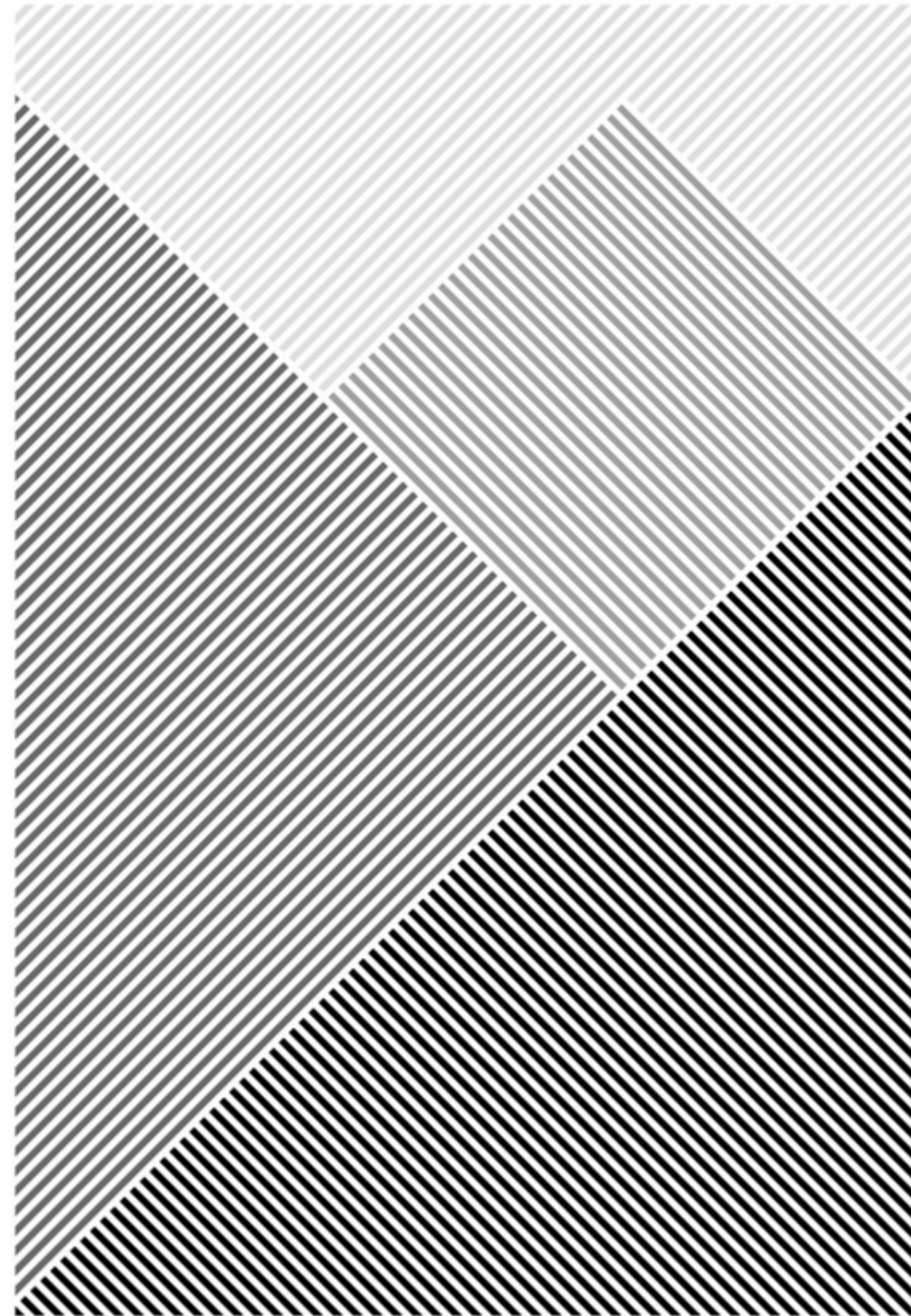


WEEK 3

GARIS

PRESENTED BY:
IBY: BEBAY HANA BALQIS,
S.DS., M.DS.

CONTENT INTRO



- DESKRIPSI SINGKAT
- BAGAIMANA/LANGKAH AWAL
- TUJUAN
- KESIMPULAN
- THANK YOU!

NIRMANA
GARIS

NIRMANA
GARIS

kajian komposisi rupa dwimatra yang mengeksplorasi unsur garis sebagai elemen visual utama.

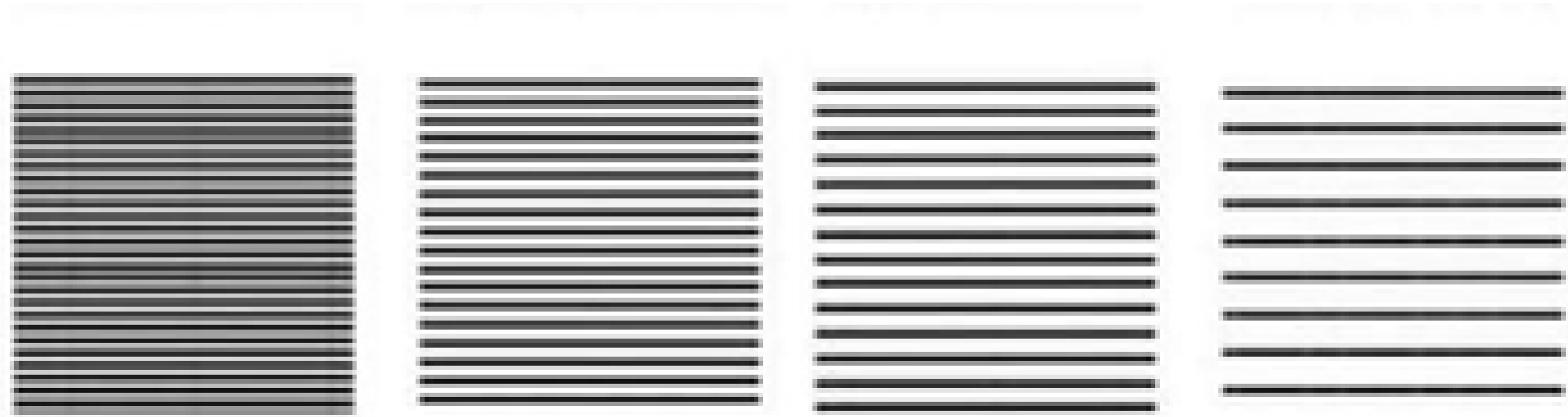
DEFINISI

Merupakan hasil dari titik-titik yang bergerak/berulang sehingga membentuk jejak memanjang.

DEFINISI

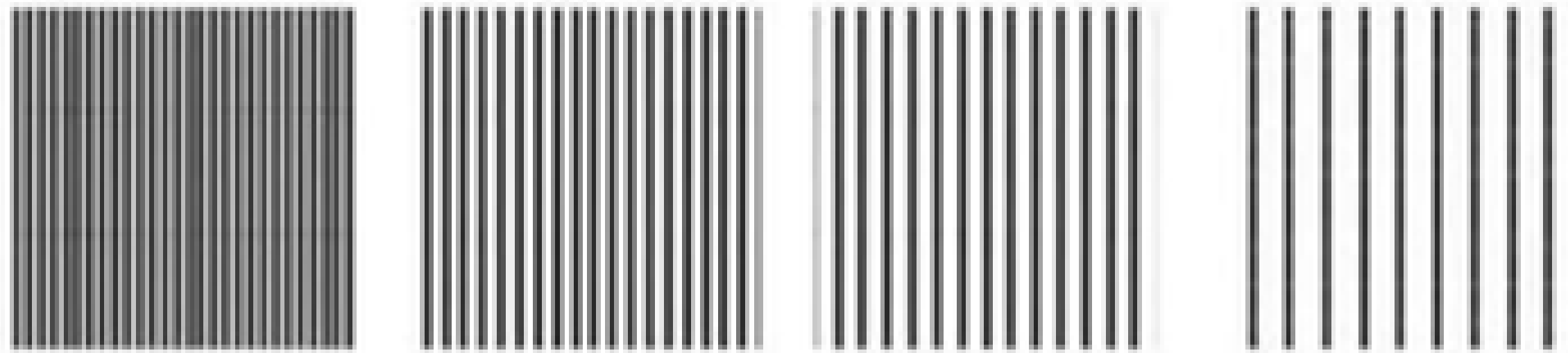
Garis memiliki karakter (lurus, lengkung, patah, tebal-tipis, panjang-pendek) yang masing-masing membawa kesan psikologis berbeda:

Horizontal

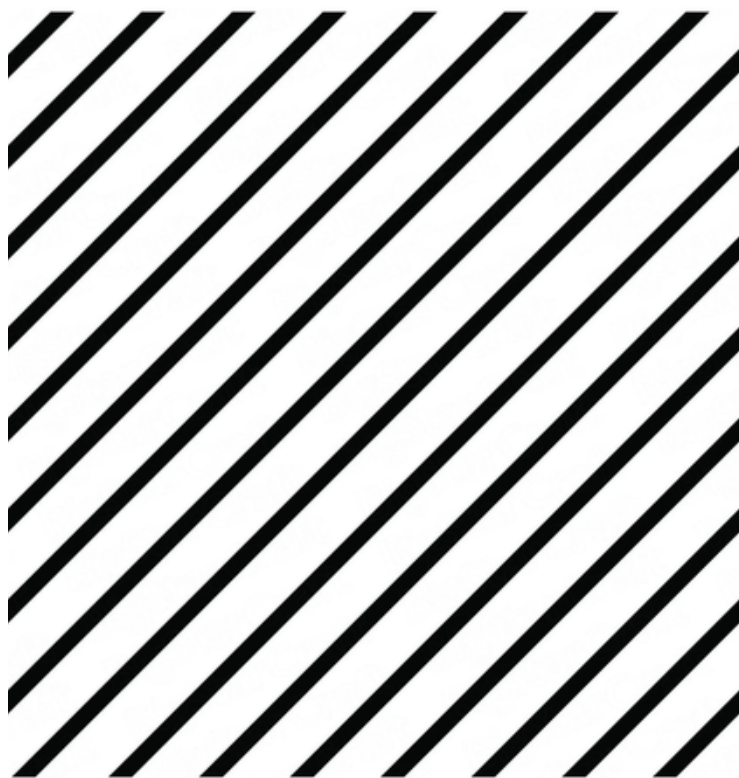


→ tenang, statis, stabil, memberi kesan istirahat/damai

Vertical

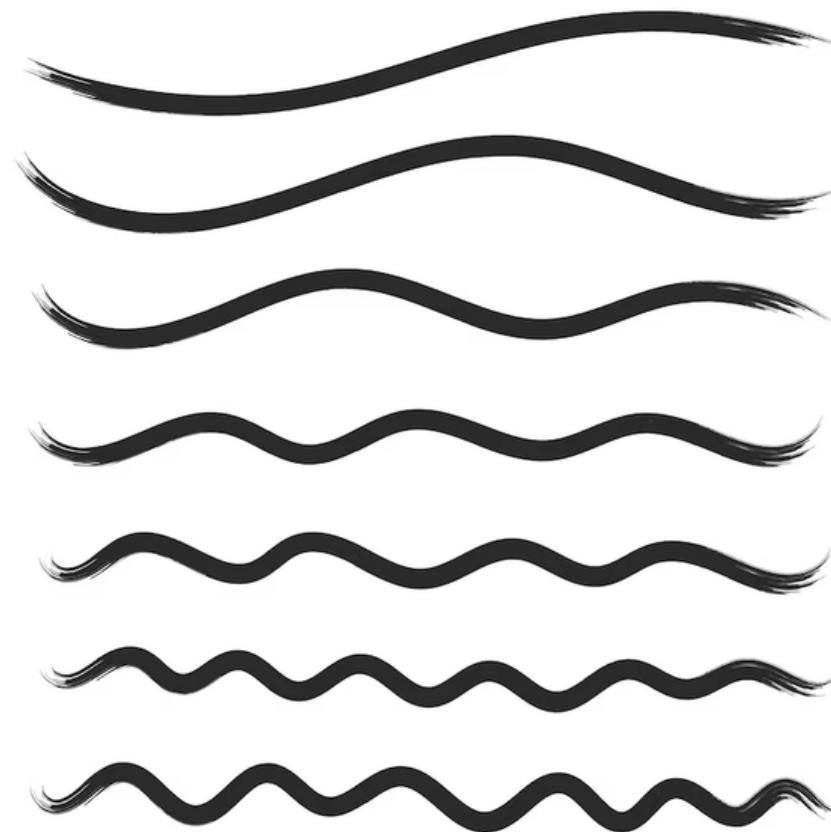


→ megah, kokoh, kuat, formal, memberi kesan ketegasan



Diagonal

→ dinamis,
bergerak, tidak
stabil, penuh
energi/ketegangan



curve/lengkung

→ lembut, luwes,
feminin, mengalir,
santai



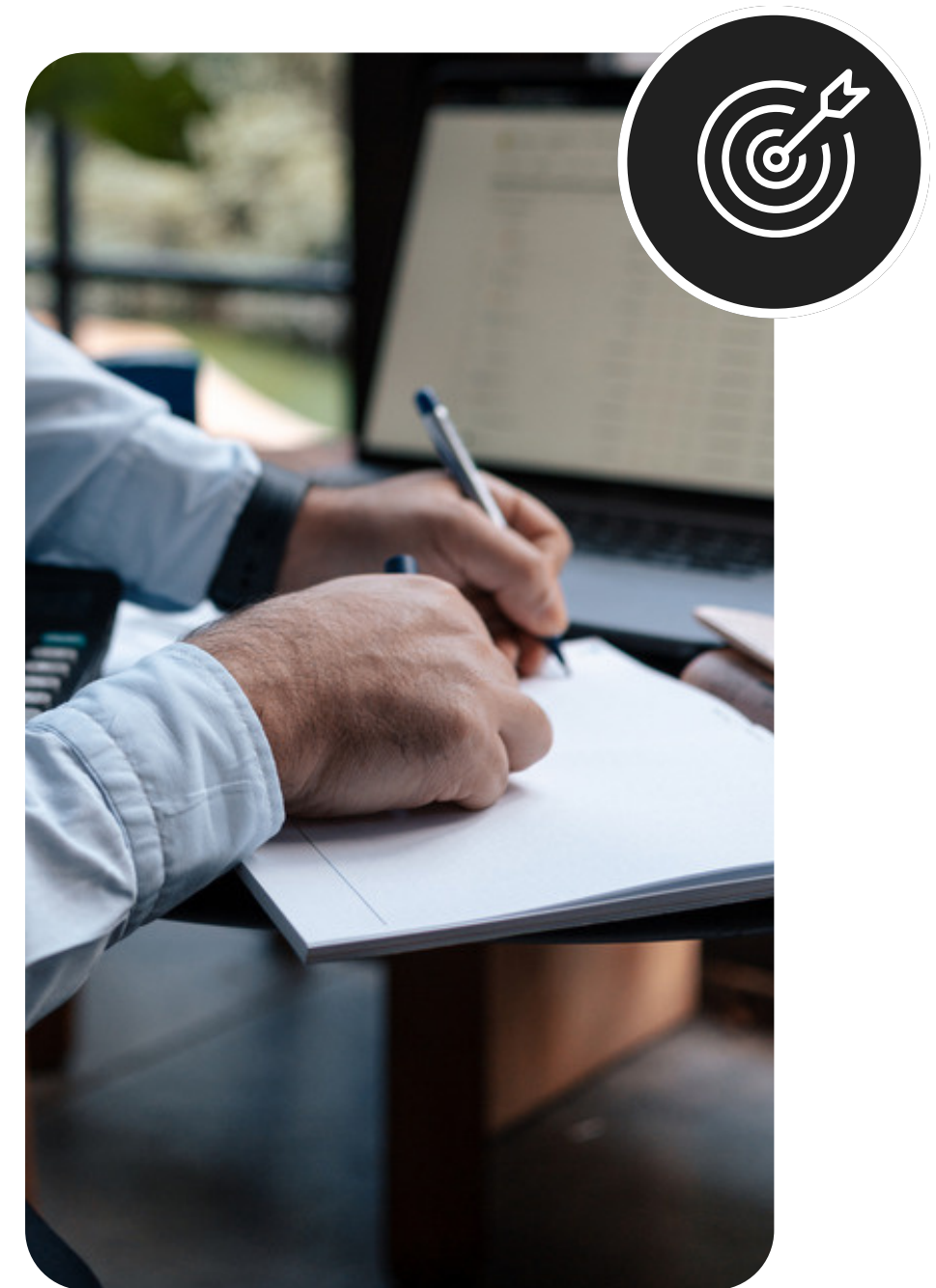
Zigzag/

patah-patah

→ tegang, energik,
gelisah, konflik

Berbeda dari nirmana titik yang menekankan repetisi unit kecil, **nirmana garis menekankan; arah, ritme, dan ketebalan** sebagai sumber utama nilai estetis komposisi.

LANGKAH AWAL PROFESIONAL MENCIPTAKAN NIRMANA GARIS





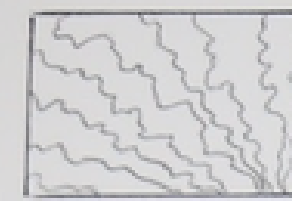
1. Studi karakter garis
eksplorasi jenis-jenis garis (lurus, lengkung, patah, putus-putus, tebal-tipis) di kertas terpisah untuk memahami "rasa" tiap garis sebelum dikomposisikan.

2. Menentukan tema/rasa yang ingin dicapai

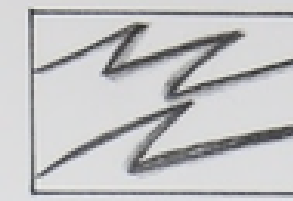
misalnya "tenang",
"dinamis", "kacau", "formal".

tujuannya untuk
menentukan dominasi jenis
garis apa yang dipakai.

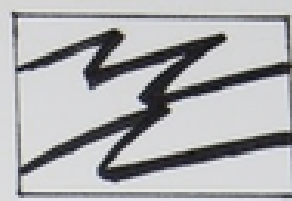
EMOTIONAL QUALITY OF LINE



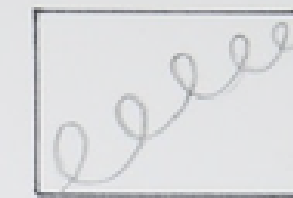
NERVOUS



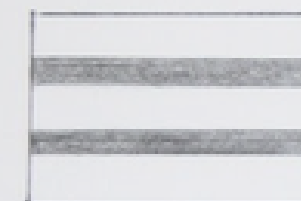
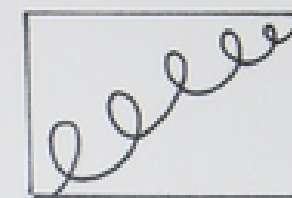
ANGRY



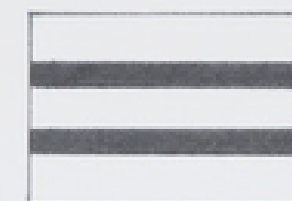
HAPPY



FREE



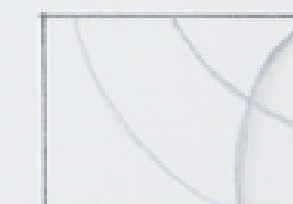
QUIET



EXCITED



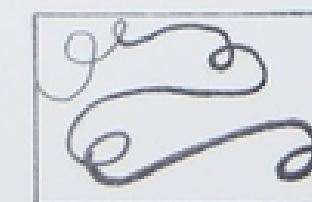
CALM

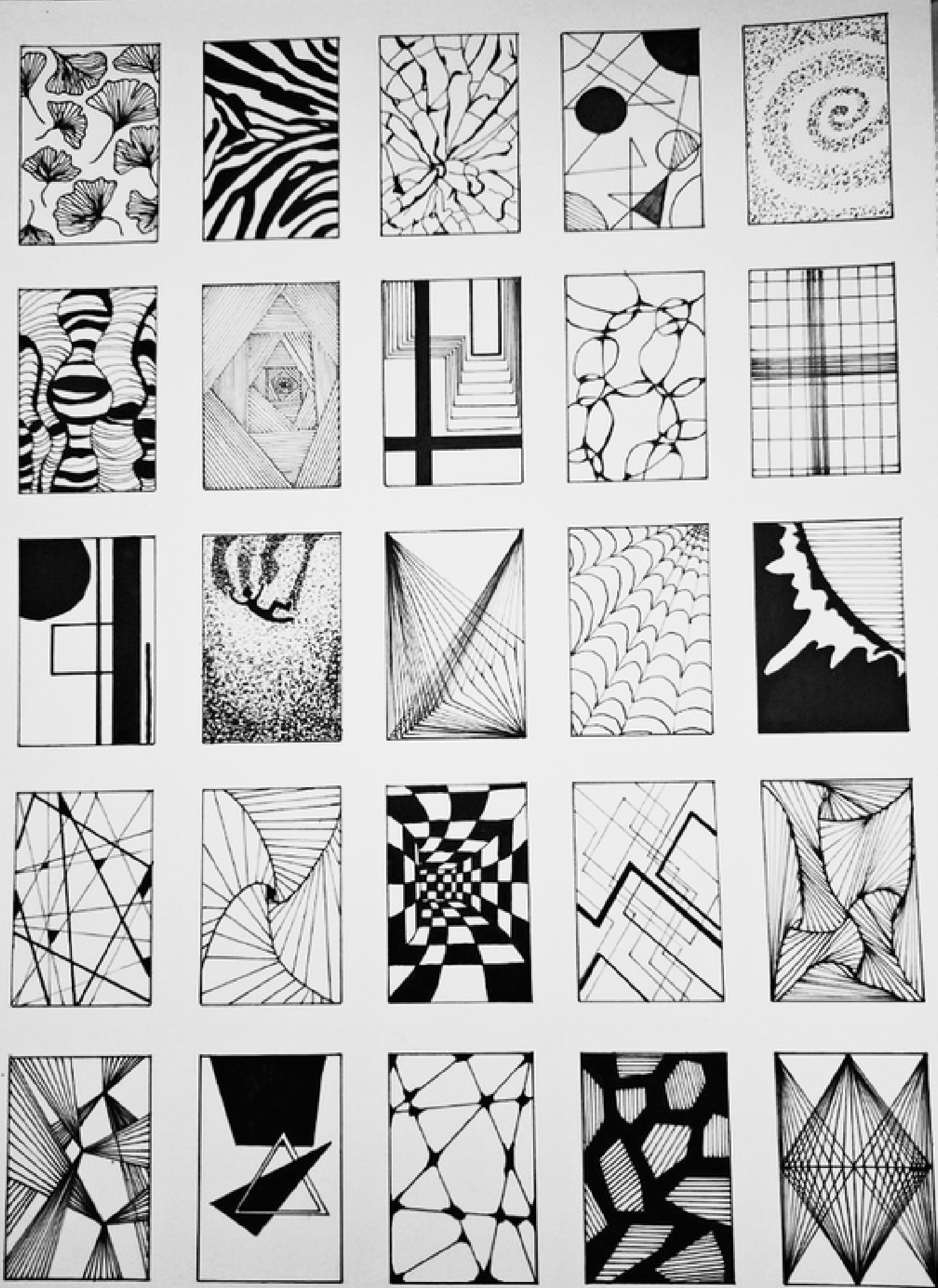


GRACEFUL



DANCING



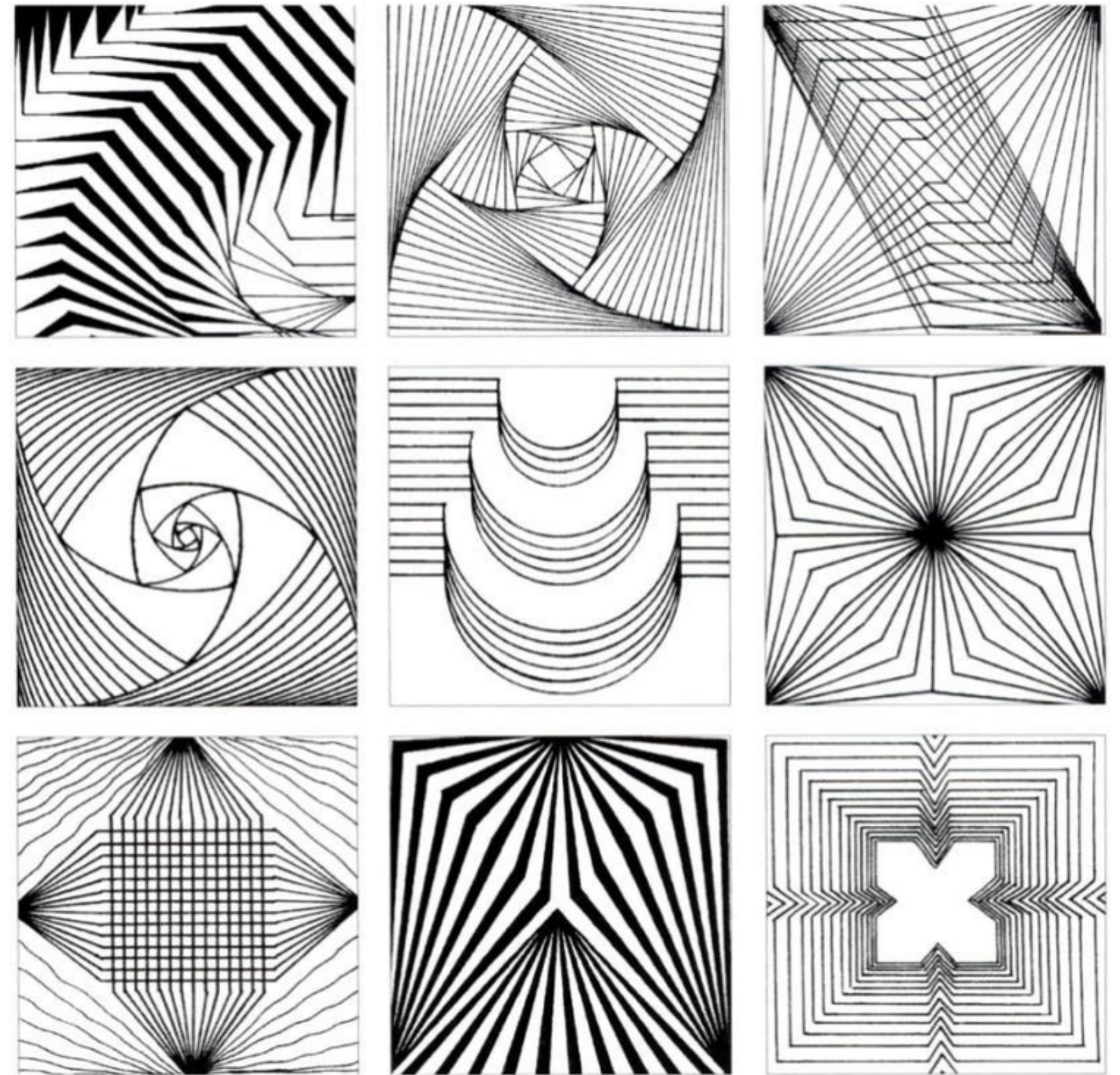


3. Sketsa thumbnail kecil (thumbnailing)

membuat beberapa alternatif komposisi kecil dan cepat untuk menguji keseimbangan sebelum masuk ke bidang kerja final.

4. Menentukan bidang kerja & prinsip desain

menata garis dengan memperhatikan keseimbangan (balance), irama (rhythm), kesatuan (unity), dan penekanan (emphasis/point of interest).



5. Evaluasi & penyempurnaan

mengecek ulang komposisi secara keseluruhan (apakah masih terasa "kosong" di satu sisi/terlalu padat di sisi lain) sebelum finalisasi.





6. Eksekusi pada bidang final

memindahkan sketsa terpilih ke media akhir dengan presisi (garis rapi, konsisten dalam alat/teknik yang dipakai misal: tinta atau cat akrilik

Tujuan Pembuatan Karya Nirmana Garis

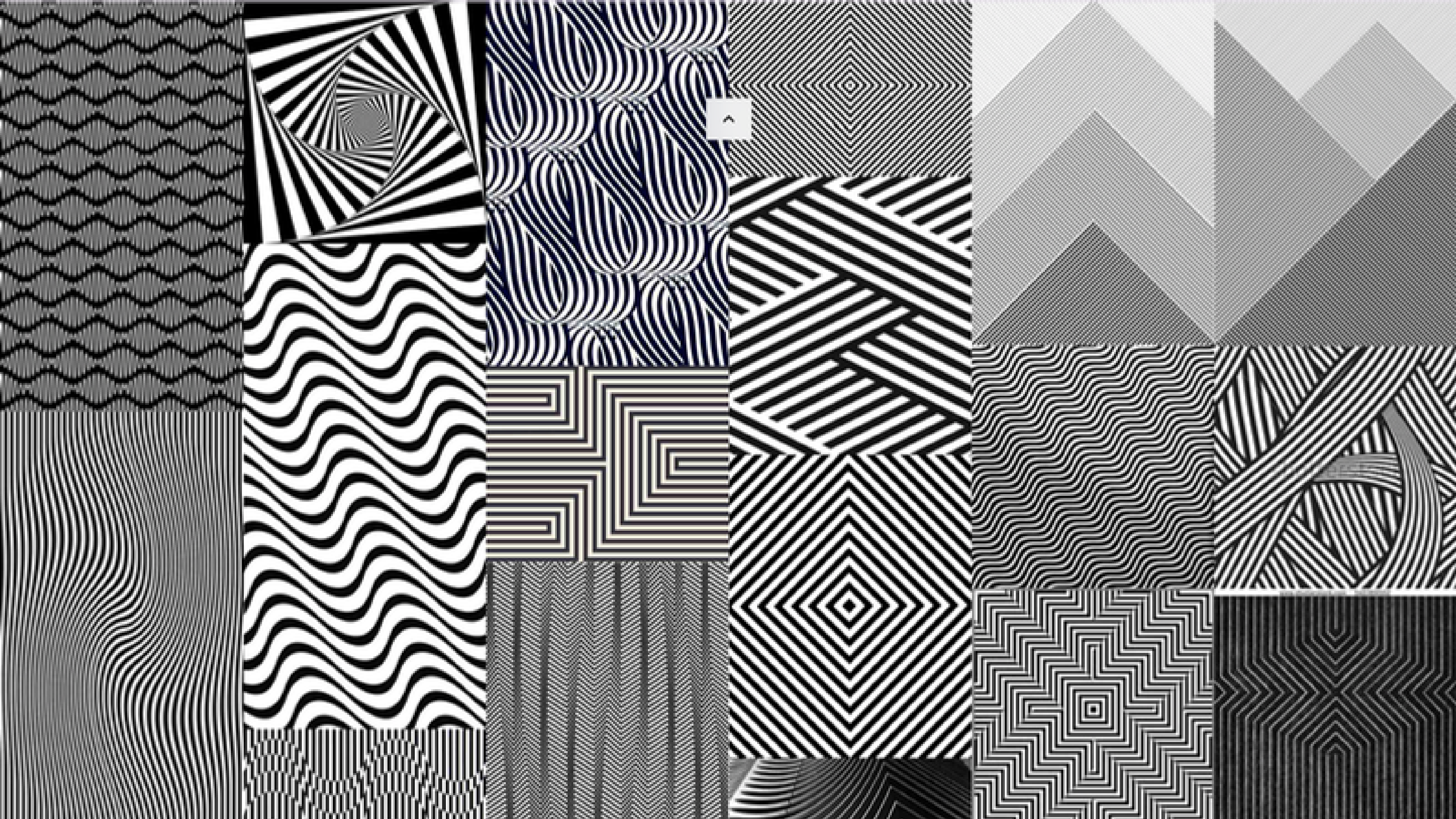
- **Melatih kepekaan** mahasiswa terhadap karakter dan psikologi garis sebagai unsur rupa.
- **Melatih kemampuan menyusun komposisi dwimatra** yang memperhatikan prinsip desain (keseimbangan, irama, kesatuan, penekanan).
- **Membangun dasar berpikir visual** sebelum masuk ke unsur rupa yang lebih kompleks (bidang, tekstur, warna) di pertemuan berikutnya.
- **Melatih ketelitian teknis** (kerapian garis, konsistensi ketebalan, kontrol alat gambar).

kesimpulan

Nirmana garis mengajarkan bahwa garis bukan sekadar penghubung dua titik, melainkan elemen visual yang membawa emosi dan arah dalam sebuah komposisi. Melalui eksplorasi jenis, arah, dan ketebalan garis yang disusun sesuai prinsip desain, mahasiswa dilatih untuk menciptakan karya dwimatra yang komunikatif secara visual sekaligus membangun fondasi kepekaan komposisi yang akan berlanjut ke unsur-unsur nirmana lain (bidang, tekstur, warna) pada pertemuan selanjutnya.

TUGAS 2

NIRMANA GARIS



KETENTUAN TUGAS

- **Drafting dulu, dimulai dari sekarang** (Liat slide 10).
- **Asistensi pada minggu 5** (udah di evaluasi & disempurnakan)
- **Dikumpulkan pada Minggu 6** (Hasil Jadi).
- **Kertas Wajib A3**, Area tugas masih sama dengan tugas 1
- **Masih menggunakan tinta hitam** (belum pakai warna lain).

1,5 cm

kertas A3

2 cm

area tugas

Foto Anda	NAMA : NIM/NPM :
----------------------	-----------------------------------

bagian belakang
kertas A3

PERHATIAN !

- Dilarang Plagiarisme (menyontek/menjiplak karya orang lain).
- Keterlambatan pengumpulan tugas dapat memengaruhi nilai.
- Tugas WAJIB hasil pemikiran dan karya sendiri.
- Pakai referensi? Ok, tapi bukan untuk dijiplak.



**BAGAIMANA JIKA LALAI?
GA IKUT PANDUAN TUGAS?
TETAP NGEYEL?**

- Tidak Dinilai
- Mengulang (Buat baru lagi, kemudian kumpul minggu depan-nya)

**THANK
YOU!**