

Estetika Bentuk (AR1240)

Periode Genap 2011/2012

P2

TITIK dan GARIS

Oleh Bayu Widianoro

Pendahuluan

Sebelum memulai materi Garis ada baiknya kita kembali melihat tentang apa yang diharapkan muncul dari pembelajaran Estetika Bentuk.

Di dalam pembelajaran Estetika Bentuk hal yang diharapkan muncul dari mahasiswa adalah mengetahui dan mengerti tentang membuat sebuah KEINDAHAN. Atau dengan kata lain bahwa setiap desain yang baik diharapkan dapat memunculkan atau setidaknya menyiratkan sebuah KEINDAHAN BENTUK, sehingga bentuk yang muncul tidak hanya alakadarnya, setelah fungsi utama sebuah desain terpenuhi, maka dianggap pembentukan sebuah desain selesai.

Dengan mempelajari Estetika bentuk diharapkan seseorang dapat mengetahui tentang berbagai hal yang membentuk KEINDAHAN tersebut.

Adapun hal yang mempengaruhi munculnya keindahan diantaranya adalah ELEMEN DESAIN yang terdiri dari Konsep (hal yang mendasari sebuah bentuk/tatanan muncul), Elemen Visual (Titik, Garis, Bidang, Ruang, warna dan Tekstur), Variabel yang menyusun unsure Visual (Jarak, Dimensi, Bentuk, Kedudukan, Arah dan Jumlah) dan Komposisi (Balance, Unity, Rhythm, Hierarchy dan Proporsi).

TITIK



Adalah sebuah noda yang muncul karena persentuhan sebuah media penghasil noda dengan bidang kerja tanpa menggerakkan media tersebut.

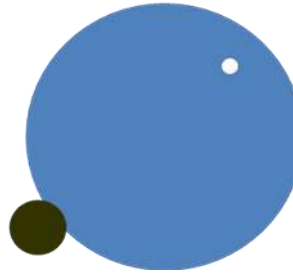
Titik tidak dilihat dari dimensinya saja, tetapi dilihat pada seberapa jauh dia akan berpengaruh pada sebuah bidang kerja, bagaimana arah yang ditunjukkan olehnya, semakin banyak arah orientasi yang ditunjukkan, maka akan semakin memenuhi persyaratan sebuah obyek dikatakan sebagai sebuah TITIK

Pada suatu saat tertentu sebuah titik dapat menjelma menjadi sebuah BIDANG. Hal tersebut akan sangat dipengaruhi oleh dimensi titik tersebut.



contoh Komposisi Titik yang membentuk sebuah bidang karya Mahasiswa DKV Unika Soegijapranata

Contoh komposisi TITIK yang tersusun dari 3 buah titik dengan dimensi yang berbeda



GARIS

Adalah sebuah bentuk yang diawali oleh sebuah TITIK dan diakhiri oleh sebuah Titik pula. Namun Garis juga dapat dikatakan sebagai Goresan dari sebuah alat tulis.

Garis muncul pertama kalinya pada masa prasejarah dimana manusia mulai memikirkan untuk membuat rekaman bentuk dari sebuah kejadian di alam semesta.



Gambar yang muncul di gua Altamira Sebagai bentuk awal goresan Yang dilakukan oleh manusia

Di dalam dunia DESAIN, **garis** saat ini difungsikan untuk

1. Membatasi bidang
2. Menunjukkan arah
3. Menunjukkan gelap terang pada media 2 dimensi



Garis sebagai pembatas bidang



Garis sebagai penunjuk arah

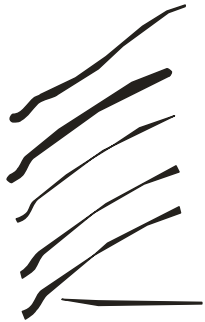
Garis sebagai penunjuk gelap terang



Contoh pemanfaatan GARIS Pada dunia DESAIN

Berdasarkan pembentukannya Garis dibedakan menjadi:

1. Garis Nyata (garis yang dengan sengaja dibuat dengan menggoreskan sebuah media penghasil goresan terhadap bidang kerja)
2. Garis Maya (garis yang muncul akibat perubahan karakter bidang. Bisa karena cahaya (gelap-terang), perubahan tekstur atau perubahan warna pada sebuah bidang/permukaan bidang)



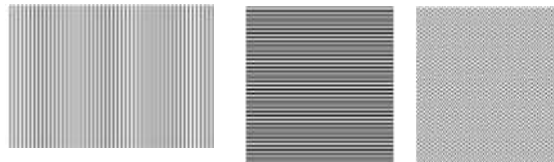
Perbedaan bentuk garis muncul karena

1. Dimensi garis
2. Penekanan saat menggores
3. Perbedaan pengawalan dan pengakhiran garis, dan
4. Media yang digunakan sebagai penggores

Gambar contoh bentuk garis karena perbedaan tekanan saat menggores

Variabel Penyusun Unsur Visual yang seringkali berpengaruh dalam menata sebuah garis adalah

1. Jumlah
2. Jarak
3. Bentuk jarak pada GARIS
4. Arah



gambar berbagai arah, bentuk dan jumlah serta

Tugas :

- 1.1. Bagilah kertas 20x20 menjadi 4 bagian dengan masing-masing kotak berukuran 10x10 cm
 - 1.2. Buatlah garis berulang dengan menggunakan tinta ballpoint atau drawing pen 0.2 tanpa menggunakan mistar
 - 1.3. Jarak 1 garis ke garis berikutnya maksimal 0.1 cm
 - 1.4. 4 kotak tersebut berisi masing-masing (1) vertical, (2) horizontal, (3) diagonal kiri bawah ke kanan atas, (4) diagonal dari kiri atas ke kanan bawah
-
- 2.1. Buatlah 3 buah komposisi garis pada 3 lembar kertas ukuran 20 x 20
 - 2.2. (1) komposisi 8 buah garis dengan menggunakan pensil 2B yang dibedakan tekanannya
 - (2) komposisi 8 buah garis dengan menggunakan media ball point runcing dan drawing pen
 - (3) komposisi 5 buah garis dengan menggunakan 5 media yang berbeda (warna hasil goresan hitam)

Pustaka

- Wong, Wucius, 1995, *Beberapa azas merancang dwimatra*, itb, Bandung
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi, 2002, *Dasar-dasar tatarupa dan desain nirmana*, Arti Bumi, Intaran, Jogjakarta
- Kusrianto, Adi, 2007, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Andi , Jogjakarta
- Ave, Joop, 2008, *Indonesian arts and craft*, BAB Publishing, Indonesia