

5 UNSUR-UNSUR POKOK DALAM PROSES SENI DAN DESAIN

Kompetensi yang akan diperoleh setelah mempelajari bab ini adalah pemahaman tentang titik dan garis, bentuk, dan bidang. Materi dasar seni dan desain pada bab ini adalah pengertian titik dan garis, bentuk, dan bidang.

Setelah mempelajari tinjauan desain, mahasiswa diharapkan mampu :

1. Menjelaskan pengertian titik dan garis
2. Menjelaskan pengertian bentuk

A. TITIK DAN GARIS

Garis merupakan penghubung dua buah titik. Sehingga titik dan garis bersatu menjadi satu dimensi yang tidak dapat dipisahkan. Para perancang sering menyebut garis sebagai unsur pertama dalam proses kreatif, sedangkan dalam bidang seni, garis merupakan unsur tertua dalam menunjukkan emosi.

Semua garis memiliki karakter yang memberikan gambaran kesan yang memancar dari bentuk yang ada. Berbagai karakter garis yaitu :

- a.  = Garis horizontal : feminin, tenang, diam, pasif, kaku. Sebagai contoh adanya gambaran garis horizontal yang menenangkan dapat diamati melalui fenomena alam di pantai.
- b.  = Garis vertikal : maskulin, kuat, gagah, kokoh, megah. Contoh monumen nasional yang berbentuk

vertikal dengan puncak berupa kobaran api dari bahan emas, tampil dengan kuat dan megah.

c.  = Garis diagonal : menarik perhatian/sesuatu yang dapat dikatakan sebagai cara untuk menarik perhatian orang.

d.  = Garis lengkung tipis : feminin, menakjubkan



Garis lengkung tebal/besar : menakutkan

e.  = Garis lengkung kecil : menenangkan, misalnya gemericik air

f.  = Garis patah-patah : menggairahkan , bersemangat, misalnya tarian tradisional Irian Jaya

g.  = Garis putus-putus : hati-hati (mengandung makna/symbol)

h.  = Garis spiral/*the line of beauty* : melambangkan dikotomi, misalnya pria dan wanita, siang dan malam.

Pada bidang seni dan desain garis merupakan unsur yang memiliki peranan paling penting, karena garis memiliki peran ganda yaitu : garis sebagai goresan nyata yang dapat menghasilkan nilai tersendiri, dan garis sebagai garis semu yang dapat membantu membentuk keindahan suatu karya seni yang memiliki karakter-karakter tertentu.

a. Potensi Garis Nyata

- Sebagai ekspresi gerak masa obyek tertentu misalnya ombak laut, padi tertiuip angin, dan lain sebagainya, yang memberikan kesan luwes, memberi irama seperti gemulai, lembut, tajam dan lain-lain.
- Berkaitan dengan nilai ekspresi pribadi, yang apabila dikuasai suasana (*mood*), sentuhan (*touch*), dan alat (*medium*), garis dapat menggambarkan goyah, gelap, pucat, lemah gemulai dan sebagainya, yang dapat menggambarkan emosi marah, ragu-ragu, sedih, gembira dan lain-lain. Suasana (*mood*) sangat berpengaruh pada pembuatan susunan garis. Suasana sedih, gembira, marah, dan lain-lain akan menghasilkan susunan garis yang berbeda. Misalnya menyusun garis sambil bernyanyi akan berbeda dengan menyusun garis ketika sambil marah. Alat (*medium*) yang digunakan pada saat membuat sebuah garis sangat berpengaruh pada susunan/bentuk garis yang dihasilkan. Sebagai contoh alat yang digunakan berupa pensil, pensil warna, cat air, cat minyak, poster dan lain-lain, akan menghasilkan goresan yang berbeda dan dengan karakter masing-masing.
- Garis memiliki kemampuan membentuk tekstur kasar yang bersifat semu maupun nyata.
- Garis dapat memberikan sugesti dalam menggaris batas (membuat kontur). Dengan beberapa goresan saja, sebuah bentuk dapat dicapai, sehingga dikatakan bahwa garis merupakan ekonomis dalam seni.
- Mempunyai kemampuan membuat efek gelap dan terang (*value*) untuk arisr gambar.
- Mempunyai kemampuan menciptakan komunikasi seperti kode-kode, huruf-huruf, gambar grafik, gambar-gambar teknik, lambang-lambang, dan lain sebagainya.

b. Potensi Garis semu

Potensi garis semu adalah potensi garis yang dapat memberikan kesan seolah-olah terdapat/terlihat ada garis padahal sesungguhnya tidak ada garis, garis di sini berfungsi sebagai batas ruang, batas warna, dan benda/obyek-obyek lain apa saja yang seolah-olah dibatasi garis. Kesan tersebut muncul karena

adanya bayangan gelap terang akibat adanya cahaya. Garis semu terdapat pada suatu benda/obyek seperti kubus, balok, silinder dan lain-lain.

B. BENTUK

Bentuk adalah suatu permukaan yang dibatasi oleh garis dan mempunyai kesan dua dimensi, bentuk yang terdapat pada suatu desain terdiri dari bentuk yang terjadi atas perpaduan antara hubungan garis lurus seperti bentuk segi tiga, segi empat, lingkaran dan elips. Bentuk tersebut bahkan dapat pula merupakan gabungan kedua jenis garis.