

**BAHAN AJAR**  
**DASAR-DASAR KEINDAHAN**  
**DESAIN DALAM SENI RUPA**



**DISUSUN OLEH:**  
**Drs. I Made Jana, M.Sn**  
**Dr. Ida Ayu Gede Artayani, S.Sn.M.Sn**  
**I.Made Sumantara, S,Sn.M.Sn**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN**  
**INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR**

**2022**

## DAFTAR ISI

Halaman Judul	.....	i
Daftar isi	.....	ii
Pengantar	.....	1
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	.....	<b>1</b>
1 Tujuan Pembelajaran	.....	2
2 Metode dan Evaluasi	.....	2
<b>BAB II RUANG LINGKUP DASAR-DASAR KEINDAHAN</b>	.....	<b>4</b>
<b>DESAIN DALAM SENI RUPA</b>		
1 Pengertian Seni dan Seni Rupa	.....	4
1.1 Cabang Sen Rupa	.....	7
2 Istilah Seni dan Asal Mulanya	.....	8
3 Seni dan Sejarahnya	.....	10
3.1 Theory of Play	.....	11
3.2 Theory of Utility	.....	12
3.3 Theory of Magic and Religy	.....	12
4 Seni dan Pendekatannya	.....	12
4.1 Seni Sebagai Kepuasan Pribadi	.....	13
4.2 Mengenal Manusia dari Waktu yang Berbeda	.....	14
4.3 Keaslian Arti dari Seni	.....	14
4.4 Kemampuan Teknik	.....	15
4.5 Corak/Gaya (Style)	.....	15
4.6 Selera (Taste)	.....	16
4.7 Nilai/Artistik	.....	16
5 Konsep Keindahan	.....	17
6 Cita Rasa Keindahan	.....	17
7 Kesadaran Estetik	.....	18
<b>BAB III NIRMANA DAN UNSUR-UNSUR VISUAL DALAM SENI RUPA</b>	.....	<b>19</b>
1 Pengertian Nirmana	.....	19
2 Prinsip-Prinsip Penyusunan	.....	19
2.1 Unity	.....	20
2.2 Balance	.....	20
2.3 Rhythm	.....	20
2.4 Proporsi	.....	21
<b>BAB IV UNSUR-UNSUR VISUAL SENI RUPA</b>	.....	<b>23</b>
1 Definisi Garis	.....	23
2 Ruang (Space Pattern)	.....	24
3 Bentuk (Form)	.....	25
4 Warna (Colour)	.....	25

4.1	Campuran Warna (Mix Colour)	.....	27
4.2	Standarisasi Warna	.....	27
4.3	Efek-efek dari Berbagai Value	.....	28
4.4	Terminologi Warna	.....	29
4.5	Paduan Warna-warna Laras	.....	30
4.6	Lingkaran Warna	.....	30
5	Perlambang Dalam Warna	.....	32
	Tekture		

DAFTAR PUSTAKA  
LAMPIRAN

## **Pengantar**

Dalam tulisan ini tidak banyak membicarakan hal-hal yang berhubungan dengan filosofi atau aktivitas kejiwaan seseorang. Hal-hal yang banyak diungkapkan terbatas pada persoalan teknis dan pengetahuan praktis serta akan membicarakan prinsip-prinsip organisasi dan unsur-unsur seni dua dimensi dalam seni rupa. Penulis menyadari bahwa penulisan buku ajar ini baru memiliki sebuah metode, sistematika yang baik, analisis dan praktis. Kiranya penyusunan buku ajar ini masih jauh dari cara-cara tersebut tersebut diatas namun tidak akan mengurangi arti dan isi serta tujuan.

Ilmu Nirmana termasuk salah satu pengetahuan tentang dasar-dasar keindahan, perancangan karya Seni Rupa dan disain harus diketahui oleh seluruh mahasiswa FSRD ISI Denpasar di semester I dan semester II. Setelah selesai membaca buku ajar ini, mahasiswa diharapkan dapat memperoleh kemudahan teoritis didalam merancang bentuk-bentuk seni rupa sesuai dengan program studi yang dipilihnya.

Demikian kepada semua pihak yang telah banyak membantu, memberi saran dan kritik, tentu sangat bermanfaat bagi penyusunan buku ajar ini oleh karena itu penulis ucapkan banyak terima kasih.

Denpasar, Juni 2022

Penyusun

Drs. I Made Jana

## **Bab I**

### **PENDAHULUAN**

Dalam perkembangan ilmu Pengetahuan dan Teknologi dewasa ini, diikuti pula oleh berkembangnya mahasiswa sebagai insan terpelajar yang kritis, peka dan arif dalam memahami keragaman suku, ras, agama dan seni budaya yang dilandasi oleh nilai-nilai estetika, etika dan moral dalam kehidupan bermasyarakat.

Dengan pemahaman terhadap seni budaya seharusnya dalam bidang kesenirupaan, memberikan landasan dan wawasan yang luas serta membukakan sikap kritis, peka dan arif. Oleh karena itu mahasiswa selaku individu dan makhluk sosial ikut bertanggung jawab terhadap sumber daya budaya dan lingkungannya.

Kita ketahui bersama bahwa seni merupakan salah satu bagian dari kehidupan manusia dan merupakan salah satu kebutuhan manusia untuk melengkapi kehidupannya sebagai makhluk yang berbudaya. Kebutuhan akan seni untuk pemenuhan yang sifatnya spiritual. Seni dapat digunakan salah satu cara manusia untuk berkomunikasi, oleh karena itu seni rupa salah satu cabang seni merupakan media untuk berkomunikasi secara visual.

Dalam hubungan ini ada unsur-unsur dan prinsip-prinsip pengorganisasian yang perlu diketahui jika ingin belajar dan memahami tentang seni rupa. Dalam kegiatan seni banyak melibatkan indra rasa, maka nilai rasa yang ada dalam karya seni dapat diresapi melalui latihan-latihan praktik maupun pengamatan secara visual dan terus menerus.

Pada awal belajar tentang seni rupa perlu dikembangkan rasa ingin tahu tentang dunia sekitar melalui indera penglihatan. Dalam hal ini ada beberapa pendekatan yang dapat dilakukan untuk belajar seni rupa seperti materi pengembangan atau persepsi menggambar. Melatih teknik untuk menguasai media dengan melakukan eksperimen dari berbagai jenis bahan serta eksplorasi unsur-unsur seni rupa dan prinsip-prinsipnya untuk mempertajam kepekaan estetika.

## **1. Tujuan Pembelajaran.**

1. Mengembangkan kesadaran mahasiswa dalam menguasai ilmu pengetahuan kesenirupaannya khususnya tentang asas-asas perancangan karya seni rupa, sehingga mahasiswa sebagai individu dan makhluk sosial memiliki kepribadian berkarya di dalam kehidupan bermasyarakat.
2. Menumbuhkan sikap kritis, peka, arif dalam memahami keragaman unsur-unsur seni rupa dan aspek-aspek yang mempengaruhi dalam sikap berkarya baik secara fisik maupun psikologis yang berlandaskan nilai-nilai estetika, etika, moral yang tumbuh dan berkembang dalam kehidupan bermasyarakat.
3. Memberikan landasan pengetahuan dan wawasan yang luas di bidang ilmu sosial, khususnya asas-asas kesenirupaannya sehingga dapat meyakinkan mahasiswa, bahwa dengan pengetahuan dan wawasan yang dimiliki dapat dipakai sebagai bekal hidup di masyarakat, selaku individu dan makhluk sosial mereka mampu mengembangkan, mempraktikkan pengetahuan akademik dan keahliannya, sehingga mereka tumbuh menjadi seniman yang kuat yaitu seniman yang Sarjana, ini berarti mahasiswa memiliki kecakapan praktikal, kecakapan konseptual dalam berkarya sebagai pertanggung jawaban dimasyarakat dan dapat dipahami dengan nalar (logika, etika, estetika) berdasarkan pada dasar-dasar keilmuan yang dimiliki. Kecakapan konseptual adalah akumulasi kemampuan daya pikir dan imajinasi kerap menggelembung ke dalam kecerdasan intuisi. Di samping itu kecakapan praktikal adalah keterampilan teknis yang dimiliki dalam mengubah media.

## **2. Metode dan Evaluasi**

Proses pembelajaran NIRMANA dengan menggunakan metode ceramah, pentas kreativitas, apresiasi seni, dan kolaborasi yaitu melalui latihan/praktikum di studio, berdasarkan pada teori-teori praktis yang telah diberikan sebelumnya.

Bentuk evaluasi mata kuliah NIRMANA dilaksanakan dalam bentuk ujian tulis dan penilaian tugas-tugas praktikum, praktikum yang dimaksud yaitu ; merancang sebuah komposisi berdasar hukum-hukum/prinsip-prinsip perencanaan atau penciptaan karya seni.

Mengenai jenis soal yang diberikan pada saat ujian mata kuliah ini menggunakan bentuk soal pilihan berganda, pilihan benar atau salah, multiple choise. Dan juga diberikan ujian praktikum atau ujian berkarya di studio untuk mengetahui kemampuan mahasiswa sesuai dengan ketentuan dan waktu yang telah disediakan.

Pelaksanaan evaluasi dilakukan melalui ujian tengah semester berupa praktek berkarya di studio. Dan ujian akhir semester berupa teori dan praktek studio, serta penilaian tugas-tugas hasil kreativitas mahasiswa setiap minggu dalam sekali pertemuan.

## **BAB II**

### **RUANG LINGKUP DASAR-DASAR KEINDAHAN DESAIN DALAM SENI RUPA**

Pengertian Seni dan Seni Rupa

#### 1. Istilah Seni dan Asal Mula

Walaupun seni rupa dan seni pada umumnya sudah tua usianya, namun gambaran orang biasanya tidak jelas dan sering kali terlampau sempit dalam memberi tanggapan. Sebab sangat luasnya daerah jelajah seni dan sangat pesatnya perkembangan jaman dewasa ini sehingga sangat sukar dijangkau. Misalnya hasil karya seni dimasa lampau, seperti barang-barang yang tampaknya beda baik bentuk maupun fungsinya, dimasukkan ke dalam satu kategori ialah seni. Seperti sebuah lukisan pemandangan Ngarai Sionok di Minangkabau yang elok tergantung di dinding ruang tamu adalah salah satu hasil karya seni rupa. Demikian pula Arca Budha yang dipuja, sebuah Vignette kecil pengisi halaman di majalah, atau pun sebuah sendok makan yang cantik dan enak dipakai, semuanya tampak berbeda-beda fitrahnya.

Dalam bahasa sansekerta seni itu disebut Cilpa. Cilpa itu sendiri berarti berwarna, bentuk yang indah atau dihias dengan indah. Banyak disebut dalam pelajaran kesenian adanya istilah Cilpa sastra yaitu buku pedoman bagi para Cilpin - tukang termasuk di dalamnya apa yang sekarang disebut seniman. Dahulu ada perbedaan antara seniman dan tukang yang kedua-duanya sama-sama mengerjakan pekerjaan kekriyaan.

Istilah “seni” nampaknya sudah dikenal, walaupun apa makna yang sebenarnya, belum tentu semua orang mengenalnya. Ada yang mengatakan bahwa seni berasal dari kata “sani” dalam bahasa Sanskerta, yang berarti pemujaan, pelayanan, donasi, permintaan atau pencarian dengan hormat dan jujur. Kemudian ada juga yang menyebutkan bahwa istilah “seni” diambil dari bahasa Belanda “*genie*” atau jenius. Kadua asal kata ini memberikan gambaran yang jelas tentang aktivitas apa yang dibawa oleh istilah tersebut, yaitu suatu pemujaan atau

dedikasi, pelayanan ataupun donasi yang dilaksanakan dengan hormat dan jujur, untuk melakukannya diperlukan bakat dan kejeniusan. Kedua pendapat tersebut di atas memberikan gambaran yang jelas tentang aktivitas apa yang dibawakan oleh istilah tersebut. Dalam istilah Jawa disebut "kagunan" yang mengandung arti kegiatan suatu produk kehalusan jiwa manusia yang indah-indah seperti apa yang diartikan sebagai seni sekarang, umumnya tekanan produk tersebut memang pada kehalusan dan kerumitan pengerjaan, seperti tatahan wayang kulit "cecek" yang halus.

Pada abad pertengahan, terdapat istilah seni dalam bahasa Latin, yaitu "ars", "artes", "artista". Ars adalah teknik atau "craftsmanship", artinya ketangkasan dan kemahiran dalam mengerjakan sesuatu; Adapun kata *artes* berarti *societates mesteriorum* atau kelompok orang-orang yang memiliki ketangkasan tersebut (*craft guilds*); dan *artista* adalah anggota yang ada di dalam kelompok-kelompok itu.

Ars inilah yang kemudian berkembang menjadi *l'arte* (Itali), *l'art* (Perancis), *el arte* (Spanyol) dan *art* (Inggris) dan bersamaan dengan itu isinya pun berkembang sedikit demi sedikit ke arah pengertiannya yang sekarang. Orang Jerman menyebut seni dengan *die Kunst* dan orang Belanda menyebutnya *Kunst*, yang berasal dari akar kata yang lain walaupun memiliki pengertian yang sama. Bahasa Jerman mengenal juga istilah *die Art*, yang berarti cara, jalan atau modus, yang juga dapat dikembalikan kepada asal mula pengertian dan kegiatan seni. Namun *die kunst*-lah yang diangkat untuk menamai kegiatan itu.

Di Yunani kata yang paling dekat dengan istilah itu ialah "techne" yang sekarang dikenal memiliki hubungan langsung dengan perkataan "teknik". Menurut Aristoteles *techne* adalah kemampuan untuk membuat atau mengerjakan sesuatu disertai dengan pengertian yang betul tentang prinsip-prinsipnya. Berdasarkan pengertian di atas nampaklah bahwa tidak ada perbedaan yang tegas antara seniman dan kekriyaan, antara *artists* dengan *Craftsmen*, yang berarti tidak ada perbedaan-perbedaan membuat lukisan dan membuat meja.

Dengan munculnya istilah "Fine Art" dalam abad ke 18, mulai ada perbedaan antara seniman dan kekriyaan. Seniman adalah orang yang menekuni

profesi dibidang seni murni, sedangkan kriyawan adalah orang yang bergumul dalam bidang seni pakai (*applied art*). Pada akhir abad ke 19 di Inggris terdapat suatu usaha untuk mempersatukan perbedaan yang terjadi, melahirkan karya-karya "Industrial desain" , merupakan suatu usaha untuk mensenikan produk-produk industri yang merupakan puncak dari teknologi kriyawan. Hasilnya merupakan suatu benda yang sulit untuk dipisahkan mana unsur kriyanya dan mana unsur ekspresi keindahannya. Dengan konsepsi seni yang suka berubah-ubah memberikan peringatan kepada kita untuk berhati-hati mengambil sikap dalam menghadapi id-ide baru yang muncul.

Selama ini banyak terdapat batasan tentang seni, namun demikian kita perlu belajar dari apa yang pernah dijangkau orang sebagai seni. "Seni" adalah segala macam keindahan yang diciptakan oleh manusia secara konvensional. Menurut jalan pikiran ini seni adalah suatu produk keindahan, suatu usaha manusia untuk menciptakan yang indah-indah yang dapat mendatangkan kenikmatan.

Namun dalam seni modern, kita dihadapkan ke dalam suatu hal yang justru tidak indah dan tidak mengenakan, misalkan pelukis besar Afandi sering melukis kemelaratan dan kesedihan yang diangkatnya dari keadaan sekitar sebagai refleksi gejolak jiwanya yang tersentuh oleh keadaan itu. Bentuknya jelas tidak mendatangkan kenikmatan, melainkan justru menggelitik perasaan kita menjadi tidak tenang.

Berbeda dengan ungkapan di atas, dalam *Everyman Encyclopedia* menyebutkan seni adalah "segala sesuatu yang dilakukan oleh orang bukan atas dasar dorongan kebutuhan pokoknya, melainkan adalah apa saja yang dilakukannya semata-mata karena kehendak akan kemewahan, kenikmatan ataupun karena dorongan kebutuhan spiritual.

Menurut Ki Hajar Dewantara "Seni adalah segala perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya dan bersifat indah, hingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia lainnya". Lebih mantap lagi menurut Adiat K. Miharja "seni adalah kegiatan rohani manusia yang merefleksikan realitas (kenyataan) dalam suatu

karya yang berkat bentuk dan isinya mempunyai daya untuk membangkitkan pengalaman tertentu dalam alam rohani si penerimanya".

Akhirnya berikut ini adalah pandangan Thomas Munro, seorang filsuf dan teori seni bangsa Amerika menyebutkan bahwa "Seni alat buatan manusia untuk menimbulkan efek-efek psikologis atas manusia lain yang melihatnya. Efek tersebut mencakup tanggapan-tanggapan yang berwujud pengamatan, pengenalan, imajinasi, yang rasional maupun emosional. Seni harus ditanggapi secara serius, dengan segenap fungsi-fungsi jiwa yang ada.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik satu kesimpulan sementara, Seni adalah karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman bathinnya ; pengalaman bathin tersebut disajikan secara indah atau menarik sehingga merangsang timbulnya pengalaman bathin pula pada manusia lain yang menghayatinya. Kelahirannya tidak didorong oleh hasrat memenuhi kebutuhan manusia yang pokok, melainkan usaha untuk melengkapi dan menyempurnakan derajat kemanusiaannya, memenuhi kebutuhan yang spiritual sifatnya.

Secara teoritis seni dapat dibagi dua :

Pertama seni yang murni estetik seperti lukisan. Karena dalam penciptaanya si seniman hanya diikat oleh persyaratan yang ada dalam seni lukis tersebut, dan tidak harus mengingat dimana lukisan itu dipasang, berapa harga nominalnya, atau gaya yang bagaimana disukai oleh si pembeli. Si seniman hanya mengekspresikan dirinya di atas kanvas (adalah totalitas).

Kedua, seni terapan atau seni yang dipakai misalnya sebuah kursi, akan dibentuk dengan berbagai persyaratan yang berhubungan dengan pemakaiannya. Kursi itu untuk makan atau untuk di kamar tamu bagaimana bentuk agar cocok dengan sikap duduk orang yang lagi makan atau lagi duduk rileks di kamar tamu, berapa ukuran, berapa miring sandarannya dan seterusnya.

### 1 .1 Cabang-Cabang Seni

Dalam hal ini bidang yang kita hadapi adalah seni rupa. Di samping itu seni memiliki cabang-cabangnya yang lain yaitu ; seni musik / seni suara, seni

tari/seni gerak, seni sastra dan seni teater. Cabang-cabang seni tersebut memiliki medium sendiri-sendiri dalam mengekspresikan pengalaman manusia.

Seni musik dengan susunan nada-nada yang dapat dihayati melalui indera pendengaran. Seni tari menggunakan medium gerakan anggota badan sang penari sendiri. Dan seni rupa adalah cabang seni yang mengekspresikan pengalaman artistik manusia lewat obyek-obyek dua dimensi dan tiga dimensi yang memakan tempat dan tahan akan waktu. Sifatnya yang tahan waktu, merupakan kelebihan seni rupa dari cabang-cabang seni yang lain.

### **Seni Rupa**

Dalam seni rupa didalamnya banyak terdapat variasi media dan teknik. Seni rupa, dibagi menjadi dua bagian besar, yaitu 1) Seni rupa dua dimensi, seperti gambar, lukisan, seni grafis, fotografi, desain komunikasi visual, mosaik, tenun, sulam, dan kolase; 2) Seni rupa tiga dimensi seperti patung, bangunan, monumen, keramik dan sebagian dari kriya lainnya. Keduanya dapat dipecah berdasar atas medium, teknik atau proses pembuatan dan benda produknya. Untuk itu perlu diketahui tentang golongan-golongan seni rupa tersebut sebagai berikut :

#### Seni lukis

Seni lukis adalah suatu pengucapan pengalaman artistik yang ditumpahkan dalam bidang dua dimensional dengan menggunakan garis dan warna.

#### Seni ilustrasi

Seni ilustrasi adalah seni gambar atau lukisan yang diabdikan untuk kepentingan lain, yaitu memberikan penjelasan atau mengiringi suatu pengertian, seperti ceritera pendek dimajalah atau uraian tentang penampang pohon, dalam pelajaran biologi.

#### Seni Patung

Seni patung adalah bagian dari seni rupa yang merupakan pernyataan pengalaman artistik lewat bentuk-bentuk tiga dimensional. Walaupun ada yang bersifat seni pakai, tetapi pada galibnya seni patung adalah seni murni. Seni patung tempat benar-benar berada didalam ruang sehingga dapat dipandang dari semua arah. Dalam seni patung tidak ada perspektif seperti halnya dalam seni lukis. Dalam seni lukis perspektif dipakai untuk menggambarkan kesan ruang, artinya ruang yang ada dalam lukisan itu adalah semu atau tidak sungguh-sungguh. Sekalipun demikian ada golongan seni patung yang masih memerlukan perspektif, ialah seni relief.

### Interior

Interior mempersoalkan bagian dari seni arsitektur yaitu tata hias ruang-ruangnya, bagaimana agar suatu bangunan menjadi lebih nyaman ditempati adalah masalah desain interior. Hiasan-hiasan dalam dekorasi ada yang semata-mata bersifat dekoratif, dan ada juga yang memikul beban/tugas lain (memiliki kegunaan tertentu yang praktis sifatnya). Interior berasal dari kata latin "Interus", artinya bagian dari bangunan. Sebaliknya ada kata "eksterior" juga berasal dari kata Latin "exterus" artinya bagian luar dari suatu bangunan atau arsitektur. Interior artinya menata bagian-bagian dalam dari suatu bangunan menjadi nyaman dan indah. Menata ruang dapat dikaitkan hubungan ruang yang satu dengan ruang yang lain dengan unsur-unsurnya, seperti perabot-perabot, meja, kursi, lampu dan benda-benda lainnya sesuai dengan kebutuhan ruang dan fungsinya.

Sebagai bagian dari arsitektur, maka ilmu-ilmu yang dipakai merencanakan sebuah bangunan seperti di atas juga harus diterapkan di sini. oleh karena itu secara ideal sebaiknya seorang arsitek bekerjasama dengan dekorator dalam merencanakan suatu bangunan. Pada luar bangunan juga harus ada yang menangani, yaitu seorang ahli gardening atau seni taman dalam bentuknya yang lebih luas berkembang menjadi arsitektur lanskap.

## Seni Grafis

Seni Printing atau kadang-kadang disebut seni grafis. Seni grafis tumbuh dari usaha untuk memperbanyak hasil seni yang dua dimensional. Dalam bentuknya yang paling sederhana, apabila karet penghapus dicukil-cukil membentuk gambaran bintang dan kemudian padanya dilumuri tinta lalu dicapkan di atas secarik kertas maka akan timbullah gambar bintang. Itulah prinsip seni printing/ grafis yang disebut cetak tinggi. Disain printing atau disain grafis, adalah cabang seni yang dimanfaatkan untuk berkomunikasi secara visual, misalnya untuk iklan yang bertugas menawarkan atau mempengaruhi pendapat umum. Oleh karena itu cabang seni ini banyak berorientasi kepada ilmu jiwa, khususnya ilmu jiwa sosial.

Dalam perkembangannya seni printing bergeser dari fungsinya, kini cabang seni ini tidak lagi memiliki tugas untuk memperbanyak hasil, melainkan sekedar untuk memperoleh efek gambar yang lain lagi. Oleh karena itu seni printing ini adalah salah satu medium ekspresi dan bukan semata-mata merupakan alat untuk memperbanyak hasil seni rupa.

## Seni Kriya

Seni kriya adalah cabang seni rupa yang sangat memerlukan kekriyaan (*craftmanship*) yang tinggi seperti : seni ukir kayu, seni keramik, anyaman, batik tatah kulit, keris, cetak logam dan sebagainya. Cabang seni ini merupakan penghasil seni terapan yang kecil-kecil seperti wayang kulit, kursi ukir, jambangan bunga dan sebagainya. Sesungguhnya pada zaman dahulu semua seni adalah seni kriya.

Soedarso Sp, menyimpulkan bahwa “kriya” atau “*craft*” atau “*handicraft*” adalah 1) sesuatu yang dibuat dengan tangan, dengan kekriyaan yang tinggi; 2) kriya pada umumnya dibuat sangat dekoratif atau secara visual sangat indah, dan 3) kriya sering kali merupakan barang guna. Dalam *Encyklopedia of world Art*, dapat ditambahkan bahwa kriya bisa saja dalam pembuatannya menggunakan alat, dengan syarat bahwa sepanjang proses pembuatannya, harus sepenuhnya dapat menguasai alat tersebut.

Dalam perkembangan jaman cabang-cabang seni yang lebih ekspresif, yang murni estetik dan kurang mementingkan kekriyaan yang tinggi telah memisahkan diri. Namun dalam perkembangan lebih lanjut seni kriya yang benar-benar seni kriya dan seni terapan pun, karena desakan kemajuan industri banyak yang berpindah fungsi dari seni terapan ke seni murni. Hal ini menunjukkan bahwa pembuatnya mampu mengubah barang tersebut menjadi lebih indah dan pantas dimanfaatkan sebagai hiasan.

### 3. Seni Dan Sejarahnya

Suatu kelahiran seni adalah suatu usaha/budi daya manusia yang dinamakan seni rupa (visual art), sulit untuk menetapkan kapan lahirnya sebuah usaha manusia, tanpa menyinggung hasil perbuatan lainnya. Apabila kita ingin menetapkan lahirnya seni rupa, sama halnya dengan menentukan masa transisi manusia beradab dan manusia budaya ialah digunakannya : alat, api, bahasa. Kesemuanya itu dilahirkan karena adanya dorongan unsur kejiwaan manusia (cipta, rasa dan karsa).

Yang memegang peranan dalam kejiwaan adalah rasa yaitu pendorong/sumber lahirnya seni dan rasa estetis. Sehingga muncul sebutan yang telah diberikan kepada manusia antara lain :

- a. Rational animal (binatang yang berakal)
- b. Tool animal (binatang yang menggunakan alat)
- c. Animal simbolicum (binatang menggunakan simbol-simbol),

Ciri manusia sebagai animal *aestheticum* (makhluk yang mengenal keindahan), sesuai dengan dorongan keinginan manusia, yaitu mengubah dan memperbaiki, memperindah alat yang telah dimilikinya dan keadaan alam sekelilingnya.

Berdasarkan sejarah *aesthetica* dorongan lahirnya seni dalam teori-teori disebutkan :

#### 3.1. *Theory of Play*

- a. Teori ini berdasar pada pengaruh pendapat dari Johann Herder dengan bukunya "*A NATURAL and non Practical Impulse*" (dorongan kejiwaan kodrat dan tanpa tujuan Praktis).
- b. *Croce's "Divine Joy of the Creator"* (kegembiraan pemberian Ilahi), lebih lanjut dikatakan "*art serving no other than it self*" (seni mengabdikan hanya untuk seni itu sendiri).

Berdasarkan pendapat di atas seni lukis semata-mata untuk kesenangan dan mengisi waktu yang terluang belaka.

### 3.2 Theory of Utility

Teori yang berdasarkan pada kegunaan, menunjukkan bahwa semua aktifitas artistik ditujukan guna kepentingan praktis dan kebutuhan sosial. Pada umumnya pendukung teori ini adalah ahli Antropology, yang menganggap dorongan sosial dan ekonomi merupakan pangkal pokok aktifitas manusia.

- a. *G. WELTFISH* dalam bukunya "*The Original of Art*" mengatakan seni berhubungan erat dengan *Craftmanship*. Kehadiran seni bukanlah kemampuan berabstraksi melainkan karena kecekatan kerja (skill) dan keinginan menikmati hasil kerjanya.
- b. *G.H LUQUET* dalam bukunya "*Theory of Utulity*", menggunakan teori proses kejiwaan untuk menguatkannya, yaitu dorongan-dorongan kejiwaan manusia ingin mengagumi setiap hasil kerjanya dalam bukunya ia membedakan antara lain :
  1. *Fortvious Realism* (kemiripan tidak sengaja)
  2. *Intentional Realism* (kemiripan disengaja)

### 3.3 Theory of Magy and Religy

Pandangan yang lebih luas dan diterima sering dikemukakan adalah :

- a. *Salmon Rinoch* dalam bukunya "*My the Cultesct Religious*" yang menerangkan bahwa kehadiran seni adalah guna mendapatkan tenaga gaib untuk keperluan berburu "*art was meant detibertely to invoice*".

b. S. Gideon menerangkan "*Art as a Fundamental Experience Can not be Limited in its urge to a single impulse, the propose as a commande no menator*" in the continued seeking for mistery. ( seni merupakan jalan yang lazim dipakai untuk mendapatkan kekuatan dalam memperoleh kekuatan gaib. Dan sebagai usaha untuk mendapatkan kekuatan tenaga tersebut, dengan cara mendapat kemahiran membuat garis-garis batas (*out line*) gambar-gambar binatang yang akan ditangkapnya. Sifat seni yang demikian ini memiliki kekuatan *magis* yang digunakan dalam acara-acara ritual.

Teori tentang asal mula seni juga merupakan teori tentang asal mula gejala-gejala kejiwaan (psikologis) yang dalam. Apabila dihubungkan dengan teori "kemiripan sengaja" terhadap binatang yang dikenal, ini adalah merupakan sebab yang berhubungan dengan imitasi (tiruan), teori tersebut terutama dapat menerangkan proses persepsi.

Hal ini dapat ditunjukkan sebagai bukti gambar yang terdapat dalam gua-gua dimasa *Paleolithicum* berupa lukisan pada dinding gua yang terletak pada tempat yang jauh ke dalam dan tempat yang sukar untuk dicapai. Dalam hal ini goresan dan gambar yang telah ditemukan dianggap sebagai karya yang pertama berupa ukiran pada gumpalan batu karang, kemudian ukiran tulang binatang juga patung figur yang kecil-kecil.

#### 4. Seni dan Pendekatannya

Dari uraian-uraian teori-teori yang telah diketahui dan selanjutnya untuk apa seni itu dibuat manusia, selain untuk menyenangkan dirinya maupun orang lain masih banyak yang harus dipahami.

##### 4.1 Seni Sebagai Kepuasan Pribadi (*Personal Enjoyment*)

Seni memberikan kesenangan dan kepuasan yang khusus. Kepuasan ini tumbuh dari tanggapan cita rasa keindahan pribadinya atas rangsangan yang datang dari bentuk fisik, intelektual serta curahan emosi seniman mampu mengkomunikasikan ide-idenya pada hanya yang dibuat. Seni itu mampu memproyeksikan kedalam simbol-simbol yang sangat universal akan berakhir

pada kepuasan bathin yang membuat reaksi sangat kuat/potensial dari pengalaman manusia.

#### 4.2 Mengenal Manusia dari waktu yang berbeda

Seni, khususnya seni rupa merupakan fakta sejarah untuk mempelajari manusia dari hidup dan mati pada jaman lampau. Kehidupan, pengalaman jiwa, cara berfikir, aspirasi mereka seolah-olah telah terekam ke dalam hasil lainnya secara fisik kita dapat jumpai satu motivasi artistik dari pengenalan unsur-unsur keindahan ternyata sangat kuat. Peninggalan-peninggalan itu dapat kita saksikan pada seni premitif dari nenek moyang kita walaupun perwujudannya sangat naif dan sederhana namun telah memiliki kemampuan teknik yang sangat tinggi, idenya dapat memberikan gambaran dengan berbagai latar belakang kehidupan, kepercayaan, sistem sosialnya dan sebagainya merupakan satu langkah yang nyata untuk mengetahui manusia pada jaman itu.

#### 4.3 Keaslian arti dari seni

Pengertian asli hakekatnya adalah tujuan hakiki dari fungsi untuk apa seni itu diciptakan. Misalnya Candi Borobudur yang dibangun oleh raja Cyailendra pada abad ke 10 yang bersifat Budhaistis. Bentuk keseluruhan menyerupai setengah bola, pada bagian bawah persegi delapan, makin keatas makin bulat menyerupai payung. Kemurnian dari candi Borobudur berfungsi sebagai tempat persembahyangan/pemujaan bagi umat Buddha. Pada dinding bawah terdapat relief Karma Wibangga menceritakan kehidupan manusia dan riwayat hidup sang Buddha dari sewaktu tinggal di kerajaan sampai mencapai Nirwana. Relief yang dibuat asli dikerjakan oleh masyarakat setempat, candi Borobudur dibuat sebagai tempat persembahyangan/pemujaan, sebagai lambang kebesaran raja Cyailendra pada jaman itu. Keaslian itu dapat pula dilihat dari bahan yang digunakan, konstruksi yang ada dan karakter dari bentuk hiasannya.

#### 4.4 Kemampuan Teknik

Memperhatikan keindahan seni tidak lepas dari teknik yang digunakan. Teknik ini berhubungan dengan kualitas artistiknya. Artistik adalah ketepatan menggunakan bahan dan alat menurut karakter yang dimiliki oleh si penciptanya. Oleh karena itu kita harus tahu, seni itu dibuat dengan kemahiran tangan atau dengan cetakan.

#### 4.5 Corak/Gaya (*style*)

Menurut sejarah perkembangan seni rupa dan atau arsitektur senantiasa mengalami perubahan. Hal ini terus berkembang mengikuti cita rasa yang berkembang pada manusia itu sendiri, dari waktu ke waktu selalu berubah. Perubahan itu terjadi disebabkan oleh penemuan/ditemukannya media seni (bahan, alat, teknologi) dan perkembangan intelektual manusia yang terus meningkat.

Dalam hal ini dapat kita lihat bagaimana orang primitif, jaman klasik, modern, *renaissance*, *impresionisme*, melukiskan obyek manusia satu periode berbeda dengan periode yang lain. Ini menandakan bahwa adanya perbedaan penciptaan atau perbedaan manusianya.

Menurut pengertian bahwa corak/gaya adalah hasil ungkapan artistik seseorang dalam mewujudkan bentuk-bentuk alami disesuaikan dengan cita rasa keindahannya didalam peniruannya.

Apabila seorang seniman dapat menemukan bentuknya yang sudah dari hasil kerjanya dan kemudian diikuti oleh orang lain maka terjadilah isme-isme tertentu.

##### a. *Naturalisme*

Pengikut dari corak ini dengan mengambil obyek alam dalam karyanya karena tertarik oleh kecantikan dan keagungan dipilihnya obyek yang bagus sesuai dengan perasaan bathinnya (menurut kebenaran alam).

##### b. *Realisme*

Pengikut setia yang berusaha memudahkan Obyek alam seperti apa adanya, seperti yang ia lihat sehari-hari.

c. *Impresionalisme*

Pengikut setia dari corak yang bentuk obyek alamnya diintensifkan sedemikian rupa menurut pandangan subyektifitasnya, obyek ditampilkan adalah kesan.

d. *Expressionisme*

Pengikut setia dari corak yang intuisinya berusaha mengubah obyek alamnya untuk disesuaikan dengan spontanitas emosi pribadinya.

e. *Abstrakisme*

Pengikut setia dari corak yang memandang obyek alamnya sebagai medium atau perantara saja, apa yang diekspresikan sama sekali lain dari apa yang dilihat dan sampai tidak berfigur atau figuratif. Aliran corak ini dijamin seni modern sekarang ini menjadi terkotak-kotak seperti : kubisme, pointilisme, surealisme, dadaisme dan sebagainya.

#### 4.6 Selera (Taste)

Rasa sifatnya sangat relatif subyektifitas kiranya sukar untuk diuraikan. Rasa ini yang dapat merasakannya adalah pribadi-pribadi. Masalah seni adalah masalah yang mengkhusus. Rasa seni dapat disalurkan kepada yang sifatnya umum apabila ada standar untuk menilainya. Alat atau instrumen untuk penilai inipun harus sudah menjadi konsesus umum pula yaitu apa yang disebut sebagai hukum seni.

Hukum seni yaitu prinsip-prinsip pengorganisasian terhadap keindahan karya seni rupa seperti *proporsi, komposisi, perspektif, balance, irama, unity*, harmoni, dengan menggunakan unsur garis, bentuk/bidang ruang, warna, tekstur, akan diuraikan pada bab berikutnya.

#### 4.7 Nilai / Artistik

Setiap karya seni, bagaimanapun bentuknya tidak dimiliki kadar nilai rendah atau tinggi. Nilai itu ditentukan oleh banyak faktor yaitu faktor fisik dan non fisik.

- Faktor fisik bila ia telah memenuhi persyaratan disain dari struktur dan dekoratifnya yang sesuai dengan hukum seni (dalam seni rupa).
- Faktor nonfisik dalam hubungannya dengan fungsi dan tujuan diciptakannya sebuah karya seni. Kedua faktor ini saling menjalin menjadi satu kesatuan.

Menurut teori yang dikemukakan oleh *Boumgarten* nilai suatu karya seni didalamnya terkandung hakekat dari benar, baik dan indah.

- Kebenaran adalah kesempurnaan akal
- Kebaikan adalah kesempurnaan kemauan yang berhubungan dengan etika dan moral
- Sedangkan keindahan adalah harmoni tanggapan bagian dengan bagian dalam hubungannya dari keseluruhan bentuknya. Tujuan keindahan adalah menyenangkan yang dapat ditangkap panca indera manusia.

Seni bermutu mengandung maksud dapat diterima semua oleh akal budi, berlaku dalam lingkup etika, moral, susila masyarakatnya serta indah dilihat, didengar, diraba, dirasa dan dibau.

## 5. Konsep Keindahan

Ada hubungan dengan kepentingan historis, merupakan sumber dari suatu falsafah hidup merupakan idealisasi alam terutama manusia sebagai kulminasi dari proses alamiah. Pada jaman klasik tergambar tipe ideal manusia, berbentuk sempurna, mulia tenang dan tegas. Lain dengan ideal premitif, suatu ekspresi rasa takut terhadap dunia yang mistirius dan tidak dapat didamaikan. Oleh bangsa timur keindahan terletak/bertumpu pada spiritual dan cinta terhadap alam (Nature) melebihi yang lain.

## 6. Cita Rasa Keindahan

Cita rasa keindahan yang abstrak merupakan dasar aktivitas artistik yang elementer. Ekspresi dari aktivitas ini adalah manusia dan aktivitas tersebut terikat oleh segala macam peri kehidupan manusia. Aktivitas tersebut ada tingkatannya:

*Pertama*, pengamatan terhadap kualitas material seperti warna, suara dan banyak reaksi-reaksi fisis lainnya.

*Kedua*, penyusunan dari hasil pengamatan tersebut menjadi bentuk dan pola yang menyenangkan, kesadaran estetis dapat dikatakan sudah berakhir.

*Ketiga*, bila susunan atas hasil pengamatan untuk memperoleh persepsi kemudian dihubungkan dengan emosi atau perasaan yang dirasakan sebelumnya, atau emosi itu diekspresikan, jelaslah bahwa seni adalah ekspresi tidak lebih dan tidak kurang.

## 7. Kesadaran Estetik

Unsur yang permanen dalam diri manusia yang menyangkut bentuk seni adalah kesadaran estetis. Kesadarannya adalah yang statis dan yang berubah-ubah adalah interpretasi yang diberikan orang terhadap bentuk seni, yang disebut ekspresi dan kesadaran estetis bila menyangkut perasaan langsung. Sekalipun bentuk itu dapat dianalisa menurut pemikiran secara intelektual seperti ukuran, imbangan, irama, harmoni, dan sebagainya, namun kesadaran estetis benar-benar intuitif, bahwa kita dapat membayangkan sesuatu yang bersifat aktivitas intelektual, bukan semata-mata bersifat insting.

### **BAB III**

## **NIRMANA DAN UNSUR-UNSUR VISUAL DALAM SENI RUPA**

### **1. Pengertian NIRMANA**

Nirmana adalah sebuah gabungan kata *nir*, yang berarti "tidak/bukan/tanpa", dan *mana* yang berarti "makna". Dalam proses awal belajar tentang seni rupa, istilah ini sering dikaitkan dengan karya atau studi karya yang tidak memiliki makna (non representasi). Pada umumnya istilah ini dipakai sarana studi mengenai unsur-unsur dan struktur dalam karya seni, khususnya dalam kaitannya dengan bidang ilmu kesenirupaan.

Oleh karena itu mengenal ilmu nirmana tidak terlepas dari usaha untuk mengerti dan memahami bagaimana cara atau teknik dalam penciptaan karya-karya seni rupa. Sebelum mencipta, merancang/merencana kita harus sudah memiliki pengetahuan (knowledge) dan keterampilan (skill) yang berhubungan dengan masalah kesenirupaan. Maka mempelajari Nirmana adalah melatih keterampilan dan memperoleh pengetahuan praktis sebagai dasar untuk perkembangan selanjutnya sesuai dengan bakat dan bidang yang dimiliki.

Pada dasarnya kita mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan segala bentuk visual karya-karya ; lukisan, patung, ukiran/kriya, poster, grafis, interior, taman, arsitektur, furniture, film, mode pakaian dan lain sebagainya. Untuk memudahkan cara mengenal dan mengamati bentuk-bentuk setiap karya-karya seni rupa (*visual art*) diusahakan mencari keadaan dasarnya dengan cara menyederhanakan untuk mengembalikannya kedalam bentuk semula.

### **2. Prinsip-Prinsip Penyusunan/Pengorganisasian**

Sebuah rancangan/Seleksi atau aransemen dari elemen-elemen formal karya seni itulah yang dinamakan desain. Desain merupakan ekspresi konsep seniman dalam berkarya yang mengkomposisikan berbagai elemen dan unsur yang mendukung (*Ralf Meyer*). Desain merupakan aktivitas menata unsur-unsur karya seni memerlukan pedoman yaitu azas-azas desain (*principles of design*) antara lain :

- Unity
- Balance, *rhythm*, dan proporsi.

Desain terkait pula dengan komponen visual seperti garis, warna, bagan/bentuk tekstur value.

### 2.1 UNITY

Merupakan salah satu unsur dan pedoman dalam berkarya seni dan juga merupakan kesatuan yang diciptakan lewat sub azas dominasi dan subordinasi (yang utama dan kurang utama) dan koheren dalam suatu komposisi karya seni. Komposisi diupayakan lewat ukuran, warna, tempat serta *konvergensi* dan perbedaan atau pengecualian. Koheren yaitu bertumpu pada kedekatan/letak yang berdekatan dalam membuat kesatuan.

### 2.2. BALANCE

Persesuaian materi-materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada stabilitas suatu komposisi dalam karya seni. Balance dapat dikelompokkan menjadi:

- *Hidden balance* (keseimbangan tertutup)
- *Symmetrical balance* (keseimbangan simetri)
- *Asymmetrical balance* (keseimbangan asimetris)
- *Balance by contrast* (keseimbangan dalam perbedaan atau oposisi)

### 2.3 Rhythm (irama)

Sebenarnya merupakan istilah lain dari irama namun terapan dalam seni rupa sangat penting karena pengamatan karya seni/proses berkarya sangat membutuhkan waktu, sehingga perlu mengetahui irama dalam persoalan warna, garis, komposisi, bentuk maupun yang lainnya, hal ini akan menunjukkan ada urutan atau perulangan yang teratur dari sebuah elemen atau unsur-unsur dalam karya lainnya. Irama terdiri dari bermacam jenis seperti *repetitif, alternatif, progresif, dan flowing* (ritme yang memperhatikan gerak berkelanjutan).

## 2.4 Proporsi

adalah hubungan ukuran antara bagian dan bagian, serta bagian dan kesatuan/keseluruhannya. Proporsi berhubungan erat dengan *balance* (keseimbangan), *rhythm* (irama, harmoni) dan, dalam bukunya *Herbert Read, The Meaning of Art* disebut *unity* (kesatuan) disebut dengan proporsi geometris yang lebih dikenal dengan "*Golden Section*"

Menurutnya *Golden Section* merupakan kunci misteri yang sejak awal masa filsafat Yunani mencoba menemukan hukum geometris. *Golden Section* selama ini dipandang sebagai jawaban dari misteri ternyata sangat universal. Pada abad XVI terdapat lebih dari seorang penulis yang menghubungkan ketiga bagian dari *golden section* dengan trinitas agama Nasrani. Seringkali *Golden Section* dipergunakan untuk menentukan proporsi yang tetap antara panjang dan lebar pada empat persegi panjang jendela dan pintu, figura serta buku atau majalah. Hukum proporsi juga sering dipergunakan dalam seni lukis, yaitu hubungan antara bidang diatas dan di bawah garis langit, antara latar muka dan latar belakang dan pembagian latar yang lain. Lebih tegas lagi dikatakan *Golden Ratio* adalah suatu perbandingan yang juga adalah sebuah pertimbangan (*proportion*). Setiap proporsi menentukan tiga unsur, tetapi disini cukup hanya dua unsur a dan b, sedangkan unsur yang ketiga diperoleh dari penjumlahan unsur kedua unsur itu. Dengan demikian *Golden Ratio* lebih bersifat ekonomis daripada pertimbangan-pertimbangan lainnya. Setain itu dari penyelidikan ternyata bahwa bentuk geometri bangunan gedung atau karya seni apapun yang menerapkan ratio itu paling enak dipandang. Candi Parthenon dibangun dengan mempergunakan perbandingan 1:1,6 untuk ukuran tinggi dan lebarnya. Demikian pula ukuran pintu, jendela, meja bola tojok, figura, buku kebanyakan memakai pula perbandingan tersebut diberi nama *Golden Section* atau *Golden Cut* yang berarti belahan kemas.

Sebuah deret dari bilangan-bilangan untuk mengembangkan hubungan-hubungan yang dikaitkan dengan *Golden ratio* telah dikemukakan oleh ahli matematika *Leonardo dari Pisa* yang dikenal juga sebagai : *Fibonacci* (1117-

1230). Beliau menemukan bahwa apabila disusun suatu deretan bilangan sedemikian hingga setiap bilangan merupakan jumlah dari 2 bilangan yang mendahuluinya, maka perbandingan antara 2 bilangan yang berturut-turut akan mendekati *Golden Ratio*. Deret *Fibonacci* itu adalah 1.2.3.5.8.13.21.34.55. 89.144 dan seterusnya.

Dari pedoman antara prinsip-prinsip yang disebut diatas, dapat dikembangkan dalam penyusunan unsur seni rupa untuk menuju kesantuan serta adanya kontinuitas yang disebut sebagai suatu karya yang indah. Pengertian tentang suatu keteraturan karya seni rupa adalah tergantung juga pada perasaan, untuk mengerti dan merasakan.

Pada umumnya ada tiga prinsip dasar dalam penyusunan unsur-unsur seni rupa yaitu :

- Prinsip yang bersifat mengarahkan
- Prinsip yang bersifat memusatkan
- Prinsip yang bersifat menyatukan
  - a. Prinsip yang bersifat mengarahkan, menentukan pandangan kita pada suatu klimak dan penekanan suatu arah yang khusus. Prinsip ini terdiri dari ; pengulangan, rangkaian, selang-seling atau perubahan, gradasi, transisi, radiasi dan irama.
  - b. Prinsip yang bersifat memusatkan, dengan memfokuskan perhatian pada suatu titik yang khusus menekankan bagian tersebut. Prinsip ini terdiri dari ; konsentrasi, kontras dan penekanan.
  - c. Prinsip yang bersifat menyatukan, menuntun pandangan pada suatu komposisi dari susunan keseluruhan dengan menghubungkan dan menyatukan tiap-tiap bagiannya. Prinsip ini terdiri dari proporsi, keseimbangan, kesatuan dan harmoni.

Dari prinsip diatas dapat digunakan dan berfungsi baik secara struktural maupun secara dekoratif. Metode prinsip ini digunakan akan mempengaruhi fungsi struktur dan dekorasi dari karya seni rupa yang akan dibuat. Hal ini merupakan masalah yang paling penting dalam penerapannya, dan karya yang diciptakannya tergantung dari kreativitas senimannya.

## **BAB IV**

### **UNSUR VISUAL DALAM SENI RUPA**

Sebelum kita berlanjut kepada unsur garis ada yang lebih penting lagi yaitu '*titik*'. Titik menandai sebuah tempat, titik tidak memiliki panjang dan lebar, titik merupakan pangkal dan ujung sepotong garis, dan merupakan perpotongan atau pertemuan antara dua garis.

Bila kita menjatuhkan sebuah ujung pensil keatas sebidang kertas, maka akan terbentuk suatu tanda atau noktah hitam yang kita sebut titik. Keberadaan titik pada sebuah kertas menyebabkan luas kertas akan dikurangi oleh titik tersebut, atau sebaliknya titik menjadi fokus sebuah penglihatan terhadap kertas tadi. Titik seakan-akan merupakan noktah yang tidak berharga dalam seni ternyata eksistensinya sangat berperan. Titik penuh dengan simbol-simbol.

#### 1. Definisi Garis

“A Linier or Calligraphic Mark.

A boundary limit of spaces, obyek, masses, colors or tones (structural line)”

Artinya ; bahwa suatu yang bersifat garis atau pertanda seni tulis menulis, dan sesuatu yang membatasi ruang, obyek, massa, (kelompok besar, warna, tone (hanya berlaku untuk garis struktural). Batasan yang pertama cenderung pada permasalahan garis itu sendiri dengan sifatnya yang khusus, berhubungan dengan seni tulis menulis. Yang kedua lebih menekankan pada fungsinya sebagai pembatas. Garis memiliki sifat yang memanjangi tanpa dimensi. Dalam perkembangannya garis selain sifat memanjang, garis juga memiliki arah, serta sifat umum lainnya.

#### a. Macam Garis

Dari sekian banyak garis yang dapat dikenal, pada prinsipnya dapat dibagi menjadi 3 bagian garis lurus, garis patah, garis lengkung.

#### b. Sifat Garis

Garis berdasar situasi/keadaan dapat digolongkan menjadi 3 yaitu :

- *Formal* yaitu ; memperjelas suatu bentuk sebagaimana dikatakan dalam batasannya termasuk dalam pertemuan dua macam warna.
- *Informal*, terutama pada goresan bahwa dalam perpanjangannya tidak memiliki tekanan yang sama.
- *Imajiner* (khayal, gambaran, bayangan) yaitu : lahir diantara 2, 3 benda atau lebih yang menyebabkan adanya bayangan garis-garis dari ujung benda yang satu ke yang lain.

Oleh karena itu garis dapat menunjukkan posisi arah, dapat mengungkapkan sebuah struktur dari suatu yang nyata dan abstrak karena sifatnya yang menuntun penglihatan maka garis memiliki kualitas kinetik, membagi area yang dilewatinya, membatasi bentuk, dan menyampaikan suatu karakter serta menekankan arah dimana garis itu berada.

## 2. Ruang (Space Pattern)

*"A Two or three-dimensional, plane, or arid area. A positif or negatif area bounded by limit,*

Artinya : bentuk suatu bidang, suatu kedataran dua atau tiga dimensi. Bidang positif dan negatif.

Ruang memiliki pengertian yang sangat kompleks yang memiliki sifat-sifat kekuasaan (*width*) kedalaman (*depth*) yaitu sifat 3 dimensional. Ruang merupakan dasar seni rupa yang disebut dengan organisasi ruang. Didalam suatu susunan ada ruang positif yaitu ruang yang dibatasi oleh suatu batas tepi yang berupa garis, sedang ruang negatif adalah ruang yang berada diantara ruang-ruang positif.

Kedua ruang itu saling berorientasi satu dengan yang lainnya menyebabkan adanya hubungan ruang dalam suatu susunan. Didalam suatu susunan itu ruang yang lebih kecil biasanya dianggap sebagai bentuk dan bidang yang lebih luas sebagai latar belakang disebut sebagai ruang. Ruang disamping memiliki suatu elemen pembatas juga memiliki jarak antara yaitu ini jarak dekat dan itu jarak jauh. Yang dekat selalu nampak lebih jelas dan besar, sedangkan yang jauh tampak semakin kabur atau mengecil. Penggambaran

jarak atau antara pada karya dua dimensional lazim disebut dengan teknik "*perspektif*"

Ada beberapa metode dalam penyusunan ruang :

- Metode yang membuat bentuk kelihatan menjolok kedepan dan membuat suatu jarak antara latar belakang dan depan , menciptakan perasaan kedalam disebut teknik "*Advancing*"
- Metode yang mengurangi penampilan jarak antara letak depan dan letak belakang yaitu mengurangi perasaan kedalam disebut teknik "*Flattening*"

### 3. Bentuk (*Form*)

Bentuk ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang diantara yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang yang bervolume dibatasi oleh permukaan. Kedua bentuk ini memiliki dua macam sifat yaitu bentuk yang bersifat geometris dan organis.

Bentuk geometris susunan strukturnya teratur misalnya ; segitiga, segi empat, bulatan dan sebagainya. Sedangkan bentuk organis susunan strukturnya tidak beraturan, hal ini dapat kita lihat pada bentuk-bentuk alamiah. Arah dari sebuah garis yang membatasi bentuk juga memberikan efek kepada bentuk itu sendiri, seperti bentuk segi empat sama sisi dengan garis batas tegak lurus dan mendatar memberikan kesan stabil kepastian. Bentuk-bentuk dengan garis batas diagonal seperti bentuk segi tiga, segi lima, segi enam, segi delapan, trapesium, jajaran genjang, dan krucut memberikan kesan dinamis atau bergerak lawan dan stabil.

### 4. Warna (*Colour*)

*"The reflected visual of speetrum. One or more of pigmentary primaries, red, blue, and yellow or resalting combinatian"* Artinya : pantulan dari warna-warna spektrum sebagai warna yang dapat dilihat melalui kaca prisma, warna-warna tersebut biasa dinamakan warna-warna spektrum.

Selanjutnya, satu atau lebih warna-warna pokok pigment, merah, biru, kuning atau hasil dari campurannya, warna-warna itu berasal dari warna alam (antara lain ; batu, tanah, logam, dan tumbuh-tumbuhan) yang biasanya disebut warna pigment. Kedua sumber ini melahirkan warna-warna yang serupa. Bedanya warna spektrum lebih tampak jernih/cemerlang, sedang warna-warna pigment cenderung kegelapan/redup.

Dua unsur yang sangat penting untuk memahami warna adalah mata dan cahaya, tanpa kedua unsur tersebut kita tidak dapat menikmati warna secara sempurna, sebab cahaya adalah sumber warna dan mata adalah media untuk menangkap warna dari sumbernya.

Dari pengertian diatas, menunjukkan para ilmuwan fisika benar-benar berpegang pada pendapatnya bahwa warna bersumber dari cahaya yang secara ilmiah bisa diukur, dan ilmuwan ini melibatkan pada campuran warna yang bersifat pigmen yang dipantulkan cahaya kemata manusia. Kemudian para ilmuwan dan seniman mencoba memperhitungkan aspek, mempelajari bagaimana warna saling berpengaruh dalam percampuran maupun dalam penggunaan lainnya.

Pada jaman kejayaan Yunani kuno telah menyinggung masalah warna, namun belum mempunyai sistematika cara mengklompokkan warna. Pada tahun 1680, *Sir Isaac Newton* mengumumkan hasil penelitiannya. *Newton* berpendapat bahwa semua warna tergantung pada cahaya putih. Cahaya putih merupakan ikatan-ikatan sinar yang bisa diukur dan dapat dilihat melalui prisma gelas. Ia menemukan 7 warna pelangi yang disebut spektrum warna yang terdiri atas : atom merah, jingga, hijau, biru, indigo, dan ungu. Kemudian teori diteruskan oleh *Thomas Young* (ilmuwan Inggris abad ke 19), bahwa masing-masing warna memiliki getaran dan panjang gelombang yang berbeda. Seperti warna merah memiliki panjang gelombang yang paling panjang dengan frekwensi (jumlah per detik) terendah. Sedangkan warna ungu memiliki panjang gelombang terpendek tetapi memiliki frekwensi tertinggi.

Pada tahun 1731 *JC. LE BLON*, menemukan warna utama merah, kuning dan biru dari pigmen. Hal tersebut merupakan permulaan teori merah, kuning, biru sebagai warna utama.

*Albert Munsel* membuat lingkaran warna yang didasarkan pada penemuan ilmuwan Fisika sebelumnya. Penemuan *Le Blond* ini diteruskan oleh *Brewster* dan dikenal teori *Brewster*, bahwa warna utama merah, kuning, dan biru disebut sebagai warna "*The Primary Color*" karena warna-warna ini memiliki unsur warnanya sendiri yang tidak terdapat pada warnapun. Dan apabila mencampurkan diantara pasangan warna utama, akan menghasilkan warna kedua atau "*The secondary colour*" karena memiliki nues yang sedang (*intermediate*). Dalam susunan warna *Isaac Newton* tidak terdapat warna putih dan hitam atau campurannya yaitu abu-abu, oleh karenanya disebut wama mati atau warna tertier. Karena kedua warna ini memiliki value terang atau gelap. Lebih tanjut *Albert Munsel* membuat lingkaran warna berdasarkan pada penemuan ilmuwan fisika sebelumnya.

#### 4.1 Campuran Warna (Mix Colours)

Diatas sudah kita ketahui bahwa warna merah , kuning dan biru dicampurkan dengan satu sama lain akan menghasilkan *Seconder* yaitu :

- Merah + kuning menghasikan warna orange
- Biru + kuning menghasilkan wama hijau
- Biru + Merah menghasilkan warna indigo/violet

Skema pencampuran ini dikenal dengan nama lingkaran warna. Dan dari skema ini menunjukkan adanya warna yang saling berhadapan seperti ; kuning dengan violet, biru dengan orange, merah dengan hijau, maka warna yang demikian disebut dengan warna kontras atau *complementary colours*. Campuran ini dari warna gelap ini akan menghasilkan warna yang bernada gelap.

#### 4.2 Standarisasi Warna

*Albert Munsell* telah menstandarnisasi dalam penghayatan warna menjadi tiga yaitu :

1. *Hue*. Yaitu untuk mengetahui macam warna, dengan tujuan untuk memudahkan pengenalan, pengertian dan penggunaannya.

2. *Value* . yaitu untuk mengatakan kenyataan, kejelasan atau segala warna kearah terang dan kearah gelap *value* mempunyai arti sinonim *lightness* atau *brightness*.

Bermacam *value*

- a. *Tint* : *value* yang lebih terang dari warna normal, caranya dengan menambah putih yaitu warna terang yang paling terang.
- b. *Shacle* adalah *value* yang lebih gelap dari warna normal, cara dengan menambah hitam

*Value* sangat tergantung dari sifat serta intensitas masing-masing warna, untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam *tone value chart* yang menggambarkan seluruh nilai warna melalui tingkatan (*gradasi*) tertentu, dari warna gelap ke warna terang (tone hitam putih), dari warna berat ke warna terang dari warna panas ke warna dingin, dari dilihat ke jauh dan sebaliknya. Dengan cara ini dapat diketahui nilai tiap warna. Ada beberapa macam cara peningkatan warna antara lain :

- Mengambil dasar pedoman dua buah warna dalam urutan skala warna.  
M – MV – V – VB – B – BH – H – HK – K – KO – O - OM
- Dengan cara menggunakan warna hitam dan putih, yaitu dari warna hitam ke warna putih, dari hitam lewat merah ke putih dan seterusnya.  
Hitam-Hit.B-BH-H-HK-K. PUT. PUTIH, atau
- Hitam-Hit V-VM M-MO-O-OK-K-K PUTIH

3. Efek-Efek *Value*

*Chroma*- untuk menunjukkan kemurnian yang relatif dari warna. Menunjukkan kekuatan atau pancaran atau intensitas warna sebagai *saturation of colours*.

#### 4.3 Efek-efek dari berbagai *value*

- a. Wama standar akan kelihatan lebih terang bila dihadapkan dengan hitam
- b. Wama standar akan kelihatan lebih tua bila berdampingan dengan putih
- c. Warna standar akan kelihatan senilai bila berdampingan dengan warna abu-abu yang senilai.

- d. Hight value akan dapat memantulkan warna atau merefleksikan warna pada suatu obyek dihadapannya

Rumus sebuah dimensi warna Menurut *Albert Munsell* yaitu :

$$\frac{H}{V} = CH$$

Disamping A. Munsell juga membagi tiga standar warna dari sudut fungsi kegunaan yaitu : *Aspek Physical, Physiological* dan *Psycalogical*

- Secara pisik warna dapat dibedakan dari warna hijau, kuning, merah, violet dan sebagainya dapat memberi rangsangan yang indah.
- *Phycio* wama dapat merangsang selera; keenakan
- *Aspek* psikis warna dapat membuat emosi semangat, bergairah, ketenangan seseorang dan sebagainya.

$$\frac{H}{V} = CH$$

#### 4.4 Terminologi Warna

Untuk mempermudah penghayatan akan nama warna dalam deretan warna yang sangat banyak, kita dapat perhatikan dalam lingkaran warna, sebagai metodenya. Kelompoknya terdiri dari Hitam dan Putih

- Warna dicampurkan dengan hitam menghasilkan warna dengan istilah *Shade*.
- Warna dicampurkan dengan Putih menghasilkan warna tint
- Hitam dicampurkan dengan putih hasilnya abu-abu.
- Abu-abu dicampurkan dengan shade dan tint atau dengan warna putih dan hitam akan menghasilkan warna *tone*.
- Bercampurnya warna hijau-biru-violet-merah akan menghasilkan warna nada kearah putih yang disebut dengan istilah wama *LIGHT*.
- Sedangkan pencampuran dari persilangan campuran dari ketiga warna tersebut akan menghasilkan warna dengan istilah pigmen dan menunjukkan warna kehitaman
- Apabila warna kuning-hijau-biru-merah dicampurkan akan menghasilkan

warna dengan istilah vision dan menunjukkan warna kearah abu-abu.

#### Sifat Warna

Dari sekian banyak warna, masing-masing memiliki sifatnya yang berbeda, terutama pengaruhnya terhadap emosi atau aktivitas kejiwaan seseorang.

Dalam hal ini kesan setiap warna dapat dikenal dan dirasakan antara lain :

- Panas : K, KO, O, OM, M, MV
- Dingin : V, VB, B, BH, H, HK
- Berat : Hitam, V, VB, B, H.B, B
- Ringan : Putih, M, MO, O, OK, K, KH
- Jauh : V.VB, B, HB, H, PUTIH
- Dekat : M.MO, O, OK, K, K.HITAM

#### 4.5 Paduan Warna-Warna Laras

Paduan dua warna dari warna pokok dan warna kedua, menjadi enam macam warna yang termasuk skala warna. Paduan warna itu disebut warna perantara *I intermediates* yaitu :

- Orange-Merah (OM)
- Kuning-Orange (KO)
- Biru-Hijau (BH)
- Hijau-Kuning (HK)
- Violet-Biru (VB)
- Merah-Violet (MV)

1. Lingkaran warna terdiri dari dua belas macam warna yaitu ; warna pokok, warna kedua, dan warna perantara, (M, V, H, O, K, B, dan OM-KO, HK, BH, VB, MP), disebut pedoman dua belas warna, telah masuk dalam pedoman keselarasan. Perkembangan selanjutnya, bertolak dari pedoman enam warna (*Sx Standart colours*) dan enam warna perantara (*intermediaty*) ditambah dengan hitam dan putih. Dari sinilah kemungkinan warna yang satu dengan yang lain, akan melahirkan bermacam-macam warna dalam jumlah yang tak terbatas.

Lingkaran warna dapat dipakai sebagai petunjuk praktis, dalam mencoba/mencari paduan warna-warna laras (harmoni). Beberapa pasangan yang terdapat didalamnya antara lain :

- a. Warna laras berhadapan (*complomentary*)
  - Merah + Hijau (M+H)
  - Kuning + Violet (K+V)
  - Orange + Biru (O+B)
- b. Warna lanas segi tiga (TRIADIC)
  - Kuning + Biru + Merah (K+B+M)
  - Orange + Hijau + Viotet (O+H.V); dan seterusnya
- c. Warna laras berdampingan (Mirip, dekat anglogus)
  - Kuning + Kuning.hijau + Hitam (K + KH +)
  - Hijau + Hijau-Biru + Biru (H + HB + B)
  - Orange + Orange-Merah + Merah (O + OM + M) dan seterusnya
- d. Warna laras bias berhadapan (*Split Complementary harmoni colours*)
  - Merah + Hijau-Kuning + Hijau-Biru (M +HK + HB)
  - Orange + Hijau-Biru + Violet-Biru (O+HB+VB) dan seterusnya
- e. Warna laras bias berhadapan rangkat (*Double Splite Compiementary Harmony Calors*)
  - Merah-Orange + Merah-Violet + Hijau-Kuning + Hijau-Biru (MO + MV + HK+ HB)
  - Orange + Kuning + Biru +Violet (O + K+ B +V)
- f. Warna laras tunggal (*Monochromatic Harmony Colours*). Warna ini berpangkal dari satu macam warna (misalnya warna) menjadi bermacam warna dalam perkembangan dengan mengikut sertakan warna hitam dan putih, salah satu contoh :

Hitam 9 8 7 6 5 4 3 2 1 Merah 1 2 3 4 5 6 7 8 9 Puith

Hitam 9 87 6 5 4 3 2 1 Biru 1 23 4 5 67 I 9 Puith

Warna laras tunggal hanya berlaku bagi warna warna yang mempunyai tone gelap seperti hitram-biru, Violet-biru, Violet, Violet-Merah, merah, Hijau-Biru dan Hijau.

Sedangkan warna kuning, kuning-orange, orange memiliki langkah yang terlalu sedikit dibandingkan dengan warna yang berat, karena dalam tiga atau empat langkah menuju putih sudah cukup. Selebihnya mungkin sudah tidak nampak valuenya.

2. Transisi Warna (Warna Peralihan) Yaitu :

Perubahan warna yang satu dengan warna yang lain, baik melalui langkah-langkah tertentu, maupun perubahan-perubahan tanpa langkah (tidak nampak jelas) diantara dua warna tersebut.

3. Nuansa Warna yaitu :

Perubahan yang sangat halus diantara dua macam warna yang terdapat dalam transisi, warna-warna tersebut satu dengan yang lain seolah-olah tidak ada perbedaan, karena peralihannya sangat lembut (halus) tidak terasa ada perubahan.

4. Cara Menghambat (*Neutralizing*), Paduan Warna Kontras

Warna-warna komplementary adalah paduan dua macam warna yang paling keras. Cara untuk menghambat kontras dapat dilakukan :

- a. *Keying* (penguncian) antara dua warna, M + H, nampak tidak terlalu kontras apabila sebagian M terletak didaerah H, dan sebagian dari H. Terletak di daerah M.
- b. *Mixing* (campuran) antara dua warna, M + H, nampak tidak terlalu kontras apabila campuran M dengan H atau MH. Dengan keluasan tertentu ditetakan ditengah-tengah batas M dan H
- c. *Glassing* (pengkacaan), antara M dan H, tidak nampak kontras, maka pada pembatas (tengah) dibubuhi kertas kaca dengan keluasan tertentu.
- d. *Texturing* (memberi teksture) pada perbatasan M dan H dibubuhi teksture dengan daerah keluasan tertentu.
- e. *Greying* (pemkelabuan) pada perbatasan M dan H dibubuhi dengan warna abu-abu pada keluasan tertentu.

5. Fungsi Warna

Dalam penyusunan obyek karya-karya seni rupa, khusus dua dimensional, bahwa warna mempunyai fungsi dan pranannya tiada terbatas. Elemen dapat berintegrasi kedalam bentuk seluruh unsur.

Maka unsur ini mempunyai tanda-tanda yang sangat lengkap dalam dimensinya yaitu :

" Hue, intensity, tone value, length, width, direction and general character".

Warna dikepribadian seseorang warna yang mempunyai asosiasi memiliki sesuatu rangsangan sifat dan emosi terhadap pribadi manusia atau seseorang, sebagai berikut :

- Merah : cinta, nafsu, kekuatan, berani, premitif, menarik, bahaya, dosa, pengorbanan, vitalitas.
- Merah jingga : Semangat, tenaga, kekuatan, pesat, hebat, kekuatan
- Jingga : hangat, semangat muda, ekstrimis, menarik.
- Kuning Jingga : kebahagiaan, kehormatan, kegembiraan, optimisme, terbuka,
- Kuning : Cerah, bijaksana, terang, bahagia, hangat, pengecut, penghiatan
- Kuning-hijau : persahabatan, rindu, kehangatan baru, gelisah, berseri.
- Hijau muda : kurang pengalaman, tumbuh, cemburu, iri hati, kaya, segar, istirahat, senang.
- Hijau biru : tenang, santai , diam, lembut, setia, kepercayaan.
- Biru : damai, setia, konservatif, pasif, terhormat, depresi lembut, menahan diri, iklas.
- Biru ungu : spritual, kelelahan, hebat, kesuraman, kematangan, sederhana, rendah hati, keterasingan.
- Ungu : misteri, kuat, supremasi, formal, melankolis, pendiam, agung, mulia.
- Merah ungu : tekanan, intrik, drama, terpencil, penggerak, teka-teki.
- Coklat : hangat, tenang, alami, bersahabat, sentosa, rendah hati.

- Hitam : kuat, dukacita, resmi, kematian, keahlian, tidak menentu.
- Abu-abu : tenang
- Putih : senang, harapan, murni, lugu, bersih, spriritual, pemaaf, cinta, terang.

#### 5. Arti Pelambang Dalam Warna.

Setiap warna mempunyai arti pelambang dan makna yang bersifat mistik. Pada seni masa lampau penggunaan warna yang bersifat simbotis itu merupakan peristiwa yang dianggap penting. Biasanya masing-masing warna memiliki makna yang luas dan sering kali untuk segala barang yang melambangkan karya mempunyai hubungan dengan arti bencana atau kejahatan.

Berikut ini adalah gambaran beberapa warna yang mempunyai nilai perlambang secara umum :

##### Merah

Dari semua warna, merah adalah warna terkuat yang paling menarik perhatian, memiliki sifat agresif, lambang primitif. Warna ini diasosiasikan sebagai : darah, merah, berani, seks, bahaya, kekuatan, kejahatan, cinta, dan kebahagiaan.

##### Merah Keunguan.

Memiliki karakteristik mulia, agung, kaya, bangga (sombong) dan mengesankan.

##### Ungu

Karakteristik warna ini adalah : sejuk, negatif, mundur, tenggelam, khidmat, mempunyai karakter murung dan menyerah. Warna ini melambangkan duka-cita, kontemplatif, suci, lambang agama.

##### Biru

Warna ini memiliki karakteristik sejuk, pasif, dan damai. Biru merupakan warna perspektif, menarik kita kesendirian, dingin, mambuat jarak. Biru melambangkan kesucian harapan dan kedamaian.

#### Hijau

Warna ini memiliki karakter yang hampir sama dengan biru. Warna hijau relatif netral, pengaruh emosi mendekati pasif; lebih bersifat istirahat. Hijau melambangkan perenungan, kepercayaan (agama) dan keabadian.

#### Kuning

Warna kuning adalah kumpulan dua fenomena penting dalam kehidupan manusia yaitu : kehidupan yang diberikan oleh matahari dan emas sebagai kekayaan bumi. Kuning adalah warna cerah. Karena itu sering dilambangkan sebagai kesenangan atau kelincahan. Bila merah dan biru melambangkan jantung dan roh, maka kuning adalah lambang intelektual. Kuning adalah warna yang paling terang setelah putih tetapi tidak semurni putih. Kuning memaknakan kemuliaan cinta serta pengertian mendalam dalam hubungan antara manusia.

#### Putih

Warna putih memiliki karakter positif, merangsang, cemerlang, ringan dan sederhana. Putih melambangkan kesucian, polos, jujur, dan murni.

#### Abu-abu

Bermacam-macam warna abu-abu dengan berbagai tingkatan melambangkan keterangan sopan dan sederhana. Oleh karena itu, warna ini melambangkan orang telah berumur dengan kapasitasnya sabar dan rendah hati.

- abu-abu juga melambangkan intelegensia, tetapi juga mempunyai lambang keragu-raguan, tidak dapat membedakan mana penting dan tidak penting.
- Karena sifatnya yang netral, abu-abu sering dilambangkan sebagai penengah.

#### Hitam

- Warna hitam melambangkan kegelapan dan ketidak hadirannya cahaya.
- Hitam menandakan kekuatan yang gelap, lambang misteri; warna malam.
- Sering juga dilambangkan sebagai warna kehancuran atau kekeliruan.
- Umumnya hitam diasosiasikan dengan sifat negatif. Ungkapan seperti kambing hitam, ilmu hitam (black magic), daftar hitam, pasar gelap (black market), daerah hitam (black list) adalah tempat-tempat yang menunjukkan sifat-sifat negatif itu.
- Warna hitam dapat menunjukkan sifat-sifat yang positif yaitu tegas kukuh, formal, struktur yang kuat.

Dari uraian diatas, bahwa warna memiliki arti pelambang yang tidak dapat dikesampingkan dalam hubungan dengan penggunaannya.

#### 6. Texture (Tekstur)

Tekstur menduduki tempat yang khusus dalam seni rupa. Sebab tekstur merupakan unsur dasar dari mana karya seni rupa itu dibuat. Hanya tekstur yang terlibat dalam tiga perasaan yaitu ; sentuhan, penglihatan, suara. Tekstur dapat dianalisa dalam 3 aspek yaitu : kualitas rasa dari permukaan, kualitas raba dari sesuatu manipulasi benda tiga dimensional, kualitas visual dari permukaan benda.

Kualitas raba dapat dirasa melalui sentuhan, dengan demikian kita merasakan halus atau kasarnya suatu permukaan.

Kualitas dari manipulasi dapat kita lihat pada permukaan yang seakan-akan memiliki tiga dimensi, namun setelah diraba permukaan sebenarnya datar.

Kualitas visual dapat kita rasakan pada permukaan yang kelihatan mengkilap, licin, lumar dan trasparan. Dari tekstur inilah dapat ditentukan bagaimana untuk mencurahkan dan apa peran tekstur dalam karya tersebut.

*Texture* adalah . *the actual or seening tactile or touch value of suffice area*. Segala permukaan yang langsung dapat diraba dan dirasakan atau seolah-olah dapat dirasakan. Juga berarti nilai raba permukaan suatu benda (ruang dan bidang). Suatu istilah atau pengertian yang sering digunakan dalam masalah seni, karya desain atau organisasi unsur-unsur Nirmana. Namun dalam pengertian yang sesungguhnya berasal dari anyaman atau temuan. Dengan demikian erat hubungannya dengan tekstile. Dalam penggunaan tekstur dapat digolongkan menjadi 3 yaitu :

- Tekstur kasar ; dalam jenis anyaman seperti karung goni, terpal, temuan kasar, anyaman bambu yang kasar dsb.
- Tekstur halus, dalam jenis anyaman, tenun halus, kain sutera, beludru, dsb.
- Tekstur sedang,
- Sifat tekstur,
  - setiap tekstur dapat berpengaruh terhadap unsur-unsur lain dalam suatu penyusunan.
  - Tekstur juga berpengaruh terhadap emosi atau aktivitas kejiwaan seseorang. Misalnya : penggunaan tekstur kasar, akan nampak lebih menonjol (menarik perhatian atau atraktiv), sehingga mengesampingkan unsur-unsur yang lain, akan candrung menjadi dominan.

Nilai tekstur.

Nilai tekstur dapat diasalkan dari benda alam, seperti kulit kayu kelompok pepohonan dsb.

- susunan batu-batu ditebing / ditepian sungai, kawanan binatang, segerombolan orang-orang dsb. Susunan gedung-gedung yang dilihat dari udara.
- Seberkas garis, sekelompok bidang-bidang kecil, serta beberapa efek goresan tebal, kesemuanya dapat ditemukan dalam karya-karya seni rupa (lukisan).
- Sekelompok deretan huruf, dalam karya-karya ilustrasi atau reklame.
- Sebuah karya relief, susunan benda-benda kecil pada dinding, sederetan jendela, rak buku, dan kelompok furniture.

#### Fungsi tekstur

Tekstur mempunyai peranan sebagai unsur yang hadir dalam suatu organisasi. Berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki maka tekstur dapat berfungsi antara lain. :

- Penengah (netralisasi) paduan warna-warna kontras.
- Peredam warna-warna yang mengkilap
- Penunjang intensitas warna
- Penambah dinamika organisasi (organisasi unsur-unsur seni visual)

#### Tone

Tone adalah *"the tight - dark areas of design. The opposite, black, white, and the range of gray value between"*

Artinya terang gelapnya ruang/bidang dalam suatu desain dan suasana yang mengandung pertentangan antara hitam dan putih, beserta abu-abu yang terdapat didalamnya.

#### Macam-macam tone

Macam warna (*hue*) menunjukkan warna itu sendiri, sedang *tone*, adalah keseluruhan tentang macam, sifat, nilai (*value*) dan intensitas warna dalam suatu karya nirmana atau desain. Namun demikian suasana dari

seluruh pewarnaan memiliki suatu titik tolak dari satu macam warna misalnya :

- Tone biru atau suasana biru, sebagian besar menggunakan warna biru, walaupun ada warna-warna lain, tidak akan mengurangi suasana biru, warna-warna yang lain merupakan bagian kecil tidak merusak suasana biru keseluruhan. Warna ini akan berperan sebagai penunjang keselarasan atau sebagai aksen.
- Tone merah, menggunakan paduan laras tunggal merah sebagai dasar dan dipadukan dengan warna lain.
- Tone hijau, orange, violet, dan sebagainya dapat diciptakan seperti cara-cara tersebut diatas.

Sifat-sifat dalam tone warna ini akan mudah memberi sugesti emosional dan menciptakan suasana damai (netral) antara warna-warna yang ada terhadap tone tertentu pada suatu karya-karya seni rupa dan desain.

### Daftar Pustaka

- Soedarso SP Tinjauan Seni Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni. Penerbit Saku Dayarsana Yogyakarta Cet. Ketiga tahun 1990.
- Herbert Read. The Meaning Of Art.* Terjemahan Soedarso SP., Seni Arti dan Problematiknya, Duta Wacana University Press. Tahun 2000
- Donis A Donclis, A Primer af Visual Literacy. The Messachusetts Institute of Technolog., Eighth Printing* 1986
- Wucius Wong.* Beberapa Asa Merancang Dwi Mantra. Terjemahan Adjat Sakri. Bandung Penerbit ITB 1986
- Mikke Susanto. Diksi Rupa Kumpulan Istilah Seni Rupa, Kamisius 2002.
- The Liang Gie, Garis Besar Estetik (Filsafat Keindahan)* Penerbit Karya Yogyakarta Tahun 1875
- R. Sulasmi Darmaprawira WA. Warna Teori dan Kreativitas Penggunaannya. Edisi ke-2 Bandung ITB 2002
- Rasmusen, Henry S., Art Stucture, Me Craw-Hill Book Company New York, London* 1954
- Suryahadi A. Agung . Pengembangan Kreativitas melalui Seni Rupa. Depdikbud Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Pusat Pengembangan Penataran Guru Kesenian Yogyakarta 1994



---

*VISUAL TECHNIQUES* ( kekuatan / ketajaman teknik)

*THE COMUNICATION STRATEGIES* (strategi komunikasi)

1. *THE MESSAGE AND THE METHOD* ( metode dan pesan)
2. *VISUAL INTLEGENCE APPLIED* (penerapan ketajaman / kecerdasan)
3. *TECHNIQUES FOR VISUAL COMMUNICATION* (teknik-teknik komunikasi visual)

*BALANCE* ( Keseimbangan)

*SYMMETRY* (Simetris)

*REGULARITY* (Formal)

*CIPLICITY* (Sederhana)

*UNITY* (Kesatuan)

*ECONOMY* (Sedikit/hemat)

*UNDERSTATEMENT*

(Mengurangi/Mengecilkan)

*PREDICTABILITY* (Cermati)

*ACTIVENESS* ( aktif)

*SUBTLETY* (Kehalusan)

*NEUTRALITY* (Netral)

*TRANSPARANCY* (Tipis)

*CONSISTENCY* (Tegas)

*ACCURACY* (kuat/realitas)

*PLATNES* (Datar)

*SINGULARITY* (besar)

*SEQUENTIALITY* (Ditentukan)

*SHARPNESS* (Jelas/Terang)

*REPETITION* (Pengulangan)

*INSTABILITY* (Tidak Stabil)

*ASYMMETRY* (Tidak Simetris)

*IRREGULARITY* (Penyimpangan)

*COMPLEXITY* (Rumit)

*FRAGMENTATION* (Hubungan)

*INTRICACY* (keruwetan)

*EXAGGERATION* (berlebihan)

*SPONTANEITY* (Spontan)

*STASIS* (Tetap)

*BOLDNESS* (Berani/Keberanian)

*ACCENT* (Penekanan)

*OPACITY* (Tebal)

*VARIATION* (Variasi)

*DISTORTION* (Perubahan)

*DEPTH* (Kedalaman)

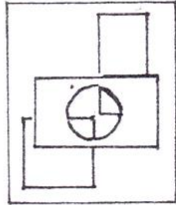
*JUXTAPOSITION* (Kecil)

*RANDOMNESS* (Acak)

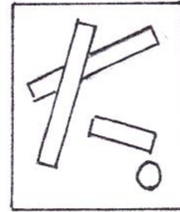
*DIFFUSION* (Redup)

*EPISODICITY* (Pembabakan)

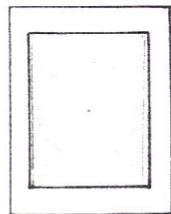
LAMPIRAN



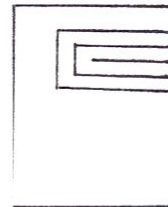
Keseimbangan (Balance)



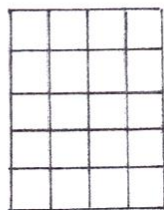
Tidak Seimbang (Instability)



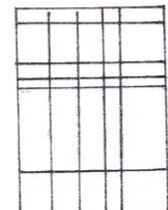
Symetri (Simetris)



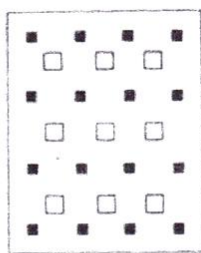
Asymetri (Asimetris)



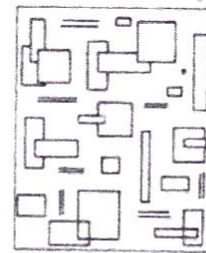
Regularity (Formal)



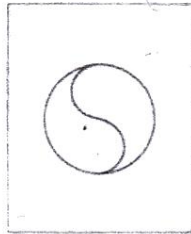
Irregularity (Penyimpangan)



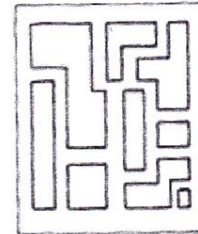
Simplicity (Sederhana)



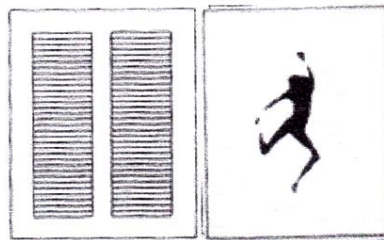
Complexity (Rumit)



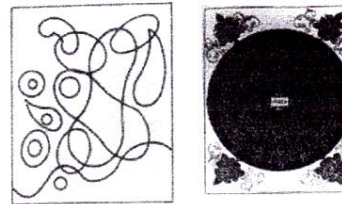
Unity (Kesatuan)



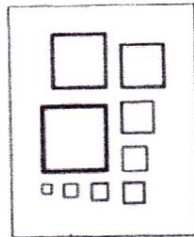
Fragmentation (Hubungan)



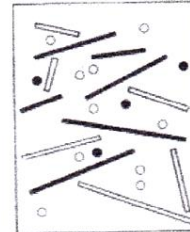
Economy (Sedikit/hemat)



Intricacy Keruwetan)



Predictability (Ceramah)



Spontaneity (spontan)



Understatement (Mengurangi/Mengecilkan)



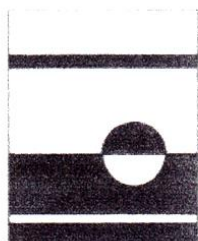
Exaggeration (Berlebihan)



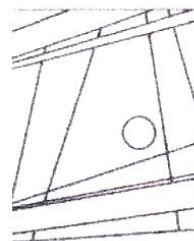
Activness (Aktif)



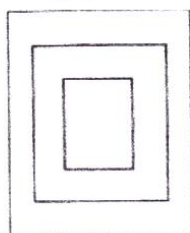
Stasis (Tetap)



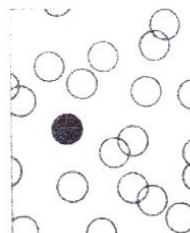
Subtlety (Kehalusan)



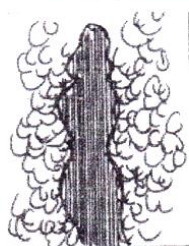
Boldness (Berani/Keberanian)



Neutrality (Netral)



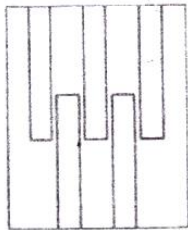
Accent (Penekanan)



Transparency (Tipis)



Opacity (Tebal)



Consistency (Tegas)



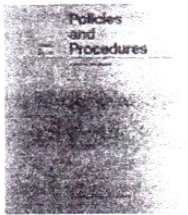
Variation (Variasi)



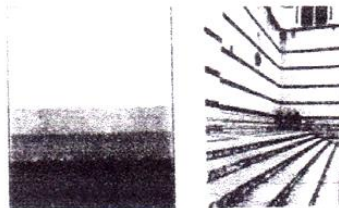
Accuracy (Kuat/Realita)



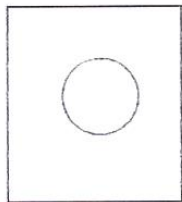
Distortion (Perubahan)



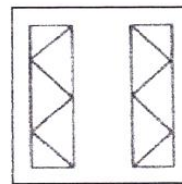
Flatness (Datar)



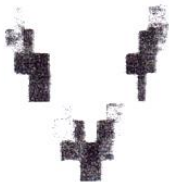
Depth (Kedalaman)



Singularity (Besarnya)



Juxtaposition (Kecil)



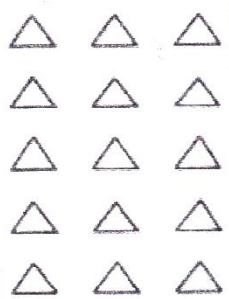
Sequentiality (Ditentukan)



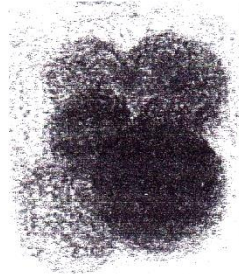
Randomness (Acak)



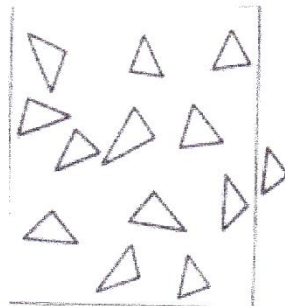
Sharpness (Jelas/Terang)



Repetition (Pengulangan)



Diffusion (Redup)

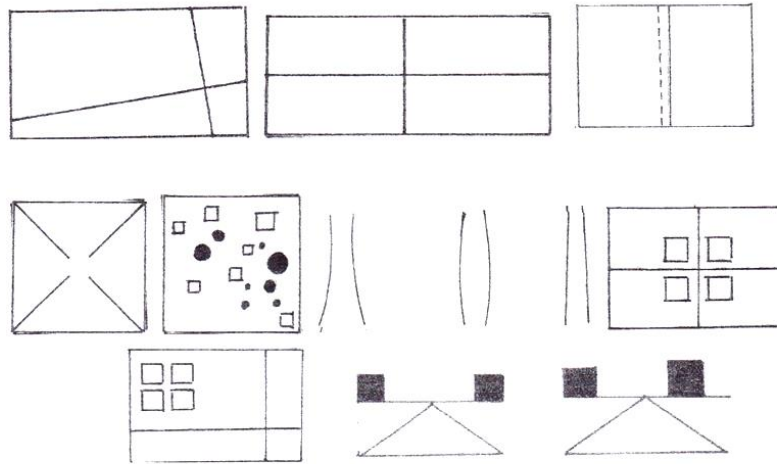


Episodicity (Pembabakan)

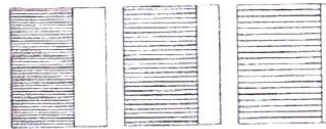
## THE DINAMIC OF CONTRAS

\* CONTRAST AND HARMONY

\* THE ROLE OF CONTRAST IN SEEING



\* THE ROLE OF CONTRAST IN COMPOTITION



CONTRAST IN TONE

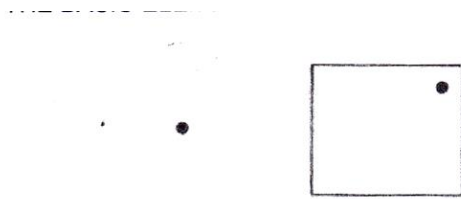
CONTRAST IN COLOUR



CONTRAST IN SHAPE



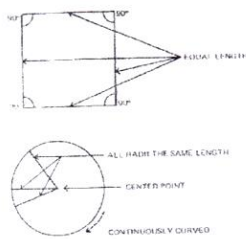
CONTRAST IN SCALE



THE DOT ( TITIK )



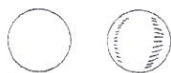
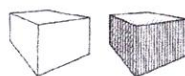
THE LINE



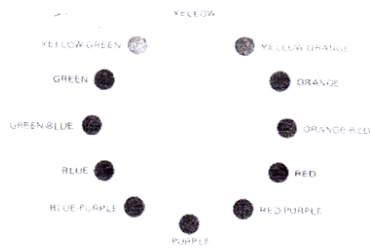
SHAPE



DIRECTION (Petunjuk arah)



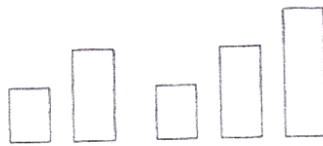
TONE



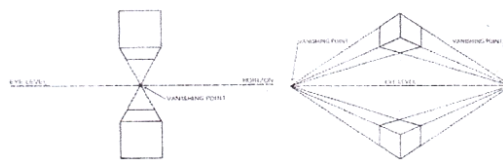
COLOUR



TEXTURE



SCALE



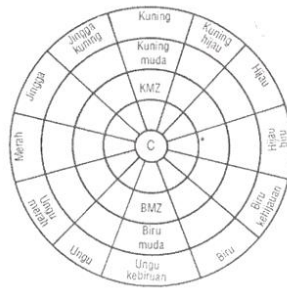
DIMENSION



MOVEMENT (GERAKAN)



Lingkaran warna Munsell

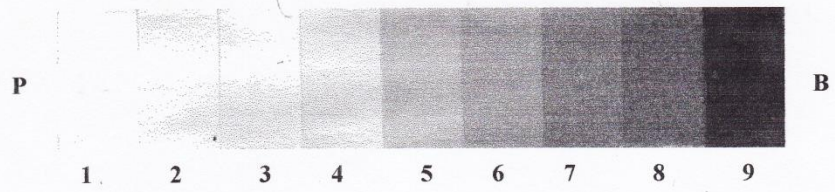


Gambar 1.10 Lingkaran warna Ogden Rood, 1879



Gambar 1.11 Lingkaran warna Wilhelm von Bezold, 1876

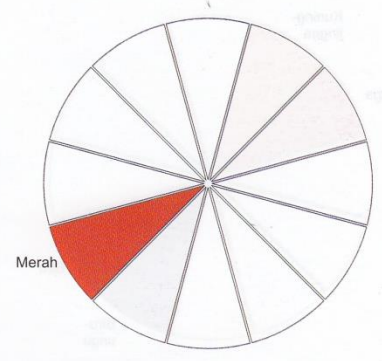




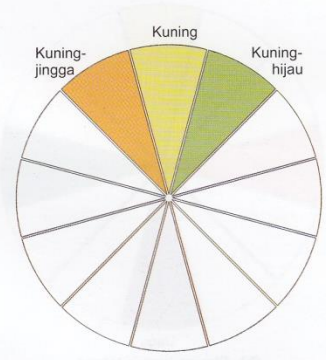
SUSUNAN WARNA LARAS TUNGGAL



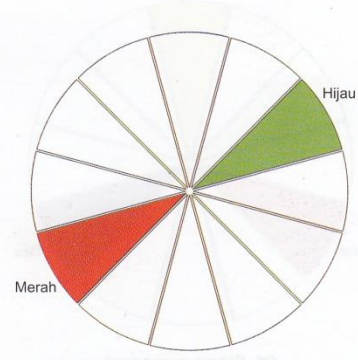
(a) Lingkaran warna: warna primer, Sekunder, tersier



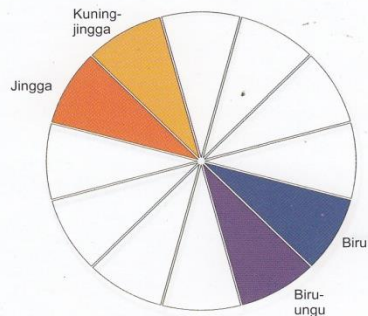
(b) Skema warna monokromatik



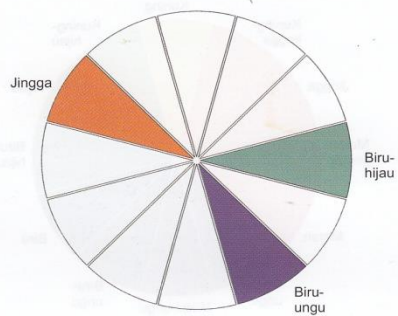
(c) Skema warna analogus



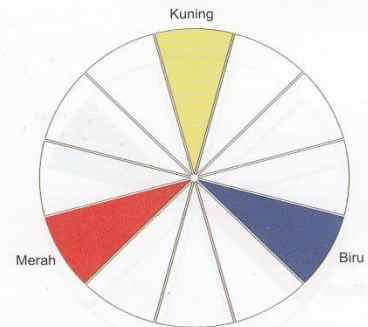
(d) Skema warna komplementer



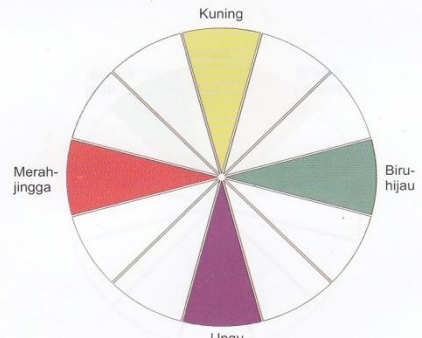
(e) Skema warna double komplementer



(f) Skema warna split komplementer

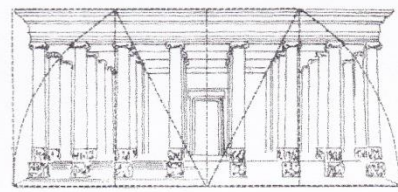


(g) Skema warna triad

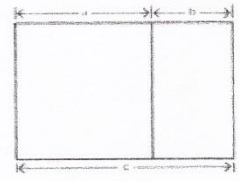
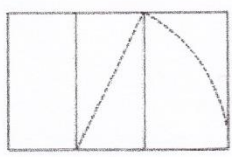


(h) Skema warna tetrad

**SKEMA WARNA**



**PERBANDINGAN KEEMASAN**



**PERBANDINGAN KEEMASAN**