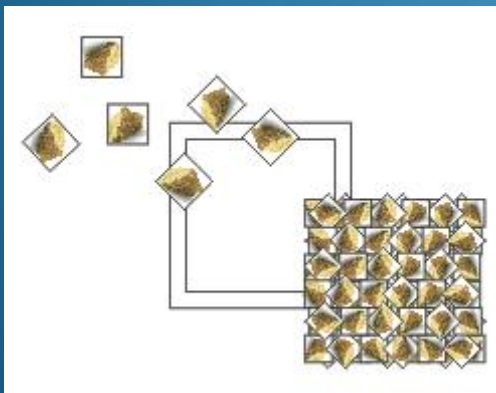


nirmana 01

semester gasal

TEKSTUR

bayu wudiantoro



Progdi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Arsitektur dan Desain
Unika SOEGIJAPRANATA

pengertian

- Tekstur adalah segala sesuatu yang dapat dirasakan pada permukaan sebuah benda/bidang
- Nilai/karakter/ciri khas sebuah benda
- Tekstur BUKAN GAMBAR

Bentuk Tekstur



Macamnya

- Tekstur Raba/tekstur sentuh, yaitu tekstur yang terasa apabila mendapatkan sentuhan/indera peraba
- Tekstur Lihat adalah tekstur yang dapat dirasakan dengan melalui indera penglihatan

Pembagian tekstur

Berdasarkan permukaannya

- Tekstur (kasar) nyata
 - Alami seadanya
 - Alami berubah
 - tersusun
- Tekstur (kasar) semu
 - Hias manual
 - mekanik
 - ekspresi
 - Tekstur halus

KARAKTER TEKSTUR

- tekstur halus : ringan, lembut & tenang
- tekstur kasar: berat, kuat, kokoh & keras



Pembentukan Tekstur

Fungsi Tekstur

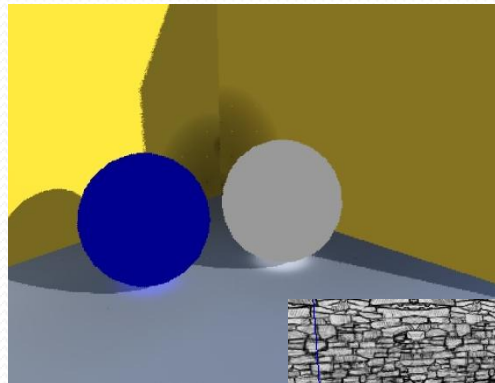
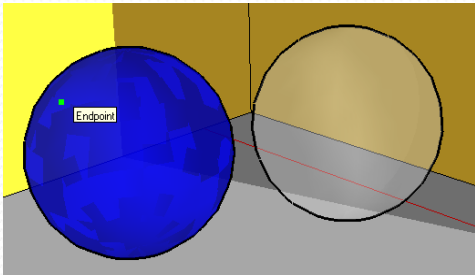
Membentuk karakter permukaan sebuah bidang

Memberikan perbedaan 'rasa' pada orang yang menikmatinya

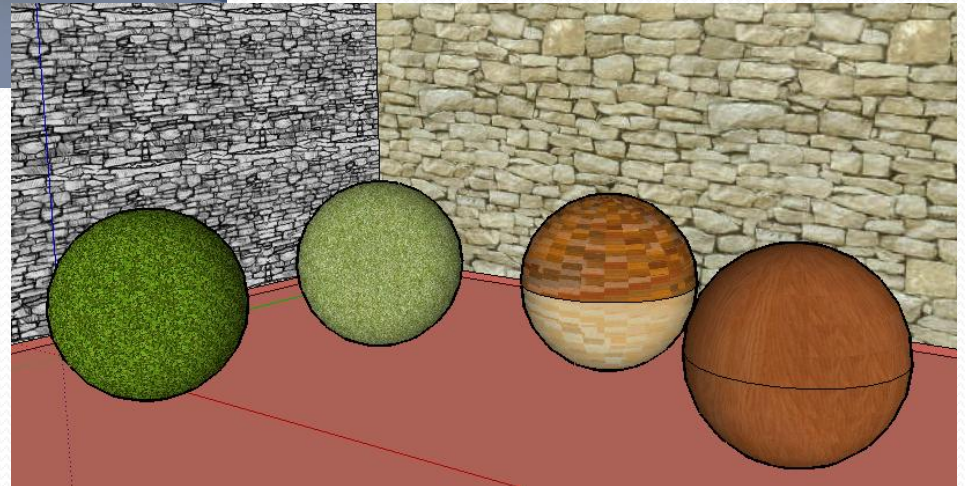
Pada tingkatan tertentu dapat memberikan 'nilai' tersendiri pada orang yang akan menikmatinya

Macam Tekstur

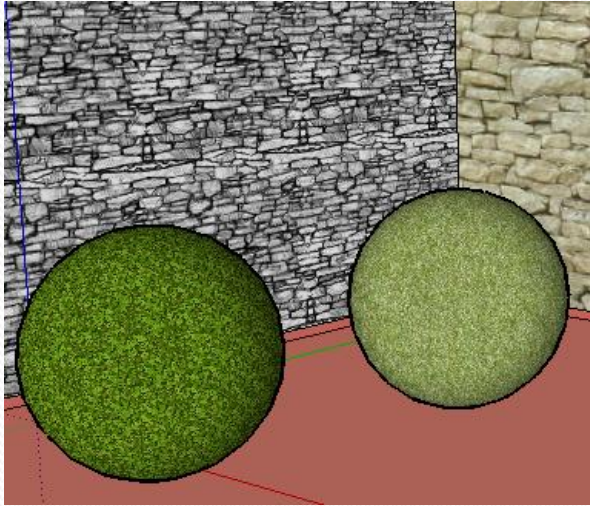
Berdasarkan karakter *permukaan*



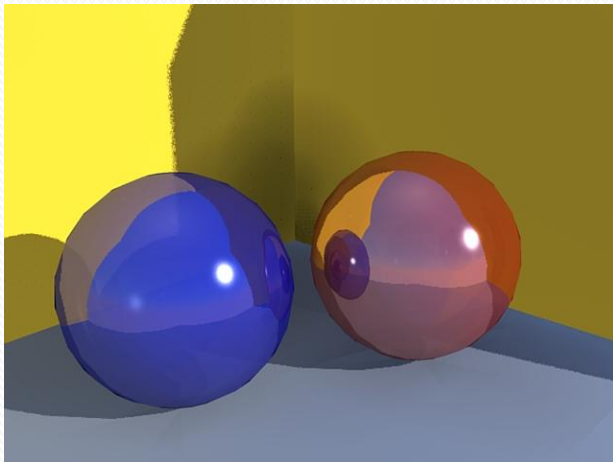
Berdasarkan wujud



Berdasarkan karakter Permukaannya



Tekstur Kasar



Tekstur Halus

Berdasarkan Wujudnya

Tekstur Nyata

Tekstur yang diraba dan dilihat sama

Tekstur Semu

Tekstur yang dilihat dan diraba memiliki perbedaan

Pembuatan tekstur

Tekstur Nyata

Menempel

Mengukir

Meremas

Menggunting/
memotong

Membakar

Textur Semu

Menggambar

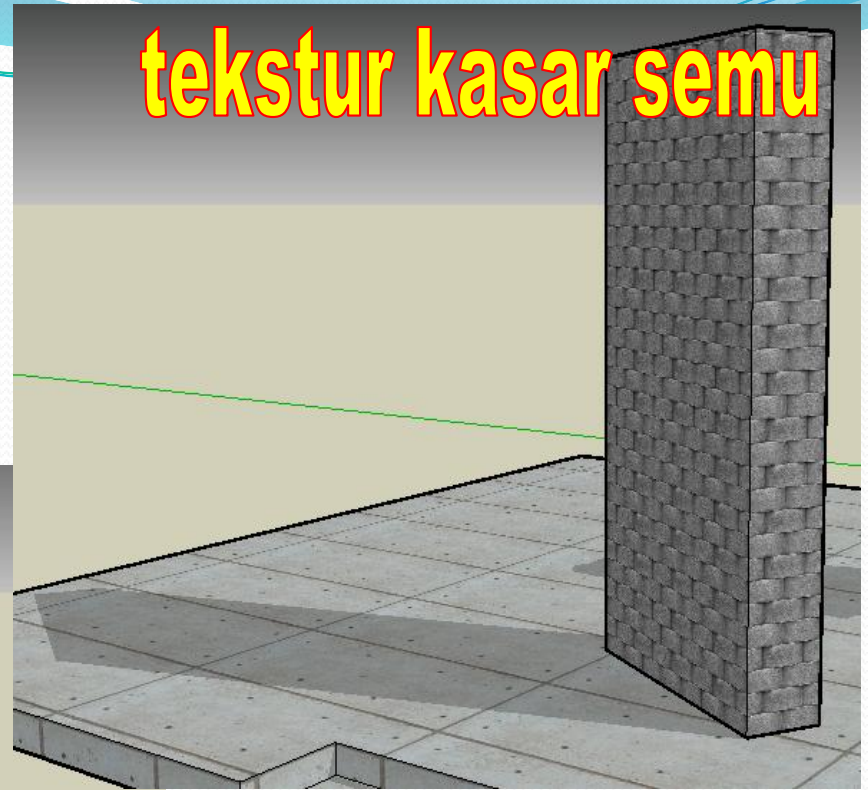
Memotret

Mem foto kopi

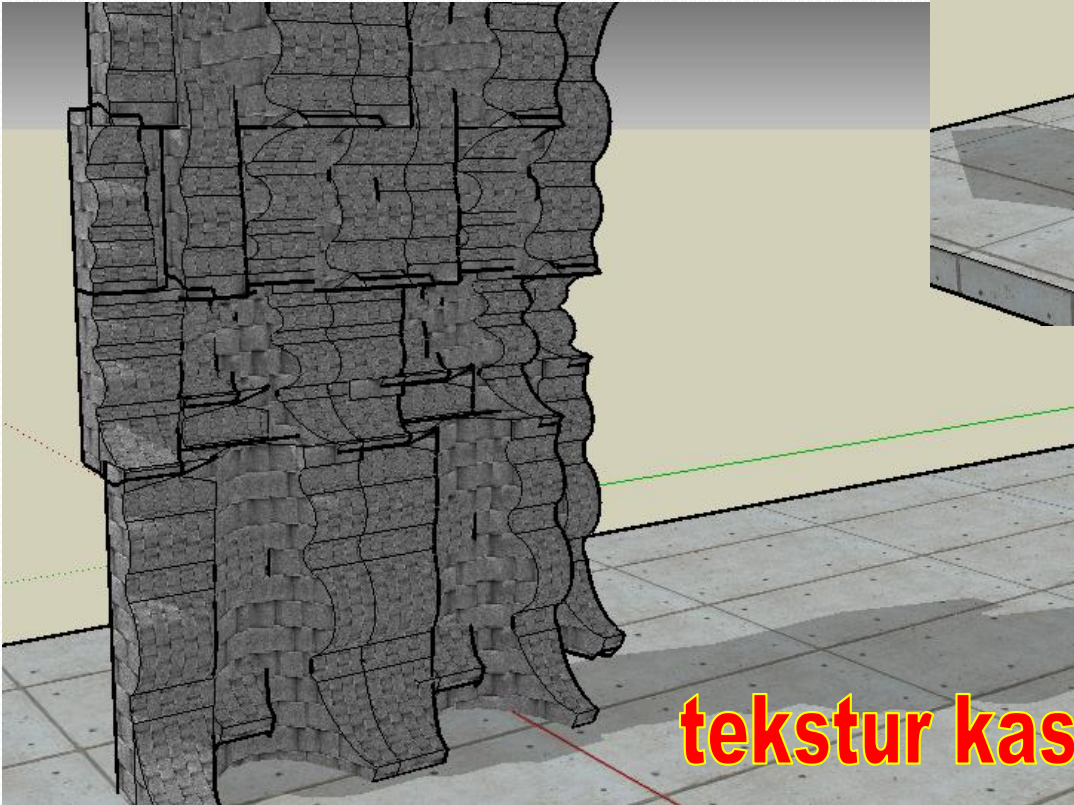
Mengecat

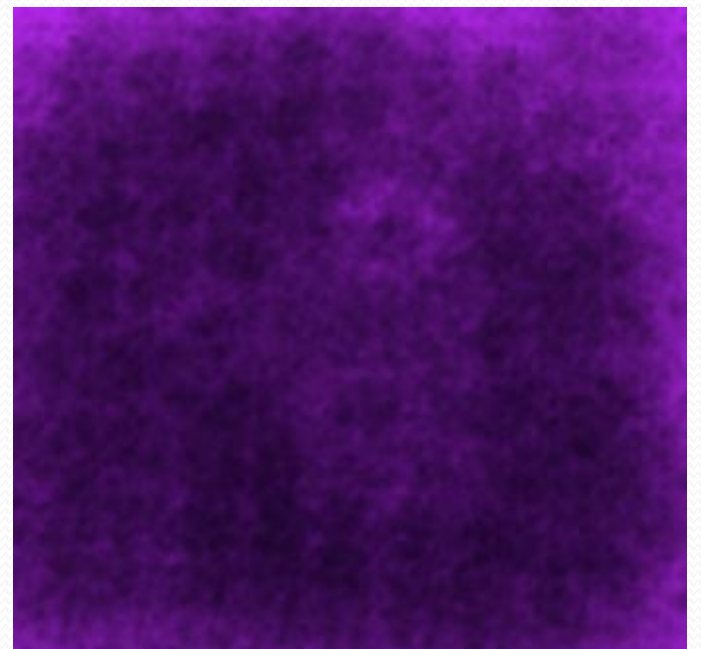
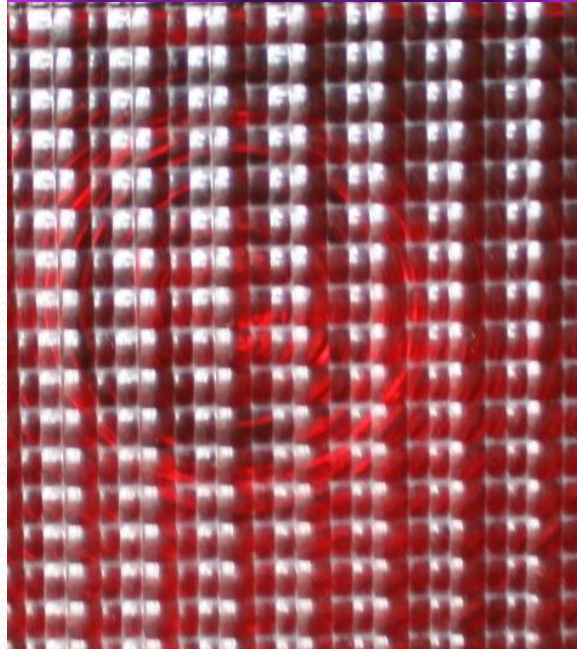
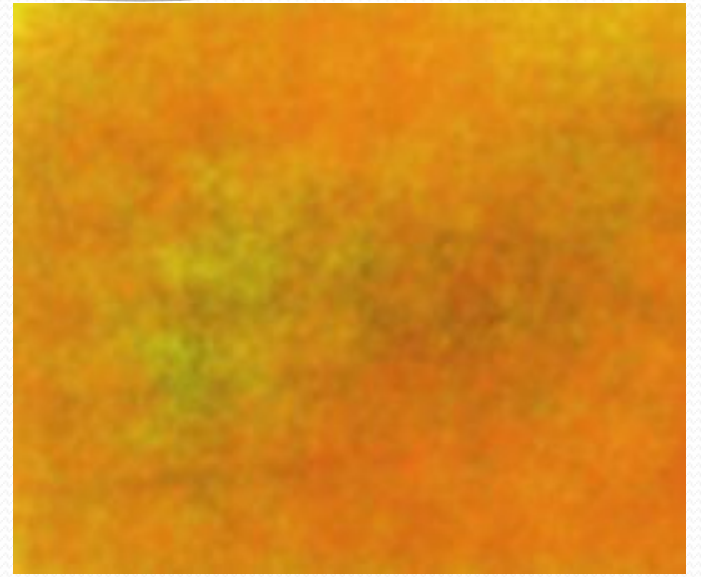
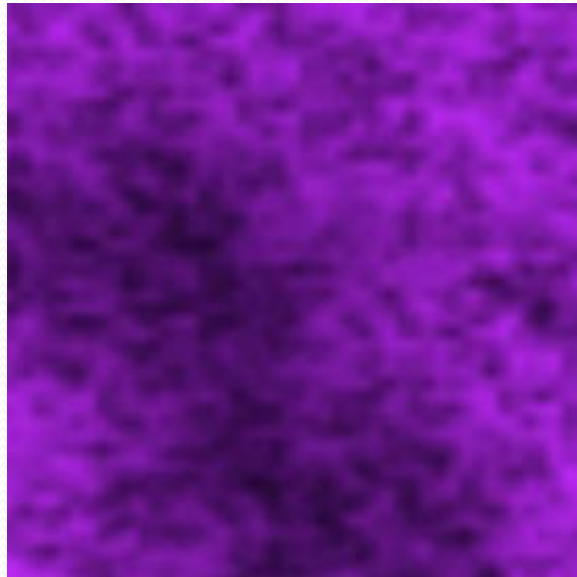
menyemprot

tekstur kasar semu



tekstur kasar nyata

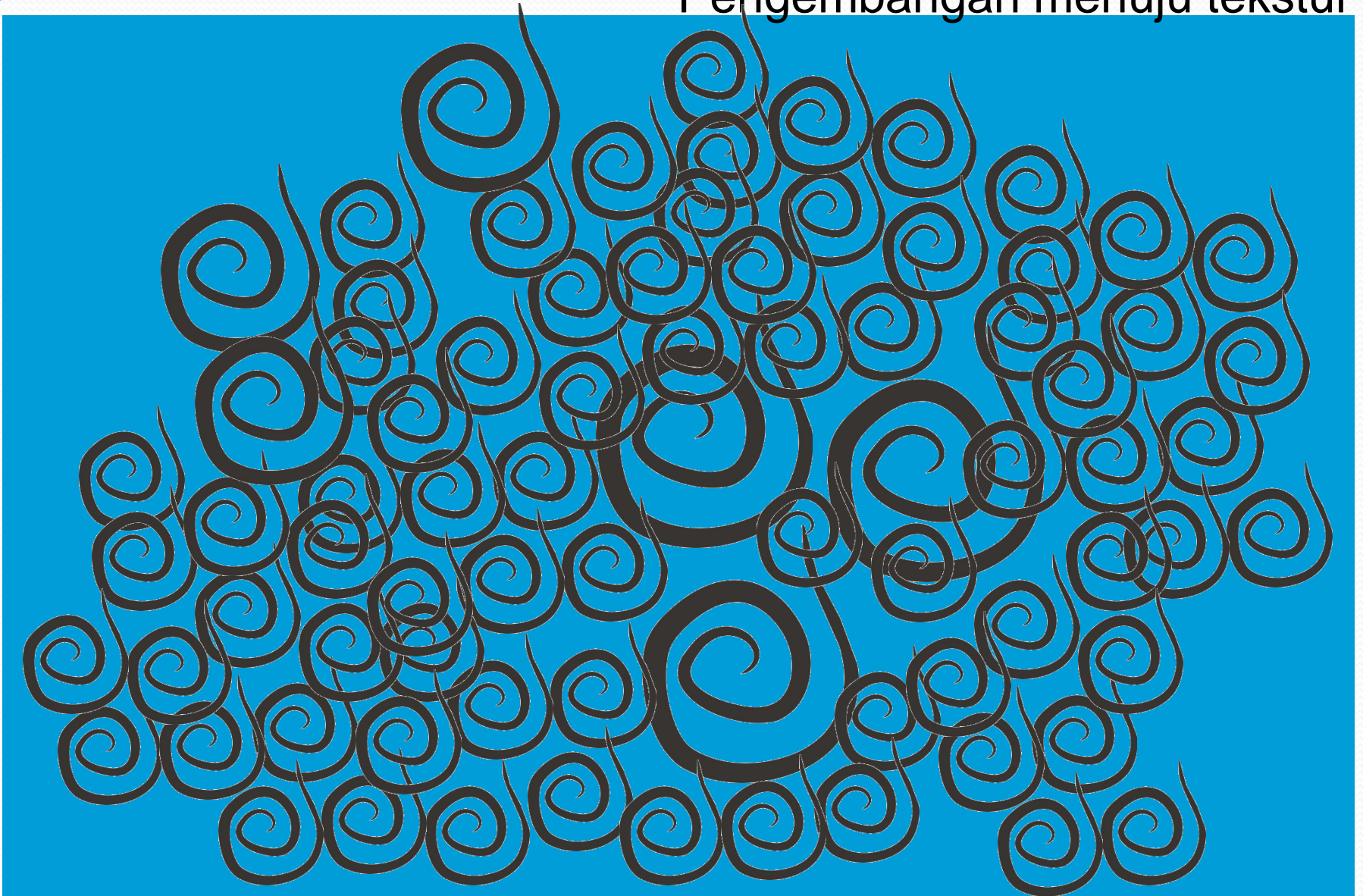




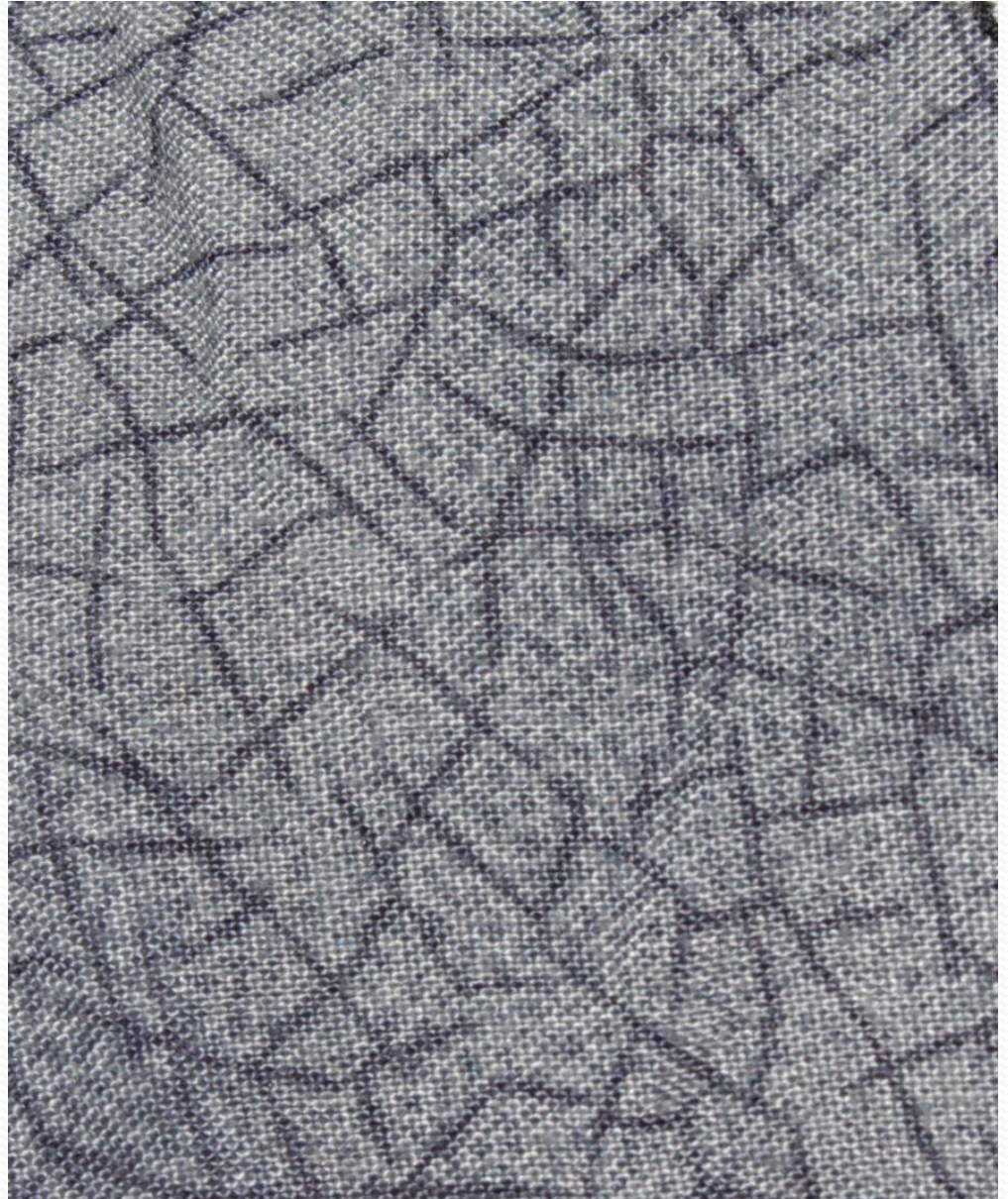
Contoh komponen dasar



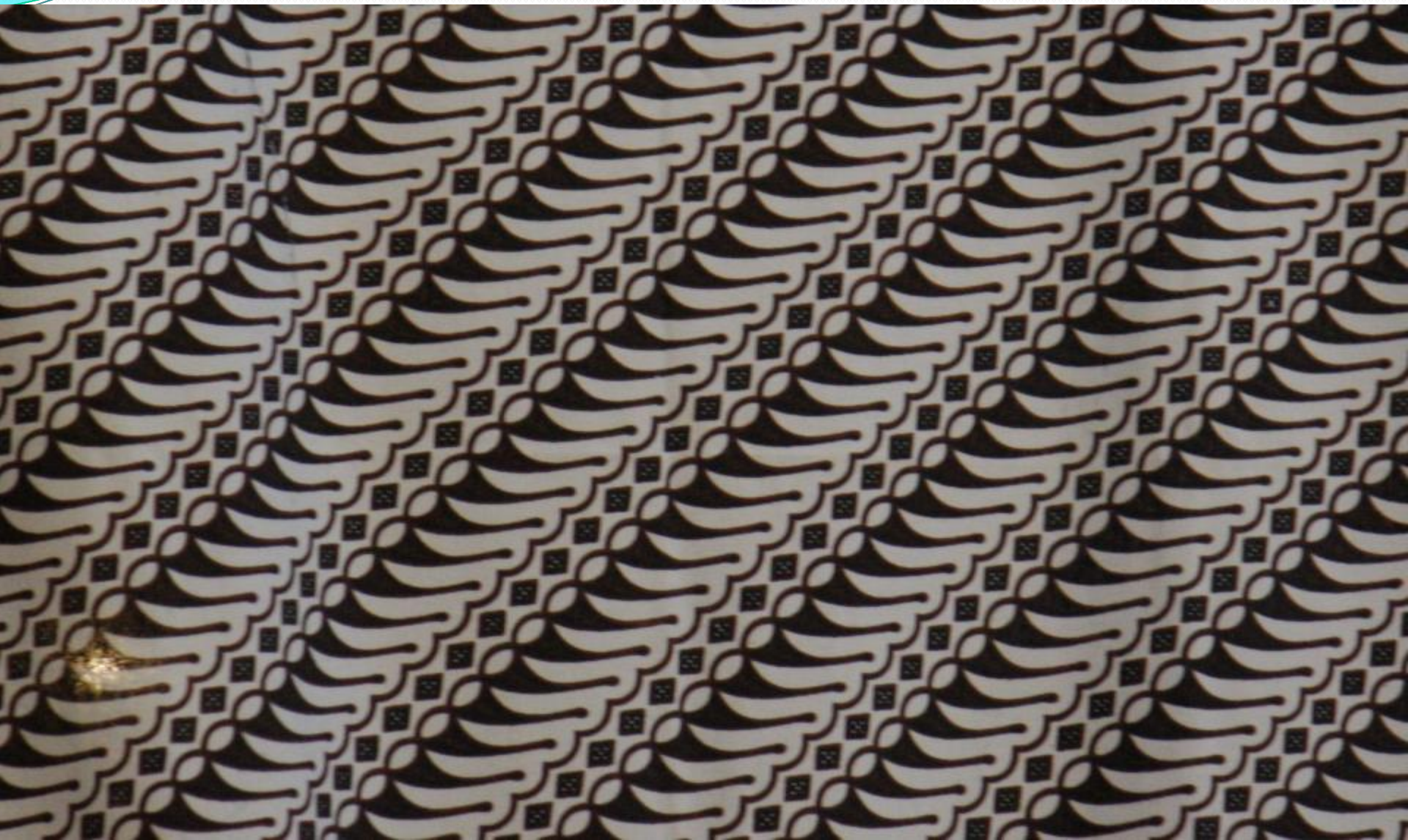
Pengembangan menuju tekstur

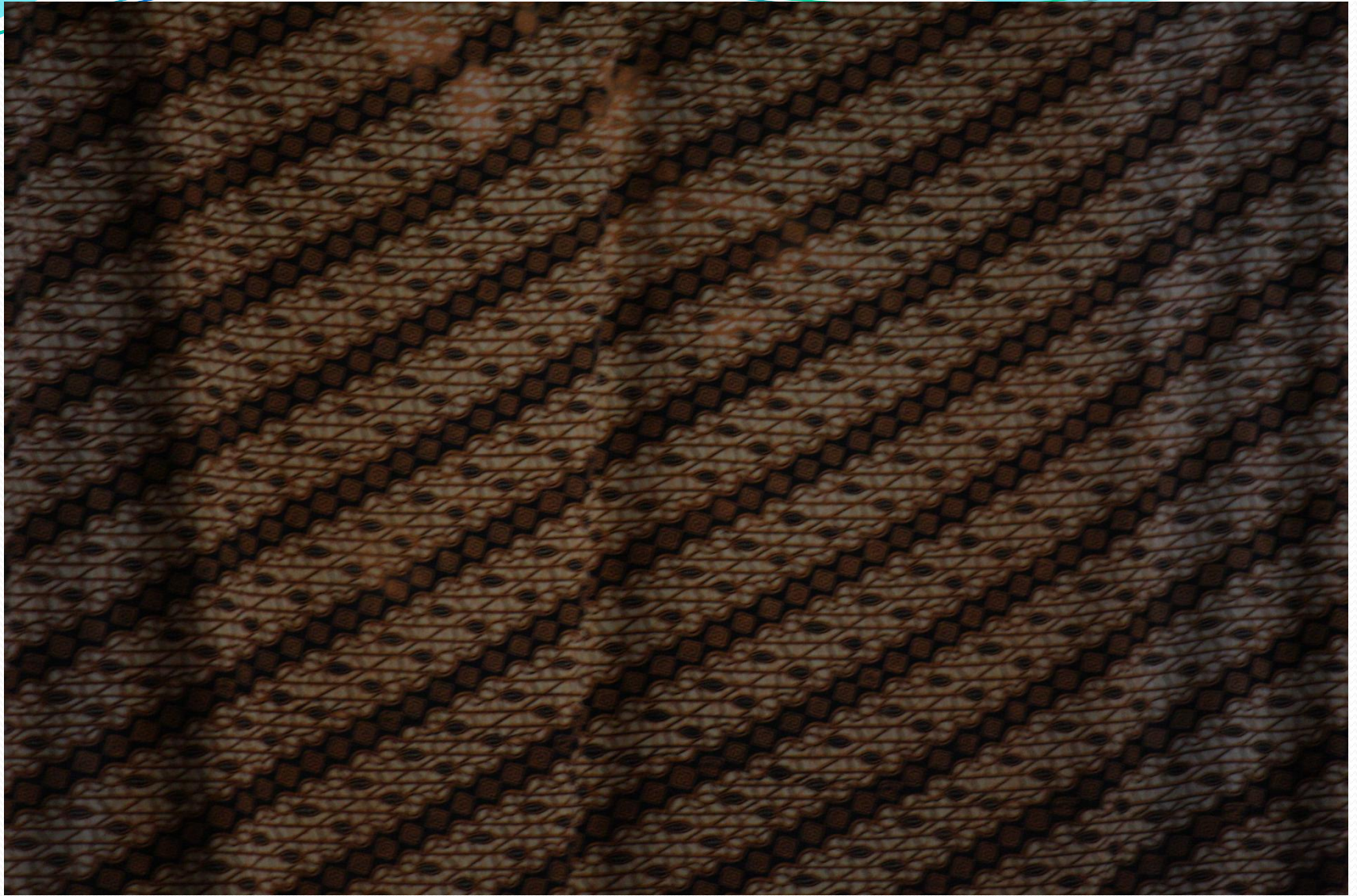












Permainan di Merapi

- **Carilah** SEBUAH obyek yang menarik di sekeliling lokasi LIVE IN anda
- Foto/sket/ambil gambar OBYEK tersebut
- Tuliskan pada selembar kertas 30 x 30 tentang mengapa Anda merasa bahwa obyek tersebut menarik
 - Sesampai di rumah perkecil obyek hasil foto/sket anda hingga maksimal berukuran kira-kira 2x2 cm
 - gandakanlah obyek tersebut hingga dapat memenuhi bidang kerja 25 x 25 cm

DETAIL PEMBUATAN TUGAS

LEMBAR 1

Tuliskan

1. Mengapa Anda tertarik dengan obyek yang Anda Pilih
2. Dimana dan kapan Anda menemukan obyek tersebut (sertai dengan foto lokasi pengambilan)
3. Dengan alat apa anda merekam obyek tersebut, sebutkan jenisnya
4. Apa yang ingin anda sampaikan dengan membuat karya yang akan anda buat

Contoh jawaban

1. Saya tertarik obyek tersebut karena saat itu saya sedang berjalan dengan penduduk setempat yang bermata pencaharian sebagai pengumpul batu
2. Saya mengambil obyek di tempat lpkasi penambangan batu di desa Umbul Sakti Kec. Sleman Surabaya, pada hari Sabtu, 24 Nov 2012, pukul 15.45
3. Obyek direkam/diambil dengan menggunakan sketsa di kartas HVS 80 gram dengan pensil 2B
4. Sebuah perjuangan untuk mendapatkan sebuah permata dan segenggam emas

Jawaban ditulis dengan tulisan Tangan yang Rapi dan Harus dapat terbaca dengan baik

DETAIL PEMBUATAN TUGAS

TAHAPAN



1. Temukan Obyek dan Rekam dengan alat yang anda miliki

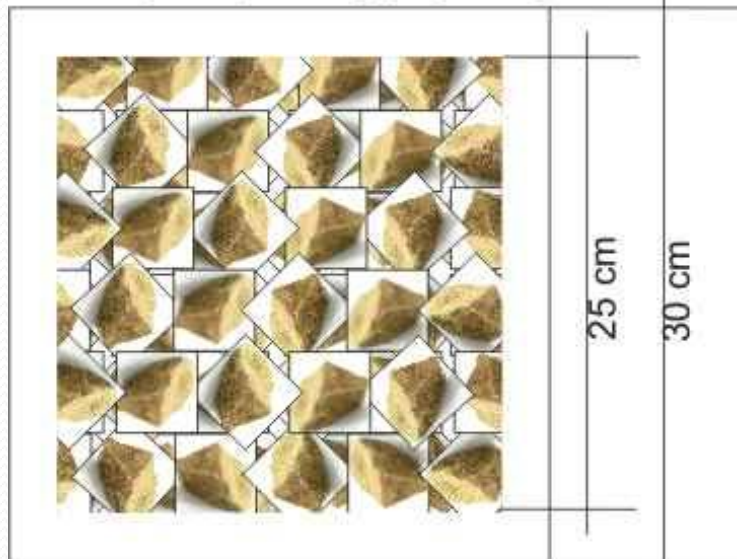


2. Pisahkan dengan obyek lain hingga tersisa obyek yang anda inginkan

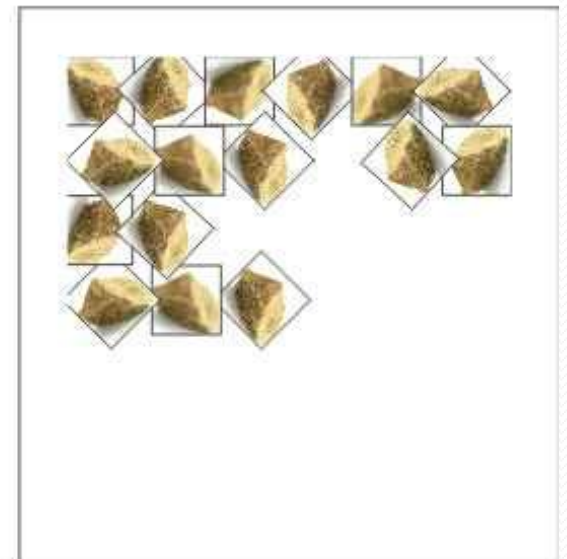


3. Perkecil hingga ukuran 2 cm x 2 cm

5. Tata hingga penuh sehingga permukaan bidang kerja 25 x 25 cm tidak lagi terdapat bidang yang kosong



4. Perbanyak sesuai kebutuhan dan tempelkan pada bidang kerja 25 x 25 dengan orientasi sesuai keinginan dengan penataan berhimpit dan atau overlapping



Pengumpulan TUGAS



Tugas Dikumpulkan saat
kuliah NIRMANA
Hari Jumat tanggal
30 November 2012

SELAMAT
berkreasi
&
Berkarya

DO YOUR
BEST....

