

BAB II

ELEMEN DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

I. TIU:

Mahasiswa/i semester 5 Program akan dapat menjelaskan segala sesuatu yang berhubungan dengan seni rupa dan desain melalui tahap-tahap yang sangat mendasar yaitu terkait bentuk dan bagian seni rupa & desain, organisasi bentuk serta prinsip-prinsipnya.

II. TIK:

Mahasiswa/i semester 5 Program akan dapat memahami apa saja elemen dasar yang membentuk seni rupa dan desain setelah diberikan pembelajaran mengenai pengertian konsep Nirmana yang didalamnya terdapat unsur-unsur visual, variabel penyusun visual, komposisi, prinsip komposisi, keseimbangan, irama, kontras, menggambar ekspresi, dan warna dalam dunia komputer dengan tingkat keberhasilan 90%.

III. PENDAHULUAN

Dalam Desain Komunikasi Visual dikenal istilah Nirmana yaitu sebagai titik awal atau merupakan pelajaran yang harus dikuasai oleh seseorang yang ingin belajar tentang desain sebelum mulai berkarya. Nirmana dimaksudkan agar seseorang dapat memahami unsur-unsur visual, variabel penyusun visual, komposisi, prinsip komposisi, keseimbangan, irama, kontras, menggambar ekspresi, dan warna dalam dunia komputer sehingga dapat menjadi pegangan sebelum membuat karya Desain Komunikasi Visual (DKV) baik itu seni rupa maupun desain grafis.

IV. PENYAJIAN

IV.1. Prinsip Dasar DKV

Elemen atau unsur merupakan bagian dari suatu karya desain. Elemen-elemen tersebut saling berhubungan satu sama lain. Masing-masing memiliki sikap tertentu terhadap yang lain, misalnya sebuah garis mengandung warna dan juga memiliki *style* garis utuh dsb. Elemen-elemen seni visual tersusun dalam satu bentuk organisasi dasar dan prinsip-prinsip desain. Nirmana atau desain awal juga merupakan suatu bentuk karya awal yang menggunakan prinsip-prinsip elemen dasar dalam DKV. Prinsip dasar DKV meliputi:

IV.2. Unsur-Unsur Visual

Untuk mewujudkan suatu tampilan visual, ada beberapa unsur yang diperlukan yaitu titik, garis, bidang, ruang, warna, dan tekstur.

Titik :

Titik adalah salah satu unsur visual yang wujudnya relatif kecil dengan dimensi panjang dan lebarnya dianggap tidak berarti. Titik cenderung ditampilkan dalam bentuk kelompok dengan variasi jumlah, susunan, dan kepadatan tertentu.

Garis :

Garis dianggap sebagai unsur visual yang banyak berpengaruh terhadap pembentukan suatu objek sehingga garis, selain dikenal sebagai goresan atau coretan yang menjadi batas (limit) bidang suatu warna. Ciri utama garis adalah terdapat arah serta dimensi memanjang yang dapat dilakukan secara lurus, lengkung, gelombang, zig-zag, dan lainnya. Kualitas garis ditentukan oleh tiga hal, yaitu orang yang membuatnya, alat yang digunakannya, serta bidang dasar tempat garis digoreskan.

Bidang:

Bidang merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. Terdapat dua kategori yaitu bidang geometri dan non-geometri. Bidang geometri relatif mudah diukur luasnya, sementara bidang non-geometri sebaliknya. Bidang bisa dihadirkan dengan menyusun titik maupun garis dalam kepadatan tertentu, dan dapat pula dihadirkan dengan mempertemukan potongan hasil goresan satu garis atau lebih.

Ruang :

Ruang dapat dihadirkan dengan adanya bidang. Pembagian bidang atau jarak antar objek berunsur titik, garis, bidang, dan warna. Ruang lebih mengarah pada perwujudan tiga dimensi sehingga ruang dapat dibagi dua, yaitu ruang nyata dan semu. Keberadaan ruang sebagai salah satu unsur visual sebenarnya tidak dapat diraba tetapi dapat dimengerti.

Warna :

berkaitan dengan bahan yang mendukung keberadaannya ditentukan oleh garis pigmen. Ketiga unsur pembentuk warna ialah Hue (spektrum warna), Saturatuin (nilai kepekatan) dan lightness (nilai cahaya dari gelap ke terang)

Tekstur:

berkaitan dengan nilai raba dari suatu permukaan. Secara fisik terdapat tekstur kasar dan halus. Secara efek tampilan terdapat tekstur nyata dan semu. Tekstur dapat berpengaruh terhadap unsur visual lainnya yaitu kejelasan titik, kualitas garis, keluasan bidang dan ruang, serta intensitas warna.

IV.3. Variabel Penyusunan Unsur Visual

Variabel penyusun unsur-unsur visual meliputi:

Kedudukan :

Adalah masalah dimana suatu objek yang terbentuk oleh unsur-unsur visual yang ditempatkan

Arah :

Adalah pilihan menghadap kemana suatu objek tersebut dan menimbulkan efek hubungan satu objek dengan objek yang lain.

Ukuran :

Adalah menentukan kesan besar-kecilnya sesuai peranan

Jarak :

Adalah bentuk dan jumlah berpengaruh terhadap kepadatan, bobot dan keluasan ruang atau bidang dimana berbagai objek dihadirkan.

IV.4. Komposisi

Komposisi adalah pengorganisasian unsur-unsur rupa yang disusun dalam karya desain grafis secara harmonis antara bagian yang satu dengan yang lain, maupun antara bagian dengan keseluruhan. Prinsip-prinsip komposisi yaitu kesatuan (*unity*), keseimbangan (*balance*), irama (*ritme*), kontras, fokus, serta proporsi.

Kesatuan (Unity) :

Merupakan salah satu prinsip yang menekankan pada keselarasan dari unsur-unsur yang disusun, baik dalam wujudnya maupun kaitannya dengan ide yang melandasinya. Cara-cara untuk mencapai kesatuan ialah menentukan dominasi agar diperoleh pengaruh yang tepat, dominan pada ukuran, dominan pada warna, dominan pada letak/penempatan, ukuran sebagai daya tarik, menyatukan arah, atau menyatukan bentuk.

Keseimbangan :

Merupakan prinsip komposisi yang menghindari kesan berat sebelah atas suatu bidang atau ruang yang diisi dengan unsur-unsur rupa. Keseimbangan dapat dibagi menjadi keseimbangan simetris & asimetris, serta memusat & menyebar. Cara untuk mencapai keseimbangan yaitu diperoleh dari bentuk dan ukuran, dalam warna, oleh tekstur, atau komposisi ketiganya.

Irama :

Penyusunan unsur-unsur dengan mengikuti suatu pola penataan tertentu secara teratur agar didapatkan kesan menarik. Penataannya dapat dilaksanakan dengan mengadakan pengulangan maupun pergantian secara teratur.

Kontras :

Sebagai vitalitas agar tidak terkesan monoton namun tetap harus ditampilkan secukupnya agar tidak menimbulkan ketidakteraturan dan kontradiksi yang jauh dari kesan harmonis.

Fokus :

Diperlukan untuk menunjukkan bagian yang dianggap penting dan diharapkan menjadi perhatian utama.

Proporsi :

Perbandingan ukuran antara bagian dengan bagian, atau bagian dengan keseluruhan.

IV.5. Menggambar Ekspresi

Pada hakikatnya gambar merupakan pengungkapan secara mental dan visual dari seseorang terhadap apa yang di alaminya dalam bentuk-bentuk garis (goresan) dan warna. Jadi, menggambar adalah melukiskan apa yang terpikirkan melalui goresan-goresan pensil di atas kertas

IV.6. Warna

Warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan pengelihatannya sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, *mood*, semangat, dll. Untuk, memahami warna lebih mendetail berikut disajikan tabel tentang aspek-aspek yang melingkupi warna.

Tabel. 1.3. Aspek warna dan uraiannya

Aspek	Uraian
Kekuatan Warna	Setiap warna mampu menghadirkan makna atau respons psikologis yang mampu ditimbulkan. Cobalah anda membuka situs www.webtechniques.com/archives/2000/09/desi untuk memahami warna lebih jauh.
Teknik Warna	Teknik berdasarkan Teori Sir Isaac Newton, Teori Kesehatan, Teori Brewster, dan Teori Munsell
Warna dalam dunia kontemporer	Additive Color (RGB) Dibuat dengan bersumber pada sinar Subtractive Color (CMYK) Bersumber pada pantulan cahaya, Cyan (biru muda), Magenta (Merah), Yellow (Kuning), dan Black (Hitam)

V. PENUTUP

Sebelum membuat karya desain, perlu dipahami terlebih dahulu elemen-elemen dasar dari Desain Komunikasi Visual (DKV). Elemen dasar tersebut diantaranya terdiri atas unsur-unsur visual, komposisi, menggambar ekspresi, dan warna. Pemahaman konsep yang mendasar dari elemen-elemen tersebut dapat mempermudah praktek pembuatan desain khususnya DKV.

VI. LATIHAN SOAL

1. Cari satu desain produk (kemasan), analisislah berdasarkan elemen-elemen dasar desainnya !
2. Buatlah sebuah obyek sederhana dua dimensi (gambar) dengan komposisi warna RGB dan CMYK. Jelaskan perbedaan visualnya!