

People. Innovation. Excellence.



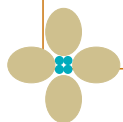
ISSN: 2087-1236

Volume 6 No. 1 Januari 2015



humaniora

Language, People, Art, and Communication Studies



humaniora	Vol. 6	No. 1	Hlm. 1-146	Jakarta Januari 2015	ISSN: 2087-1236
-----------	--------	-------	---------------	-------------------------	--------------------

HUMANIORA

Language, People, Art, and Communication Studies

Vol. 6 No. 1 Januari 2015

Pelindung	Rector of BINUS University	
Penanggung Jawab	Vice Rector of Research and Technology Transfer	
Ketua Penyunting	Endang Ernawati	
Penyunting Pelaksana Internal		
	Akun Retnowati Agnes Herawati lenneke Indra Dewi Menik Winiharti Almodad Biduk Asmani Nalti Novianti Rosita Ningrum Elisa Carolina Marion Ratna Handayani Linda Unsriana Dewi Andriani Rudi Hartono Manurung Roberto Masami Andyni Khosasih	Dahana Sofi Sri Haryanti Sugiato Lim Xuc Lin Shidarta Besar Bambang Pratama Mita Purbasari Wahidiyat Lintang Widyokusumo Satrya Mahardhika Danendro Adi Tunjung Riyadi Budi Sriherlambang Yunida Sofiana
		Trisnawati Sunarti N Dila Hendrassukma Dominikus Tulasi Ulani Yunus Lidya Wati Evelina Aa Bambang Nursamsiah Asharini Rahmat Edi Irawan Muhammad Aras Frederikus Fios Yustinus Suhardi Ruman Tirta N. Mursitama Johannes Herlijanto Pingkan C. B. Rumondor Juneman
Penyunting Pelaksana Eksternal		
	Ganal Rudiyanto	Universitas Trisakti
Editor/Setter	I. Didimus Manulang Haryo Sutanto Holil Atmawati	
Sekretariat	Nandya Ayu Dina Nurfitri	
Alamat Redaksi	Research and Technology Transfer Office Universitas Bina Nusantara Kampus Anggrek, Jl. Kebon Jeruk Raya 27 Kebon Jeruk, Jakarta Barat 11530 Telp. 021-5350660 ext. 1705/1708 Fax 021-5300244 Email: ernaw@binus.edu, nayu@binus.edu	
Terbit & ISSN	Terbit 4 (empat) kali dalam setahun (Januari, April, Juli dan Oktober) ISSN: 2087-1236	

HUMANIORA

Language, People, Art, and Communication Studies

Vol. 6 No. 1 Januari 2015

DAFTAR ISI

Erni Herawati Etika dan Fungsi Media dalam Tayangan Televisi Studi pada Program Acara <i>Yuk Keep Smile</i> di Trans TV	1-10
Rani Agias Fitri Sumber dan Cara Mengatasi Rasa Bersalah pada Wanita Perokok yang Memiliki Anak Balita	11-20
Annisa Kusuma Widjaja; Moondore Madalina Ali Gambaran Celebrity Worship pada Dewasa Awal di Jakarta.....	21-28
Wira Respati Analisis Strategi Komunikasi Pemasaran Terpadu dalam Meningkatkan Partisipasi Pemilih pada Pemilu 2014.....	29-38
Don K. Marut; Geradi Yudhistira Peran Masyarakat dalam Pencapaian Millenium Development Goals 2015 dan Tantangan Pasca 2015: Studi 8 Kabupaten Indonesia.....	39-50
Timur Sri Astami Strategi Permintaan dalam Bahasa Jepang.....	51-58
Hendri Hartono; D. Nunnun Bonafix Fenomena Aplikasi Pengolah Foto Digital pada Ponsel Pintar di Masyarakat Kota	59-66
Andreas James Darmawan; Dyah Gayatri Putri Analisis dan Strategi Komunikasi Perancangan Program Edutainment "Seri Aktivitas Alam: Gunung Meletus".....	67-76
Bhernadetta Pravita Wahyuningtyas Aroma sebagai Komunikasi Artifaktual Pencetus Emosi Cinta: Studi Olfactics pada Memory Recall Peristiwa Romantis.....	77-85
Silverius CJM Lake Alternatif Pengembangan Pendidikan Berdasarkan "Nilai" Kebutuhan Khusus.....	86-96
Lidya Wati Evelina; Mia Angeline Upaya Mengatasi GOLPUT pada Pemilu 2014.....	97-105
Devi Kurniawati Homan Garis dan Titik Berdasarkan Riset Visual.....	106-112
Puspita Putri Nugroho; Vera Jenny Basiroen Alternative Design for Visual Identity of Yayasan Batik Indonesia.....	113-122
Andy Gunardi Mistisisme Baru: Teilhard De Chardin.....	123-134
Dewi Nurhasanah Strukturalisme Genetik Lucien Goldmann dalam Novel <i>Orang-orang Proyek</i> Karya Ahmad Tohari	135-146

GARIS DAN TITIK BERDASARKAN RISET VISUAL

Devi Kurniawati Homan

Visual Communication Design Department, School of Design, BINUS University
Jln. KH. Syahdan No. 9, Palmerah, Jakarta Barat 11480
devikurniawatihoman@yahoo.com

ABSTRACT

A design may not be created instantly, without going through a process of creation. At the beginning it all starts from nothing, blank. It requires a visual research to make a visual communication. Without a visual research, the design will not have a strong meaning to be communicated. When an idea is created, the next step is to generate the idea to become a design. The first thing a designer to do is drawing a line. Line is one of the design basic elements. In the journey to make a good design, a designer requires a visual record to assist her/him in remembering what is important. A visual record contains not only visual things seen by eyes, but also the perceived things. What is felt at the moment is important because it is easier to forget than visual memory. Sense is an important element in design. A good work will easily be communicated not only by visuals but also from senses. The study was conducted as an insight into the process of making a visual record of nirmana using visual recording method in the exploration of dots and dashes. This method was used to sharpen the sensitivity of students to dots and lines. Initially, the students visited a traditional market to do the visual research. After that, they created a visual record in the form of the composition of dots and lines in nirmana to remember the taste, smell, and visual experiences.

Keywords: lines, dots, visual research

ABSTRAK

Sebuah karya tidak mungkin tercipta secara instan tanpa melalui sebuah proses penciptaan. Pada awalnya semua dimulai dari kosong. Sebuah riset visual diperlukan untuk mendukung suatu karya komunikasi visual. Tanpa sebuah riset visual, maka karya yang dihasilkan tidak akan memiliki makna yang kuat untuk dikomunikasikan. Ketika ide tercipta berdasarkan riset tersebut, tahapan selanjutnya adalah mewujudkan ide maupun gagasan hingga menjadi sebuah karya. Hal yang pertama ditorehkan oleh seorang desainer dalam mewujudkan idenya menjadi sebuah karya adalah garis karena garis merupakan salah satu elemen dasar desain. Dalam proses perjalanan hingga menjadi sebuah karya, seorang desainer memerlukan sebuah catatan visual untuk membantu mereka dalam mengingat apa sajakah yang penting. Sebuah catatan visual bukan hanya berisi visual yang dilihat oleh mata, melainkan juga hal yang dirasakan. Menjadi sebuah hal yang penting karena rasa biasanya lebih mudah dilupakan dibandingkan dengan ingatan visual. Akan tetapi, rasa merupakan elemen penting dalam penciptaan sebuah karya. Sebuah karya yang baik akan dapat dengan mudah dikomunikasikan, tidak hanya dari visual yang indah tetapi juga rasa yang disampaikan melalui karya tersebut. Penelitian dilakukan sebagai wawasan dalam proses membuat catatan visual berbentuk nirmana dengan menggunakan metode pencatatan visual dalam eksplorasi titik dan garis. Metode ini digunakan untuk mengasah kepekaan mahasiswa terhadap titik dan garis. Awalnya, mahasiswa mengunjungi pasar untuk melakukan riset visual. Setelah itu, mereka membuat catatan visual berupa komposisi titik dan garis dalam bentuk nirmana untuk mengingat rasa, bau, dan visual yang dialami.

Kata kunci: garis, titik, riset visual

PENDAHULUAN

Pada awal penciptaan segala sesuatunya adalah kosong. Bersih tak ada titik, garis, tekstur, warna, atau apa pun. Desainer sebagai pencipta yang akan menorehkan desain pada sesuatu yang kosong tersebut dan menjadikannya sebuah karya. Sebelum segala sesuatunya dimulai, seorang desainer memerlukan sebuah ide untuk mewujudkan karya. Ide tersebut tidak datang dengan sendirinya, dibutuhkan suatu pengamatan, pengalaman, dan riset visual dalam pencarian ide tersebut. Dalam perjalanannya untuk melakukan studi visual, seorang desainer perlu membuat sebuah catatan visual yang akan membantu dalam mengingat rasa dan visual yang dialami sampai akhirnya berwujud sebuah karya yang dituju. Dalam pembuatan karya, seorang desainer terpengaruh oleh apa yang dia lihat dibandingkan dengan apa yang dirasa (Wastiels, et al, 2013). Catatan visual merupakan sebuah proses penting dalam penciptaan sebuah karya.

Studi nirmana ini mempelajari bagaimanakah seorang desainer membuat sebuah catatan visual untuk membantu mereka dalam menyajikan sebuah karya. Bahkan ketika akhirnya catatan visual yang digunakan sebagai pengingat pengalaman rasa dan visual yang dialami, dapat berubah menjadi karya lainnya. Pembelajaran ini dimaksudkan agar mahasiswa mempelajari emosi yang biasanya mereka rasakan tanpa mereka sadari untuk kemudian memvisualkan hal tersebut. Akhirnya, mahasiswa dapat dikondisikan untuk membayangkan suatu emosi ataupun merasakan emosi tertentu terkait tugas atau proyek desain mereka nantinya (Orsborne, et al, 2012:68).

Pada mulanya semua dimulai dari sebuah ide ataupun gagasan. Sebuah langkah untuk memulai sebuah perjalanan selalu diperlukan, dari sebuah ide maupun gagasan hingga menjadi sebuah karya. Bagi desainer, membuat sebuah catatan visual berarti berkaitan dengan elemen dasar desain dan prinsip dasar desain. Elemen dasar tersebut terdiri dari titik dan garis, tekstur, bidang, arah/gerak, nilai dan warna (Pipes, 2008:13). Sedangkan prinsip dasar desain terdiri dari kesatuan dan harmoni, keseimbangan, perbandingan dan proporsi, kontras dan penekanan, irama (Pipes, 2008:173). Membuat suatu karya berarti memilih elemen mana yang dibutuhkan untuk meningkatkan nilai estetika dan daya komunikasi karya tersebut atau malah melemahkan keseimbangan dan kesatuan karya. Sedangkan prinsip dasar akan membantu dalam perancangan komposisi agar layak disajikan dan memiliki nilai estetika untuk menarik perhatian dan memanjakan mata pemirsanya.

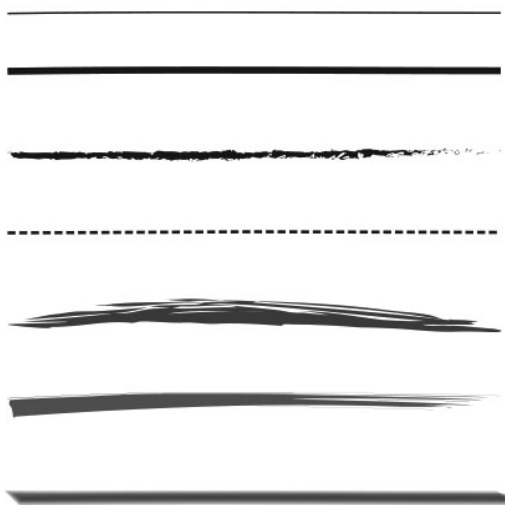
METODE

Penelitian ini dilakukan sebagai pemahaman bagi mahasiswa dalam proses membuat catatan visual berbentuk nirmana. Penelitian menggunakan metode pencatatan visual dalam eksplorasi titik dan garis. Metode ini digunakan untuk mengasah kepekaan mahasiswa terhadap titik dan garis, yang karena sudah terbiasa, jadi tidak ada artinya dan tidak disadari keberadaannya sementara kedua hal tersebut merupakan elemen dasar dari desain. Pada awalnya mahasiswa diharapkan mengunjungi sebuah pasar untuk melakukan riset visual. Setelah itu mahasiswa diminta untuk membuat catatan visual berupa komposisi titik dan garis dalam bentuk nirmana untuk membantu mereka mengingat rasa, bau, dan visual yang dialami. Dalam membuat catatan visual tersebut, mahasiswa tetap harus memerhatikan prinsip dasar desain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Garis merupakan sesuatu yang dasar dalam desain. Seperti halnya anak kecil yang belajar menorehkan sesuatu, hal pertama yang akan ditorehkan adalah garis. Sama juga dengan nenek moyang yang menggambar lukisan di gua batu, umumnya berupa garis-garis yang membentuk menjadi sebuah gambar yang menceritakan kehidupan mereka. Apabila penciptaan karya dianalogikan sebagai sebuah perjalanan, titik adalah awalnya. Titik adalah awal mula penciptaan. Dalam sebuah bidang kosong tanpa isi, tanpa warna, tanpa ada apa pun, sebuah titik akan memulai perjalanan menjadi sebuah garis, yang kemudian menjadi sebuah sketsa, dan akhirnya akan menjadi sebuah karya yang dituju. Pola yang sama diajarkan juga untuk anak balita dalam membuat gambar, mereka diminta menghubungkan titik-titik menjadi sebuah garis dan akan membentuk sebuah gambar yang dituju.

Seperti halnya karakter, seseorang dapat terlihat dari tarikan garis yang dibuatnya, baik dalam tulisan tangan, tanda tangan, gambar, dsb. Garis bisa digunakan untuk mendeskripsikan sebuah suasana bahkan memanipulasi suasana tersebut. Suasana dapat diciptakan dari tarikan garis yang digunakan pada suatu karya. Garis merupakan salah satu dari elemen desain yang memiliki variasi keanekaragaman tak terhingga. Garis yang tebal, tipis, putus-putus, berantakan, melengkung, panjang, pendek, tajam, menipis, dsb, memiliki karakter yang berbeda. Masing-masing penggunaannya dapat menciptakan suasana yang berlainan. Pemilihan garis yang tepat akan mengomunikasikan pesan visual lebih tepat pula kepada target sasarannya.



Gambar 1 Beberapa Contoh Variasi Garis

Dalam proyek pertama untuk memulai mata kuliah nirmana, mahasiswa dikenalkan dengan titik dan garis. Sesuatu yang biasa mereka temui dan gunakan dalam kehidupan kapan pun dan di mana saja. Bahkan, saking seringnya mereka gunakan dan temui, menjadi tidak mereka sadari juga tidak ada artinya. Ketika dalam perjalanan ini mereka dikenalkan kembali dengan titik dan garis, awalnya mereka kesulitan. Karena seperti yang disebutkan di awal, keberadaan titik dan garis menjadi tidak disadari dan tidak ada artinya lagi. Saat itu mahasiswa diminta berkeliling kampus dan membuat foto dengan tema titik dan garis di lingkungan kampus. Awalnya, mereka kembali dengan tangan kosong dan kebingungan, di mana mereka bisa menemukan titik dan garis di lingkungan kampus apabila tidak boleh digambar ataupun dibuat.

Saat mereka diperkenalkan kembali dengan titik dan garis mereka dengan semangat membuat beragam foto dan mempresentasikannya di kelas. Seperti contohnya garis-garis yang ditemukan dalam pola ubin kampus. Tiang-tiang kampus yang apabila difoto akan terlihat seperti sederetan garis sejajar, juga deretan genteng kampus yang membuat sebuah pola garis-garis yang unik. Sama halnya dengan titik, titik banyak ditemukan di setiap sudut lingkungan kampus, seperti lubang kunci pada pintu, lampu bohlam, ban mobil di parkir. Pada sudut tertentu semua hal tersebut akan menjadi titik dan garis dan pada akhirnya akan membentuk bidang dan tekstur. Pada dasarnya titik itu sendiri bisa saja sebuah bidang. Pada saat sebuah titik dibuat di kertas putih dan kosong lalu diperbesar ribuan kali melalui alat pembesar, titik itu tidak lagi menjadi sebuah titik melainkan sebuah bidang besar sesuai dengan warna tinta yang ditorehkan.

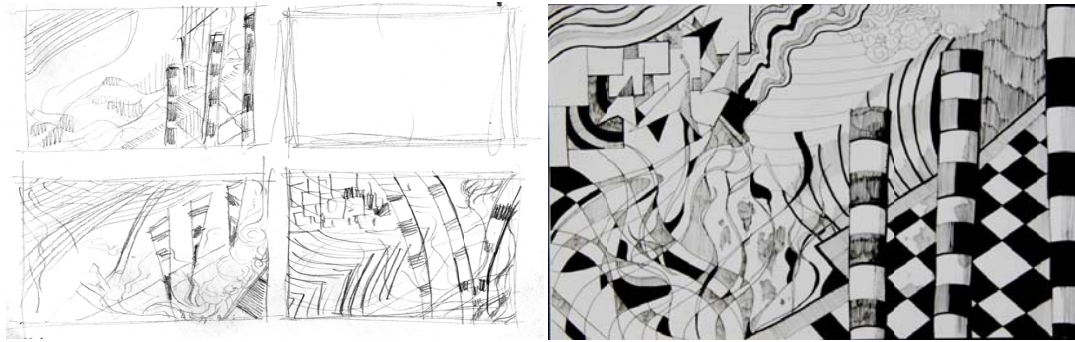
Latihan kedua setelah pemanasan tersebut, mahasiswa diminta untuk mengunjungi pasar di dekat daerah kediaman mereka masing-masing maupun daerah yang mudah mereka lewati. Pasar tersebut bisa saja pasar tradisional, pasar malam, maupun pasar modern. Namun di sana mereka perlu menemukan hal-hal menarik yang bisa mereka tangkap secara visual dan rasa, baik itu bau, bising, berantakan, berwarna-warni, maupun kotor. Pertemuan berikutnya mereka diminta mencatat secara visual pengalaman mereka di pasar tersebut dalam bentuk titik dan garis.

Gambar 3 merupakan karya Agung Pradana. Agung membuat karya yang diambil dari pasar tradisional. Pada saat melakukan riset visual Agung mendapati visual tiang yang menarik di pasar tersebut (Gambar 2). Ia mendapati juga kondisi tawar-menawar yang dilakukan di pasar yang biasa terjadi antara penjual dan pembeli. Di pasar itu pun kebetulan keadaannya baru saja hujan, sehingga agak becek, berlumpur, dan tercium bau busuk.



Gambar 2 Riset Visual Agung Pradana

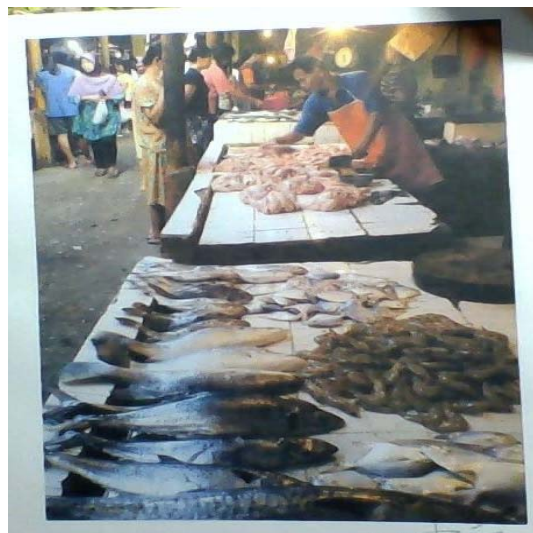
Pengalaman visual tersebut kemudian dituangkan dalam bentuk titik dan garis dalam karya catatannya (Gambar 3). Dapat terlihat visual tiang yang menarik di pasar tersebut menjadi pusat perhatian utama, ditambahkan dengan garis kurva meliuk-liuk yang dinamis, yang membentuk bidang positif dan negatif dengan tambahan bidang yang digelapkan. Pada bagian tersebut Agung ingin menggambarkan suasana pasar yang berbau busuk, kotor, dan becek. Di atas kiri Agung menggambarkan garis-garis tebal dan tipis yang memberi arah ke atas dan ke bawah. Pada bagian ini Agung ingin menggambarkan suasana hiruk pikuk tawar-menawar yang terjadi antara pembeli dan penjual.



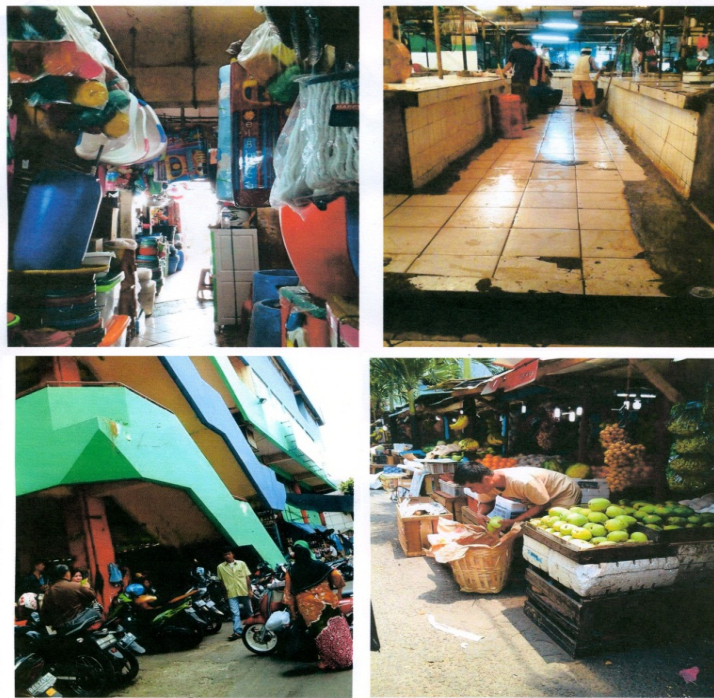
Gambar 3 Karya Agung Pradana

Dari contoh tersebut dapat disimpulkan bahwa garis yang dipergunakan secara bersamaan dapat memberikan arah. Arah yang diberikan dalam garis pada sebuah karya dapat mengirimkan berbagai pesan yang berbeda bagi setiap pemirsanya. Garis mendatar secara horizontal, vertikal, maupun diagonal memiliki pesan yang berbeda-beda. Meskipun dalam berbagai teori dikatakan bahwa garis yang mendatar secara horizontal dapat berarti tenang, garis vertikal dapat berarti bersedia, dan garis diagonal dapat berarti dinamis, semuanya itu tidak dapat menjadi patokan resmi apabila garis-garis tersebut digunakan secara bersamaan.

Karya berikutnya pada Gambar 6 dan Gambar 7 dibuat oleh Levina Angelita dan Marisa Lyana. Lain halnya dengan Agung, Levina dan Marisa ingin menampilkan pasar dengan tampilan tekstur yang didapat dari garis yang mereka buat. Karya yang ditampilkan tetap terfokus dengan hiruk pikuk pasar dalam tawar-menawar, suasana yang panas tanpa pendingin ruangan, juga bau amis dari sajian yang diujakan penjual di pasar (lihat Gambar 4 dan Gambar 5). Levina dan Marisa memilih menggunakan beberapa pengulangan garis yang akhirnya membentuk tekstur. Dalam desain, tekstur bisa didapatkan dari pengulangan sejumlah garis, yang akhirnya membentuk bidang. Dapat dilihat pada hasil akhir karya Levina dan Marisa, banyak terdapat pengulangan yang menghasilkan tekstur.

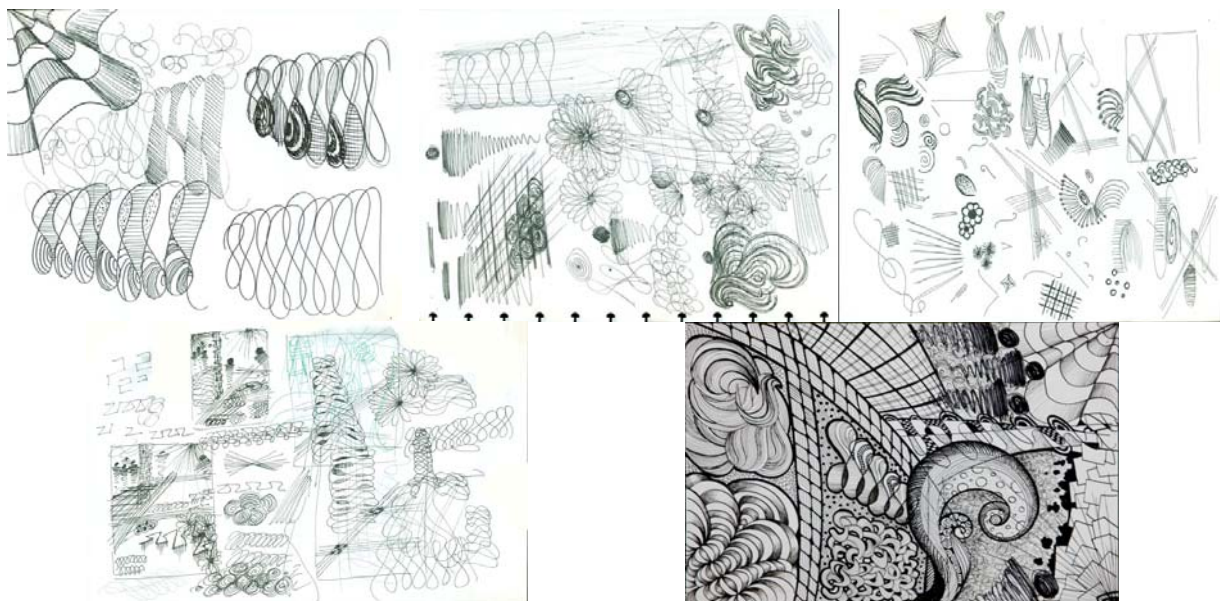


Gambar 4 Riset Visual Levina Angelita



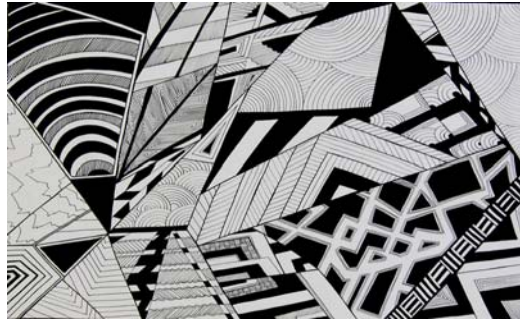
Gambar 5 Riset Visual Marisa Lyana

Seperti yang terlihat pada sudut kiri karya Levina (Gambar 6), pada sudut tersebut terdapat garis-garis kurva yang ingin menggambarkan ramai dan hiruk pikuk penjual dan pembeli di pasar ikan. Lalu garis-garis melintang kotak-kotak yang dibuat secara diagonal, yang ingin menggambarkan bangunan pasar yang rapi teratur. Juga bagian tengah karya beris garis-garis yang menyerupai deretan kurva yang ingin menggambarkan ikan-ikan yang disajikan oleh penjual. Hal tersebut diimbangi garis berat dan tebal di bagian kanan atas yang menggambarkan suasana bau amis di pasar tersebut. Pada bagian bawah terlihat tampilan garis tebal meliuk yang ingin menggambarkan rasa mual pada saat berada di daerah pasar ikan tersebut.



Gambar 6 Karya Levina Angelita

Karya Marisa (Gambar 7) banyak didominasi oleh garis-garis yang membentuk pembagian bidang. Pembagian bidang yang ditampilkan tidak lantas membuat karya Marisa menjadi sebuah catatan visual mengenai pasar yang teratur dan statis. Tampilan pembagian bidang pada karya Marisa diimbangi dengan banyaknya pemilihan garis yang bervariasi mulai dari garis yang tipis hingga tebal dengan berbagai variasi arah pula, mendatar, diagonal, zig-zag, dan sebagainya. Marisa dapat tetap menampilkan dinamika pasar tradisional. Sebuah pasar, yang sama seperti banyak pasar tradisional lainnya di Indonesia, didominasi oleh suasana yang hiruk-pikuk dan panas karena tidak ada pendingin ruangan, bising, dan bau khas dari pasar tradisional.



Gambar 7 Karya Marisa Lyana

SIMPULAN

Metode catatan visual dalam bentuk komposisi titik dan garis ini dapat disajikan oleh mahasiswa dalam serangkaian metode pembelajaran dan riset visual. Pada akhirnya dapat disimpulkan bahwa titik dan garis yang dibuat oleh para mahasiswa bukan hanya dipengaruhi oleh hasil riset visual yang telah dilakukan, melainkan juga dipengaruhi oleh karakter pribadi masing-masing mahasiswa. Dalam setiap tarikan garis dan titik yang dipilih dan dibuat, tercermin secara kuat karakter pencipta karya tersebut.

Dapat disimpulkan juga bahwa pada tahap ini, rasa yang dialami mahasiswa di pasar dan divisualkan ke dalam bentuk karya terpengaruh oleh visual yang mereka lihat, belum termasuk pengalaman yang mereka rasakan. Ke depannya, mahasiswa akan dilatih tidak hanya mengandalkan visual yang dilihat oleh mata, tetapi juga harus mampu membuat visual dari apa yang dirasakan, disentuh maupun dicium oleh indra perasa. Dengan begitu, mahasiswa akan mampu membuat sebuah karya yang membuat pemirsanya memiliki pengalaman yang lebih, bukan hanya dari segi estetika visual melainkan juga dari rasa yang dialami.

DAFTAR PUSTAKA

- Orsborne, A., Atkinson, S., Tomley, S., Landau, C., Scarlett, O'Hara (Eds). (2012). *The Psychology Books*. London: Dorling Kindersley.
- Pipes, A. (2008). *Foundation of Art & Design*. London: Laurence King.
- Wastiels, L., Schifferstein, H. N. J., Wouters, I., & Heylighen, A. (2013). Touching materials visually: About the dominance of vision in building material assessment. *International Journal of Design*, 7(2), 31–41. Diakses 20 Nov 2014 dari <http://www.ijdesign.org/ojs/index.php/IJDesign/article/viewFile/1140/570>