



dpi

Program Studi
DESAIN PRODUK INDUSTRI

MODUL PERKULIAHAN

RUPA DASAR 2 DIMENSI

Oleh:

DINI CINDA KIRANA, S.SN., M.DS.

MODUL PERKULIAHAN

RUPA DASAR 2 DIMENSI

I. Maksud Dan Tujuan

Rupa Dasar 2 Dimensi adalah matakuliah yang berisi mengenai dasar perancangan seni rupa dan desain yang bersifat dwimatra (dua dimensi) melalui pengenalan pada unsur dan prinsip perupaian (baca: seni rupa dan desain). Ciri khas perkuliahan Rupa Dasar 2 Dimensi direpresentasikan oleh kegiatan mahasiswa dalam merancang tugas berupa karya secara dwimatra (dua dimensi). Secara umum sistem dan metode perkuliahan Rupa Dasar 2 Dimensi dilaksanakan melalui: perkuliahan teori, praktika, proses asistensi, evaluasi dan ujian. Sedangkan bobot materi perkuliahan Rupa Dasar 2 Dimensi secara umum menekankan pada aspek pengetahuan (*knowledge*), ketrampilan (*skill*), dan kreativitas (*creativity*).

Materi yang menyangkut pada aspek pengetahuan (*knowledge*) didekati melalui metode perkuliahan secara teori dan praktika melalui pengenalan hingga pemahaman pada proses dasar perancangan yang bersifat dwimatra (dua dimensi) melalui pemanfaatan unsur dan prinsip perupaian. Adapun unsur seni rupa dan desain yang diperkenalkan meliputi unsur: titik, garis, bidang, bentuk, warna dan tekstur. Sedangkan prinsip seni rupa dan desain yang diperkenalkan meliputi: komposisi (*composition*), keseimbangan (*ballance*), irama (*rhythm*), tekanan (*accent*), kontras (*contrast*), kedalaman (*depth*), dan lain-lain.

Untuk materi perkuliahan yang menekankan pada aspek ketrampilan (*skill*), dilaksanakan melalui pengenalan terhadap bahan, material dan alat yang biasa digunakan untuk berkarya dalam bidang seni rupa dan desain. Adapun bahan dan material yang diperkenalkan meliputi penggunaan: kertas konstruk, dupleks, pensil warna/gambar, tinta bak, cat poster, dan cat air. Sedangkan alat yang diperkenalkan mencakup penggunaan: kwas, pensil, *pallette*, cutter, lem (*spray mount*), *double tape*, dan lain-lain. Dalam aspek ketrampilan selain memperkenalkan bahan, material dan alat yang digunakan juga dibekali mengenai teknik-teknik dan metode penggunaannya sesuai dengan spesifikasi dari masing-masing bahan dan alat tersebut.

II. Tujuan

- i. Mahasiswa memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang dasar-dasar perupaian.

- ii. Mahasiswa memiliki pengetahuan berupa wawasan tentang dasar perancangan dalam bidang seni rupa dan desain.
- iii. Mahasiswa memiliki pengetahuan serta kepekaan dan kreativitas berupa wawasan dan dalam mengolah dan mengeksplorasi unsur dan prinsip perupaian, meliputi; titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, komposisi, irama, kontras, keseimbangan, dan lain-lain.
- iv. Mahasiswa memiliki pengetahuan dan ketrampilan dasar dalam proses perancangan secara dwimatra (dua dimensi).
- v. Mahasiswa memiliki ketrampilan (*skill*), kepekaan (*sensitivity*) dalam proses perancangan secara dwimatra (dua dimensi) melalui bahan dan alat yang digunakan.
- vi. Mahasiswa memiliki daya imajinasi dan kreativitas (*creativity*) dalam proses perancangan secara dwimatra (dua dimensi).

III. Dasar Teori

Garis (Disadur dari buku Basic Visual Concepts and Principles, Charles Wallschlaeger & Cynthia Busic-Snyder, Mc Graw Hill 1992).

Garis merupakan elemen visual dasar dalam pembentukan karya seni, garis dapat menjelaskan karakteristik permukaan, seperti nada, dan tekstur. Garis dapat muncul tebal, tipis, bersahaja, aktif, rapat, atau spontan.

Pada dasarnya garis terbentuk dari titik, yang bergerak dari satu posisi ke posisi lainnya, dalam sebuah ruang. Garis tidak memiliki dimensi lebar, atau kedalaman, dia hanya memiliki dimensi panjang.

Definisi

- Garis dapat ditafsirkan sebagai kumpulan titik yang bergerak menjauh ke dua arah yang berlawanan tanpa akhir.

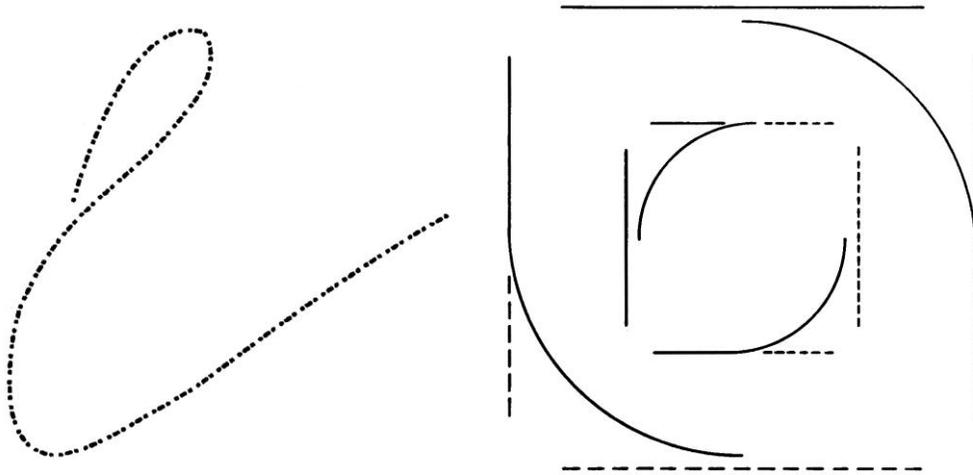


- Menurut *Euclidean Geometry*, garis merupakan jarak yg menghubungkan diantara dua titik.



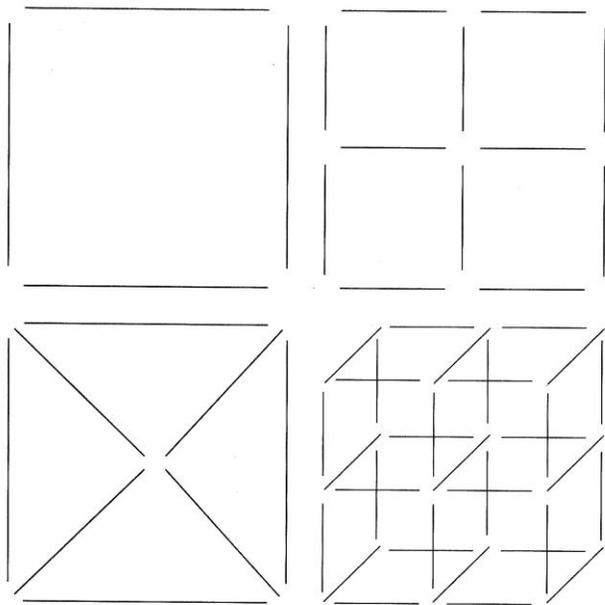
Karakteristik

Garis memiliki berbagai ketebalan yang menegaskan karakternya, perwujudannya dapat berupa garis lurus, lengkung, tipis, tebal, solid, atau terputus-putus.

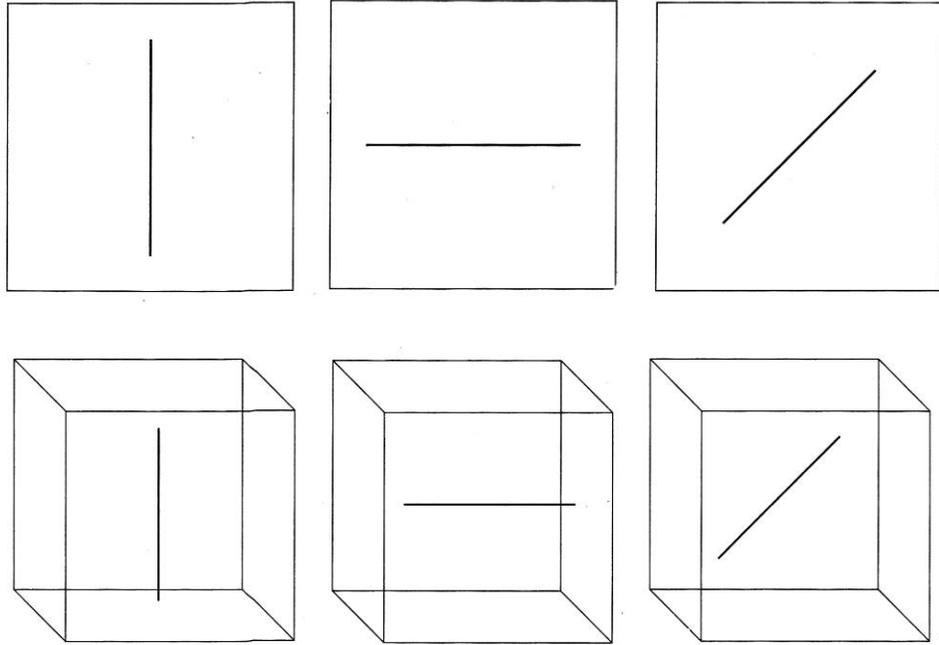


Kegunaan

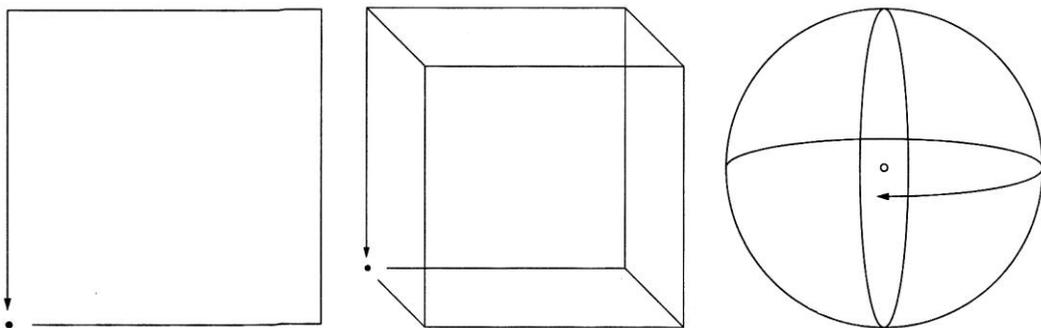
- Garis membagi ruang
Garis dapat digunakan sebagai pembatas area/ruang, baik secara dua dimensi, maupun secara tiga dimensi. Ruang yang dibagi oleh garis, dapat menjadi bentuk nyata (*regular shape*), atau bentuk tidak nyata (*irregular shape*).



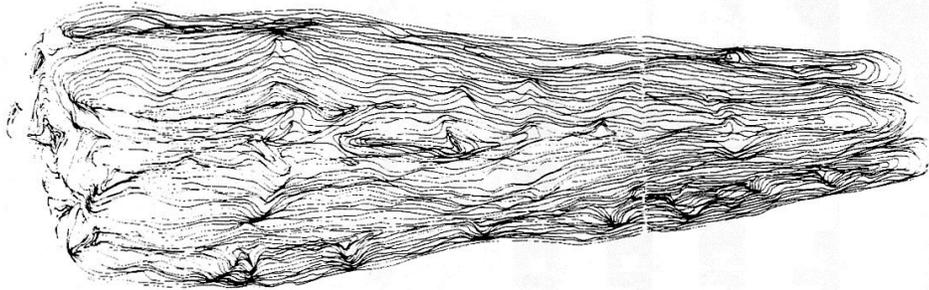
- **Garis menunjukan arah**
Garis dapat memberi kesan pergerakan yang dinamis (lihat gbr A). Garis juga dapat terkesan statis, aktif, atau dinamis tergantung pada letak dan orientasi dalam ruang (2D / 3D)



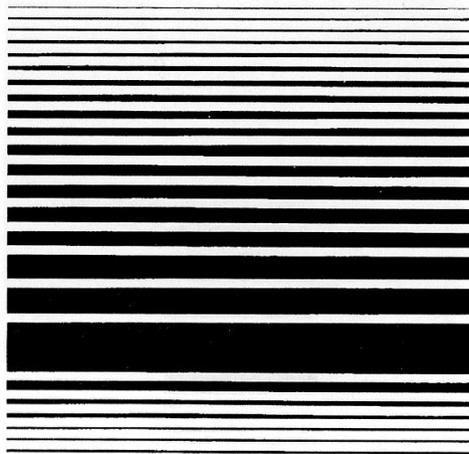
- **Garis menjelaskan bentuk**
Garis dapat menjadi *outline* bentuk, menjadi pembatas bidang dua dimensi, atau menjelaskan isi/volume bidang tiga dimensi. Garis juga dapat menjelaskan figur yang nyata atau tidak, abstrak atau representasional.



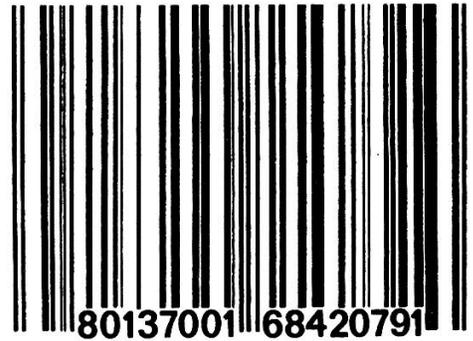
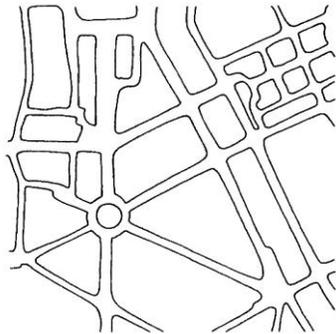
- Garis mewakili karakteristik permukaan
Garis dapat ditambahkan untuk memperjelas interpretasi karya visual, dan karakteristik bentuk. Outline (internal shape contour), nada, dan tekstur dapat dibentuk dengan menggunakan teknik penggambaran garis, yang dapat menimbulkan makna, dan arti visual.



- Garis membentuk pola
Ketika kepekaan visual meningkat, terdapat perkembangan kemampuan untuk merasakan kegunaan lain dari garis, dan penerapannya pada bermacam objek, material, serta bangunan dlm lingkungan. Dalam mempelajari visual art, pola dapat diatur dari beberapa konfigurasi garis yang diulang. Teknik lain untuk memunculkan pola dari komposisi biasa, ialah dengan cara membuat perbedaan ketebalan garis untuk menimbulkan ilusi kedalaman dan pergerakan.



- Garis sebagai sistem penanda
Garis dapat digunakan bukan hanya untuk membuat gambar figur, tapi juga untuk membuat notasi teknis, jumlah, atau kode.

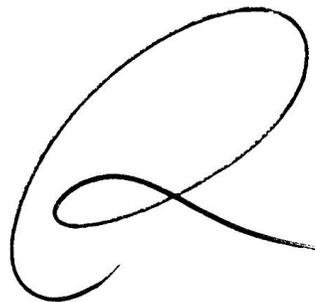


- Garis terbentuk dari huruf
Elemen huruf dapat juga diatur untuk membentuk garis.

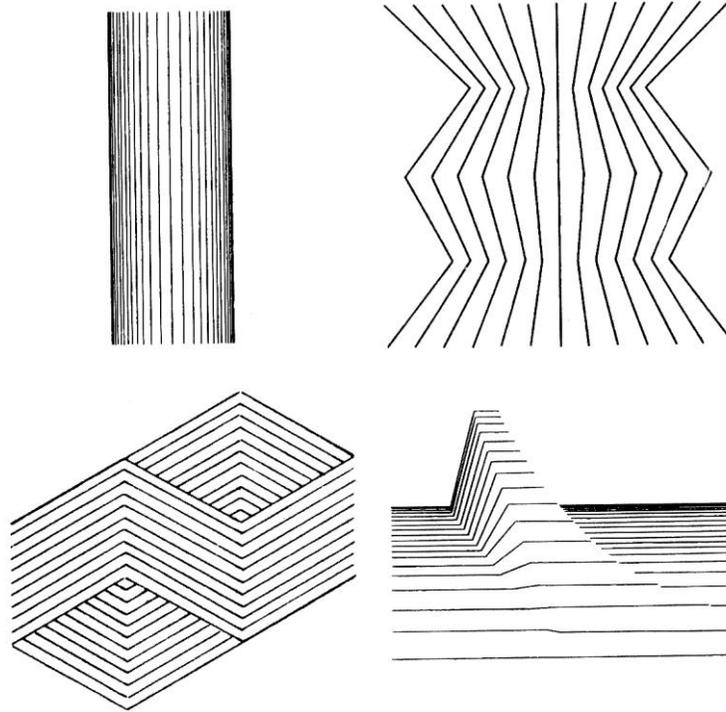
these letters represent a line



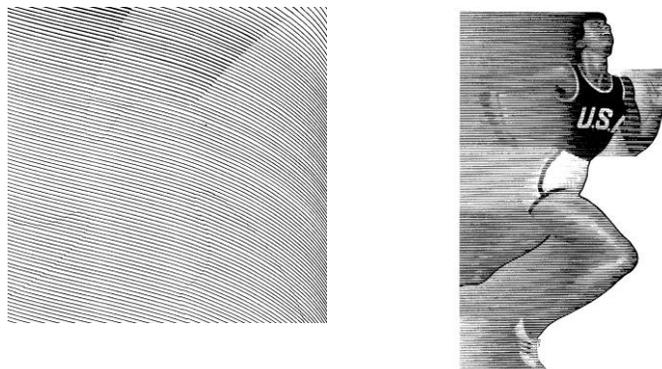
- Garis sebagai arti ekspresi visual
Garis dapat dipergunakan sebagai alat yang dapat menterjemahkan ide, dan perasaan. Garis memiliki makna dan kekuatan untuk menyatakan kegembiraan, kesedihan, spontanitas, keanggunan, dan berbagai perasaan lainnya.



- **Garis membentuk ilusi ukuran, kedalaman, dan gerak**
Garis dapat dipergunakan dengan sangat efektif dalam membuat ilusi ukuran, kedalaman, dan gerak dalam format dua dimensi. Keragaman tebal garis, keberaturan arah, dan teknik overlapping dapat menciptakan kesan kedalaman dan perbedaan jarak.



- **Garis membentuk nada**
Seerti titik, garis juga dapat dipergunakan untuk menciptakaan nada, efek visual ini dapat diraih dari perbedaan ketebalan dalam satu tarikan garis, atau pengaturan ruang antara. Bagian gelap dan terang dapat ditimbulkan dari teknik ini, yang dapat menimbulkan ilusi kedalaman, pembagian area, dan ilusi gerak.



Tugas Rupa Dasar 2 Dimensi

Berikut di bawah ini contoh format tugas Rupa Dasar 2 Dimensi selama satu (1) semester:

Tugas 1. Komposisi Garis Hitam Putih

Soal

Buatlah sebuah komposisi dengan memanfaatkan unsur garis dan warna hitam putih. Adapun unsur garis yang diolah berupa garis lurus, patah-patah, dan lengkung (pilih salah satu). Susunlah garis dan warna tersebut sehingga menghasilkan prinsip perupa: kedalaman, keseimbangan, irama, tekanan, kontras, dan lain-lain.

Ketentuan:

- Komposisi memanfaatkan memanfaatkan unsur garis: lurus, patah-patang, dan lengkung.
- Ketebalan garis maksimal: 3 cm.
- Warna yang digunakan hitam dan putih.
- Sketsa asistensi lampirkan pada bagian belakang bidang karya.

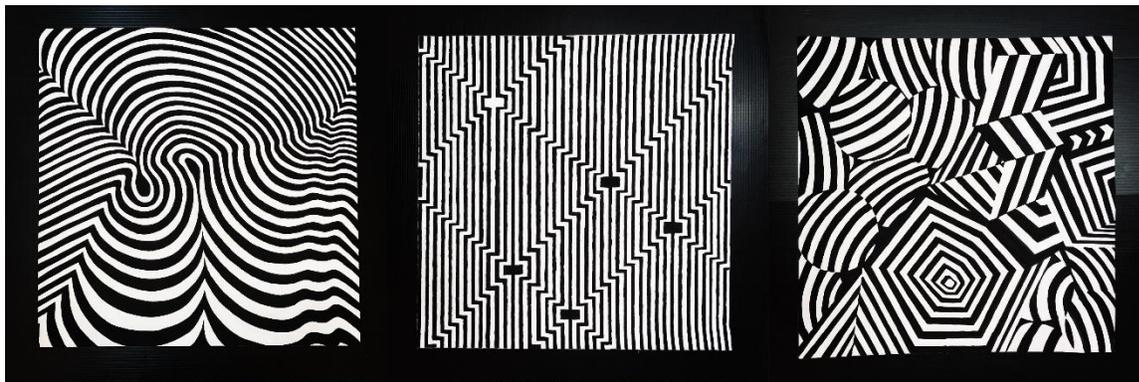
Bahan dan Alat:

- Kertas : manila dan sejenisnya, dan kertas roti.
- Cat Poster : hitam dan putih
- Pinsil dengan ukuran : B
- Kuas dengan ukuran : 3, 6, 9, 12.
- Cutter, gunting, double tape, dan lap.*

Format Ukuran:

- Bidang Gambar : 40 x 40 cm
Bidang Alas : 50 x 50 cm

Berikut contoh hasil akhir karya:



Tugas 2. Komposisi Warna 'Value' (Geometris)

Soal

Buatlah sebuah komposisi dengan memanfaatkan unsur warna 'value'. Warna *value* adalah deret warna putih mengarah pada warna hitam. Susunlah sebuah komposisi geometris dengan memainkan deret warna *value* sehingga menghasilkan prinsip-prinsip perupaian, seperti: keseimbangan, irama, tekanan, dan aksen.

Ketentuan:

- Komposisi geometris memanfaatkan deret (gradasi) warna hitam dan putih 20 deret.
- Dalam komposisi tersebut minimal harus memanfaatkan 7 deret (gradasi).
- Deret (gradasi) warna dibuat melalui modul bujursangkar berukuran 2 x 2 cm.
- Antara deret modul warna **tidak perlu** diberi jarak.
- Sketsa asistensi lampirkan pada bagian belakang bidang karya.

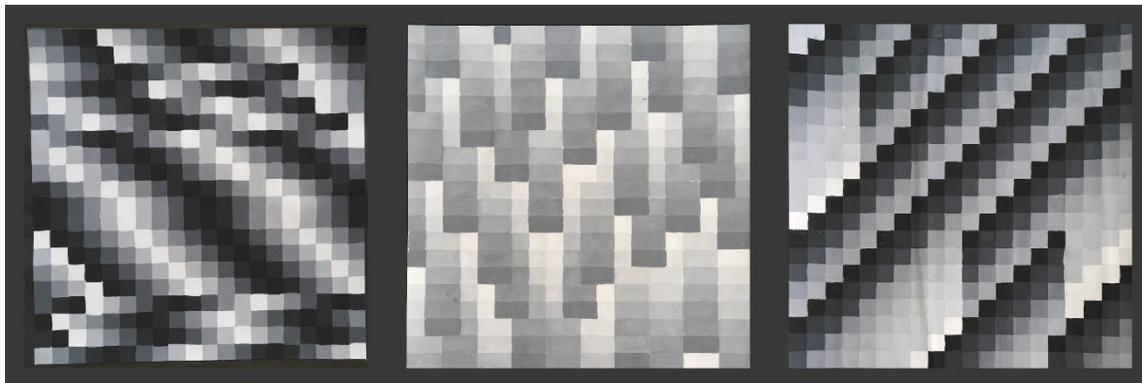
Bahan dan Alat:

- Kertas : manila dan sejenisnya, dan kertas roti.
- Cat Poster : hitam dan putih
- Pinsil dengan ukuran : B
- Kuas dengan ukuran : 3, 6, 9, 12.
- Pallete* (tempat mencampur cat)
- Cutter*, gunting, *double tape*, dan lap.

Format Ukuran:

- Bidang Gambar : 40 x 40 cm
Bidang Alas : 50 x 50 cm

Berikut contoh hasil akhir karya:



Tugas 3. Komposisi Warna 'Value' (Organis)

Soal

Buatlah sebuah komposisi dengan memanfaatkan unsur warna 'value'. Warna *value* adalah deret warna putih mengarah pada warna hitam. Susunlah sebuah komposisi organis dengan memainkan deret warna *value* sehingga menghasilkan prinsip-prinsip perupaian, seperti: keseimbangan, irama, tekanan, dan aksen.

Ketentuan:

- Komposisi organis memanfaatkan deret (gradasi) warna hitam dan putih.
- Dalam komposisi tersebut minimal harus memanfaatkan 7 deret (gradasi).
- Deret (gradasi) warna dibuat melalui modul organis.
- Antara deret modul warna **tidak perlu** diberi jarak.
- Sketsa asistensi lampirkan pada bagian belakang bidang karya.

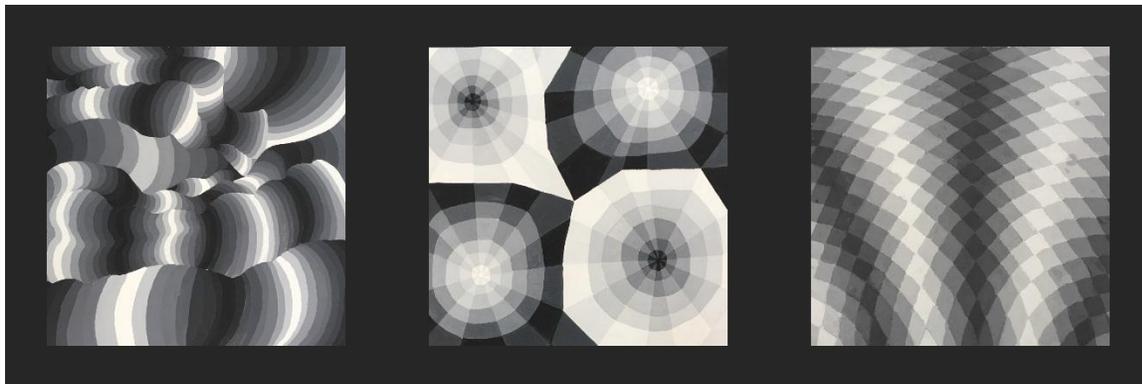
Bahan dan Alat:

- Kertas : manila dan sejenisnya, dan kertas roti.
- Cat Poster : hitam dan putih
- Pinsil dengan ukuran : B
- Kuas dengan ukuran : 3, 6, 9, 12.
- Pallete* (tempat mencampur cat)
- Cutter*, gunting, *double tape*, dan lap.

Format Ukuran:

- Bidang Gambar : 40 x 40 cm
Bidang Alas : 50 x 50 cm

Berikut contoh hasil akhir karya:



Tugas 4. Color Wheel

Soal

Buatlah sebuah Color Wheel

Ketentuan:

a. Komposisi Color Wheel

Bahan dan Alat:

- a. Kertas : manila dan sejenisnya, dan kertas roti.
- b. Cat Poster : berwarna kuning, merah, dan biru.
- c. Pencil dengan ukuran : B
- d. Kuas dengan ukuran : 3, 6, 9, 12
- e. *Pallette* (tempat mencampur cat)
- f. *Cutter*, gunting, *double tape*, dan lap.

Format Ukuran:

- Bidang Gambar : 35 x 35 cm
- Bidang Alas : 40 x 40 cm

Berikut contoh hasil akhir karya:



Tugas 5. Komposisi Warna Analogus (Tumbuhan)

Soal

Buatlah sebuah komposisi dengan memanfaatkan stilasi atau penyederhanaan bentuk dari tumbuhan (daun atau bunga) dengan menggunakan unsur warna analogus. Warna analogus adalah deret warna yang masih berdekatan dari warna primer (Merah-Biru-Kuning), misal gradasi warna kuning ke merah, kuning ke biru serta merah ke biru. Susunlah sebuah komposisi dengan memainkan deret warna analogus tersebut sehingga menghasilkan prinsip-prinsip perupa, seperti: keseimbangan, irama, tekanan, dan aksen.

Ketentuan:

- b. Komposisi bentuk dari pemanfaatan stilasi atau penyederhanaan bentuk dari tumbuhan (daun atau bunga)
- c. Komposisi memanfaatkan deret (gradasi) warna kuning, merah, dan biru dengan memilih salah satu komposisi warna analogus (kuning ke biru, biru ke merah, merah ke kuning)
- d. Dalam komposisi tersebut minimal harus memanfaatkan 7 deret (gradasi).
- e. Antara deret modul warna **tidak perlu** diberi jarak.
- f. Sketsa asistensi lampirkan pada bagian belakang bidang karya.

Bahan dan Alat:

- g. Kertas : manila dan sejenisnya, dan kertas roti.
- h. Cat Poster : berwarna kuning, merah, dan biru.
- i. Pinsil dengan ukuran : B
- j. Kuas dengan ukuran : 3, 6, 9, 12
- k. *Palette* (tempat mencampur cat)
- l. *Cutter*, gunting, *double tape*, dan lap.

Format Ukuran:

- Bidang Gambar : 40 x 40 cm
Bidang Alas : 50 x 50 cm

Berikut contoh hasil akhir karya:



Tugas 6. Komposisi Warna Komplementer (Serangga)

Soal

Buatlah sebuah komposisi dengan memanfaatkan stilasi atau penyederhanaan bentuk dari serangga, dengan menggunakan unsur warna komplementer. Warna komplementer atau warna kontras adalah warna yang bersebrangan. Warna komplementer adalah kombinasi warna yang berbeda dan saling melengkapi / mengisi untuk menciptakan keharmonisan warna. Contoh warna komplementer adalah : Merah – Hijau, Biru – Jingga, Kuning – Ungu. Susunlah sebuah komposisi dengan memainkan deret warna Komplementer tersebut sehingga menghasilkan prinsip-prinsip perupaian, seperti: keseimbangan, irama, tekanan, dan aksen.

Ketentuan:

- Komposisi bentuk dari pemanfaatan stilasi atau penyederhanaan bentuk dari serangga.
- Komposisi memanfaatkan deret (gradasi) warna kuning, merah, dan biru dengan memilih salah satu komposisi warna komplementer (kuning - ungu, merah – hijau dan biru - jingga)
- Dalam komposisi tersebut minimal harus memanfaatkan 7 deret (gradasi).
- Antara deret modul warna **tidak perlu** diberi jarak.
- Sketsa asistensi lampirkan pada bagian belakang bidang karya.

Bahan dan Alat:

- Kertas : kertas bertekstur, seperti canson dan sejenisnya, dan kertas roti.
- Cat Air
- Pinsil dengan ukuran : B
- Kuas dengan ukuran : 3, 6, 9, 12.
- Pallete* (tempat mencampur cat)
- Cutter*, gunting, *double tape*, dan lap.

Format Ukuran:

- Bidang Gambar : 40 x 40 cm
Bidang Alas : 50 x 50 cm

Berikut contoh hasil akhir karya:



Tugas 7. Komposisi Tekstur Alam

Soal

Buatlah sebuah komposisi dengan memanfaatkan unsur tekstur alam, seperti tektur daun, biji-bijian, pelepah pisang, bunga kering dan sebagainya. Dari tekstur tersebut susunlah sebuah komposisi sehingga menghasilkan prinsip perupaian: keseimbangan, irama, tekanan, kontras, dan lain-lain.

Ketentuan:

- Komposisi memanfaatkan memanfaatkan unsur tekstur alam yang terbuat dari biji-bijian, tumbuhan kering, dsb.
- Deret tekstur dibuat melalui modul bujursangkar berukuran 4 x 4 cm.
- Antara deret modul tekstur **tidak perlu** diberi jarak.

Bahan dan Alat:

- Kertas linen hitam, infraboard hitam dan kertas roti.
- Tekstur alam dari biji-bijian dan tumbuhan kering, dsb.
- Cutter, gunting, double tape, lem tembak*

Format Ukuran:

Bidang Gambar : 40 x 40 cm
Bidang Alas : 50 x 50 cm

Berikut contoh hasil akhir karya:



Tugas 8. Komposisi Tekstur Fabrikasi (Maskulin vs Feminin)

Soal

Buatlah sebuah komposisi dengan memanfaatkan unsur tekstur buatan (fabrikasi), seperti mur , baut, paku, pita, kancing, renda, dan sebagainya. Dari tekstur fabrikasi tersebut susunlah sebuah komposisi perbedaan antara maskulin dan feminin, sehingga menghasilkan prinsip perupaian: keseimbangan, irama, tekanan, kontras, dan lain-lain.

Ketentuan:

- Komposisi memanfaatkan memanfaatkan unsur tekstur fabrikasi Maskulin vs Feminin
- Antara deret modul tekstur **tidak perlu** diberi jarak.

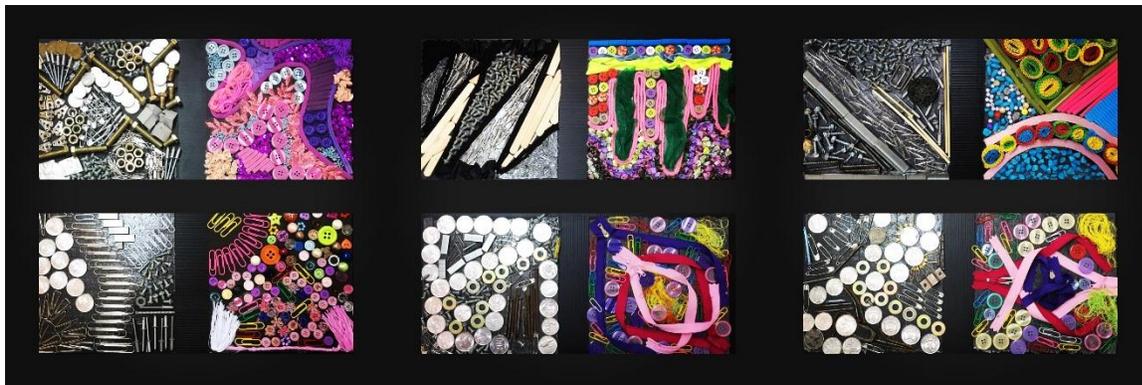
Bahan dan Alat:

- Infraboard hitam, Kertas Roti
- Tekstur Fabrikasi
- Cutter, gunting, double tape, lem tembak*

Format Ukuran:

- Bidang Gambar : 40 x 40 cm
Bidang Alas : 50 x 50 cm

Berikut contoh hasil akhir karya:



Tugas 9. Cube Art Optical Illusions

Soal

Buatlah karya di kelima sisi kubus dengan perpaduan tugas dari Tugas 1 sampai Tugas 6 (Garis Hitam-Putih, Value (monokrom) Geometris/Organis, Analogus (tumbuhan), Komplementer (serangga) dan Tekstur Alam Buatan). Tidak lupa menggunakan prinsip perupaian: keseimbangan, irama, tekanan, kontras, dan lain-lain.

Ketentuan:

- Membuat kubus dengan presisi
- Membuat 5 karya ukuran 20 x 20 cm

Bahan dan Alat:

- Kertas : Karton 3mm, Kertas Manila dan sejenisnya
- Pita : warna hitam lebar 1 inch.
- Cat Poster : hitam, putih, kuning, merah, dan biru.
- Cat Air
- Pinsil dengan ukuran : B
- Kuas dengan ukuran : 3, 6, 9, 12.
- Palette* (tempat mencampur cat)
- Tekstur alam dari biji-bijian dan tumbuhan kering, dsb
- Cutter*, gunting, *double tape*, dan lap.

Format Ukuran:

Bidang Gambar : 20 x 20 cm (5 sisi)

Berikut contoh hasil akhir karya:



Tugas 10. Komposisi Abstrak dan Image Tekstur

Soal

Buatlah sebuah komposisi bentuk abstrak perpaduan organis maupun geometris atau salah satunya. Ciptakan image tekstur buatan dengan menggunakan alat bantu (contoh : pelepah pisang, spons, sabut kepala, tali rafia, dsb) dengan menggunakan unsur warna komplementer. Warna komplementer atau warna kontras adalah warna yang bersebrangan. Warna komplementer adalah kombinasi warna yang berbeda dan saling melengkapi / mengisi untuk menciptakan keharmonisan warna. Contoh warna komplementer adalah : Merah – Hijau, Biru – Jingga, Kuning – Ungu. Susunlah sebuah komposisi dengan memainkan deret warna Komplementer tersebut sehingga menghasilkan prinsip-prinsip perupa, seperti: keseimbangan, irama, tekanan, dan aksen.

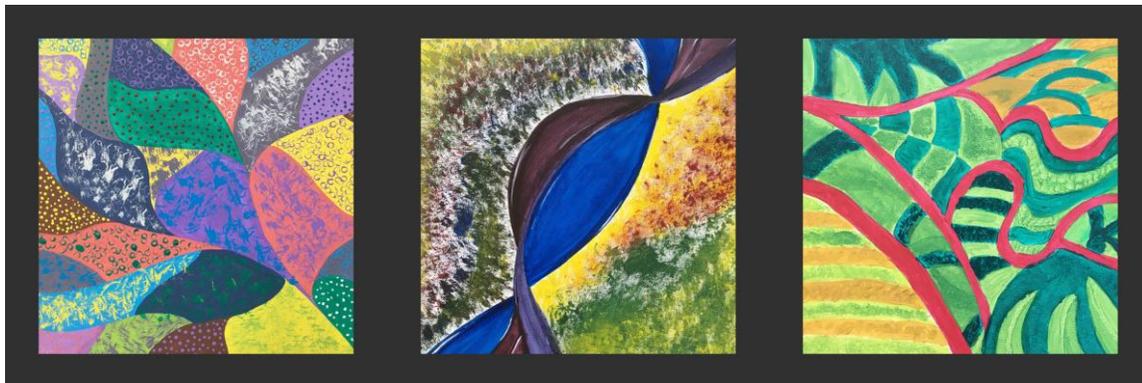
Ketentuan:

- komposisi bentuk abstrak perpaduan organis maupun geometris atau salah satunya
- image tekstur buatan dengan menggunakan alat bantu (misal : pelepah pisang, spons, sabut kepala, tali rafia, dsb) dengan memilih salah satu komposisi warna komplementer (kuning - ungu, merah – hijau dan biru - jingga)
- Sketsa asistensi lampirkan pada bagian belakang bidang karya.

Bahan dan Alat:

- Kanvas 50 x 50 cm
- Cat Akrilik
- Pinsil dengan ukuran : B
- Kuas dengan ukuran : 3, 6, 9, 12.
- Palette* (tempat mencampur cat)
- Perlengkapan untuk membuat Image Tekstur (pelepah pisang, spons, sabut kepala, tali rafia, dsb)

Berikut contoh hasil akhir karya:



D. Kesimpulan

Secara umum materi perkuliahan yang dipelajari dalam Rupa Dasar 2 Dimensi melalui unsur dan prinsip seperti di atas diimplementasikan ke dalam sebuah karya secara dwimatra (2 dimensi) ke dalam berupa sebuah komposisi. Pada intinya dalam sebuah komposisi selalu terkandung prinsip-prinsip seni rupa dan desain yang terkandung, di antaranya: keseimbangan (*balance*), irama (*rhythme*), tekanan (*accent*), kontras (*contrast*), kedalaman (*depth*), kesatuan (*unity*), keselarasan (*harmony*), dan lain-lain.

Sedangkan unsur-unsur yang terkandung dalam sebuah komposisi dwimatra (2 dimensi) secara umum mencakup unsur-unsur: titik (*dot*), garis (*line*), bidang (*shape*), bentuk (*form*), warna (*color*), dan tekstur (*texture*). Dari masing-masing unsur tersebut akan akan dikaji secara mendalam terhadap potensinya sehingga menghasilkan sebuah komposisi yang mengandung prinsip-prinsip perupa. Secara hakekat setiap unsur memiliki keunikan dan kekhasannya dalam melahirkan prinsip-prinsip perupa. Sebagai contoh, dalam mengolah unsur titik, garis, dan warna menjadi sebuah komposisi, secara umum akan menghasilkan prinsip-prinsip seni rupa dan desain, seperti: keseimbangan (*balance*), irama (*rhythme*), tekanan (*accent*), maupun nada (*tone*). Namun dalam kasus pengolahan unsur warna, permasalahan nada (*tone*) warna cenderung lebih menonjol dibanding dalam mengolah unsur titik atau garis. Sementara dalam permasalahan mengolah unsur titik dan garis maka fokus yang muncul adalah prinsip-prinsip: kedalaman (*depth*) dan irama (*ryhtme*). Untuk itulah dalam setiap pembuatan tugas karya, pemecahan masalah biasanya ditentukan dengan target sasaran belajar yang difokuskan pada keunikan dan kekhasan dari tema unsur yang dikaji.

E. Daftar pustaka

Charles Wallschlaeger & Cynthia Busic-Snyder, *Basic Visual Concepts and Principles*, (Mc Graw Hill 1992).

Wong, Wucius, *Beberapa Asas Merancang Trimatra*, (Bandung : Penerbit ITB, 1986)

Sanyoto, Ebd, *Nirmana Dasar-Dasar Seni dan Desain*, (Yogyakarta : Penerbit Jalasutra, 2009)

Bates, Kenneth F., *Basic Design, Principles and Practice*, (Yogyakarta, 1973).