

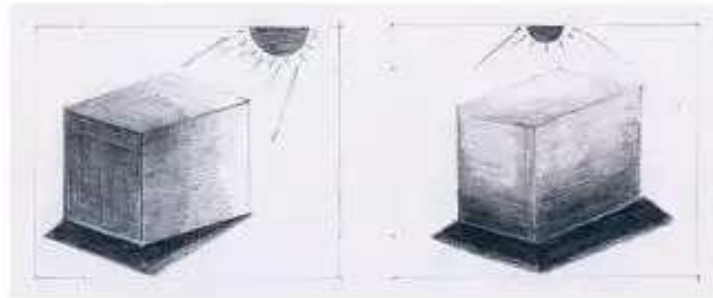


DASAR DESAIN GRAFIS

Trimatra

Apa itu dasar desain grafis trimatra?

Dasar desain grafis trimatra atau dapat juga disebut dengan nirmana 3D adalah suatu prinsip-prinsip dasar desain grafis/seni berupa bentuk kebenaran yang dapat menjadi acuan terhadap proses perancangan desain atau karya 3D.



Beberapa prinsip atau asas tersebut diaplikasikan terhadap berbagai elemen/unsur yang tersedia. Elemen titik dideretkan menjadi garis, lalu garis tersebut membentuk suatu bidang, kemudian bidang tersebut diulang secara teratur untuk membentuk patung abstrak.



- ▷ Karya seni desain, baik 2D, maupun 3D, mempunyai metode tata visual yang sama, yang membedakan hanya bahannya. Bila karya seni dwimatra menggunakan unsur media garis hasil goresan, maka karya seni trimatra menggunakan unsur media garis berwujud kawat, tali, benang dan sebagainya.
- ▷ Demikian pula pernyataan bidang trimatra akan berwujud seng, triplek, karton, dan sebagainya, serta pernyataan gempal dengan wujud kotak, kaleng, balok dll, yang wujud tiga dimensi nyata.

PERBEDAAN NIRMANA 2D DAN 3D

Unsur dasar yang membentuk objek 3D masih sama, dalam unsur-unsur rupa / unsur desain, yaitu:

- ▷ Titik
- ▷ Garis (Garis merupakan dua titik yang digabungkan)
- ▷ Shape (Bangun) adalah suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau oleh gelap terang pada arsiran atau karena adanya tekstur.
- ▷ Bidang dan ruang. Berbeda dengan bidang 2D yang memiliki ruang atau kedalaman maya, pada objek 3D kedalaman tersebut adalah nyata.
- Warna
- Ruang dan Waktu. Ruang dalam unsur rupa merupakan wujud 3D yang mempunyai panjang, lebar, dan tinggi (punya volume). Waktu dalam hal ini yaitu proses mengamati yang lebih dalam sehingga akan menghasilkan karya yang lebih estetis.
- Texture (rasa permukaan bahan) Artificial texture (tekstur buatan) sengaja dibuat atau hasil penemuan seperti kertas, logam, kaca, plastik, dsb. nature texture (tekstur alami) tekstur yang sudah ada secara alami, misal: batu, pasir, kayu, rumput dsb.

DASAR-DASAR PENYUSUNAN/PRINSIP

DESAIN

1. Harmoni / Selaras
2. Kontras
Repetisi / Irama
- 3: Gradasi merupakan satu sistem perpaduan dari laras ke kontras, dengan meningkatkan masa dan unsur yang dihadirkan.

HUKUM PENYUSUNAN / AZAS DESAIN

1. Kesatuan adalah kohesi (perpaduan yang erat), konsistensi, ketunggalan dan keutuhan yang merupakan isi pokok dari komposisi.
2. Keseimbangan dalam penyusunan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual.
3. Simplicity (kesederhanaan) dalam desain pada dasarnya adalah kesederhanaan selektif dan kecermatan pengelompokan unsur-unsur artistik dalam desain.
4. Emphasis (aksentuasi, memberi penekanan) yaitu desain yang baik mempunyai titik berat untuk menarik perhatian.
5. Proporsi dan skala mengacu kepada hubungan antara bagian dari suatu desain dan hubungan antara bagian dengan keseluruhan.

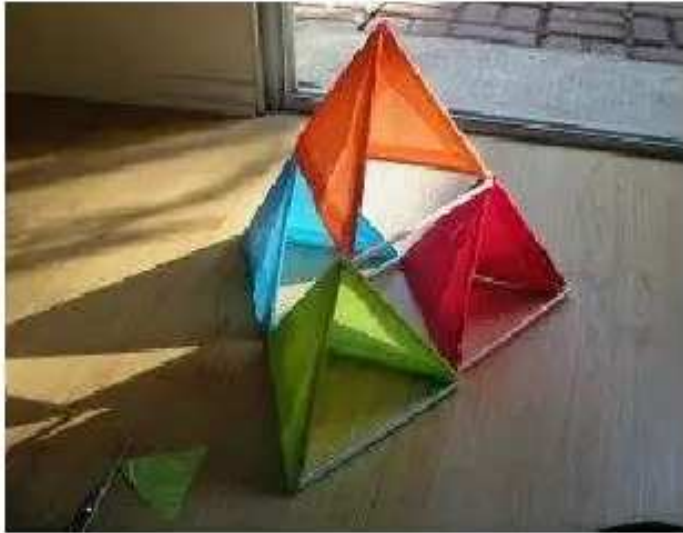
CONTOH KARYA 3D

1. Patung
2. Instalasi
3. Arsitektur
4. Seni Kriya
5. Environmental Art / Seni Lingkungan

NILAI ESTETIS KARYA 3D

Nilai estetis pada sebuah karya seni rupa dapat bersifat objektif dan subjektif.

- ▷ Nilai estetis subjektif memandang keindahan sebuah karya seni rupa berada pada karya seni itu sendiri secara eksplisit atau kasat mata.
- ▷ Selain itu pandangan bersifat objektif menilai bagaimana keindahan fisik karya tersebut jika dinilai berdasarkan efektifitas penerapan unsur dan prinsip seni rupa yang digunakan. Keindahan semacam ini tersusun dari komposisi yang baik, perpaduan warna harmonis, penempatan objek yang seimbang dan tampak menyatu, dsb.



*sumber:Google.com



*sumber:Google.com



TERIMA KASIH