

# **EKSPLORASI DESAIN DASAR (NIRMANA) MELALUI KOMBINASI MEDIA GRAFIS ANALOG DAN DIGITAL: Suatu Penelitian Kelas/Studio**

**Anita Rahardja; Dyah Gayatri Puspitasari; Monica Wiguna**

Visual Communication Design, School of Design, BINUS University  
Jln. K. H. Syahdan No. 9, Palmerah, Jakarta Barat 11480  
anitarahardja@yahoo.com; dyah@binus.edu; monica.wiguna@gmail.com

## **ABSTRACT**

*This article is based on a research aiming to contextualize the fundamental principles of art and design to current setting in which analog media are no longer chosen as the ultimate hardware/tools. It is important considering digital hardware becomes more and more prevalent even preferred by students, whereas analog tools are getting harder to obtain, expensive and less ecological friendly. The goal of this research is to produce method analysis and the creation of two-dimensional basic design through digital media (Camera) followed by conventional drawing tools, documented and conducted by the lecturers and the students. So far, almost 100% of the studies concerning basic design could only be found in foreign publications, with visual work examples that cannot be used freely in Indonesian local education due to copyright issue. Therefore, a literature study is conducted to examine the formal objects of this research which are the elements and fundamental principles in design, followed by ideation and visualization processes carried by the students in basic design classes through the semester. The visualization itself will integrate analog and digital media to generate the material objects of the research, which is a series of two dimensional design compositions. These compositions are then analyzed and classified to taxonomic category of fundamental principles of two-dimensional design as an integral part of teaching-learning process (self-evaluation class for future improvement).*

**Keywords:** *basic design, fundamental principles, formal object, two-dimensional design, digital and analog hardware.*

## **ABSTRAK**

*Artikel ini merupakan hasil dari penelitian yang ditujukan untuk mengontekstualisasi prinsip-prinsip fundamental seni rupa dan desain dalam situasi masa kini dengan media analog yang tidak lagi menjadi peranti pilihan utama. Hal ini penting mengingat peranti digital semakin menjadi hal lumrah bahkan diminati kalangan pelajar, sementara perangkat analog sendiri semakin sulit didapat, mahal, dan kurang ekologis. Target penelitian ini adalah dihasilkannya metode analisis dan penciptaan desain dasar dua dimensi (nirmana) melalui medium (kamera) digital yang didukung alat gambar konvensional, yang terdokumentasikan dan dilakukan oleh dosen dan mahasiswa. Selama ini, studi desain dasar hampir 100% hanya terdapat dalam terbitan asing, dengan contoh-contoh visual yang tak dapat dipergunakan secara leluasa dalam pendidikan lokal Indonesia karena terkait masalah hak cipta. Untuk itu, dijalankan studi pustaka guna mengkaji objek formal dari penelitian ini yaitu elemen dan prinsip-prinsip fundamental dalam desain, dilanjutkan dengan proses ideasi dan visualisasi oleh mahasiswa di kelas desain dasar sepanjang satu semester. Visualisasi memadukan medium analog dan digital untuk menghasilkan objek material dari penelitian ini, yaitu serangkaian komposisi visual dua dimensi. Komposisi tersebut selanjutnya dianalisis dan diklasifikasikan ke dalam kategori taksonomis prinsip-prinsip fundamental desain dua dimensi sebagai bagian terpadu dari proses belajar-mengajar (evaluasi diri dari kelas untuk perbaikan pada masa mendatang).*

**Kata kunci:** *desain dasar, prinsip fundamental, objek formal, dua dimensi, peranti digital dan analog.*

## PENDAHULUAN

Medium digital dapat dikatakan menjadi lebih lumrah dan bahkan lebih dihayati (*embodied*) oleh generasi yang kini menjadi mahasiswa seni rupa dan desain. Mereka tumbuh bersama medium tersebut seiring dengan kian berkurangnya peranti analog dalam kehidupan, seperti materi kimia peka cahaya (film) yang digantikan oleh *digitizer*, maupun kertas yang mulai tergantikan oleh layar berpijar (CRT atau LCD *interface*). Orang kini tidak lagi mudah untuk mempelajari fotografi misalnya, dengan memulai dari praktik eksposur film di kamar gelap menggunakan medium film hitam putih, justru karena film menjadi semakin mahal dan langka. Namun persis esensi mempelajari fotografi tidak terletak semata pada mediumnya, melainkan pada bekerjanya prinsip-prinsip tertentu terkait dengan perekaman citra dengan perangkat optis entah analog ataupun digital. Masalahnya distingsi antara prinsip-prinsip fundamental (seperti komposisi yang cenderung bersifat tetap) dengan medium yang kerap berubah sesuai perkembangan teknologi ini kadang luput dilakukan sehingga kerap terjadi dogmatisme medium tradisional tertentu seakan-akan ia adalah prinsip itu sendiri.

Karena kerap terjadi kekeliruan bahasa yang memperlawankan manual dengan digital – padahal lawan manual adalah otomatis dan lawan digital adalah analog, mempelajari fotografi atau desain dengan perangkat digital, selama masih dilakukan secara manual dan bukan otomatis, secara prinsipiil bukanlah suatu masalah yang akan ‘menumpulkan’ sensibilitas siswa seni rupa dan desain. Alasannya adalah bahwa perangkat digital sekalipun membutuhkan sentuhan manusia (baca: tetap *manual*) dalam pengoperasiannya, meskipun memang perangkat digital semakin dilengkapi fungsi-fungsi yang sifatnya otomatis. Namun jika orang mengambil keputusan tema (*subject matter*) dan komposisi entah ketika memotret atau membuat grafis secara otomatis, kamera, *mouse*, dan *tablet* tetap membutuhkan input dari manusia dengan seluruh kekayaan kemampuannya dalam berpikir, mengambil keputusan dan mengeksekusi secara teknis. ‘Kematian’ manusia hanya terjadi ketika ia tidak perlu melakukan apa-apa lagi yang semuanya tinggal serba otomatis. Terkait dengan prinsip-prinsip dasar dalam seni dan desain, di sini letak sisi manual (dalam arti berpikir, mengambil keputusan) yang akan tetap menonjol meskipun kegiatan mengeksekusi komposisi visual dilakukan dengan bantuan perangkat digital.

Selama ini, nirmana di Indonesia terkait erat dengan medium cat poster yang dianggap sebagai fundamental dalam studi. Kenyataannya, medium tersebut hanyalah medium yang lumrah di mana nirmana mulai menjadi standar dalam pendidikan dasar seni dan desain pada 1920-an (era Bauhaus). Cat poster dengan sifat plakatnya, memang memfasilitasi proses abstraksi yang fundamental dalam nirmana. Namun pada masa kini orang dapat melakukan hal yang sama dengan *vector graphics*, sebagaimana ditunjukkan oleh studi yang dilakukan Wong (1993) dan juga Lupton dan Philips (2008). Artikel ini bermaksud untuk menunjukkan hasil penelitian terhadap pendekatan-pendekatan yang telah dirintis dalam studi dan eksplorasi desain dasar tersebut.

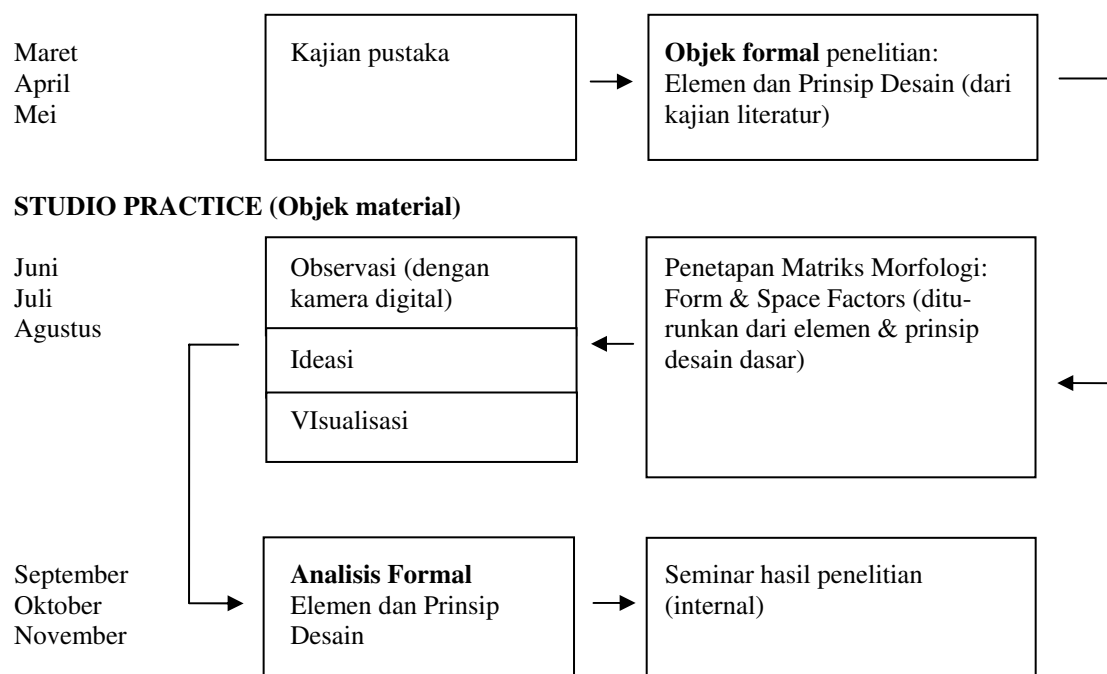
Selanjutnya dalam konteks media digital yang tidak hanya menjadi peranti personal seorang atau sekelompok artis dan desainer dalam berkarya, kini media digital didapati juga sebagai peranti yang saling menghubungkan berbagai lokasi dari penjuru dunia yakni dalam *world wide web*. Miliaran *byte* data digital seni dan desain visual terpublikasi dan terdistribusi lewat Internet setiap hari. Implikasi dari hal ini selain kecepatan dan kesetaraan informasi tentunya adalah persoalan hak cipta. Pendidikan visual tak lepas dari kebutuhan dan distribusi modul pengajaran dan contoh-contoh visual juga lewat Internet. Eksistensi institusi pendidikan tinggi termasuk seni dan desain bahkan kini mulai ditentukan oleh *webmatrix*: sebanyak apakah publikasinya diakses oleh publik. Dalam situasi seperti ini, tak mungkin suatu institusi mendistribusikan materi visual pihak lain tanpa mematuhi aturan-aturan hak cipta. Suatu institusi malah akan semakin mendapatkan eksistensinya jika ia memiliki materi atau konten orisinal sendiri, yang tentunya memenuhi kriteria global. Dalam situasi itu, suatu

hasil studi/penelitian desain visual beserta contoh-contoh materi visualnya yang orisinal amat dibutuhkan.

Penelitian ini bermaksud menjawab kebutuhan dari segi konteks atau situasi tersebut, selain bahwa bidang desain dasar sendiri bersifat amat fundamental dalam pendidikan dan pengembangan desain visual mengingat hal fundamental desain dasar cenderung berciri tetap sepanjang sejarah (semisal geometri euklides dari masa Yunani Kuno, atau geometri *Cartesian* dari abad ke-16). Yang menjadi krusial dalam hal ini adalah bukanlah hal fundamental tidak penting, atau tinggal mempelajarinya dari sumber-sumber klasik. Justru yang menjadi amat vital adalah mengontekstualisasikan hal fundamental itu ke dalam bahasa, idiom, dan medium kontemporer. Suatu upaya yang akan membuat hal-hal mendasar tetap diminati para siswa yang tidak mengalami idiom-idiom klasik, atau dari periode pendahulunya.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka dan media Internet tentang elemen dan prinsip-prinsip fundamental dalam desain sebagai objek formal sehingga dihasilkan Matriks Morfologi berupa *Space Factors* dan *Form Factors*. Tahap berikutnya dilanjutkan proses ideasi dan visualisasi dalam ruang kelas/studio yang dilakukan tim pengajar bersama dengan mahasiswa. Medium digital dipadu dengan medium analog untuk menghasilkan karya berupa komposisi dua dimensi yang memanfaatkan elemen dan prinsip-prinsip fundamental dalam desain. Komposisi yang merupakan objek material dari penelitian kemudian dianalisis lalu diklasifikasikan ke dalam kategori taksonomis prinsip-prinsip fundamental desain dua dimensi. Berikut digambarkan diagram alur penelitian.



Gambar 1 Diagram Alur Penelitian

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyelidikan tentang aspek-aspek formal dalam seni (kini dikenal sebagai elemen dan prinsip seni/desain) telah dimulai sejak jaman Yunani Kuno 2500 tahun yang lalu. Pythagoras mengaitkan keindahan dari musik (bahkan ketertataan seluruh realitas) dengan struktur-struktur matematis. Aristoteles bicara soal proporsi dan harmoni sebagai aspek utama yang hanya dapat diabstraksikan dari hal-hal yang nampak sebagai yang indah. Renaissance abad ke-16 yang merupakan masa subur pembacaan kembali teks-teks Yunani menempatkan struktur formal sebagai aspek penting dalam seni sebagaimana nampak dalam pandangan Leonardo da Vinci. Baru pada abad ke-18, Alexander Baumgarten memformulasikan refleksi teoretis tentang keindahan ini sebagai estetika. Dan di abad ke-20 di tangan kaum Modernis atau *Avant Garde*, estetika formalis (yang menekankan struktur-struktur formal seni seperti aksentasi, keseimbangan, irama, dan kesatuan formal) menjadi 'senjata konseptual utama' dalam kreasi dan apresiasi seni. Sebuah estetika yang telah membentuk wujud atau rupa dunia material kita sampai kini, mulai dari bangunan-bangunan kubikal, mesin-mesin *streamlined*, sampai ke grafik-grafik abstrak non-realis.

Struktur-struktur formal, atau yang sejak kepeloporan pendidikan seni dari Bauhaus di Jerman tahun 1919-an yang kini lebih dikenal sebagai elemen dan prinsip desain inilah yang akan menjadi objek formal dalam penelitian kali ini. Karena cirinya yang formal-abstrak dan non-material itu (seperti matematika yang tidak akan ditemukan lewat observasi empiris), ia tak akan pernah mungkin ditunjuk langsung secara kasat mata, melainkan harus diabstraksikan lewat berpikir. Maka itu, studi atasnya hanya mungkin dilakukan lewat *library-research* dan refleksi para peneliti, pengajar dan pelaku desain.

Sementara itu objek material dalam penelitian ini adalah hasil dari *art & design practice* berbasis atau yang memanifestasikan prinsip-prinsip abstrak tersebut. Karena penelitian ini berciri *practice-based*, objek material yang dimaksud bukanlah berasal dari contoh-contoh karya yang sudah ada untuk sekadar dianalisis, melainkan didapatkan dari praktik studio mahasiswa DKV Binus University dalam mata kuliah nirmana atau desain dasar. Tepatnya penelitian ini akan dijalankan dalam bentuk *classroom/studio research*. Sebelumnya, aspek-aspek desain dasar dari literature terpilih akan dieksplisitkan kembali secara taksonomis-morfologis untuk menjadi titik tolak atau kerangka formal dalam proses analisis (pengajaran) maupun generatif (pembuatan) karya para siswa. Hasilnya kembali direfleksikan dan dianalisis berdasarkan criteria yang sama untuk menunjukkan prinsip-prinsip dasar tersebut bekerja dan bahkan berhasil diperluas atau dikembangkan.

Meskipun berciri fundamental (cenderung tetap), yang menjadi kebaruan dalam studi desain dasar di Barat rentang waktu 10 tahun ini adalah bahwa proses kreasi dapat dilakukan baik dalam medium analog maupun digital. Sementara medium yang digunakan di sekolah-sekolah desain di Indonesia kerap kali dibatasi hanya pada yang analog (cat poster) dengan kekhawatiran bahwa media baru dapat menumpulkan sensibilitas siswa. Sementara kekhawatiran ini ditemui peneliti kurang berdasar karena bersumber pada kekeliruan fundamental yang melawankan media digital bukan dengan analog melainkan dengan sifat manual (padahal secara semantis diferensial, lawan manual adalah otomatis, bukan digital). Proses kreasi siswa pun dilakukan secara manual meskipun menggunakan media digital, maka dari itu kekhawatiran ini tidak berdasar. Satu pertimbangan yang cukup beralasan terkait media digital adalah bahwa ia tidak memiliki ciri material yakni *tactile* (teraba) mengingat grafik yang dihasilkan komputer berbentuk pixel elektronis. Jadi, kekuatan yang dimiliki medium analog bukanlah sifat manual, melainkan *tactile*. Kekeliruan pandangan yang mendasar ini kerap masih terjadi dalam pendidikan desain lokal dan terhadapnya, kita dapat menawarkan suatu jalan tengah yakni studi nirmana atau desain dasar yang memadukan medium atau material analog dengan peranti digital (kamera).

Studi tentang desain dasar dalam kaitannya dengan media digital dapat kita temukan setidaknya dalam dua buah monograf cukup baru dan sebuah monograf klasik yakni dari Wong (1993), Wong dan Wong (2001), dan juga dari Lupton dan Philips (2008). Dalam studi tersebut, elemen dan prinsip-prinsip fundamental desain dasar dipraktikkan dalam dan melalui medium digital. Tesis utama mereka adalah bahwa desain dasar justru karena cirinya yang fundamental selalu dapat ditemukan dan termanifestasi sekalipun dilakukan dalam medium-medium baru. Media baru tersebut juga ditunjukkan dapat memberi peluang tampilnya prinsip tertentu seperti *layering* dan *transparency* secara lebih optimal, sesuatu yang kurang dimungkinkan oleh medium analog (Lupton & Philips, 2008). Prinsip-prinsip tersebut bahkan dikatakan menjadi suatu *grammar* yang semakin umum dalam desain visual kontemporer. Namun ini tidak berarti bahwa sifat yang *tactile* dari material analog juga tidak memiliki peran. Maka dari itu, kombinasi medium analog-digital masih tetap perlu.

Karena ciri fundamental dari desain dasar ini, perlu dilacak literatur terdahulu, setidaknya yang menjadi primer dalam studi akademik desain. Literatur utama dapat ditemukan dalam beberapa monograf akademisi Bauhaus memang yang mempelopori pendidikan formal dalam seni, desain, dan arsitektur (Lupton & Philips, 2008). Sebelum Bauhaus pendidikan seni di Barat sekalipun hanya dapat ditempuh secara non-formal (lewat magang dalam pola *master-apprentice*) di studio para artis yang bekerja. Bauhaus yang lalu memulai eksplikasi aspek-aspek dari rupa secara formal-geometris dan dengan itu memerikan ciri-ciri universal dalam komposisi seni rupa dan desain (karena dapat diabstraksikan dari karya-karya rupa mulai dari candi Asia sampai lukisan Picasso). Karena ada di balik tiap karya meskipun kasat mata (seperti layaknya struktur gramatikal ada dalam bahasa apapun meskipun ia tak terdengar, yang tanpa *grammar* itu bahasa apa pun akan acak-acakan dan tak dapat dimengerti), aspek-aspek formal-struktural ini diterima menjadi prinsip fundamental dalam pendidikan seni dan desain mancanegara, sejalan dengan proses modernisasi dunia ke luar Barat (globalisasi) pada paruh pertama abad ke-20.

Pembahasan materi visual akan ditelisik dan dianalisis melalui dua kategori formal yakni faktor bentuk (*Form Factor*) dan faktor ruang (*Space Factor*). Kedua kategori formal tersebut diterapkan sebagai kaca mata analisis yang berbasis objek formal penelitian yakni elemen dan prinsip desain. Adapun aspek-aspek yang dilibatkan dalam *Form Factor* erat terkait dengan pengolahan kualitas visual dari elemen desain, seperti titik, garis, dan tekstur. Sedangkan aspek-aspek yang disertakan ke dalam *Space Factor* adalah yang erat terkait dengan prinsip desain atau pengolahan relasi antareleman desain itu sendiri, seperti arah dan gerak, keseimbangan, serta figur-latar (*Figure-Ground*). Berikut ini tabel morfologis yang dimaksud.

Tabel 1 Matriks Morfologis *Form Factors*

Titik dan Garis	Besar - Kecil	Tebal - Tipis	Kombinasi
Tekstur	Kasar - Halus	Kesat - Licin	Kombinasi

Tabel 2 Matriks Morfologis *Space Factors*

Arah dan Gerak	Vertikal	Horisontal	Diagonal	Sirkular	Kombinasi
Figur - Latar	Kontras	Ambigu	Kombinasi		
Keseimbangan	Simetris	Asimetris	Kombinasi		

Perlu diingat bahwa aspek-aspek tersebut sebenarnya tidak mungkin lepas satu sama lain. Aspek visual dalam *Form Factor* tidak mungkin lepas sama sekali dengan aspek-aspek di dalam *Space Factor*, keduanya sedikit banyak saling tersulam. Keduanya dipayungi oleh yang dipahami sebagai komposisi, sedangkan distingsi kategorial yang ditawarkan bertolak dari yang dominan dari tiap-tiap komposisi. Di beberapa komposisi dideteksi pengolahan relasi antareleman desain yang mendominasi, dengan demikian dalam *Space Factor* komposisi-komposisi tersebut dikategorikan. Sedangkan untuk

komposisi-komposisi yang didominasi oleh pengolahan kualitas elemen desainnya akan dikategorikan dalam *Form Factor*. Namun pada komposisi visual yang dikategorikan dalam *Form Factor* tidak berarti tak ada sedikitpun pengolahan relasi antarelemen desain tersebut; demikian juga sebaliknya dengan komposisi-komposisi visual yang termasuk dalam *Space Factor*. Pada tiap elemen desain sudah laten mengandung prinsip pengolahannya, demikian juga sebaliknya. Tiap *materia* sudah laten mengandung *forma*.

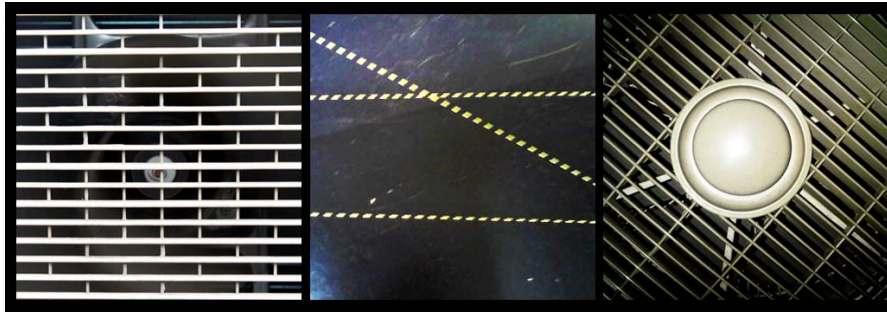
Sebagaimana disinggung pada bagian pendahuluan bahwa distingsi dalam oposisi antara analog dan digital bukanlah sesuatu yang fundamental dalam studi desain dasar, maka medium digital pun terlibat dalam struktur pembahasan. Terkecuali Figur-Latar, setiap pembahasan terkait aspek-aspek dalam *Form Factor* dan *Space Factor* akan didahului dan disertai dengan dokumentasi observasi visual secara digital. Dokumentasi tersebut adalah hasil dari aktivitas observasional dari mahasiswa/i untuk menangkap aspek-aspek visual/abstraksi dari yang mereka temukan di keseharian. Aktivitas ini merupakan sebuah ajakan untuk belajar melihat kembali dari perspektif desain. Tidak berhenti pada ajakan untuk melihat kembali, namun hasil observasi visual ini juga diterapkan sebagai wadah ideasi bagi mahasiswa/i dalam menyusun komposisi abstrak dua dimensi sebagai manifestasinya.

Meskipun hasil observasi visual yang dimediasi kamera digital adalah titik berangkat untuk komposisi, namun relasi interpretatif keduanya bukan merupakan translasi atau penerjemahan secara harafiah, namun lebih terarah kepada transformasi. Yang teramati konkret secara visual, diabstraksikan, dipahami strukturnya, lalu kemudian dikembangkan setelahnya ke dalam komposisi dua dimensi. Dengan demikian, komposisi abstrak dua dimensi yang dihasilkan bukan merupakan korespondensi dari yang teramati lewat lubang kamera, namun merupakan sebuah koherensi dari aspek-aspek strukturalnya; struktur formal dari yang teramati secara konkret. Lekat dengan penilaian akan 'kebenaran' dalam dunia desain, yang di dalamnya kebenaran yang selalu dicita-citakan adalah kebenaran koherensi, bukan korespondensi dan latihan membuat komposisi abstrak pada awal pendidikannya adalah fundamental.

### **Titik dan Garis**

Titik dan garis merupakan bagian dari *Form Factor*, dan menjadi elemen desain yang pertama dibahas. Titik adalah elemen yang paling mendasar secara visual. Pemahamannya terkait dengan jarak dan sekaligus ukuran. Dengan jarak tertentu, sesuatu dapat dipahami secara visual sebagai titik namun juga sebagai bentuk (lingkaran, kotak, segitiga, dan sebagainya) jika jarak dengannya mendekat. Titik sekaligus menjadi penanda posisi dalam suatu ruang.

Sedangkan garis, secara analitis dapat dipahami sebagai kumpulan titik yang jaraknya saling berdekatan sehingga tercerabut dari pengalaman visualnya sebagai titik. Sedangkan untuk memahami secara distingtif dan terpilah jika sesuatu terlihat sebagai garis atau bukan, mirip dengan cara memahami titik; perbedaan jarak sekaligus ukuran memengaruhi persepsi tentangnya. Garis memiliki berbagai ketebalan dan tekstur. Namun secara geometris, garis memiliki panjang tetapi tidak memiliki kelebaran. Kedekatan pemahaman kedua elemen ini juga yang memengaruhi keputusan untuk menggabungkan keduanya dalam satu materi tugas. Didahului oleh observasi visual melalui medium digital (kamera), komposisi-komposisi abstrak dua dimensi yang dilampirkan di bagian ini merupakan komposisi berbagai garis dan titik yang didominasi oleh pengolahan kualitasnya (tebal-tipis, besar-kecil).

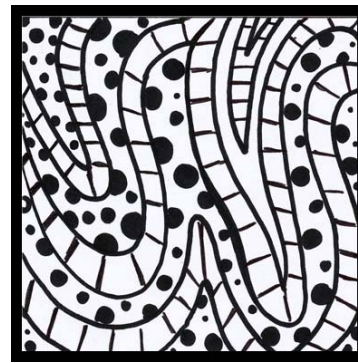


Gambar 2 Observasi Digital Titik dan Garis

Pengolahan elemen garis dan titik pada dua komposisi gambar 3 dan 4 ditekankan pada perbedaan ketebalan dan besar-kecil ukuran termasuk juga arahnya. Selanjutnya pada gambar 5 dan 6 adalah pengembangan yang lebih kompleks pada komposisi garis dan titik tanpa meninggalkan pengolahan kualitas tebal-tipis/besar-kecil.

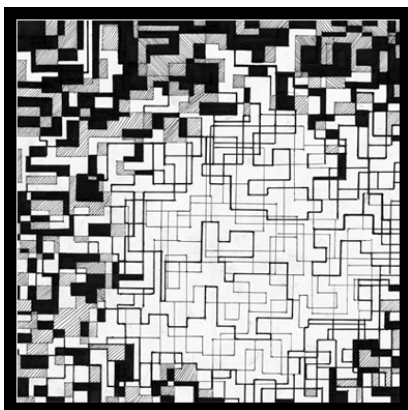


Gambar 3 Komposisi Garis-Titik Rasyid Rida

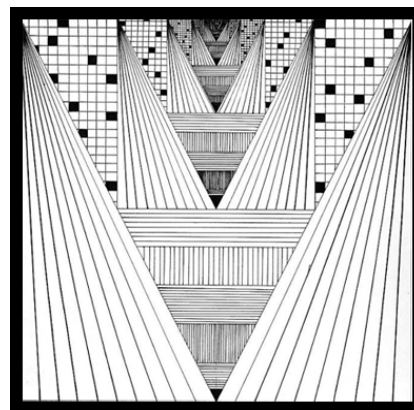


Gambar 4 Komposisi Garis-Titik Ayu Anni S.

Penyusunan elemen titik dan garis pada komposisi yang dibuat oleh Christian pada gambar 5 memperlihatkan perubahan kedalaman secara dua dimensional dari pengolahan ketebalan/ukuran garis. Secara visual terdeteksi pergeseran dari wilayah yang gelap ke terang, atau sebaliknya, melalui pengaturan jarak dan ketebalan garis. Sedangkan di komposisi yang disusun oleh Victoria (gambar 6), pola penataletakannya menghasilkan bukan hanya perubahan kedalaman saja, tetapi juga mengemukakan volume ruang tiga dimensi melalui perspektif satu titik hilang secara dua dimensional.



Gambar 5 Komposisi Titik-Garis Christian



Gambar 6 Komposisi Titik-Garis Victoria

## Tekstur

Tekstur adalah elemen visual yang lebih kompleks dibandingkan titik dan garis. Lebih kompleks karena titik dan garis sudah terkandung di dalamnya, sampai kepada bentuk. Selain itu, tekstur adalah salah satu elemen visual yang potensial memungkinkan kemampuan sinestetik kita. Tekstur memungkinkan pemahaman terhadap hal-hal di sekitar kita melalui penyilangan kemampuan panca indra, dalam hal ini sentuhan dan penglihatan. Suatu permukaan dapat *terlihat* kasar atau halus. Kasar atau halus umumnya dimengerti sebagai properti dari indra sentuhan. Berikut adalah contoh gambar observasi tekstur.



Gambar 7 Observasi Tekstur

Setelah pemaparan hasil observasi visual, berikut ditampilkan komposisi tekstur secara relasional: kontras –antara kasar dan halus, kesar dan licin. Penerapan kualitas relasi yang demikian bertujuan untuk mencapai keharmonian komposisi, yaitu harmoni melalui kekontrasan tekstur.



Gambar 8 Komposisi Tekstur Amanda Putri Wibisono



Gambar 9 Komposisi Tekstur M. Dzikri Gandara



## Arah dan Gerak

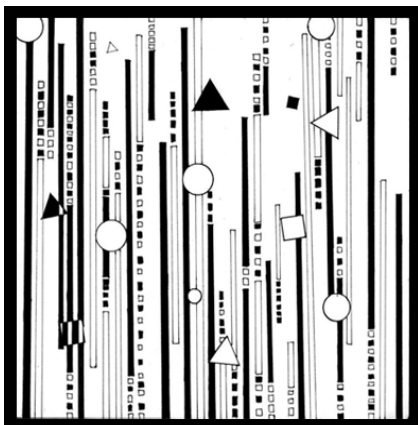
Bagian ini memasuki aspek pertama dari *Space Factor*, dengan pengolahan relasi atau hubungan antarelemen desain yang lebih dominan. Mirip dengan pemahaman elemen titik dan garis, aspek arah dan gerak dipahami sangat berdekatan. Satu aspek laten mengandaikan aspek lainnya. Titik dan garis jika konsekuen secara analitis-mekanistik dipahami secara kausal (diasumsikan garis disebabkan oleh titik), hubungan pada arah dan gerak dipahami sebagai sesuatu yang sekaligus. Gerak tertentu mengandaikan arah tertentu.

Meskipun mungkin terdengar terlalu menyederhanakan, dapat dikatakan bahwa hampir tiap elemen desain mengutarakan arah dan gerak tertentu. Dari titik, garis, dan bentuk dasar memiliki kecenderungan arah secara visual. Garis tegak lurus mengutarakan arah vertikal dan horisontal dan ini termanifestasi pada bentuk dasar seperti persegi, garis miring memiliki kecenderungan arah yang diagonal dan secara mendasar termanifestasi pada bentuk segitiga. Demikian juga dengan garis lengkung pada lingkaran yang arah dan gerakanya cenderung sirkular. Penerapan pemahaman arah dan gerak pada tugas komposisi abstrak dua dimensi disusun dengan melibatkan elemen desain yang lebih majemuk, bukan hanya titik dan garis tetapi juga bentuk, bukan hanya hitam putih saja tetapi juga warna. Berikut ini contoh gambar dari observasi arah dan gerak.

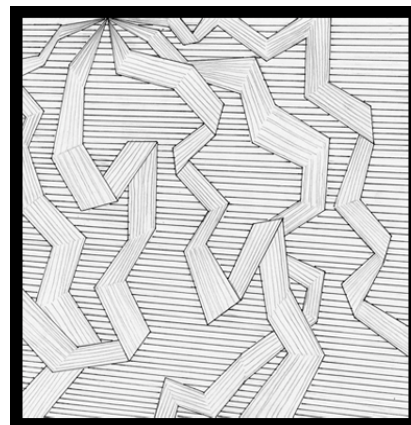


Gambar 10 Observasi Arah dan Gerak

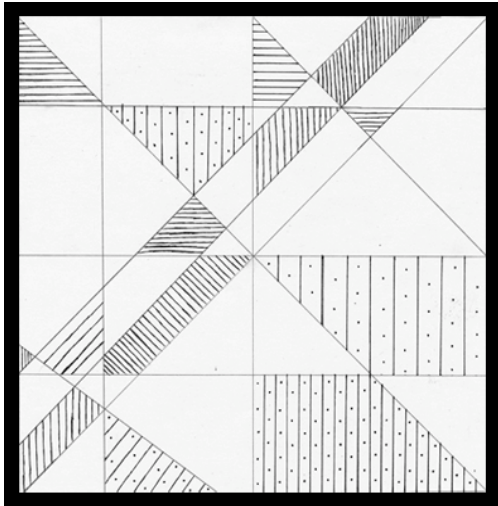
Dari keempat contoh komposisi sebagai berikut, pengolahan arah secara visual cukup tegas terdeteksi. Pada komposisi yang disusun oleh Angelina Stephanie (gambar 11), arah dan gerak vertikal mendominasi komposisi, dan sirkular pada komposisi yang disusun oleh Marianisa (gambar 14). Sedangkan pada gambar 12 dan 13, komposisi yang disusun oleh Annisa Aulia Rahma dan M. Rizky Adhiputra, kombinasi arah dan gerak (vertikal-horisontal dengan diagonal) cukup kuat terutarakan secara visual.



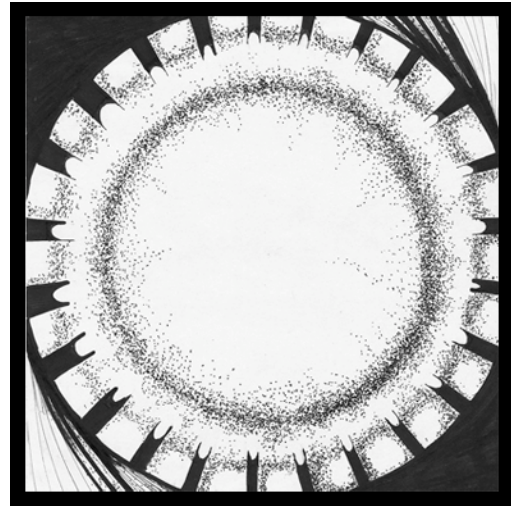
Gambar 11 Komposisi Arah-Gerak Angelina Stephanie



Gambar 12 Komposisi Arah-Gerak Annisa Aulia R



Gambar 13 Komposisi Arah-Gerak M. Rizky Adhiputra



Gambar 14 Komposisi Arah-Gerak Marianisa

Hal ini sedikit berbeda pada kedua komposisi berikut. Keduanya merupakan hasil pengembangan yang lebih kompleks dari pemahaman arah dan gerak. Pada komposisi yang disusun Martinus Eko P (gambar 15), gerak diagonal yang menghubungkan tiga garis sirkular membentuk gerak menyegitiga. Sedangkan pada komposisi yang disusun oleh Wildam Ilham (gambar 16), semua gerak dan arah tertarik ke satu titik di tengah yang diwakili oleh bentuk seperti bola.



Gambar 15 Komposisi Arah-Gerak Martinus Eko P



Gambar 16 Komposisi Arah-Gerak Wildam Ilham

### Keseimbangan

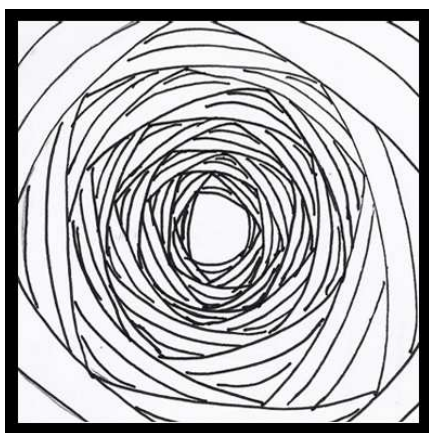
Aspek yang memiliki pengaruh besar secara psikologis maupun fisiologis dalam persepsi manusia adalah kebutuhannya akan keseimbangan (*balance*). Dengan keseimbangan, kepastian dan rasa aman dapat diraih, baik secara psikologis maupun fisiologis. Ekuilibrium, adalah rujukan visual terkuat bagi kita. Semua komposisi visual yang disusun selalu mencita-citakan keseimbangan.

Secara visual, keseimbangan umumnya terbagi menjadi dua kategori, yakni keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris. Keseimbangan simetris, umumnya cenderung lebih statis dibandingkan keseimbangan asimetris. Kecenderungan geometris dan matematis pada keseimbangan simetris lebih besar dibandingkan dengan yang asimetris yang cenderung organik dan dinamis dalam penataan letak elemen-elemennya. Pada keseimbangan simetris kecenderungan bagian atas-bawah, kanan-kiri, untuk saling mencerminkan dengan kualitas yang sama (sama ukuran, sama intensitas cahaya, dan sebagainya) sangatlah besar. Kecenderungan ini tidak hadir pada keseimbangan asimetris. Gambar berikut menunjukkan observasi keseimbangan dalam komposisi visual.



Gambar 17 Observasi Keseimbangan

Meskipun ada kecenderungan geometris dan matematis yang kuat pada keseimbangan simetris, namun hal ini tidak berlaku mutlak pada komposisi visual. Hal ini ditunjukkan oleh komposisi simetris yang disusun oleh Annisa Aulia Rahmi (gambar 18), yang pertimbangan matematis dan geometris tidaklah mutlak dalam penataletakan garis, namun kesimetrisannya masih *visible*. Sedangkan pada gambar 19 komposisi yang disusun oleh Rizky Wira Dharma, penataletakan lebih dinamis meskipun elemen-elemen visual yang dilibatkan adalah elemen dengan karakteristik geometris. Komposisi ini dapat dikategorikan sebagai keseimbangan yang asimetris. Keseimbangannya bukan dicapai oleh melulu jumlah dan ukuran saja, namun juga dipengaruhi oleh hubungan yang koheren antarwarna pada tiap elemen. Keseimbangan dipengaruhi juga oleh kualitas kontras antarwarna, misalnya warna yang gelap mengimbangi yang terang.



Gambar 18 Komposisi Keseimbangan Annisa Aulia R

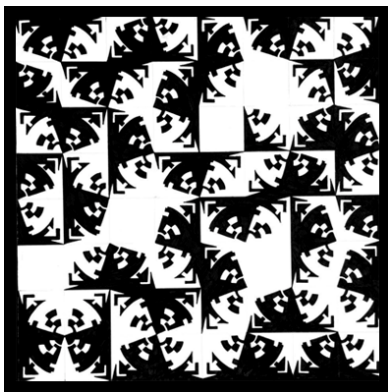


Gambar 19 Komposisi keseimbangan Rizky Wira D

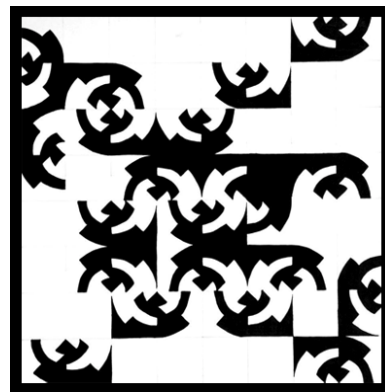
## Figur – Latar

Istilah teknis yang juga cukup umum dipakai adalah Positif-Negatif. Positif atau figur dalam lingkup visual dapat diartikan sebagai elemen atau bagian yang mendominasi lebih penglihatan atau pengalaman visual kita. Sedangkan Negatif atau latar adalah yang kurang dominan atau dapat juga dikatakan elemen atau bagian yang malahan menegaskan elemen atau bagian lain sebagai figur. Pengolahan aspek ini, dipengaruhi oleh teori persepsi Gestalt yang menekankan bahwa persepsi manusia dimungkinkan dengan adanya figur dan latar. Tanpa adanya figur-latar, dengan kata lain segalanya adalah homogen, maka pengalaman perseptual menjadi tidak mungkin, termasuk di dalamnya pengalaman visual manusia.

Komposisi-komposisi abstrak dua dimensi yang dipaparkan sebagai berikut adalah hasil pengolahan ruang atau bidang positif dan negatif. Dua komposisi pertama, yang disusun oleh Hegra Soetrisno (gambar 20) dan Kristina Dwijayanti (gambar 21), adalah pengolahan figur dan latar dalam hubungannya yang kontras. Kontras dalam artian masih terdeteksi mana yang figur dan mana yang latar dikarenakan adanya gerak rotasi dari elemen-elemennya.

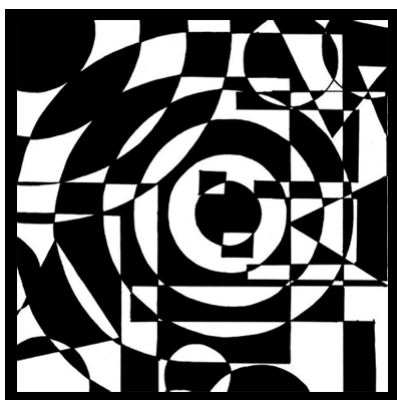


Gambar 20 Komposisi Figur-Latar Hegra Soetrisno

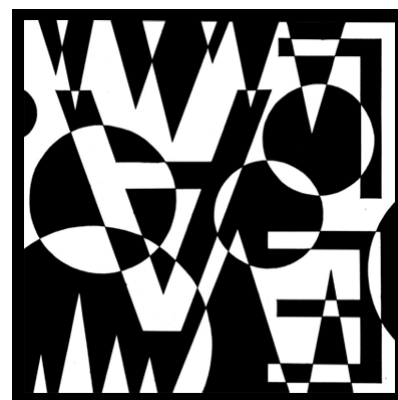


Gambar 21 Komposisi Figur-Latar Kristina D.

Sedangkan di dua komposisi selanjutnya, pengolahan figur-latar berujung pada ambiguitas. Ambiguitas di sini bukan berarti tidak jelas atau *meaningless* sama sekali, namun dipahami sebagai dwiarti. Secara visual, dalam komposisi pada gambar 22 dan 23 yang dibuat oleh Deborah Della dan Samuel Alexander, ambiguitas hadir dalam kedwiantian figur dan latar, bahwa figur sekaligus latar dan latar sekaligus figur. Tidak ada yang lebih dominan, kontras pemilahan antara figur dan latar tidak hadir dalam komposisi.



Gambar 22 Komposisi Figur-Latar Deborah Della



Gambar 23 Komposisi Figur-Latar Samuel A.

## SIMPULAN

Kategori formal *space* dan *form factors* yang telah membingkai seluruh jalannya proses observasi sampai visualisasi nirmana di studio bersama mahasiswa selama satu semester ini merupakan aspek objektif dari desain dua dimensi. Artinya, kategori tersebut merupakan prinsip-prinsip fundamental yang tidak mengenal batas-batas geografis dan lokalitas, sebagaimana azas-azas logika atau matematika tidak pernah dipermasalahkan sebagai azas-azas Italia, Indonesia ataupun Kepulauan Paskah. Tidak menjadi tidak nasionalis karena melakukan kajian atas azas-azas fundamental-objektif. Akan tetapi justru sebaliknya, kajian tersebut membawa kalangan pendidikan desain dan seni rupa kita terlibat dalam diskursus keilmuan standar di bidangnya.

Namun yang menjadi perhatian khusus dari penelitian ini adalah bahwa prinsip-prinsip formal-universal ini dibahasakan dalam diskursus lokal di kelas dan menemukan manifestasi materialnya (menjadi karya nirmana unik individual) di tangan para mahasiswa Indonesia, dengan objek dan materi visual yang juga diolah dari lingkungan sekitarnya. Dengan kombinasi penerapan media kamera digital, pengetahuan prinsip-prinsip formal desain dasar ini bisa lebih dekat dengan kehidupan keseharian mahasiswa modern, dalam arti tidak menjadi kumpulan prinsip-prinsip abstrak yang sulit dipahami, dan harus dijalankan dengan melulu menggunakan media tradisional seperti cat. Itulah tujuan terdasar dari penelitian ini, yakni mengaktualisasikan kembali hal-hal fundamental secara kontemporer. Studi-studi mengenai desain dasar ini diharapkan bisa berkelanjutan dan berkembang pada waktu mendatang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bowers, J. (2008). *Introduction to Two Dimensional Designs: Understanding Form and Function*. New York: Wiley & Sons.
- Dondis, D. A. (1973). *Primer of Visual Literacy*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Lupton, E. dan Phillips, J. C. (2008). *Graphic Design: The New Basic*. New York: Princeton Architectural Press.
- Poulin, R. (2011). *The Language of Graphic Design: an Illustrated Handbook for Understanding Fundamental Design Principles*. USA: Rockport Publishers.
- Wong, W. (1993). *Principles of Form and Design*. New York: John Wiley & Sons.
- Wong, W. dan Wong, B. (2001). *Visual Design on the Computer*. New York: Norton & Company.