

# Penerapan Prinsip Desain Pada Matakuliah Nirmana Melalui Metode *Research Through Design*

Pratiwi Kusumowardhani

*Politenik Negeri Media Kreatif*  
pratiwi@polimedia.ac.id  
Jakarta

## Abstrak

Setiap Universitas di Indonesia yang memiliki program studi Seni Rupa dan Desain, pada umumnya memiliki matakuliah dasar, salah satu matakuliah dasar yaitu Nirmana. Begitupula Politeknik Negeri Media Kreatif juga memiliki Jurusan Desain program studi Desain Grafis memiliki matakuliah penciri jurusan yaitu Matakuliah Nirmana. Dalam pembahasan ini penulis mencoba mengevaluasi tentang berhasil atau tidaknya ilmu Prinsip Desain dalam matakuliah Sebagai mata kuliah dasar, diharapkan tujuan mata kuliah ini dapat diaplikasikan mahasiswa ketika menghasilkan sebuah produk/ karya selanjutnya. Pengolahan rasa yang baik akan menghasilkan karya yang bernilai estetis baik. Metodologi dalam penelitian kali ini dilakukan dengan menggunakan metode *Research through design* (Schneider 2007), yaitu riset yang menggunakan pendekatan yang menekankan aktivitas riset melalui terciptanya aksi-refleksi (*action-reflection*) dalam proses identifikasi dan analisis atas objek desain. Pendekatan melalui *Research through design* ini merupakan kombinasi riset berbasis praktika dengan aspek refleksi atas proses desain yang dilakukannya.. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan bahwa matakuliah Nirmana dapat menghasilkan dasar prinsip ilmu desain sebagai landasan dalam membuat praktika desain selanjutnya.

Kata kunci : Prinsip Design, *Research through design*, nirmana, penciri jurusan.

## 1. Pendahuluan

Matakuliah Nirmata adalah matakuliah dasar dalam Nirmana terdiri atas Nirmana Dwi Matra (2D) dan Tri Matra (3D). Pengertian Nirmana itu sendiri adalah sebuah ‘komposisi yang tak berbentuk’. Nirmana berarti kosong atau tidak ada apa-apa dan juga berarti abstrak atau tidak bermakna. Kalimat tersebut merupakan sebuah ungkapan bahwa pada awalnya, sebelum seseorang bertindak menciptakan sesuatu, masih belum ada apa-apa atau belum ada makna dari segala sesuatu. Hal tersebut kemudian dijadikan titik awal atau merupakan pelajaran yang harus dikuasai oleh seseorang yang ingin belajar tentang desain sebelum mulai berkarya. Matakuliah Media Digital Grafis merupakan matakuliah Inti dalam Desain Grafis. Mata kuliah ini mempelajari teknik merancang karya grafis dalam bentuk digital berbasis vector. Pembelajaran terdiri dari pengenalan berbagai macam media digital serta mengenal dan memahami komponen-

komponen desain dalam bentuk digital beserta fungsinya. Inti dari mata kuliah ini adalah mempelajari bagaimana membuat karya digital sesuai kaidah-kaidah desain grafis dengan berbagai macam teknik menggunakan vector base menggunakan software Adobe Illustrator. Produk dari mata kuliah ini adalah karya digital berbasis vector antara lain logo, desain kemasan, ilustrasi figure wajah, dan diagram untuk mempresentasikan berbagai data statistik.

## 2. Metode

### 2.1 Metode Penelitian dan jenis penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode evaluasi. Menurut Mukhadis (2013), penelitian evaluasi bertujuan untuk memeriksa proses perjalanan suatu program sekaligus menguraikan fakta-fakta yang bersifat kompleks dan terlibat di dalam program. Misalnya adalah keefektifan, efisiensi, dan kemenarikan suatu program. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi komparatif dengan cara observasi, dalam hal ini peneliti melakukan pengamatan langsung karya Nirmana yang menjadi

Matakuliah penciri Jurusan pada Program studi Desain Grafis.

## 2.2 Variabel

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2019 yang sudah melewati matakuliah Media Digital Grafis dengan mengambil sampel 70-100 % yang mendapatkan matakuliah Nirmana. Penelitian ini dilakukan dengan cara studi literatur, pengamatan langsung ke lapangan, serta menganalisis data dan dokumen yang didapat dari lapangan.

## 2.3 Metode *Research Through design*

Metodologi *Research through design* (Schneider 2007) adalah riset yang menggunakan pendekatan yang menekankan aktivitas riset melalui terciptanya aksi-refleksi (*action-reflection*) dalam proses identifikasi dan analisis atas objek desain. Pendekatan melalui *Research through design* ini merupakan kombinasi riset berbasis praktika dengan aspek refleksi atas proses desain yang dilakukannya. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan bahwa matakuliah Nirmana dapat menghasilkan dasar prinsip ilmu desain sebagai landasan dalam membuat praktika desain selanjutnya.

## 3 Pustaka

### 3.1 Prinsip-Prinsip Desain Grafis

#### 3.1.1. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan merupakan pembagian berat yang sama, baik secara visual maupun optik. Desain dikatakan seimbang apabila obyek pada bagian kiri atau kanan, bagian atas atau bawah terkesan berat (Lia dan Kirana, 2014). Desain harus memiliki keseimbangan agar nyaman dipandang dan tidak membuat gelisah. Dalam bidang seni keseimbangan ini tidak dapat diukur secara pasti, tetapi dapat dirasakan.

#### 3.1.2. Irama (*Rhythm*)

Irama adalah pengulangan gerak atau penyusunan bentuk secara berulang-ulang. Dalam desain, irama dapat berupa repetisi atau variasi (Lia dan Kirana, 2014:43). Repetisi merupakan elemen yang dibuat secara berulang-ulang dan konsisten. Sedangkan secara variasi, irama adalah

pengulangan elemen visual disertai perubahan bentuk, ukuran, atau posisi.

#### 3.1.3. Penekanan/Dominasi (*Emphasis*)

Penggunaan penekanan ini dapat membangun visual sebagai pusat perhatian, yang bertujuan untuk menonjolkan salah satu unsur sebagai pusat perhatian (Lia dan Kirana, 2014). Dominasi sendiri berasal dari kata *Dominance* yang berarti keunggulan, penggunaan penekanan ini dapat membangun visual sebagai pusat perhatian, yang bertujuan menonjolkan salah satu unsur sebagai pusat perhatian.

#### 3.1.4. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan dalam prinsip desain grafis adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Dengan prinsip kesatuan dapat membantu semua elemen menjadi sebuah kepaduan dan menghasilkan tema yang kuat, serta mengakibatkan sebuah hubungan yang saling mengikat (Lia dan Kirana, 2014). Tidak adanya kesatuan dalam sebuah karya desain akan membuat karya tersebut terlihat tercerai-berai, dan kacau balau. Ini pula yang akan mengakibatkan karya tersebut tidak nyaman untuk di pandang.

#### 3.1.5. Proporsi / Kesebandingan

Proporsi/Kesebandingan merupakan hubungan perbandingan antara bagian dengan bagian lain atau bagian dengan elemen keseluruhan. Proporsi dapat diartikan pula sebagai perubahan ukuran/size tanpa perubahan ukuran panjang, lebar, atau tinggi, sehingga gambar dengan perubahan proporsi sering terlihat distorsi (Lia dan Kirana, 2014).

## 3.2 Nirmana

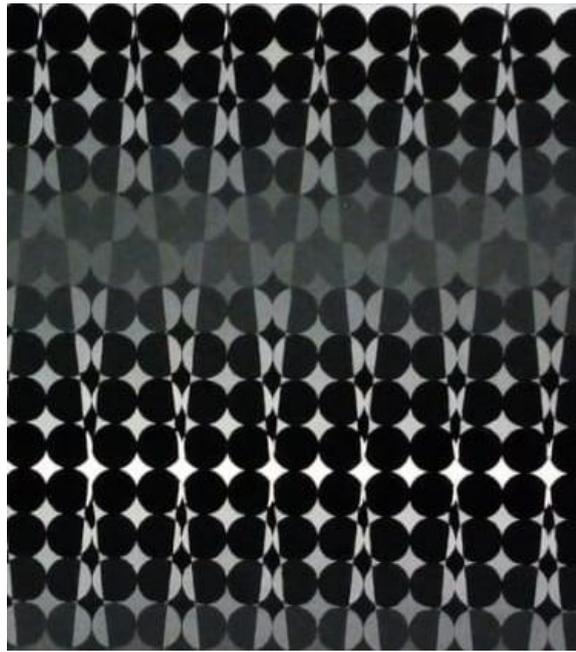
Matakuliah Nirmana adalah matakuliah dasar dalam Nirmana terdiri atas Nirmana Dwimatra (2D) dan Tri Matra (3D). Pengertian Nirmana itu sendiri adalah sebuah 'komposisi yang tak berbentuk' Nirmana berarti kosong atau tidak ada apa-apa dan juga berarti abstrak atau tidak bermakna. Kalimat tersebut merupakan sebuah ungkapan, bahwa pada awalnya, sebelum seseorang bertindak menciptakan sesuatu, masih belum ada apa-apa atau belum ada makna dari segala sesuatu. Hal tersebut kemudian di jadikan titik awal atau merupakan pelajaran yang harus dikuasai oleh seseorang yang ingin belajar tentang desain sebelum mulai berkarya.

Dalam matakuliah nirmana dwimatra mahasiswa diperkenalkan terkait Unsur dan prinsip desain, aspek-aspek desain dan istilah dalam desain, penempatan pola komposisi nirmana. Prinsip dan elemen desain dijelaskan secara bertahap dari mulai titik, garis, bidang, bentuk, pengembangan bentuk dan warna (Kusumowardhani, 2018).

Dalam matakuliah nirmana Trimatra merupakan lanjutan dari nirmana dwimatra. Perbedaan keduanya adalah pada nirmana trimatra memiliki ruang/ volume. Pada kenyataannya kita hidup dan tinggal dalam dunia trimatra. Apa yang terlihat di depan kita bukanlah gambar papir dengan panjang dan lebar saja, tapi ruang maupun wujud dalam,jadi trimatra. Kita dapat melihat suatu benda yang ada didepan kita dengan sudut pandang yang berbeda-beda,dengan pandangan yang sekilas, pemahaman kita tentang benda trimatra takkan pernah lengkap. Pandangan dari sudut dan jarak tertentu dapat mengelabui mata. Benda yang nampak bundar pada jarak jauh, jika kita dekati mungkin saja sebuah bola, kerucut, tabung dan lainnya. Artinya, trimatra merupakan bentuk suatu benda yang dimana awalnya hanya tampak panjang dan lebar saja, kemudian menjadi benda yang tampak nyata atau memiliki panjang, lebar, tinggi, kedalaman atau 3 dimensi (Wucius Wong, 1977).

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Penerapan Prinsip Desain Karya Nirmana Dwimatra Komposisi Bidang dan Melalui Metode Research Through Design



*Gambar 1. Komposisi Bidang  
Mahasiswa Desain Grafis 2019*

Dalam Gambar 1, yang dibuat oleh mahasiswa Desain Grafis 2019, dapat di turunkan analisa penerapan prinsip desain diantaranya:

- 1) Keseimbangan (*Balance*) ditunjukkan pada bidang geometris yang masing-masing sama, dari segi pembagian bidang yang dibuat, yaitu bidang lingkaran yang sama satu sama lain, di ikuti aksen bentuk segitiga yang memotong lingkaran.
- 2) Irama (*Rhythm*) ditunjukkan pada perubahan warna monokromatik putih ke hitam, sehingga menghasilkan irama.
- 3) Penekanan/Dominasi (*Emphasis*) tunjukan pada warna putih yang menunjukkan kesan tipis pada gambar.
- 4) Kesatuan (*Unity*) dihasilkan dari Prinsip Desain yaitu Keseimbangan antara irama dan penekanan yang seimbang.
- 5) Proporsi/Kesebandingan yang ditunjukkan dalam membentuk ukuran besar adalah proporsi menggunakan proporsi 1:2 dari sketsa yang dibuat sebelumnya yaitu ukuran 15cmx15cm.

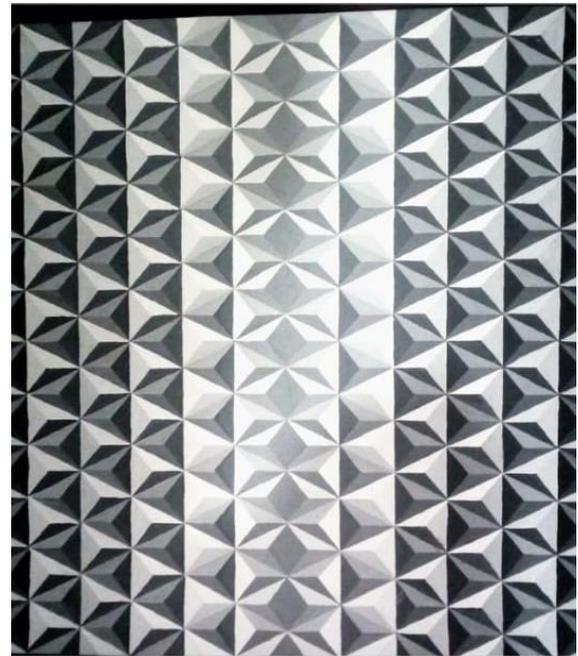


Gambar 2. Komposisi Bidang  
Mahasiswa Desain Grafis 2019

Dalam Gambar 2, yang dibuat oleh mahasiswa Desain Grafis 2019, dapat diturunkan analisa penerapan prinsip desain diantaranya:

- 1) Keseimbangan ditunjukkan pada bidang geometris yang masing-masing sama, dari segi pembagian bidang yang dibuat, yaitu bidang belahketupat dan bujursangkar.
- 2) Irama (*Rhythm*) ditunjukkan pada perubahan warna monokromatik putih ke hitam, sehingga menghasilkan irama. Irama disini juga bisa dilihat dari perubahan batas garis perspektif kedalam dengan ukuran dari besar ke kecil.
- 3) Penekanan/Dominansi (*Emphasis*) tunjukan pada warna Hitam yang lebih pekat, yang menunjukkan kedalaman pada gambar. Mahasiswa juga membuat tarikan garis lurus kebagian tengah seperti perspektif agar kesan penekanan pada kedalaman semakin terlihat kedalamannya.
- 4) Kesatuan (*Unity*) dihasilkan dari Prinsip Desain yaitu Keseimbangan antara irama dan penekanan yang seimbang.
- 5) Proporsi / Kesebandingan ditunjukkan dalam membentuk ukuran besar adalah proporsi menggunakan proporsi 1:2 dari sketsa yang dibuat sebelumnya yaitu ukuran 15cmx15cm.

### 3.2 Penerapan Prinsip Desain Karya Nirmana Dwimatra Komposisi Warna Hitam Putih dan Melalui Metode Research Through Design



Gambar 3. Komposisi Hitam Putih pada Bidang  
Mahasiswa Desain Grafis 2019

Dalam Gambar 3, yang dibuat oleh mahasiswa Desain Grafis 2019, dapat diturunkan analisa penerapan prinsip desain diantaranya:

- 1) Keseimbangan (*Balance*) ditunjukkan pada bidang geometris yang masing-masing sama, dari segi pembagian bidang yang dibuat, yaitu bidang segitiga sama kaki.
- 2) Irama (*Rhythm*) ditunjukkan pada perubahan warna monokromatik putih ke hitam, sehingga menghasilkan irama.
- 3) Penekanan/Dominansi (*Emphasis*) ditunjukkan pada warna Hitam yang lebih pekat, yang menunjukkan kedalaman pada gambar.
- 4) Kesatuan (*Unity*) dihasilkan dari Prinsip Desain yaitu Keseimbangan antara irama dan penekanan yang seimbang.
- 5) Proporsi/Kesebandingan ditunjukkan dalam membentuk ukuran besar adalah proporsi menggunakan proporsi 1:2 dari sketsa yang dibuat sebelumnya yaitu ukuran 15cmx15cm.

### 3.3 Penerapan Prinsip Desain Karya Nirmana Dwimatra Komposisi Warna Primer Melalui Metode Research Through Design



Gambar 4. Komposisi Hitam Putih pada Bidang  
Mahasiswa Desain Grafis 2019



Gambar 5. Komposisi warna Primer pada Bidang  
Mahasiswa Desain Grafis 2019

Dalam Gambar 4, yang dibuat oleh mahasiswa Desain Grafis 2019, dapat di turunkan analisa penerapan prinsip desain diantaranya:

- 1) Keseimbangan (*Balance*) ditunjukkan pada bidang geometris yang masing-masing sama, dari segi pembagian bidang yang dibuat, yaitu bidang persegi yang mengikuti irama bentuk oval.
- 2) Irama (*Rhythm*) ditunjukkan pada perubahan warna monokromatik putih ke hitam, sehingga menghasilkan irama. Irama disini juga bisa dilihat dari perubahan batas garis dengan ukuran dari besar ke kecil membentuk irama gerakan air.
- 3) Penekanan/Dominasi (*Emphasis*) ditunjukkan pada warna Hitam yang lebih pekat, yang menunjukkan kedalaman pada gambar.
- 4) Kesatuan (*Unity*) dihasilkan dari Prinsip Desain yaitu Keseimbangan antara irama dan penekanan yang seimbang.
- 5) Proporsi/Kesebandingan ditunjukkan dalam membentuk ukuran besar adalah proporsi menggunakan proporsi 1:2 dari sketsa yang dibuat sebelumnya yaitu ukuran 15cmx15cm.

Dalam Gambar 5, yang dibuat oleh mahasiswa Desain Grafis 2019, dapat di turunkan analisa penerapan prinsip desain diantaranya:

- 1) Keseimbangan (*Balance*) ditunjukkan pada bentuk ikan lumba-lumba yang dibuat melingkar ke tengah, sehingga membentuk keseimbangan terpusat pada tengah bidang gambar.
- 2) Irama (*Rhythm*) ditunjukkan pada perubahan warna primer, antara warna panas dan dingin seimbang, panas menjadi objek utama dan warna dingin menjadi latar belakang. Irama juga dihasilkan pada alur gerakan ikan lumba-lumba.
- 3) Penekanan/Dominasi (*Emphasis*) ditunjukkan pada warna panas yaitu merah dan kuning. Warna panas yaitu merah dan kuning menunjukkan penekanan pada objek gambar yaitu mata penikmat nirmana akan kearah bentuk lumba-lumba.
- 4) Kesatuan (*Unity*) dihasilkan dari Prinsip Desain yaitu Keseimbangan antara irama alur gerakan lumba-lumba dan penekanan warna panas yang di seimbangkan pada background warna dingin.
- 5) Proporsi/Kesebandingan ditunjukkan dalam membentuk ukuran besar adalah proporsi

menggunakan proporsi 1:2 dari sketsa yang dibuat sebelumnya yaitu ukuran 15cmx15cm.

### 3.5. Penerapan Prinsip Desain Karya Nirmana Dwimatra Komposisi Warna Monochrome (panas dan dingin) dan Melalui Metode Research Through Design.



Gambar 6. Komposisi Panas dan dingin pada Bidang Mahasiswa Desain Grafis 2019

Dalam Gambar 6, yang dibuat oleh mahasiswa Desain Grafis 2019, dapat diturunkan analisa penerapan prinsip desain diantaranya:

- 1) Keseimbangan (*Balance*) ditunjukkan pada bentuk badak bercula satu yang dibuat di tengah, sehingga membentuk keseimbangan terpusat pada tengah bidang gambar. Warna yang dipilih juga warna panas dan dingin agar menghasilkan warna yang seimbang.
- 2) Irama (*Rhythm*) ditunjukkan pada latar belakang. Latar belakang menggunakan warna panas dan dingin, panas ditur dengan warna kuning dan berubah menjadi warna hijau. Alur yang ditunjukkan adalah garis. Warna dingin ditunjukkan pada objek utamanya yaitu badak bercula satu.
- 3) Penekanan/Dominasi (*Emphasis*) ditunjukkan pada warna panas yaitu kuning pada latar belakang. Warna dingin pada badak bercula satu juga

muncul karena menggunakan warna yang kontras dengan latar belakangnya.

- 4) Kesatuan (*Unity*) dihasilkan dari Prinsip Desain yaitu Keseimbangan antara irama alur gerakan latar belakang dan penekanan warna dingin yang di seimbangkan pada background warna panas.
- 5) Proporsi / Kesebandingan ditunjukkan dalam membentuk ukuran besar adalah proporsi menggunakan proporsi 1:2 dari sketsa yang dibuat sebelumnya yaitu ukuran 15cmx15cm.

### 4. Kesimpulan

Metode *Research Through Design* dipakai pada eksplorasi pengerjaan matakuliah nirmana dwimatra dengan mengeksplorasi seluruh unsur-unsur desain dengan mengedepankan prinsip dalam desain. Dalam pengerjaan tugas matakuliah NIRMANA mengedepankan prinsip dan unsur dalam desain prinsip desain dipakai sebagai dasar pengetahuan awal dalam mendesain karya-karya pada matakuliah selanjutnya. Metode *Research Through Design* dengan pendekatan eksplorasi unsur desain dipakai melalui tahapan pengerjaan tugas-tugas matakuliah nirmana yang dilakukan secara bertahap dari mulai komposisi titik sampai dengan pengenalan warna dan pengembangan bentuk dasar itu sendiri. Metode *Research Through Design* merupakan kombinasi riset berbasis praktika dengan aspek refleksi atas proses desain yang dilakukannya. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan bahwa matakuliah Nirmana dapat menerapkan dasar prinsip ilmu desain sebagai landasan dalam membuat praktika desain selanjutnya.

### 5. Pustaka

- Andry, Kualitas Visual Dasar Desain 3 Dimensi, Budi Utomo, Medan, 2007. Ching, Ilustrasi Desain Interior, Erlangga, Jakarta.
- Jirousek Charlotte. 1995. Art, Design and Visual Thinking. Fairbault: Cornell University.
- Kittler, R., (1985). Luminance distribution characteristics of homogeneous skies: a measurement and prediction strategy. *Lighting Research and Technology*, 17(4): p. 183-8.
- Kusumowardhani K. 2018. Nirmana 2D. Polimedia Publishing, Jakarta.
- Mughnifar Ilham. Pengertian Warna Primer, Sekunder, Tersier, dan Netral. Sumber: <https://materibelajar.co.id/pengertian-warna-primer/>. Diakses pada 13 April 2020, pukul 20:17.

- Murthy Satya. 2009. *How to Write a Book* (cetakan pertama. New Delhi: APH Publishing Corporation.
- Mulyono. Penelitian Evalueasi Kebijakan, ( O n l i n e ) , ( h t t p : / / mulyono.staff.uns.ac.id /2009/ 05/13/ penelitian-evaluasi-kebijakan/, diakses 11 April 2015
- Pile, John. F, *Interior Design*, Hary N Abrams, Inc.1995, Publishers, New York.
- Sanyoto, Nirmana *Dasar-dasar Seni dan Desain*, 2009, Jala Sutra, Yogyakarta.
- Suptandar, J. Pamudji. 1999, *Disain Interior, Pengantar Merencana untuk Mahasiswa Disain Interior dan Arsitektur*, Penerbit Djambatan, Jakarta.
- Syarief, Achmad, 2017, *Eksposisi Riset: Membangan Tradisi Riset Melalui Pemahaman atas Kontekstualitas Pengetahuan Desain, pada Prodising Seminar Nasional Seni dan Desain, FBS UNESA.*
- Widagdo, 1995, *Teori Desain dan Pendidikan Desain Di Indonesia*, Kumpulan Tulisan, Fakultas Seni Rupa dan Desain.
- Wiyancoko, Dudy, *Dimensi Kebudayaan Dalam Desain, Orasi Ilmiah pada Acara PMB ITB*, Agustus 2000. Wong, Beberapa Asas Merancang Trimatra, ITB. *International Daylight Monitoring Programme*, [Online], Available: <http://idmp.entpe.fr/> [16 June 2008].
- Markus, H.R., Kitayama, S., & Heiman, R.J. (1996). Culture and basic psychological principles. Dalam E.T. Higgins & A.W. Kruglanski (Eds.); *Social psy- chology: Handbook of basic principles*. The Guilford Press, New York.
- Milton, Rugoff. (tt), "Pop Art", *The Britannica Encyclopedia of American Art*, Encyclopedia Britannica Educational Corporation, Chicago.
- Perraudeau, M., (1988). Luminance models. In *National Lighting Conference*. Cambridge, UK, March 27-30.
- Read, Herbert. (1959), *The Meaning of Art* atau *Seni Rupa Arti dan Problematikanya*, terjemahan Soedarso Sp. (2000), Duta Wacana Press, Yogyakarta.
- Wood, Enid. (1 Mei 2004), Sinichi Suzuki 1889-1998: *Violinist, Educator, Philosopher and Humanitar- ian, Founder of the Suzuki Method*, Sinichi Suzuki Association. <http://www.Internationalsuzuki.html>