

Nirmana, Sebagai Dasar Seni Rupa

Kiriman, Handalas Nur Prabadewanti, PS. DKV. ISI Denpasar

Sebelum kita membuat sebuah desain, sebaiknya kita mengetahui dan memahami tentang Nirmana. Karena nirmana merupakan titik awal atau pelajaran yang harus dikuasai oleh seseorang yang ingin belajar tentang desain sebelum mulai berkarya. Nirmana itu sendiri berasal dari kata nir yang berarti tidak dan mana yang berarti ada, jadi nirmana kurang lebih berarti tidak ada apa apa, dan bisa juga berarti abstrak atau tidak bermakna, hanya bisa dirasakan saja. Ini bermakna sebagai unsur awal perwujudan desain yang bermanfaat sebagai sarana komunikasi karakter karakter dasar, abstrak dan wujud nyata.

Sebuah desain atau organisasi elemen terbentuk atas dasar prinsip-prinsip. Nirmana juga merupakan suatu pengorganisasian atau penyusunan elemen-elemen visual , seperti titik, garis, warna, ruang, dan tekstur menjadi satu kesatuan yang harmonis. Nirmana dapat diartikan pula sebagai hasil angan-angan dalam bentuk dwimatra atau trimatra yang mempunyai nilai keindahan. Nirmana disebut juga sebagai ilmu tata rupa (seimbang, harmonis, irama).

Dalam nirmana mengajarkan unsur atau elemen yang ada pada suatu lukisan atau gambar serta estetika seni dalam pengorganisasian unsur atau elemen agar menjadi sebuah karya seni yang bukan saja bagus, tetapi juga bermakna sehingga menimbulkan suatu nilai keindahan. Keindahan merupakan sebuah konsep abstrak yang tidak dapat dinikmati karena tidak jelas tetapi dapat berkomunikasi dan menyenangkan jika dilihat. Seni dan keindahan merupakan sebuah satu kesatuan antara elemen-elemennya yang selaras, serasi dan seimbang.

Unsur – Unsur Dasar Seni Rupa dan Desain

1. Titik

Titik merupakan awal dari berbagai wujud. Titik adalah suatu unsur visual yang wujudnya relative kecil. Pada umumnya titik bentuknya bundar sederhana tanpa arah tetapi bisa saja bentuknya lain asalkan itu hasil dari sentuhan suatu alat.

2. Garis

Garis merupakan perpanjangan dari kumpulan titik titik yang membuat suatu batasan bidang. Penekanan atau ukuran garis tersebut memberikan suatu nilai kualitas. Kualitas garis ditentukan oleh tiga hal, yaitu orang yang membuatnya, alat yang digunakan, serta bidang dasar tempat garis digoreskan.

Jenis-jenis garis dengan berbagai kualitas

- Garis putus-putus
- Garis dengan ketebalan berbeda
- Garis tidak jelas dan berbulu
- Garis sederhana bersih dan tegas (garis lurus)

Karakter garis

- Garis Lengkung : lembut, mengalir, fleksibel, harmonis, kalem, feminim, tetapi terasa malas, kabur, tak bertujuan.
- Garis Lurus : kaku, tegas, kuat, kokoh, tegar, tidak kenal kompromi

Jadi, garis yang berasal dari suatu hasil goresan disebut garis nyata/ kaligrafi, sedangkan garis yang berasal dari suatu batas limit suatu benda (garis semu atau maya), batas ruang, batas warna, bentuk massa, rangkaian massa, dan lain lain itu disebut garis semu atau maya.

3. Bidang

Bidang merupakan unsur visual yang berdimensi pajang dan lebar. Berdasarkan bentuknya bidang dikelompokkan menjadi 2, yaitu bidang geometri/beraturan (relatif

mudah diukur keluasannya) dan bidang non-goemetri (relatif sukar diukur keluasannya). Bidang tersebut mempunyai kedudukan, arah dan dibatasi oleh garis.

4. Ruang

Ruang dapat dihadirkan dengan adanya bidang. Ruang lebih mengarah pada perwujudan tiga dimensi sehingga ruang dapat dibagi menjadi dua, yaitu ruang nyata dan ruang semu.

5. Warna

Warna sebagai unsur visual yang berkaitan dengan bahan yang mendukung keberadaannya ditentukan oleh jenis pigmennya. Warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi. Warna juga dapat merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, mood/ semangat, dll.

6. Tekstur

Tekstur adalah nilai raba dari suatu permukaan. Tektur dapat berpengaruh terhadap kejelasan titik, kualitas garis, keluasan bidang dan ruang, serta intensitas warna.

Prinsip Dasar Tata Rupa (Seni Rupa) dan Desain

1. Irama (ritme/ keselarasan)

Irama merupakan gerak perulangan/ gerak aliran yang ajeg, runtut, terus menerus, dan teratur. Prinsip irama sesungguhnya merupakan hukum hubungan pengulangan unsur rupa, bentuk, ukuran, arah.

Ada 3 kemungkinan hubungan pengulangan unsur – unsur rupa yang melahirkan jenis – jenis irama, yaitu :

- a. Repetisi/ Kesamaan : hasilnya monoton
- b. Transisi/ Kemiripan : hasilnya harmonis
- c. Oposisi/ Kontras : hasilnya kontras

2. Kesatuan (unity)

Kesatuan merupakan adanya hubungan antar unsur-unsur rupa yang disusun dan tidak dapat dipisah-pisahkan. Hubungan tersebut adalah hubungan kesamaan, hubungan kemiripan, hubungan keselarasan dan hubungan kedekatan.

3. Keseimbangan (balance)

Sebuah karya seni harus memiliki keseimbangan, yaitu :

- Keseimbangan Formal (simetris)
Bersifat tenang, formal, statis
- Keseimbangan Non Formal
Bersifat dinamis, hidup, tidak kaku

4. Proporsi (proportion)

Proporsi disebut juga perbandingan antara ukuran. Tujuan pokok untuk melatih ketajaman rasa, agar selanjutnya dengan mudah kita dapat mengatakan apakah obyek/ benda dihadapi sudah serasi atau belum.

5. Dominasi (domination)

Dominasi berasal dari kata dominance yang berarti keunggulan. Dominasi disebut juga Center of Interest, Focal Point atau dapat juga dikatakan Eye Catcher. Tujuan dari dominasi yaitu untuk menarik perhatian, menghilangkan kebosanan dan untuk memecahkan keberaturan.

Sumber : Pengantar Desain Komunikasi Visual, Adi Kusrianto, Yogyakarta 2007