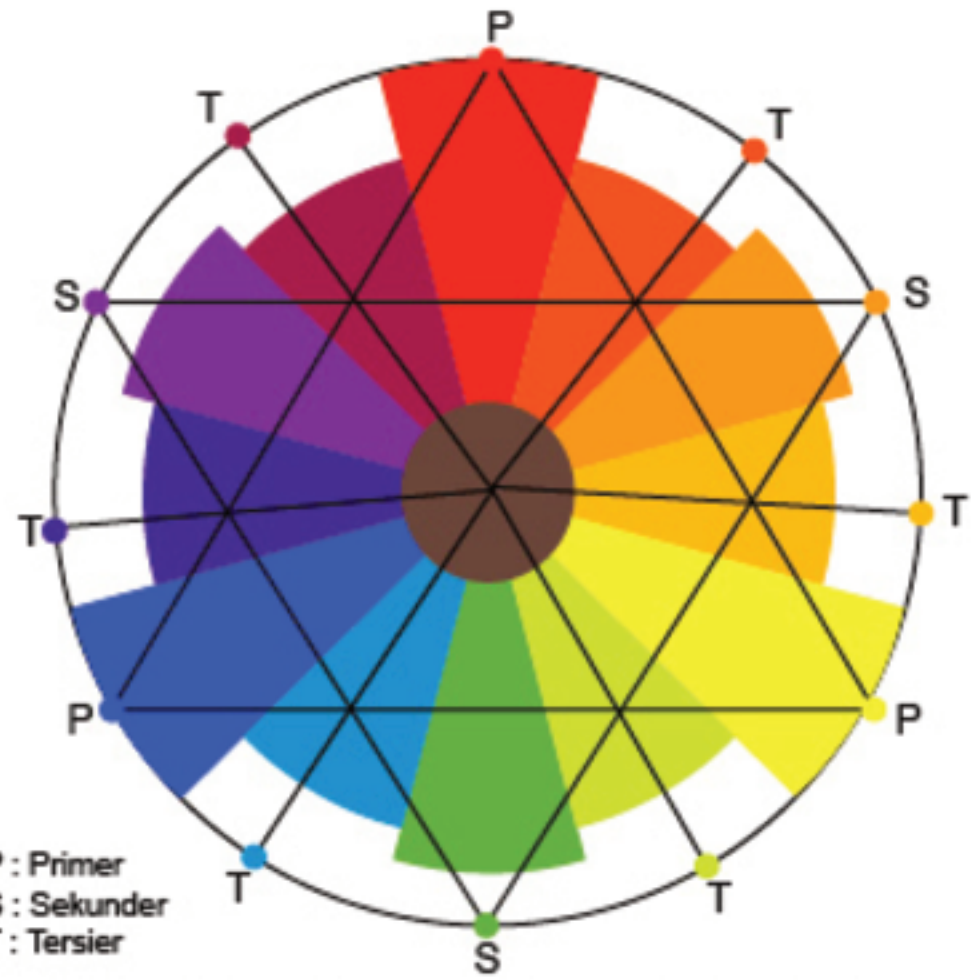
# *warna PRIMER*

Adalah warna dasar/warna tingkat I/warna pokok  
Warna yang tidak dapat dihasilkan dengan warna lain.

Yang termasuk warna PRIMER:

- Biru/cobalt blue
- Merah/carmine red
- Kuning/yellow

Kesan: kurang harmonis, warna tegas, kontras, tajam, kurang menyatu.



- Sumber Gambar:  
[https://www.google.co.id/url?sa=i&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEWjg4LS-pafeAhXTW5KHT1uCCcQjB16BAgBEAQ&url=https%3A%2F%2Fkhurrotulaini1.wordpress.com%2F2014%2F03%2F30%2Fwarna%2F&psig=AOvVaw1ihOf\\_GOffgvDKPgEm9Xnn&ust=1540752167434741](https://www.google.co.id/url?sa=i&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEWjg4LS-pafeAhXTW5KHT1uCCcQjB16BAgBEAQ&url=https%3A%2F%2Fkhurrotulaini1.wordpress.com%2F2014%2F03%2F30%2Fwarna%2F&psig=AOvVaw1ihOf_GOffgvDKPgEm9Xnn&ust=1540752167434741)

## *warna SEKUNDER*

warna tingkat 2/warna yang dihasilkan oleh pencampuran 2 buah warna primer

Yang termasuk ke dalam warna sekunder:

- Jingga/orange : merah & kuning
- Ungu/violet : merah & biru
- Hijau/green: biru & kuning

Kesan yang ditimbulkan : muncul sedikit harmoni tetapi kurang kontras.





Sumber Gambar :

<https://www.grafis-media.website/2017/01/pengertian-warna-primer-sekunder.html>

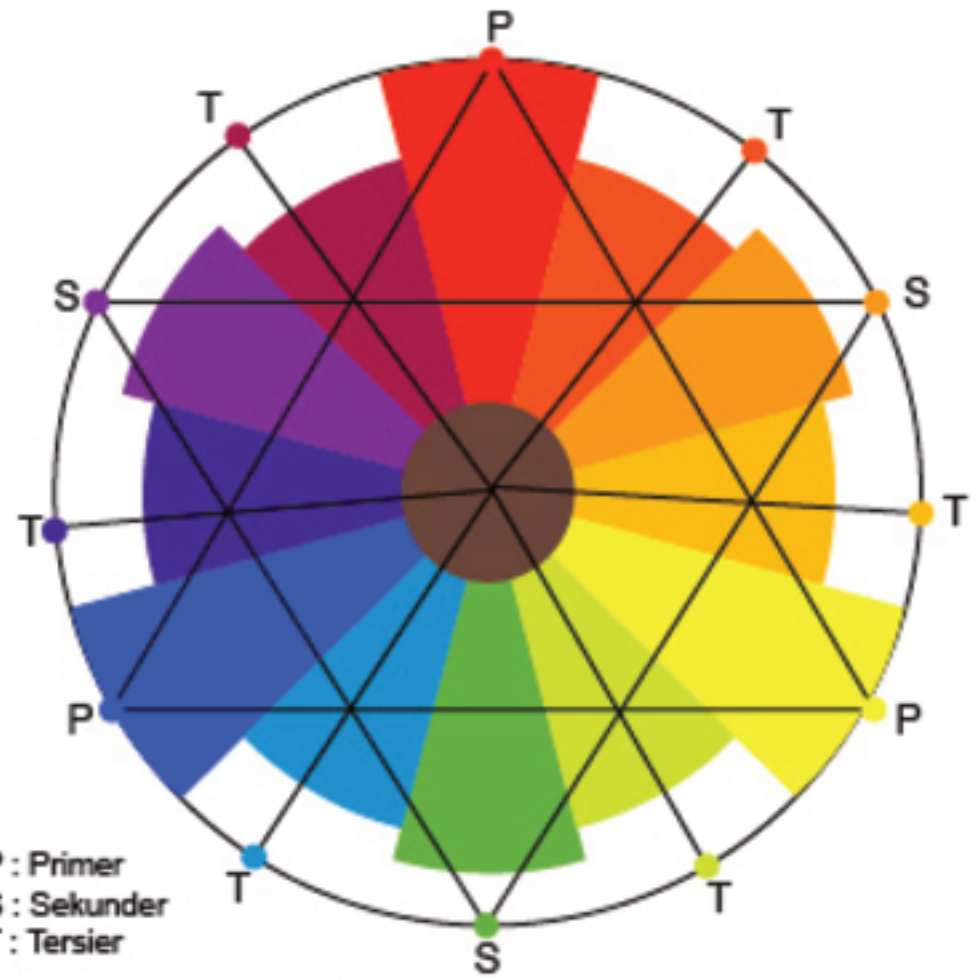
## *warna TERSIER*

Warna III yang merupakan hasil perpaduan dari warna primer, sekunder,

Yang masuk dalam kategori warna ini adalah:

- Coklat-kuning / *siena mentah* / kuning tersier / *yellow ochre* / olive hasil percampuran jingga & hijau
- Coklat merah/siena bakar/merah tersier/*burnt siena/red brown* hasil percampuran jingga dan ungu
  - Coklat – biru/siena sepia / biru tersier/zaitun/navy blue hasil percampuran hijau dan ungu

Muncul harmony karena semua warna mengandung unsur **warna coklat**



- Sumber Gambar:  
[https://www.google.co.id/url?sa=i&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjg4LS-pafeAhXTW5KHT1uCCcQjB16BAgBEAQ&url=https%3A%2F%2Fkhurrotulaini1.wordpress.com%2F2014%2F03%2F30%2Fwarna%2F&psig=AOvVaw1ihOf\\_GOffgvDKPgEm9Xnn&ust=1540752167434741](https://www.google.co.id/url?sa=i&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjg4LS-pafeAhXTW5KHT1uCCcQjB16BAgBEAQ&url=https%3A%2F%2Fkhurrotulaini1.wordpress.com%2F2014%2F03%2F30%2Fwarna%2F&psig=AOvVaw1ihOf_GOffgvDKPgEm9Xnn&ust=1540752167434741)

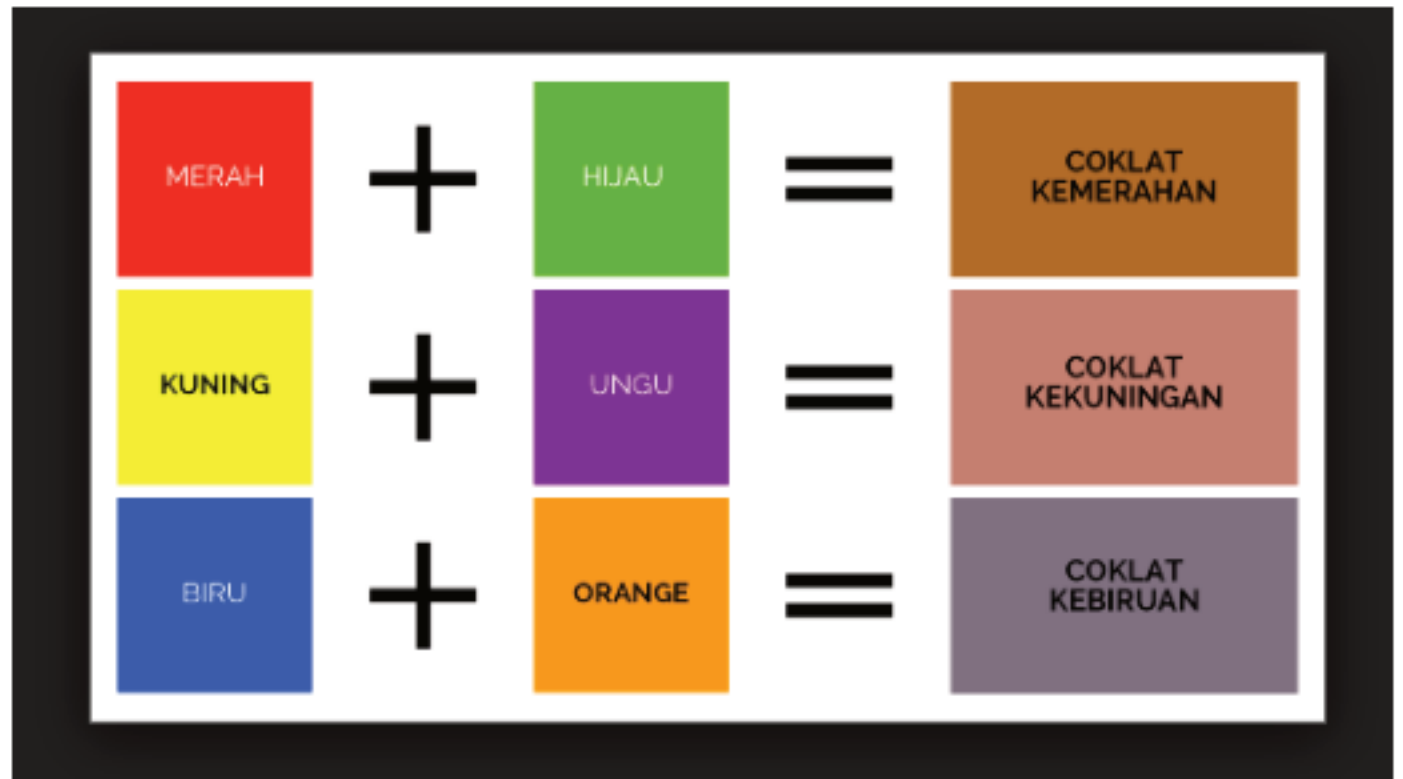
## *warna KUARTER*

Adalah warna IV yang merupakan hasil pencampuran dari 2 buah warna tersier

Adapun yang termasuk ke dalam kategori ini adalah :

- Coklat – jingga/**jinggakuarter/oranye kuarter** yaitu campuran kuning tersier dan merah tersier
- Coklat hijau / hijau kuarter seperti **moss green** yang merupakan hasil pencampuran biru tersier dan kuning tersier.
  - Coklat –ungu / ungu/violet kuarter semacam **deep purple** yang merupakan perpaduan dari merah tersier dan biru tersier.

Kelompok ini memiliki harmoni yang sangat tinggi dibandingkan dengan kelompok warna yang lain.



Sumber Gambar:

<http://zihadtechno.blogspot.com/2017/03/warna-tersier-warna-kuarter.html>

# Keserasian warna

Dipengaruhi oleh :

penelitian **NEWTON** tentang warna:

Untuk **hue** maka *warna tenang ada pada area biru sedangkan warna kuat ada pada area kuning dan jingga*

Untuk **value** : warna tenang ada pada area terang sedangkan warna kuat ada pada area gelap

Hukum **KELUASAN / LAW OF AREA**

Semakin luas sebuah area sebaiknya menggunakan warna **TERANG** & semakin sempit sebuah area, maka sebaiknya gunakan warna **GELAP**

# proporsi keserasian warna

Untuk menyusun 3 warna primer, maka permbagiannya :

3 kuning : 5 merah : 8 biru

Untuk menyusun 3 warna primer dan 3 warna sekunder:

3 kuning : 5 merah : 8 biru : 8 jingga : 11 hijau : 13 ungu

Yang perlu diperhatikan adalah ini bukan sebuah perbandingan angka matematis yang mutlak tetapi hanyalah sebuah **perbandingan yang proporsional**

value



tonalitas warna



Merupakan satuan pengukuran cahaya terhadap warna dengan menggunakan ***tingkat terang / gelap sebuah warna***

Pada istilah lain sering dikatakan sebagai ***BRIGHTNESS***

terang – sedang – gelap  
untuk membentuk mood

# Skala value



1,2,3 : terang; tint light  
4,5,6 : sedang; tone middle  
7,8,9 : gelap ; shade dark

Nilai VALUE 9 : hitam dengan kegelapan yang dilihat sehari-hari

Nilail 10 : hitam mutlak/hitam sempurna

Nilai 0 : untuk terang murni bukan putih tetapi sudah m,enjadi bening

# Efek VALUE

- **Close value** (value yang saling berdekatan) : efek harmonis, lembut, tenang
  - **Contrast value** (value yang berjauhan) : efek kontras, menyolok, tajam kuat, bergejolak
- **High value** (value terang) : efek memperbesar/memperluas ruang karena memantulkan cahaya yang datang
  - **Dark value** (value gelap) : efek mempersempit ruang memberi kesan suram karena menyerap cahaya yang datang

- **Black & white** dicampurkan pada sebuah warna akan menyatukan warna yang ada.
- **Kontras tajam** : lebih menyolok dari kontras hue tetapi lebih harmonis dari kontras hue

Ini dikarenakan kontras value selalu mengandung warna yang menyatukan yaitu  
PUTIH – ABU-ABU - HITAM

## INTERVAL VALUE

- Susunan warna dengan **1 interval** tangga value: menghasilkan warna yang *monoton, membosankan, statis dan tenang*
- Susunan warna dengan **interval 2-3** tangga value yang **berdekatan**: menghasilkan warna yang harmonis dan enak untuk dilihat berlama-lama.
  - Susunan **warna dengan beda interval yang berjauhan** akan menimbulkan kesan kontras, dinamis tetapi membuat cepat lelah bagi yang melihatnya

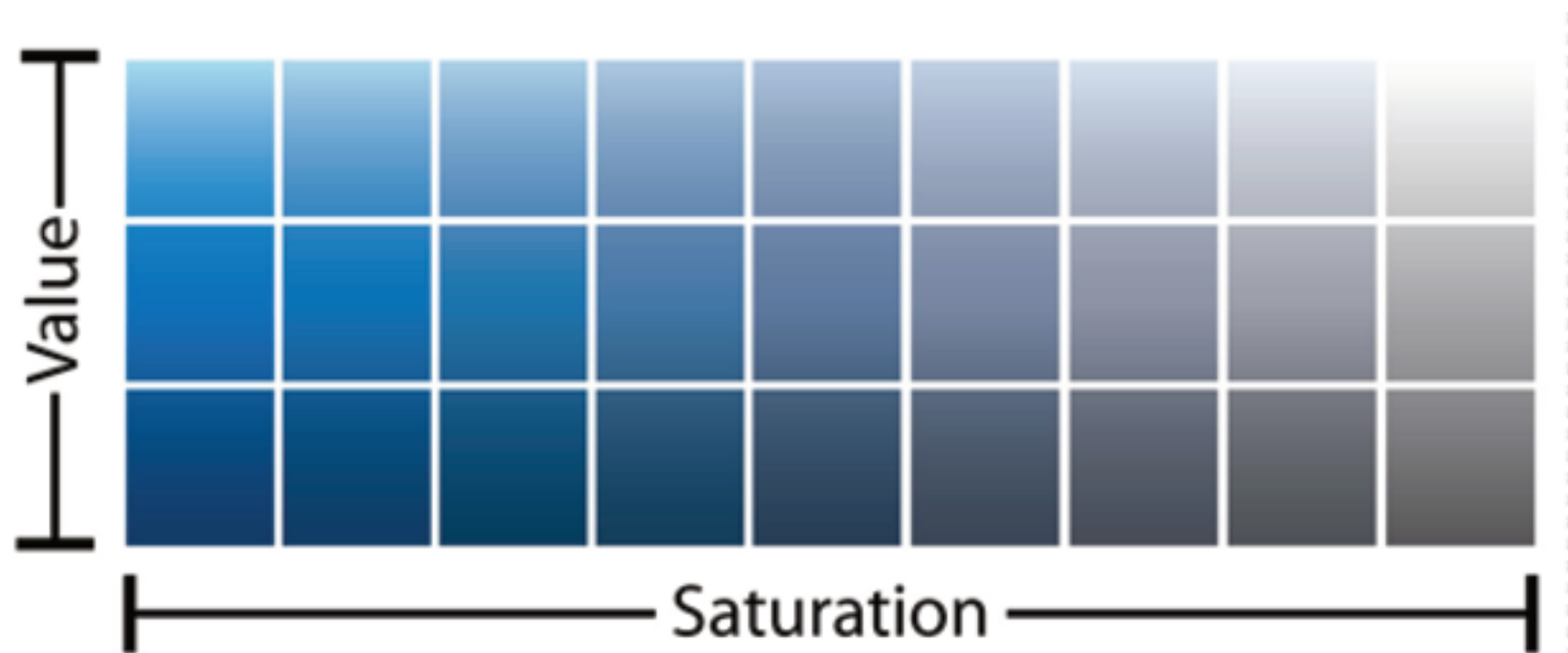
# Chroma

intensitas warna

Adalah sebuah nilai yang menunjukkan tingkat kekuatan / kemurnian sebuah warna

Semakin tinggi nilai intensitasnya maka akan semakin cemerlang warna tersebut yang berarti akan semakin murni warna tersebut.

Semakin rendah nilai intensitas maka warna yang ada akan semakin suram semakin kusam/semakin redup.







Intensitas warna – SATURATION /  
Tingkat penyerapan warna

WARNA REDUP = WARNA TUA/GELAP

/



Muncul karena warna asli  
(hue) + \_ komplementernya



Muncul karena warna hue  
+ hitam (K)

# Permainan di STUDIO



Buatlah sebuah Komposisi bidang dengan Penyelesaian WARNA SEKUNDER

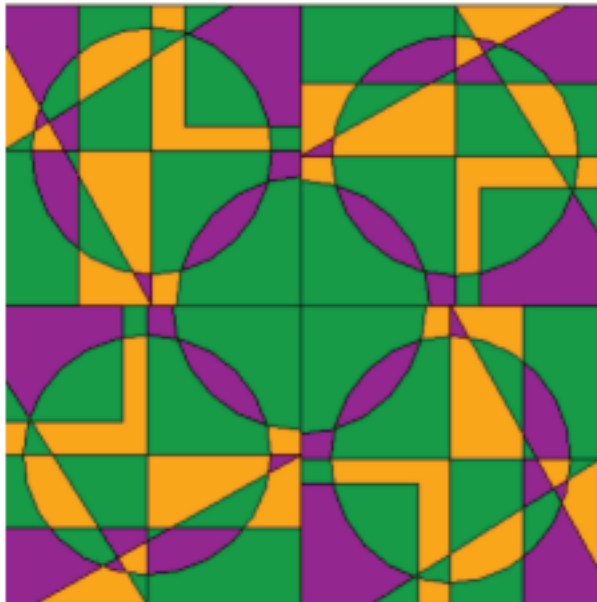
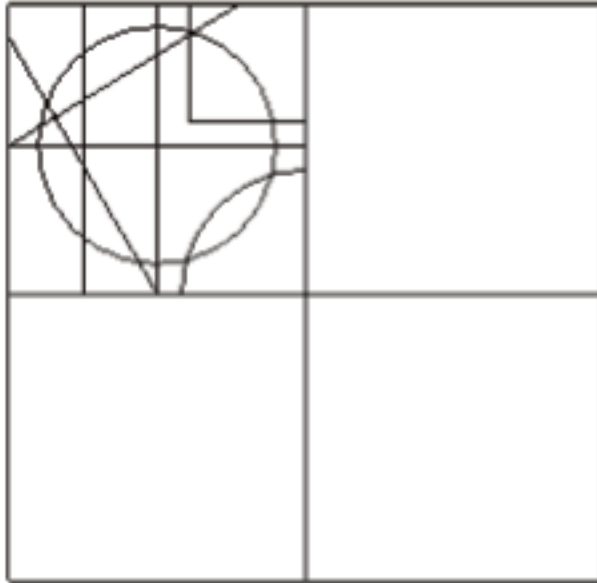
pada media yang sudah anda siapkan

dengan bidang kerja 25 x 25 cm



Dengan menggunakan tatanan  
bidang dasar geometris yang  
terdiri dari

- 2 Persegi panjang
- 2 Bujursangkar
- 2 Lingkaran
- 2 Segitiga



- Dengan ketentuan pembuatan sebagai berikut:
- Bagilah bidang kerja anda menjadi 4 bagian
- Buatlah komposisi dengan obyek yang sudah disebutkan di atas pada salah satu bagiannya
- Ulang di ketiga bagian lain dengan cara memutar, mengulang atau membalik kan tatanan obyek yang ada
- Selesaikan pengisian bidang dengan menggunakan pendekatan warna analogus yang sudah anda pilih

## Hal yang perlu diingat



Salalu perhatikan

- Tatahan/layout
- Komposisi
- Elemen pembentuk unsur visual
- Kesesuaian tema warna dengan karakter garis/bidang yang akan dibentuk
- Kebersihan dan kerapian karya

# 07C

## Pengelompokan Warna



# Warna Komplementer



- Kontras
- Split Komplementer
- Triad Komplementer
- Tetrad Komplementer

## *warna MONOKROMATIK*



Adalah percampuran warna yang memiliki hue yang sama tetapi memiliki nilai dan intensitas yang berbeda.

Warna monokromatik akan memunculkan harmony yang tinggi

Penggunaan warna ini dapat digunakan untuk membentuk sebuah kesan kedalaman

Efek pada proporsi tertentu : membosankan, tenang



## *warna POLIKHROMATIK*

Perpaduan warna yang berasal dari campuran warna murni baik yang berasal dari warna analog dengan warna dasar atau perpaduan warna kontras yang kemudian dipadukan dengan warna netral.

Karena warna yang bermacam-macam, maka akan muncul kesan dinamis.

Contoh warna polykhromatik:

Coklat (yellow ochre)– kuning – ungu (purple) – hijau  
(moon green)

## *warna ANALOGUS*

- Perpaduan 3 warna yang berada berdekatan pada lingkaran warna
- Efek yang dihasilkan : relatif dinamis tetapi tetap harmonis karena letak yang berdekatan maka membuat warna yang ada bukanlah sesuatu yang kontras.



Contoh :  
merah-ungu-biru,  
kuning- hijau-biru,  
merah – jingga – kuning

# Warna Analogus

Dapat dibedakan menjadi 2 kriteria yaitu:

- Analogus panas
- Analogus dingin



# Warna Komplementer

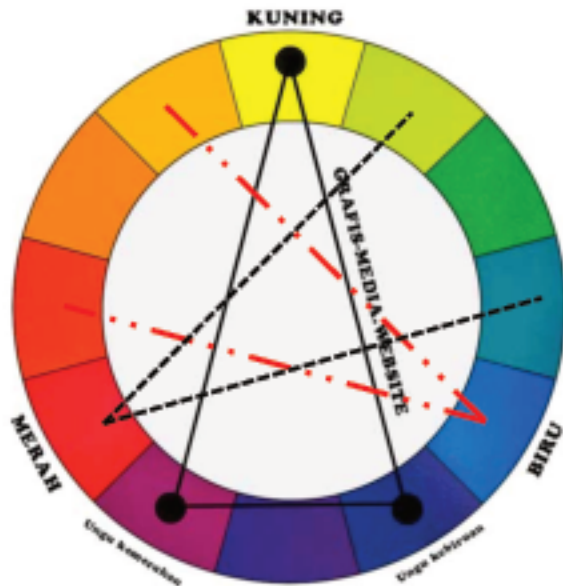
**WARNA KOMPLEMENTER / KONTRAS**  
[grafis-media.website](http://grafis-media.website)



- Adalah warna-warna yang dalam penerapannya menggunakan 2 warna yang saling berhadapan dalam sebuah lingkaran warna
- Warna komplementer jenis ini juga disebut dengan ***Komplementer Kontras***

# Komplementer sebagian (Split)

## WARNA SPLIT KOMPLEMENTER



- Adalah warna-warna yang mempertemukan 1 warna dengan 2 warna yang mengapit warna yang ada di depannya
- Jika pada Komplementer Kontras warna yang terjadi ada 2 warna, maka pada Split komplementer ini akan ada 3 buah warna

# Warna Triad Komplementer



GRAFIS-MEDIA WEBSITE



- kombinasi warna kontras dengan pola segitiga sama sisi, dimana posisinya sudah menjadi  $60^\circ$  setiap sudutnya.
- cara lain untuk membentuknya dengan memilih warna ke empat pada roda warna, sampai jumlahnya 3 warna.

# Warna Tetrad Komplementer



- kombinasi warna yang menggunakan pola persegi. posisinya  $90^\circ$  untuk masing-masing jarak warna pada roda brewster. kita akan mendapatkan 4 warna, 2 warna berdekatan namun kontras dengan 2 warna selanjutnya.
- Hal yang perlu diperhatikan adalah jarak antara warna 1 dengan warna yang lain



- Hal yang kemudian perlu diperhatikan lagi adalah
- Dalam pembentukan warna yang akan digunakan sebaiknya gunakan pencampuran secara langsung, jangan menggunakan warna yang sudah jadi. Hal ini akan bermanfaat untuk lebih memahami tentang pencampuran antar warna nantinya.
- Sebagai contoh
- untuk menghasilkan warna **Hijau** yang benar, gunakanlah pencampuran antara Cobalt Blue dan Chrome Yellow atau Yellow
- Untuk menghasilkan warna **Ungu** yang benar gunakanlah pencampuran antara Carmine Red dan Cobalt BBlue



# Permainan Hari ini

- Buatlah sebuah KOMPOSISI bentuk Bidang dengan dasar bentuk bidang geometris (bebas), namun Obyek yang terjadi memiliki Kombinasi pengulangan Dimensi yang Transisi
- Kemudian bidang yang ada berikan kombinasi warna **TETRAD KOMPLEMENTER**

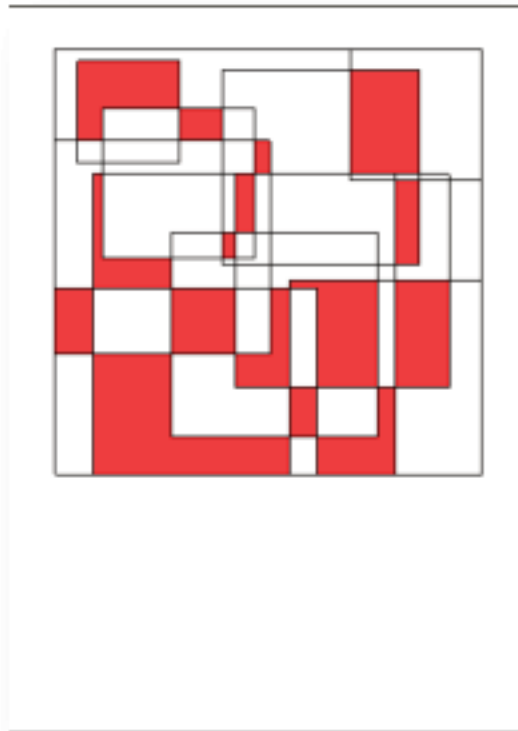
Obyek Bidang yang dibuat harus sama bidangnya dengan jumlah bidang antara

**8 – 15** bidang

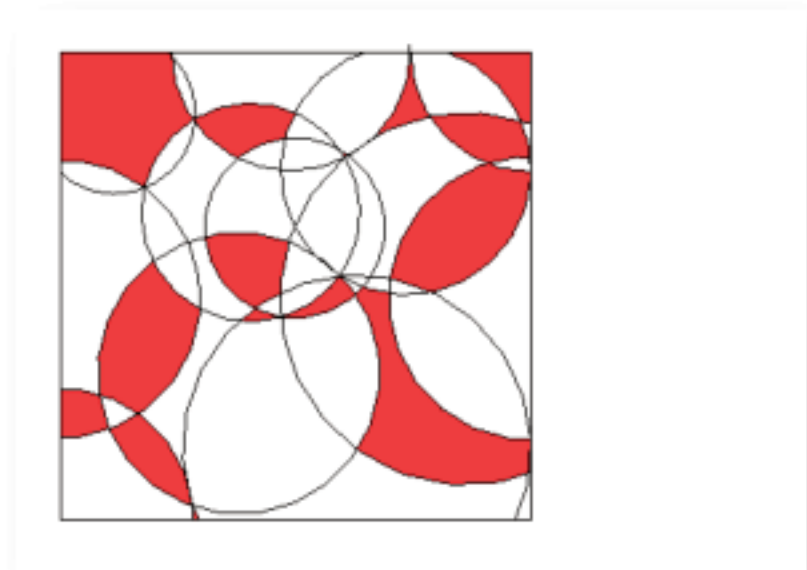
Bidang Kerja yang digunakan adalah 25 x 25 cm

*PS : Penggunaan warna hanya diperkenankan menggunakan percampuran warna Merah Biru Kuning yang dicampur sedemikian rupa untuk menghasilkan warna yang direncanakan*

- Sekedar contoh Layout bentuk



Contoh dengan bujursangkar



Contoh dengan lingkaran

# 07D

## Warna Subyektif



# Warna

## Dilihat secara Obyektif

- warna dilihat sebagai sesuatu yang terlihat, warna dilihat berdasarkan Hue dari warna tersebut

## Dilihat secara Subyektif

- Warna dilihat dengan berdsarkan orang yang melihat, disini warna akan dipengaruhi oleh budaya, kebiasaan dan pengalaman seseorang

## Warna secara Subyektif

Muncul karena adanya sebuah pandangan yang diakui secara bersama terkait dengan kebiasaan sekelompok orang yang melihat sesuatu yang kemudian diakui sebagai sebuah kebenaran oleh sebagian orang

## Contoh warna Subyektif



- Warna analogus panas dan analogus dingin

## *warna ANALOGUS*

- Perpaduan 3 warna yang berada berdekatan pada lingkaran warna
- Efek yang dihasilkan : relatif dinamis tetapi tetap harmonis karena letak yang berdekatan maka membuat warna yang ada bukanlah sesuatu yang kontras.



Contoh :  
merah-ungu-biru,  
kuning- hijau-biru,  
merah – jingga – kuning

Apakah biru selalu dingin



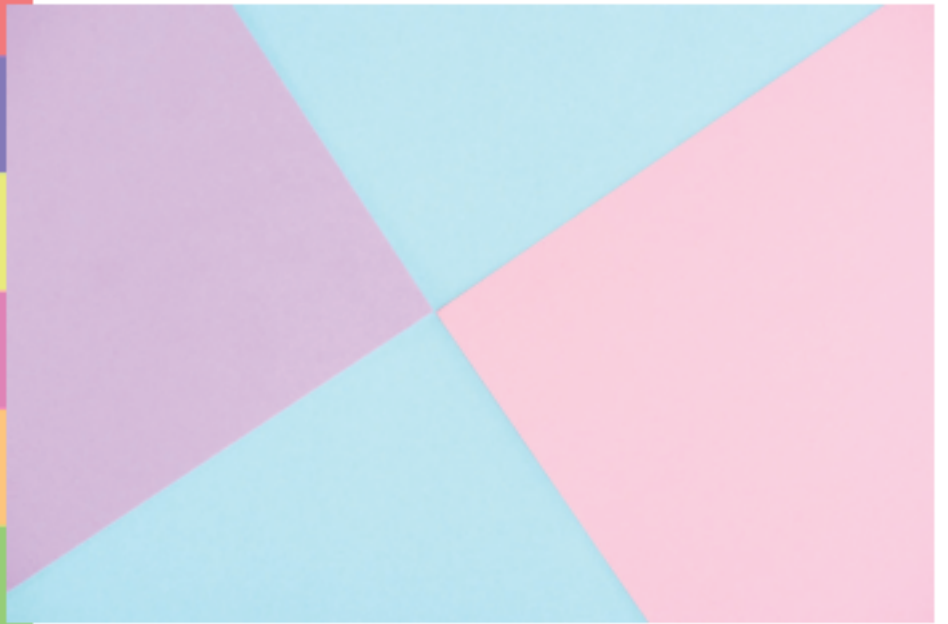






## Contoh warna dilihat secara Subyektif

- Warna dengan intensitas rendah kemudian dikatakan sebagai warna pastel atau
- warna yang dikaitkan dengan gender









Warna subyektif akan sangat dipengaruhi oleh kesejamaan

Seiring perubahan waktu dan perkembangan kebutuhan dan tren

Pemaknaan warna akan berubah

Sebagai contoh dulu warna UNGU dianggap sebagai sesuatu dengan konotasi yang kurang baik, namun saat ini sudah berubah menjadi sesuatu yang memiliki makna yang baik.

Namun demikian tentunya perlu untuk memperhatikan intensitas dan konteks yang digunakan untuk menunjukkan hal tersebut





## Warna di dalam Tradisi LOKAL

(pewayangan)

hasil penelitian dari Yusuf Affendi  
dalam **desain warna, susunan dan**

Warna utama	Lambang logam	Arah mata angin	Sifat penamplan	Tokoh
Putih	Perak	Timur	Lembut, halus, kematian, murni	Semar, Hanoman
Hitam	Besi	Utara	Gagah, kuat, kematian	Kresna, Bima, Baladewa
Merah muda			Lincah	Karna
Merah tua	Perunggu	Selatan	Kasar, bengis, pemarah	Rahwana
Kuning emas	emas	Barat	Agung, luhur	Arjuna, Pandu
hijau			Agak lincah	Nakula, Sadewa



## **Susunan warna untuk masyarakat Jawa**



Warna di dalam budaya Jawa



Sekitar Jogja dan Solo (sebagai pusat kebudayaan Jawa)

Daerah Pesisiran (sekitar Pekalongan)

Merah, merah jambu, biru, coklat, hijau, hitam, kuning, putih, hijau kebiruan, jingga, ungu/indigo (wulung)

Kobalt, indigo, biru muda, hijau daun, hijau muda, abang gawak, abang boto, krem, klawu, kembang telon, manca warna, merah muda/jambon, kuning podang, kuning ndhog, jingga, coklat kekuningan, coklat kopi tua, hitam, memplak

Sehingga dalam penerapan warna dalam aplikasinya di lapangan nantinya perlu untuk melihat fungsi serta peruntukannya

Dalam pengaplikasian nantinya selain melihat aturan warna secara OBYEKTIF hal berikutnya yang tidak kalah pentingnya adalah pesan yang akan disampaikan melalui desain yang akan dibuat.



ADA PERTANYAAN ????



# Permainan hari ini

- Ikuti bentuk pola berikut
- Kemudian berikanlah warna MONOKROMATIK untuk membentuk sebuah ketenangan bagi yang melihat karya anda
- Tatalah perletakan 7 warna yang akan anda gunakan
- Hindari warna hitam mutlak dan putih mutlak pada karya yang anda buat

1

Buatlah BIDANG KERJA UKURAN 27 x 27 cm

