

Pengertian Nirmana

Sumber : *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*, Drs. Sadjiman Ebdy Sanyoto, Yogyakarta 2005

Nirmana adalah pengorganisasian atau penyusunan elemen-elemen visual seperti titik, garis, warna, ruang dan tekstur menjadi satu kesatuan yang harmonis. Nirmana dapat juga diartikan sebagai hasil angan-angan dalam bentuk dwimatra, trimatra yang harus mempunyai nilai keindahan. Nirmana disebut juga ilmu tatarupa. Elemen –elemen seni rupa dapat dikelompokkan menjadi 4 bagian berdasarkan bentuknya.

1. Titik, titik adalah suatu bentuk kecil yang tidak mempunyai dimensi. Raut titik yang paling umum adalah bundaran sederhana, mampat, tak bersudut dan tanpa arah.
2. Garis, garis adalah suatu hasil goresan nyata dan batas limit suatu benda, ruang, rangkaian masa dan warna.
3. Bidang, bidang adalah suatu bentuk pipih tanpa ketebalan, mempunyai dimensi panjang, lebar dan luas; mempunyai kedudukan, arah dan dibatasi oleh garis.
4. Gempal, gempal adalah bentuk bidang yang mempunyai dimensi ketebalan dan kedalaman.

Penyusunan merupakan suatu proses pengaturan atau disebut juga komposisi dari bentuk-bentuk menjadi satu susunan yang baik. Ada beberapa aturan yang perlu digunakan untuk menyusun bentuk-bentuk tersebut. Walaupun penerapan prinsip-prinsip penyusunan tidak bersifat mutlak, namun karya seni yang tercipta harus layak disebut karya yang baik. Perlu diketahui bahwa prinsip-prinsip ini bersifat subyektif terhadap penciptanya.

Dalam ilmu desain grafis, selain prinsip-prinsip diatas ada beberapa prinsip utama untuk tujuan komunikasi dari sebuah karya desain.

1. Ruang Kosong (White Space)

Ruang kosong dimaksudkan agar karya tidak terlalu padat dalam penempatannya pada sebuah bidang dan menjadikan sebuah obyek menjadi dominan.

2. Kejelasan (Clarity)

Kejelasan atau clarity mempengaruhi penafsiran penonton akan sebuah karya. Bagaimana sebuah karya tersebut dapat mudah dimengerti dan tidak menimbulkan ambiguitas

NIRMANA TRIMATRA Page

Andry, MSn (Product Designer)

Desain adalah bidang yang relatif baru diakui sebagai salah satu ujung tombak perekonomian

bidang ini menawarkan solusi-solusi alternatif yang memperkaya kualitas kehidupan manusia

sebagai salah satu tangan kanan dari peradaban modern, maka 'kebaruan' adalah salah satu nilai yang selalu dicari dalam bidang ini.

dalam pengertian desain adalah sebuah karya, maka Nirmana atau dikenal juga dengan Rupa dasar memberikan sikap dan pengetahuan dasar bagaimana seseorang mampu menghasilkan sebuah kebaruan dalam bentuk karya.

homepage ini ditujukan bagi mahasiswa atau praktisi yang berkaitan dengan bidang desain, dimulai dari arsitektur, interior, komunikasi visual, hingga fashion design.

dalam perkuliahan inilah, siswa dikenalkan pada pola pikir, sikap, dan pengetahuan dasar mengenai bagaimana menghasilkan sebuah karya, sebuah karya yang memiliki nilai kebaruan.... kebaruan estetik

andry@itenas.ac.id



NIRMANA TRIMATRA

Nirmana trimatra adalah mata kuliah pendidikan dasar pada bidang Desain. Didalam perkuliahannya, nirmana trimatra meminta para siswa untuk mengeksplorasi material dan bentuk guna melatih kepekaan estetis dan kemampuan kreatif mereka.

Walaupun materi olahan dari perkuliahan ini menghasilkan karya tiga dimensional, akan tetapi mata kuliah ini bukanlah ditujukan untuk bidang desain tiga dimensional saja, sekali lagi perlu dicatat bahwa tujuan mata kuliah ini adalah :

Melatih kepekaan estetis, dan menggali kemampuan kreatif

Pada beberapa bidang lain dikenal dengan nama :

- Rupa Dasar.
- Estetika Bentuk.
- Dasar Desain

- dan lain lain.

mari berdiskusi

saya sangat membutuhkan input pengalaman anda ketika berhubungan dengan bentuk.

KETERANGAN

Drs. Andry, MSn
Staf Pengajar Tetap Jurusan Desain ITENAS

Nirmana I
Kode MK:SRD 03021
SKS:2

Tujuan Mata Kuliah

Mengenalkan dan memberikan pengertian tentang ruang Dwi Matra dan Trimatra.
Mengenalkan unsur-unsur Nirmana seperti; garis, bidang, ruang, warna, tekstur, irama, keseimbangan, kontras, gerak dan tekanan. Mengamati berbagai sifat bahan, perpaduan dan timbal balik antara bentuk dan ruang.

Isi Mata Kuliah

Tugas Nirmana pada semester ini terdiri dari 3 macam:

- a) Tahap pengenalan teoritis, melalui kuliah yang memaparkan dasar-dasar dan pengertian Nirmana seperti unsur-unsurnya, prinsip-prinsip irama dan kesatuan, teori warna dan susunannya dalam komposisi elementer. Diberikan juga pengertian bentuk dan ruang, susunan simetri dan asimetri serta kontras.
- b) Tahap pengenalan dalam praktika Nirmana Dwimatra di studio, diberikan dasar-dasar Nirmana dwimatra melalui latihan dengan alat dan cat plakat yang dicampur dengan air. Mempelajari gradasi warna secara cermat, menyusun komposisi sederhana dari bentuk-bentuk persegi, segitiga, lingkaran dan ragamnya. Mengamati mahasiswa melalui asistensi di studio, keseimbangan antara bentuk ruang, warna, nada, irama. Untuk mengenal permukaan dipelajari juga tekstur dan peralihan dari bentuk-bentuk dasar.
- c) Tahap pengenalan dan praktika nirmana di studio, diberikan dasar-dasar pengertian bentuk dan ruang dari suatu susunan yang sederhana. Dengan latihan mengubah bahan lempengan seperti; kertas, karton, kaleng menjadi bentuk 3 dimensi. Latihan mengubah bahan batangan seperti; kawat, sedotan plastik, pipa air dll. yang dapat dijadikan bentuk 3 dimensi. Dalam asistensi, mahasiswa diharapkan dapat menangkap hakekat hubungan timbal balik antara bentuk dan ruang. Praktika di studio dari nirmana dua dan tiga diberikan secara terpisah dengan dosen dan grup asisten yang berlainan. Setiap bulan minimal kedua grup pengajar mengadakan konsultasi untuk mengatasi berbagai hambatan dalam proses belajar mengajar.

Nirmana II
Kode MK: SRD 03032
SKS: 2

Tujuan Mata Kuliah

Mengenalkan dan menanamkan pengertian nirmana dua dan tiga dimensi sebagai kelanjutan MK. Nirmana I. Melakukan pengamatan yang lebih mendalam terhadap berbagai aspek nirmana, bereksperimen dengan berbagai teknik untuk menyatakan permukaan, kecerlangan warna dan nada akibat goresan, torehan, sobekan dan lipatan. Pengamatan nirmana terhadap ruang, bentuk dan bermacam-macam permukaan.

Pada semester 2 ini kuliah teoritis dan praktika di studio lebih ditekankan pada pengembangan kepekaan perasaan terhadap unsur-unsur nirmana dwimatra dan trimatra yang sifatnya geometris maupun organis.

Isi Mata Kuliah

- a) Pengantar teoritis berisi pemaparan berbagai teori warna, bentuk dan ruang serta kemungkinan-kemungkinan pengungkapannya pada berbagai proses penggarapan nirmana yang kemudian berpengaruh pada gubahan bentuk terpakai maupun seni. Diterangkan secara terperinci untuk meluaskan pengetahuan pilihan program studi pada jurusan yang tersedia.
- b) Praktika di studio untuk nirmana dua dimensi ditekankan pada pengembangan bentuk yang geometris dan organis alam. Kemungkinan-kemungkinan visual dari paduan warna dan bentuk, interaksi warna, susunan warna optis hingga pada unsur-unsur seni dan desain digarap dengan praktika melalui asistensi mingguan.
- c) Praktika di studio, nirmana tiga dimensi ditekankan pada kemungkinan pengembangan berbagai macam bentuk untuk menumbuhkan kepekaan rasa. Seperti latihan memadukan dua bentuk yang dimiliki sifat yang berbeda, umpamanya kerucut dipadukan dengan balok, silinder atau piramid. Mencari ungkapan gubahan dari bahan yang terlepas dari unsur-unsur geometris. Mengembangkan ungkapan nirmana dari bahan sekitar seperti plastik, gelas, kaleng, tekstil, tali logam dan sebagainya.

Ilmu Grafis Tutorial Desain. Nirmana Trimatra atau seringkali disebut Nirmana Tiga Dimensi biasanya dibuat sebagai aksen dalam tata ruang. Nirmana adalah pengorganisasian atau penyusunan elemen-elemen visual seperti titik, garis, warna, ruang dan tekstur menjadi satu kesatuan yang harmonis. Nirmana dapat juga diartikan sebagai hasil angan-angan dalam bentuk dwimatra, trimatra yang harus mempunyai nilai keindahan. Nirmana disebut juga ilmu tatarupa.

Nirmana layaknya tutorial desain grafis yang utama, dalam kaitanya sebagai ilmu yang mempelajari core desain sebelum memasukkannya dalam software desain grafis atau caturaturan penting yang wajib dipakai dalam pembuatan setiap karya desain. Di dalam Nirmana, seseorang akan mempelajari segala sesuatu yang berhubungan dengan seni rupa dan desain pada level dasar seperti mempelajari garis, bidang, bentuk dan gempal (dimensi dan tebal). Pada nirmana tri matra biasa kita akan mempelajari bagaimana nirmana dibentuk sesuai dengan tata rupa yang pastinya mempunyai kaidah dan prinsip seni rupa. Nirmana trimatra mempunyai gempal atau ketebalan dan dimensi yang tidak dimiliki oleh nirmana trimatra.

Untuk mendapatkan nirmana tri matra biasanya dimulai dari pembuatan objek dasar seperti persegi, lingkaran, segitiga, segi lima, segi enam dan bentuk dasar lainnya. Bentuk dasar tersebut kemudian ditata dan disusun sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah pola. Pola dan bentuk dari nirmana dwimatra biasanya disusun dengan cara memutar objek dua dimensi (rotate), memiringkan objek (skew), menduplikasi objek (duplicate), merubah ukuran (transform), membalik objek dwimatra (mirror), dan atau langkah kombinasi dari kesemuanya.

Terkadang untuk membuat nirmana trimatra, dimulai dari pembuatan objek dwimatra yang kemudian ditransformasikan ke dalam objek tiga dimensi. Di dalam software coreldaw kita sering menyebutnya di extrude. Oleh karena itu nirmana trimatra bisa disebut dengan nirmana tingkat atau generasi kedua. Perbedaan utama nirmana tri matra dan nirmana dwi matra adalaah pada bidang dan objeknya.

Dasar Desain Trimatra

SAP/MP

KODE MK : H11C211

Publish Date : 17 Feb 2010

Deskripsi

Mata kuliah ini memberikan penjelasan dan gambaran kepada mahasiswa untuk memahami pengorganisasian atau penyusunan elemen-elemen visual seperti titik, garis, warna, ruang dan tekstur menjadi satu kesatuan yang harmonis. Hasil karya eksplorasi bentuk trimatra yang dikelola mahasiswa harus mempunyai nilai estetis.

Mahasiswa diharapkan dapat mengenal sifat dan karakter dari berbagai material yang dihadapi dan diwujudkan kedalam Nirmana 3 Dimensi.

Objectives:

- Mahasiswa diharapkan mampu mengenal sifat dan karakter material kertas.
- Mahasiswa diharapkan mampu mengeksplorasi bentuk trimatra dengan perlakuan menggunakan teknik ; **Memotong – Menggunting – Mengiris – Melipat – Menekuk**. Tanpa menggunakan alat lain selain ala ; gunting, cutter, dan alat tekuk (tidak diperbolehkan menggunakan lem atau bahan perekat lainnya).
- Mahasiswa diharapkan mampu mengunggah nilai-nilai estetis ke bentuk 3D dengan memasukkan unsur-unsur, keseimbangan, kesatuan, komposisi, ritme dan irama.

Pokok Bahasan :

1. **Mengeksplorasi Material Kertas**
2. **Mengeksplorasi Struktur**
3. **Mengeksplorasi Permukaan Bentuk (Shape)**
4. **Mengeksplorasi Bentuk 3D Mix & Match Media**

Pertemuan I – IV :

Tugas I

Aktivitas Pembelajaran

- Dosen menjelaskan materi pengantar dan memberikan contoh eksplorasi kertas. (Pertemuan I)
- Dosen mengasistensi modul / karya alternatif

- Mahasiswa membawa peralatan ; gunting, cutter, dsb.
- Mahasiswa

pilihan untuk dilanjutkan ke tahap eksplorasi lanjutan. (Pertemuan II)

- Dosen dosen mengasistensi modul / karya alternatif pilihan untuk dilanjutkan ke tahap Finishing. (Pertemuan III)
- Dosen mengumpulkan karya mahasiswa dan melakukan evaluasi karya (Pertemuan IV)

mengeksplorasi material kertas ke dalam bentuk 3D

- Mahasiswa melakukan kegiatan asistensi karya
- Mahasiswa membuat membuat dan mengumpulkan hasil karya

Pertemuan V – VIII :

Aktivitas Pembelajaran

- Dosen menjelaskan materi pengantar dan memberikan contoh eksplorasi kertas. (Pertemuan V)
- Dosen mengasistensi modul / karya alternatif pilihan untuk dilanjutkan ke tahap eksplorasi lanjutan. (Pertemuan VI)
- Dosen dosen mengasistensi modul / karya alternatif pilihan untuk dilanjutkan ke tahap Finishing. (Pertemuan VII)
- Dosen mengumpulkan karya mahasiswa dan melakukan evaluasi karya (Pertemuan VIII)

Tugas II

- Mahasiswa membawa peralatan ; gunting, cutter, dsb.
- Mahasiswa mengeksplorasi material Straw (Piped) ke dalam bentuk Struktur 3D
- Mahasiswa melakukan kegiatan asistensi karya
- Mahasiswa membuat membuat dan mengumpulkan hasil karya

Pertemuan IX -XII :

Aktivitas Pembelajaran

- Dosen menjelaskan materi pengantar dan memberikan contoh eksplorasi kertas. (Pertemuan IX)
- Dosen mengasistensi modul / karya alternatif pilihan untuk dilanjutkan ke tahap eksplorasi lanjutan. (Pertemuan X)
- Dosen dosen mengasistensi modul / karya alternatif pilihan untuk dilanjutkan ke tahap Finishing. (Pertemuan XI)
- Dosen mengumpulkan karya mahasiswa dan melakukan evaluasi karya (Pertemuan XII)

Tugas III

- Mahasiswa membawa peralatan ; gunting, cutter, dsb.
- Mahasiswa mengeksplorasi material PVC (Thermoplast) ke dalam bentuk surface

form 3D dengan teknik cetak / moulding

- Mahasiswa melakukan kegiatan asistensi karya
- Mahasiswa membuat membuat dan mengumpulkan hasil karya

Tugas IV

- Mahasiswa membawa peralatan ; gunting, cutter, dsb.
- Mahasiswa mengeksplorasi material pilihannya ke dalam bentuk 3D
- Mahasiswa melakukan kegiatan asistensi karya
- Mahasiswa membuat membuat dan mengumpulkan hasil karya

Pertemuan XIII – XVI :

Aktivitas Pembelajaran

- Dosen menjelaskan materi pengantar dan memberikan contoh eksplorasi kertas. (Pertemuan XIII)
- Dosen mengasistensi modul / karya alternatif pilihan untuk dilanjutkan ke tahap eksplorasi lanjutan. (Pertemuan XIV)
- Dosen dosen mengasistensi modul / karya alternatif pilihan untuk dilanjutkan ke tahap Finishing. (Pertemuan XV)
- Dosen mengumpulkan karya mahasiswa dan melakukan evaluasi karya (Pertemuan XVI)

Trimatra semester ini akan membahas :

Eksplorasi Material Kertas – Material Straw (Piped) – Material Thermoplastics – Material Mix & Match Media.

Pengantar Materi Nirmana

Nirmana adalah pengorganisasian atau penyusunan elemen-elemen visual seperti titik, garis, warna, ruang dan tekstur menjadi satu kesatuan yang harmonis. Nirmana dapat juga diartikan sebagai hasil angan-angan dalam bentuk dwimatra, trimatra yang harus mempunyai nilai

keindahan. Nirmana disebut juga ilmu tatarupa. Elemen –elemen seni rupa dapat dikelompokkan menjadi 4 bagian berdasarkan bentuknya.

1. Titik, titik adalah suatu bentuk kecil yang tidak mempunyai dimensi. Raut titik yang paling umum adalah bundaran sederhana, mampat, tak bersudut dan tanpa arah.
2. Garis, garis adalah suatu hasil goresan nyata dan batas limit suatu benda, ruang, rangkaian masa dan warna.
3. Bidang, bidang adalah suatu bentuk pipih tanpa ketebalan, mempunyai dimensi pajang, lebar dan luas; mempunyai kedudukan, arah dan dibatasi oleh garis.
4. Gempal, gempal adalah bentuk bidang yang mempunyai dimensi ketebalan dan kedalaman.

Penyusunan merupakan suatu proses pengaturan atau disebut juga komposisi dari bentuk-bentuk menjadi satu susunan yang baik. Ada beberapa aturan yang perlu digunakan untuk menyusun bentuk-bentuk tersebut. Walaupun penerapan prinsip-prinsip penyusunan tidak bersifat mutlak, namun karya seni yang tercipta harus layak disebut karya yang baik. Perlu diketahui bahwa prinsip-prinsip ini bersifat subyektif terhadap penciptanya.

Dalam ilmu desain grafis, selain prinsip-prinsip diatas ada beberapa prinsip utama untuk tujuan komunikasi dari sebuah karya desain.

1. Ruang Kosong (White Space)

Ruang kosong dimaksudkan agar karya tidak terlalu padat dalam penempatannya pada sebuah bidang dan menjadikan sebuah obyek menjadi dominan.

- Kejelasan (Clarity)

Kejelasan atau clarity mempengaruhi penafsiran penonton akan sebuah karya. Bagaimana sebuah karya tersebut dapat mudah dimengerti dan tidak menimbulkan ambigu/ makna ganda.

- Kesederhanaan (Simplicity)

Kesederhanaan menuntut penciptaan karya yang tidak lebih dan tidak kurang. Kesederhanaan seing juga diartikan tepat dan tidak berlebihan. Pencapaian kesederhanaan mendorong penikmat untuk menatap lama dan tidak merasa jenuh.

- Emphasis (Point of Interest)

Emphasis atau disebut juga pusat perhatian, merupakan pengembangan dominasi yang bertujuan untuk menonjolkan salah satu unsur sebagai pusat perhatian sehingga mencapai nilai artistik.

Prinsip – prinsip dasar seni rupa

- Kesatuan (Unity)

Kesatuan merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang sangat penting. Tidak adanya kesatuan dalam sebuah karya rupa akan membuat karya tersebut terlihat cerai-berai, kacau-balau yang mengakibatkan karya tersebut tidak nyaman dipandang. Prinsip ini sesungguhnya

adalah prinsip hubungan. Jika salah satu atau beberapa unsur rupa mempunyai hubungan (warna, raut, arah, dll), maka kesatuan telah tercapai.

- Keseimbangan (Balance)

Karya seni dan desain harus memiliki keseimbangan agar nyaman dipandang dan tidak membuat gelisah. Seperti halnya jika kita melihat pohon atau bangunan yang akan roboh, kita merasa tidak nyaman dan cenderung gelisah. Keseimbangan adalah keadaan yang dialami oleh suatu benda jika semua dayan yang bekerja saling meniadakan. Dalam bidang seni keseimbangan ini tidak dapat diukur tapi dapat dirasakan, yaitu suatu keadaan dimana semua bagian dalam sebuah karya tidak ada yang saling membebani.

- Proporsi (Proportion)

Proporsi termasuk prinsip dasar tata rupa untuk memperoleh keserasian. Untuk memperoleh keserasian dalam sebuah karya diperlukan perbandingan –perbandingan yang tepat. Pada dasarnya proporsi adalah perbandingan matematis dalam sebuah bidang. Proporsi Agung (The Golden Mean) adalah proporsi yang paling populer dan dipakai hingga saat ini dalam karya seni rupa hingga karya arsitektur. Proporsi ini menggunakan deret bilangan Fibonacci yang mempunyai perbandingan 1:1,618, sering juga dipakai 8 : 13. Konon proporsi ini adalah perbandingan yang ditemukan di benda-benda alam termasuk struktur ukuran tubuh manusia sehingga dianggap proporsi yang diturunkan oleh Tuhan sendiri. Dalam bidang desain proporsi ini dapat kita lihat dalam perbandingan ukuran kertas dan layout halaman.

- Irama (Rhythm)

Irama adalah pengulangan gerak yang teratur dan terus menerus. Dalam bentuk –bentuk alam bisa kita ambil contoh pengulangan gerak pada ombak laut, barisan semut, gerak dedaunan, dan lain-lain. Prinsip irama sesungguhnya adalah hubungan pengulangan dari bentuk –bentuk unsur rupa.

- Dominasi (Domination)

Dominasi merupakan salah satu prinsip dasar tatarupa yang harus ada dalam karya seni dan desain. Dominasi berasal dari kata Dominance yang berarti keunggulan . Sifat unggul dan istimewa ini akan menjadikan suatu unsure sebagai penarik dan pusat perhatian. Dalam dunia desain, dominasi sering juga disebut Center of Interest, Focal Point dan Eye Catcher. Dominasi mempunyai beberapa tujuan yaitu untuk menarik perhatian, menghilangkan kebosanan dan untuk memecah keberaturan.

Sumber :

- *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*, Drs. Sadjiman Ebdy Sanyoto, Yogyakarta 2005