KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA
2024

RUPA DASAR

Penulis **Satrio Hari Wicaksono**
Ilustrator **Ade Prihatna**

Hak Cipta pada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset , dan Teknologi
Republik Indonesia.
Dilindungi Undang-Undang.

Penafian: Buku ini disiapkan oleh Pemerintah dalam rangka pemenuhan kebutuhan buku pendidikan yang bermutu, murah, dan merata sesuai dengan amanat dalam UU No. 3 Tahun 2017. Buku ini disusun dan ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Buku ini merupakan dokumen hidup yang senantiasa diperbaiki, diperbarui, dan dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman. Masukan dari berbagai kalangan yang dialamatkan kepada penulis atau melalui alamat surel buku@kemdikbud.go.id diharapkan dapat meningkatkan kualitas buku ini.

Rupa Dasar

Penulis
Satrio Hari Wicaksono

Penyelia/Penyelaras
Supriyatno
Helga Kurnia
Yanuar Adi Sutrasno

Ilustrator
Ade Prihatna
M. Rizal Abdi

Editor
Maya Lestari Gf
Akunnas Pratama

Desainer
M Rizal Abdi

Penerbit
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Dikeluarkan oleh
Pusat Perbukuan
Kompleks Kemdikbudristek Jalan RS Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan
https://buku.kemendikbud.go.id

Cetakan Pertama, 2024
ISBN: xxx-xxx-xxx-xxx-x

Isi buku ini menggunakan huruf Andika 11/20 pt., Jacques Le Bailly, Open Font License.
vi;82 hlm., 176 x 250 cm.

PESAN PAK KAPUS

Halo anak-anakku tersayang, salam literasi!

Ayo, kita keliling dunia untuk mengenal beragam kebudayaan dan pengetahuan!

Kalian bisa menjadi apa pun yang kalian inginkan. Kalian akan bilang, “Itu aku. Aku ada di dalam bukuatau aku akan menjadi seperti mereka.”Mungkin saja kalian juga akan bilang, “Aku tidak ingin seperti tokoh dalam buku karena tidak boleh ditiru.”

Karena buku adalah jendela dunia, kalian bisa mengalami petualangan seru dalam buku-buku ini. Buku juga mengenalkan banyak tokoh kepada kalian. Membuat kalian belajar untuk tahu mana yang baik dan tidak baik. Buku-buku ini juga dilengkapi dengan ilustrasi seru dan menarik yang akan membawa kalian ke dunia baru dalam membaca.

Selamat membaca!

Pak Kapus (Kepala Pusat Perbukuan)

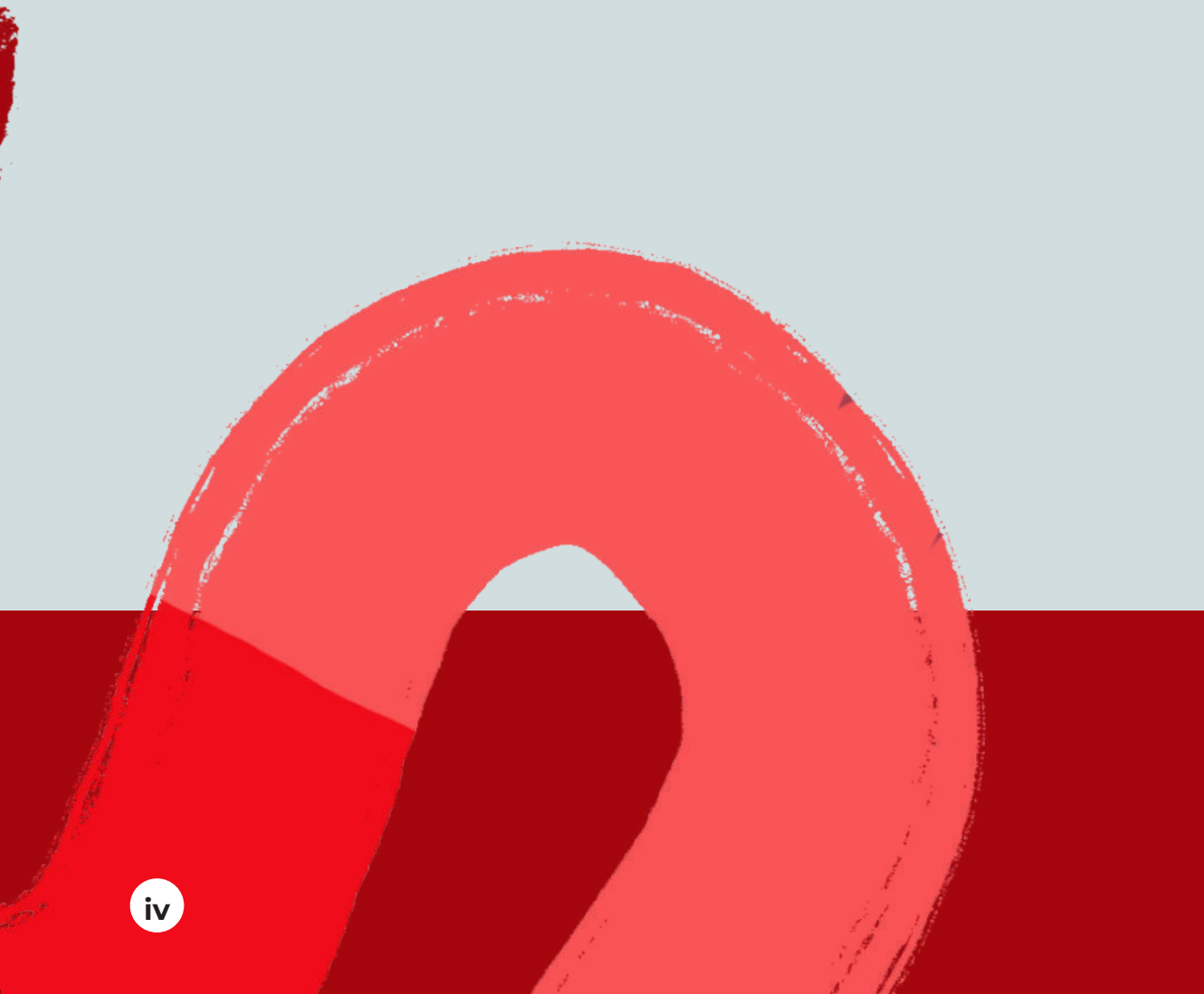
Supriyatno, S.Pd., M.A.
196804051988121001

PRAKATA

Pernahkah kalian memperhatikan benda-benda di sekitar secara mendetail?

Kalau kita melihat lebih dekat dengan berbagai benda di sekitar, kita bisa melihat bahwa benda-benda di sekitar kita terdiri dari berbagai unsur-unsur rupa. Apa sih sebenarnya unsur-unsur rupa itu?

Nah, di dalam setiap halaman buku ini, kalian akan diajak untuk mengenal berbagai unsur dasar dalam seni rupa melalui pengenalan benda-benda di lingkungan sekitar.



Kalian juga akan diajak untuk mengenal istilah-istilah seni rupa, mengenal bentuk, mencampur warna dan menyusun objek-objek tersebut menjadi sebuah karya. Dengan mengenal unsur rupa dan cara penyusunannya, kalian memiliki dasar yang kuat untuk mencoba dan mengembangkan berbagai imajinasi dan kreativitas tanpa batas.

Kami berharap buku ini dapat menemani kalian untuk mengenal dan memahami lebih dalam tentang unsur rupa serta proses menyusunnya. Mari menjelajah lebih jauh dunia seni rupa melalui goresan tangan kalian dan membuat dunia ini semakin indah.

Selamat membaca dan berkarya.

Kak Satrio

DAFTAR ISI

Pesan Pak Kapus	iii
Prakata	iv
Titik Awal Mula	1
Ragam Warna	17
Ilusi Ruang	35
Mari Menyusun	55
Unsur Rupa di Sekitar Kita	71
Referensi	81
Daftar Pelaku Perbukuan	82

TITIK AWAL MULA

Awal mula semuanya kosong.

Tanpa bentuk, tanpa rupa.

Sepanjang mata memandang, tak terlihat apa pun. Bahkan, ujung dari tempat ini pun tak terlihat. Hanya ada ruang putih tanpa batas, seperti hamparan kertas putih yang besar dan luas.

Titik dan Garis

Ketika berhadapan dengan kertas kosong,
kita terkadang bingung untuk memulai
menggoreskan sesuatu di atasnya ...

Perlu titik awal untuk menghadirkan
bentuk-bentuk yang sering kita lihat di sekitar.

TITIK itulah yang menjadi awal.

- Dapat dikatakan, titik ialah goresan kecil tanpa arah yang ada di sebuah bidang gambar.

Titik menjadi awal mula. Deretan titik-titik yang sejajar dan saling berhubungan kemudian membentuk sesuatu yang dinamakan **GARIS.**

Umumnya garis memiliki arah dan dimensi yang tipis, yang dapat dibuat hanya dengan satu goresan. Jika terlalu tebal, goresan itu tidak bisa lagi disebut sebagai garis, tetapi sebuah bidang.

Kita dapat menemui banyak benda
di sekitar kita yang terbentuk dari
garis, seperti ...

kabel,

pagar rumah,

senar gitar,

dan lain sebagainya.

Dari titik dan garis inilah
lahir berbagai bentuk yang
lebih beragam.

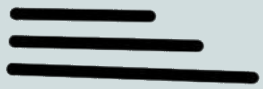
Bentuk-Bentuk Garis

Garis memiliki banyak bentuk, karakter, arah, dan sifat.

Nah, mari kita lihat macam-macam garis.

BERDASARKAN BENTUK

Garis Lurus



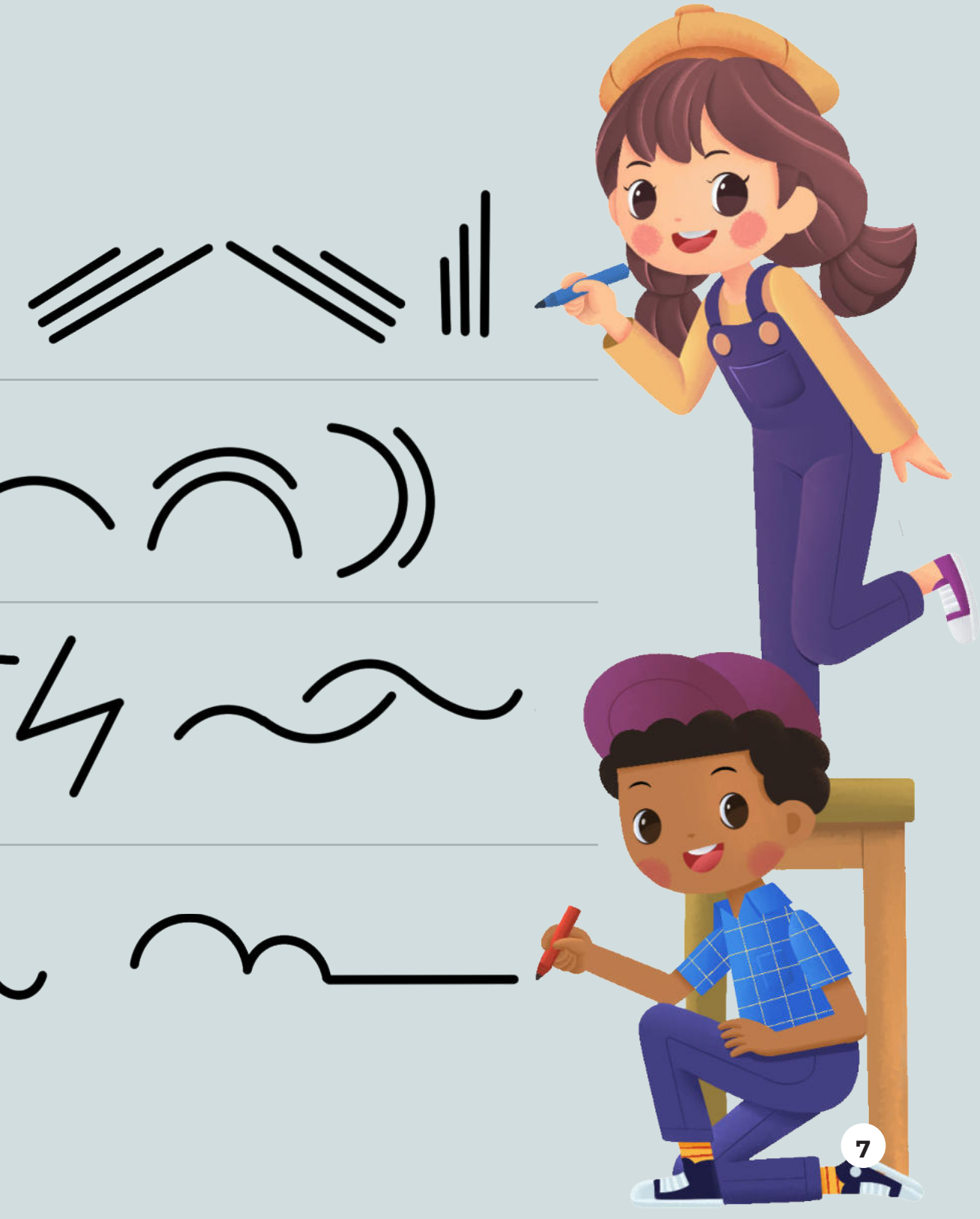
Garis Lengkung

Garis Majemuk

Garis ini adalah perpaduan dari garis lurus saja (contohnya seperti garis zig zag) atau garis lengkung saja (seperti garis bergelombang).

Garis Gabungan

Garis ini merupakan gabungan antara garis lurus, garis lengkung, dan garis majemuk.



BERDASARKAN ARAH

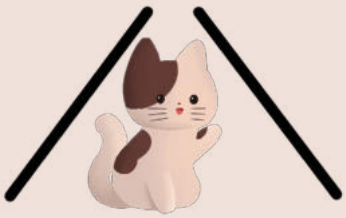
Nah arah garis ini umumnya terbagi jadi tiga, yaitu :

Garis Horizontal

Garis yang terbentang dari arah kiri ke kanan atau sebaliknya.

Garis Vertikal

Garis yang terbentang dari arah atas ke bawah atau sebaliknya.



Garis Diagonal

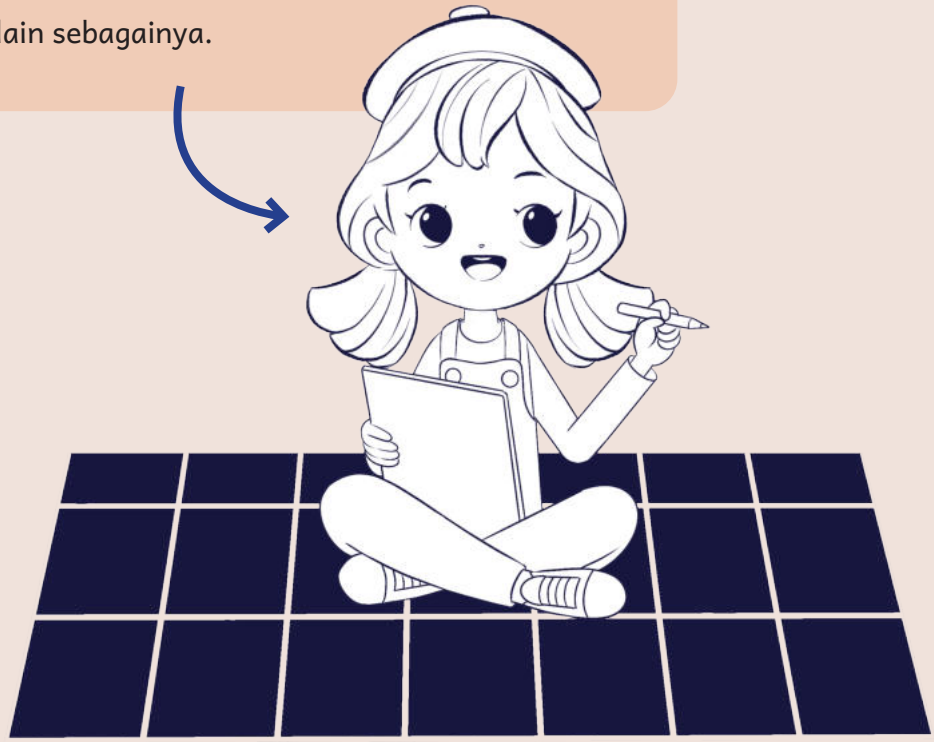
Garis yang terbentang menyilang dari arah kiri bawah ke kanan atas, kiri atas ke kanan bawah dan juga sebaliknya

BERDASARKAN SIFAT

Kalau kita mau melihat lebih mendalam, garis juga memiliki sifat lho.Sifat garis ini dibagi menjadi dua, yaitu :

Garis Positif

Garis positif, yaitu garis yang dibuat secara sengaja, seperti goresan pulpen, gambar komik, kartun, dan lain sebagainya.



Garis Negatif

Garis yang terbentuk secara tidak sengaja, seperti garis yang terbentuk di sudut ruangan, garis yang muncul karena susunan keramik di lantai dan lain sebagainya.

Bidang

Coba kalian perhatikan sebuah bentuk gambar persegi panjang.

Jika kita melihat secara detail, persegi panjang tersebut terbentuk karena tarikan garis, tepatnya ada 4 buah yang berbeda arah, 2 garis sama panjang secara horizontal dan 2 garis sama panjang secara vertikal.

Garis-garis yang berbeda arah dan kemudian terhubung dapat membentuk sesuatu yang disebut dengan **BIDANG**.

Ada beberapa bidang yang terbentuk dari pertemuan garis yang patah dan membentuk sudut seperti persegi, segitiga, bentuk bintang dan lain sebagainya.

Namun, ada juga bidang yang terbentuk dari garis melengkung yang tidak menghasilkan sudut seperti lingkaran, oval, dan lainnya.

Hampir semua bentuk yang kita lihat di sekitar terbentuk dari bidang-bidang dasar ini, seperti pintu dan jendela yang berbentuk persegi panjang, roda kendaraan yang berbentuk lingkaran, atap rumah yang berbentuk segitiga dan lain sebagainya.

Bidang umumnya memiliki dimensi. Dalam ruang **2 dimensi**, satuan bidang diukur oleh panjang x lebar.

Sedangkan dalam bidang **3 dimensi**, satuan bidang diukur oleh panjang x lebar x tinggi.

Bidang seringkali dibagi menjadi dua bentuk, yaitu bentuk geometris dan nongeometris.

Bidang Geometris

Bidang teratur yang dibuat berdasarkan perhitungan matematika, seperti segi tiga, persegi, segi lima, segi delapan, lingkaran dan lain sebagainya.

Bidang Nongeometris

Bidang yang dibuat secara bebas, bisa berbentuk bidang organik, bersudut bebas, gabungan, atau bidang maya.

BIDANG ORGANIK

Bidang yang dibentuk oleh gabungan beberapa garis lengkung yang terkadang membentuk sudut di beberapa bagian.

BIDANG BERSUDUT BEBAS

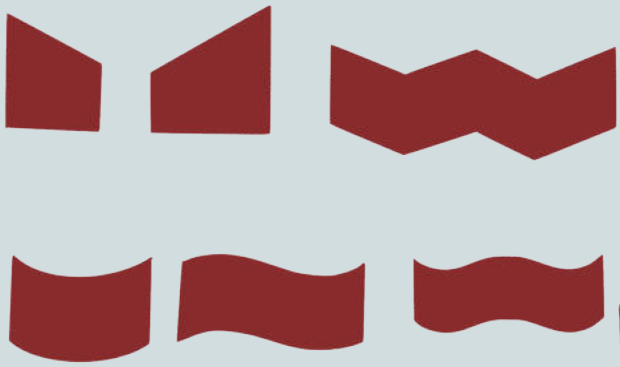
Bidang yang terbentuk dari beberapa garis lurus yang saling terhubung dan membentuk beberapa patahan dan sudut yang beragam.

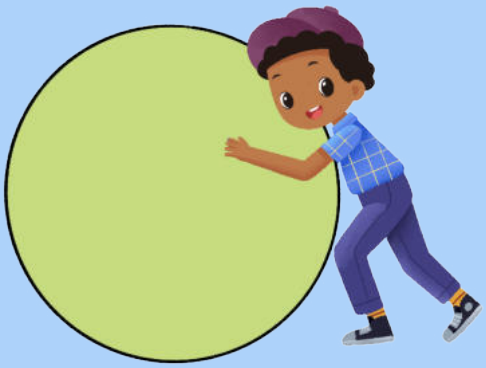
BIDANG GABUNGAN

Bidang yang terbentuk dari gabungan garis lengkung dan garis lurus yang membentuk sudut.

BIDANG MAYA

Bidang yang seolah-olah memiliki ilusi keruangan seperti unsur kedalaman. Beberapa bidang maya memilki karakter seperti kesan menjauh, memutar, bergelombang, dan lain sebagainya seolah-olah masuk ke dalam bidang gambarnya.

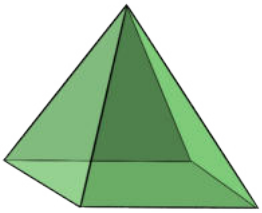




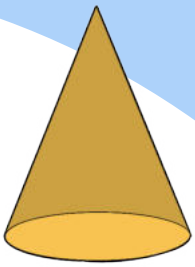
Jika bidang 2 dimensi terlihat datar, bidang 3 dimensi memiliki kedalaman ruang seolah-olah bisa dilihat dari beberapa sudut pandang, seperti tampak depan, belakang, atas, dan samping bawah.

Contoh Bidang 3 Dimensi

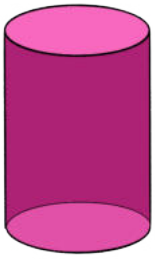
BALOK



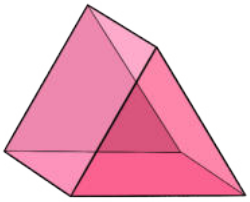
LIMAS



KERUCUT



TABUNG



PRISMA

Bangun ruang 3 dimensi terbentuk karena adanya kedalaman. Untuk membentuknya, ada teknik yang dinamakan perspektif. Teknik perspektif akan kita bahas di bab selanjutnya ya! Selamat berkreasi dengan garis, bentuk, dan bidang!

RAGAM WARNA

Sedari kecil kita sudah mengenal kata **"warna"** dari orang-orang di sekitar kita.

"Warna daun itu hijau..",

"Langit siang hari yang cerah berwarna biru..",

"Warna bendera Indonesia merah dan putih.."

Kita juga belajar dan mengenal warna dari lingkungan sekitar kita.

Namun, tahukah kamu, sebenarnya apa sih warna itu?

Warna adalah kesan yang kita lihat karena cahaya yang memantul pada benda. Cahaya menjadi penting bagi kita untuk melihat dan membedakan masing-masing warna yang ada di lingkungan sekitar.

Tanpa cahaya, benda-benda di sekitar tidak akan mampu memantulkan warna dan karakternya. Tanpa cahaya, kita tidak bisa melihat warna.

Pernahkah kalian melihat pelangi? Bisakah kalian sebutkan warna-warna yang ada di pelangi?

Nah, pelangi juga terjadi karena cahaya. Tepatnya cahaya matahari yang menembus partikel-partikel air seperti hujan dan embun yang ada di udara, sehingga memberikan efek variasi warna yang beragam.

Bayangkan jika tidak ada warna di sekitar kita!

Semua akan terasa sama, terasa membosankan. Hanya bentuk yang membedakan dengan tampilan hitam-abu-abu-putih seperti tampilan televisi pada zaman dulu.

Fungsi Warna

Dalam kehidupan kita sehari-hari, warna memiliki fungsi yang penting.Tidak hanya untuk memperindah objek yang kita lihat, warna juga berfungsi sebagai penanda. Contohnya, kalau kita melihat lampu lalu lintas di jalan. Kalau tidak ada warna, maka kita tidak tahu kapan harus berhenti. Isyarat siap siaga dan jalan, semua akan terlihat sama. Dengan adanya warna, kita jadi tahu ketika merah harus berhenti, kuning siap siaga, dan hijau tandanya kendaraan harus berjalan.

Dengan warna kita juga bisa membedakan warna seragam dari berbagai profesi. Warna putih identik dengan para pekerja yang dekat dengan dunia kesehatan, seperti dokter dan perawat; Lalu ada warna coklat yang identik dengan seragam polisi di Indonesia; Atau warna merah untuk seragam pasukan pemadam kebakaran.

Begitu juga dengan seragam yang kalian gunakan.

Putih—Merah untuk siswa Sekolah Dasar (SD)

Putih—Biru untuk siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)

Putih—Abu-Abu untuk siswa Sekolah Menengah Atas (SMA)

Bayangkan kalau tidak ada warna! Kita akan sulit untuk membedakan tingkatan sekolah para siswa.

Kelompok Warna

Coba kalian lihat lingkungan di sekitar!

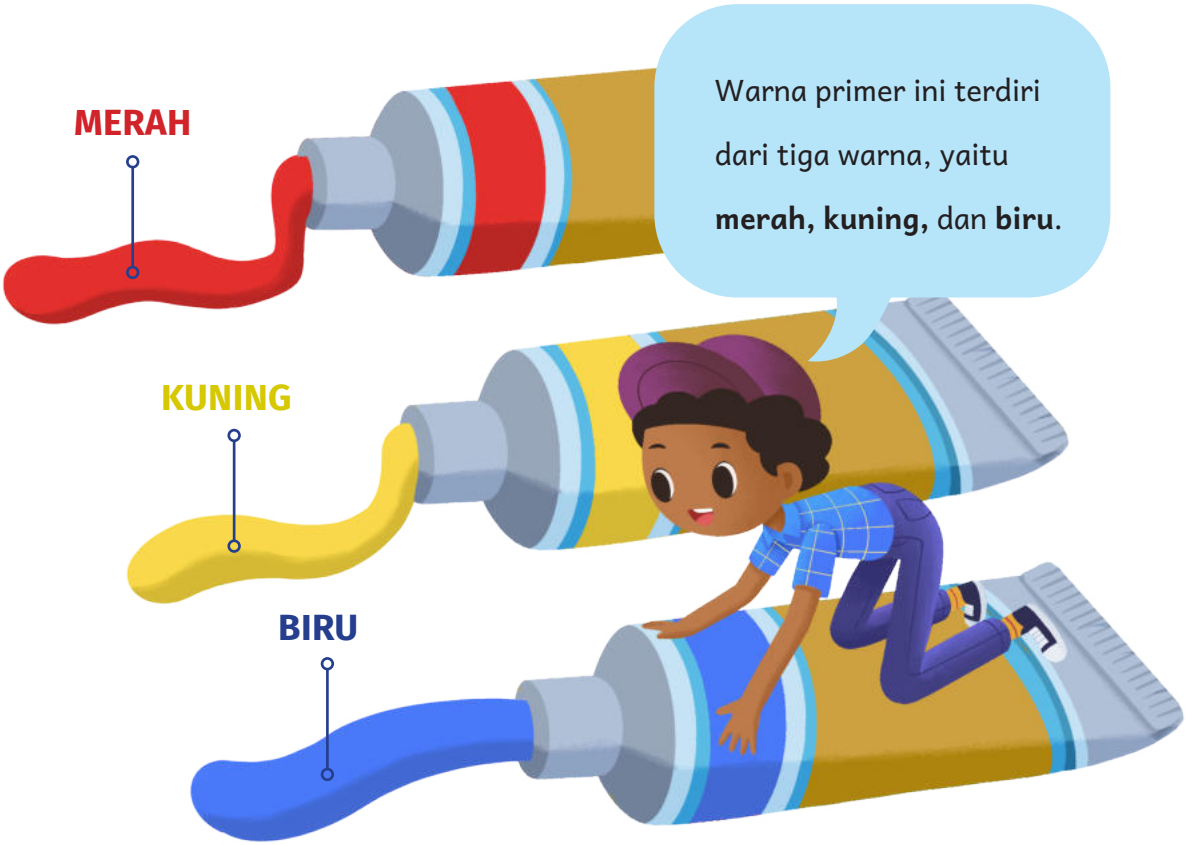
Pasti *banyaaakkkk* sekali warna yang akan kalian temukan. Ada jutaan variasi warna yang dapat kita lihat. Banyak bukan?

Warna hijau saja punya banyak variasi yang bisa kita identifikasi, seperti hijau tua, hijau muda, hijau mint, hijau tosca, hijau sage, hijau army dan masih banyak lagi varian hijau lainnya. Begitu pula dengan warna lainnya, banyak sekali warna yang ada di sekitar kita.

Nah, perlu kalian ketahui, warna dibagi menjadi beberapa kelompok. Ayo kita kenalan dengan kelompok paling dasar!

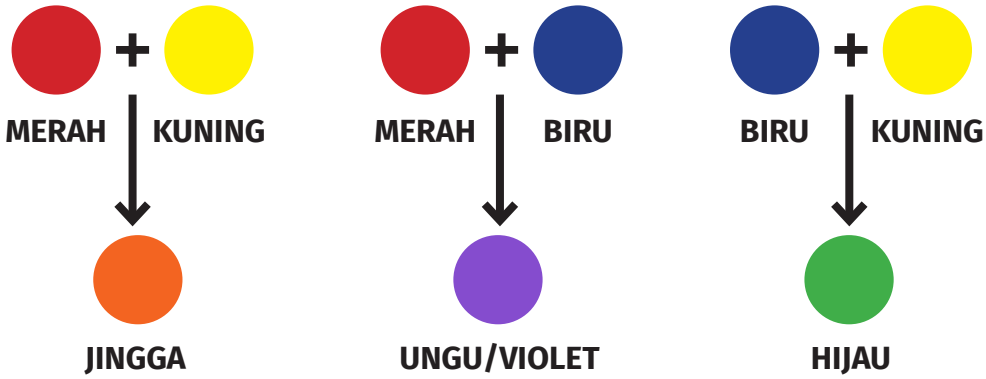
WARNA PRIMER

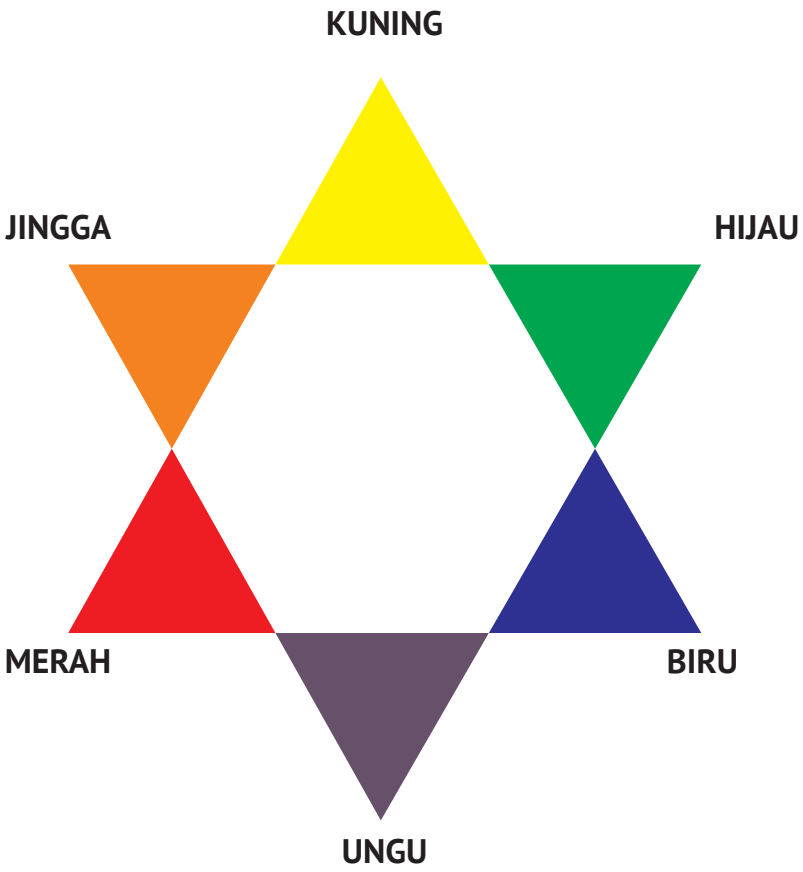
Warna yang paling utama dan mendasar ialah warna primer atau yang juga seringkali disebut sebagai warna dasar. Karena dikenal sebagai warna dasar, warna primer tak dapat diuraikan kembali.



WARNA SEKUNDER

Warna sekunder ialah warna turunan dari warna primer, yaitu pencampuran dua warna primer yang menghasilkan sebuah warna baru.

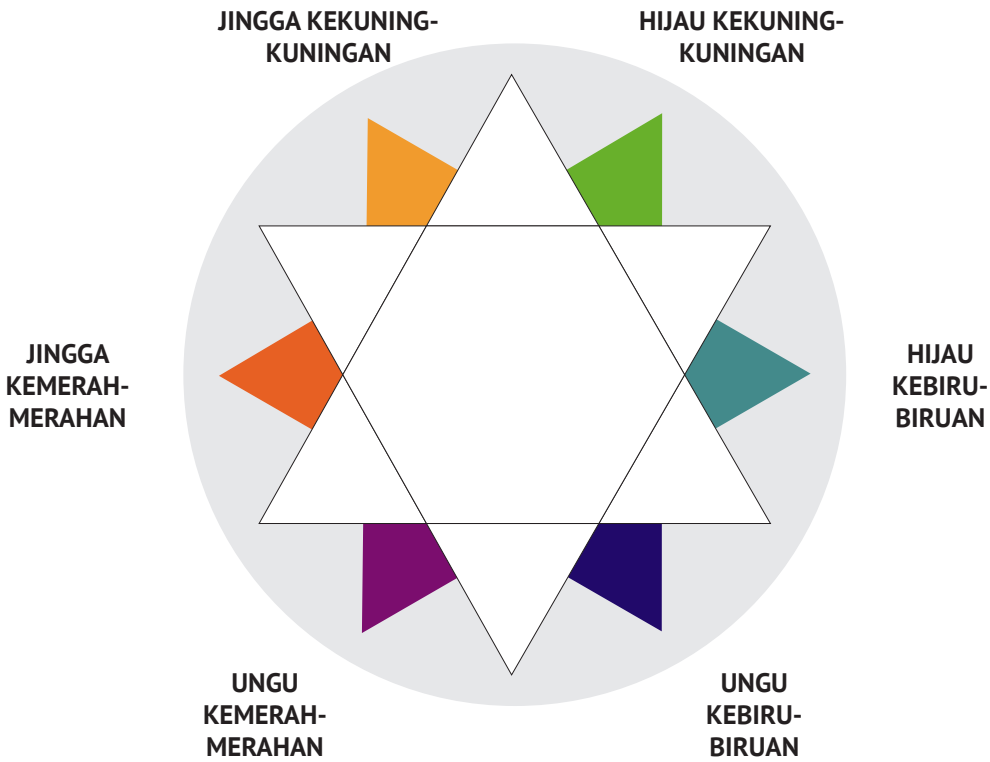




Nah, warna primer dan warna sekunder ini seringkali disebut sebagai **enam warna standar** atau warna pokok.

WARNA *INTERMEDIATE*/ANTARA

Warna *intermediate* seringkali disebut juga sebagai warna antara karena berada di antara warna primer dan warna sekunder. Misalnya, warna di antara warna kuning dan hijau disebut sebagai warna kuning kehijauan atau kuning-hijau (*moon green*). Lalu, warna di antara merah dan jingga disebut sebagai merah-jingga (*vermillion red*), dan lain sebagainya.



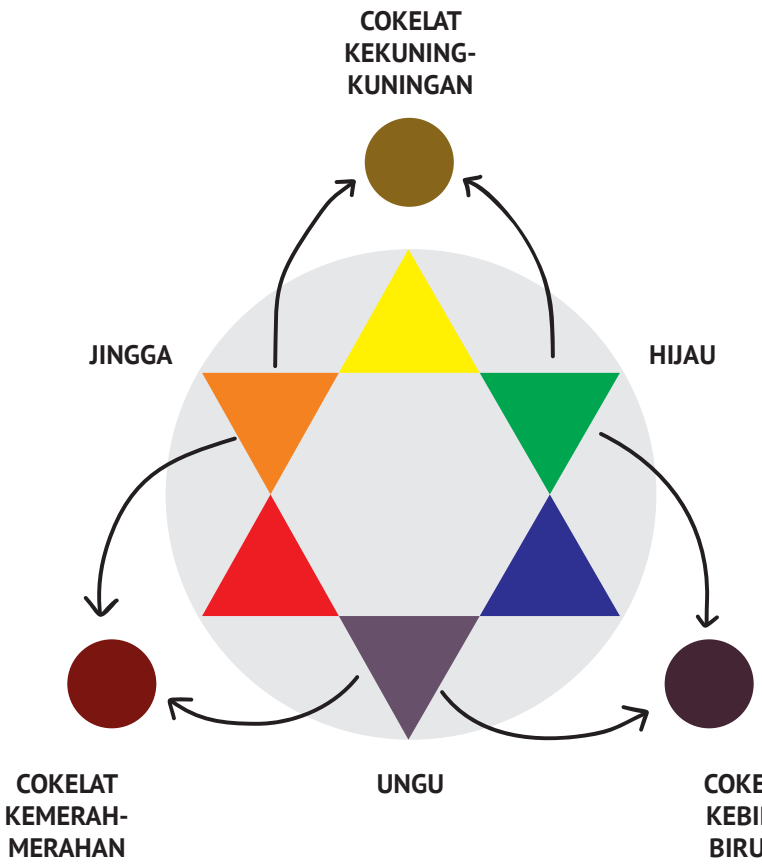
WARNA TERSIER

Warna tersier adalah campuran dari warna primer dan warna sekunder. Umumnya, jika kita mencampur semua warna primer dengan campuran yang tepat, maka akan menghasilkan warna coklat. Nah, warna tersier akan menjadi berbeda tergantung warna primer yang paling banyak digunakan sebagai campuran.

Jika warna **kuning** yang lebih banyak dicampurkan, akan menjadi warna **cokelat kekuningan**.

Jika warna **merah** yang dominan, akan menghasilkan warna **cokelat kemerahan**.

Jika warna **biru** yang dominan, warnanya akan menjadi **cokelat kebiruan**.



Setelah warna tersier ini masih ada turunan selanjutnya seperti kuarter dan lainnya yang tingkatannya menjadi lebih detail dan bermacam jenis. Kalian bisa mencari beragam warna lainnya setelah kalian menguasai kelompok warna dasar dan cara mencampurnya.

Gradasi Warna

Selain tingkatan warna tersebut, ada perubahan warna yang terjadi secara berurutan. Inilah yang disebut sebagai **gradasi warna**.

Gradasi warna adalah perubahan warna secara terus-menerus dan teratur dari satu warna menuju warna lainnya. Perubahan pada gradasi warna cenderung perlahan dan bertahap.

Contohnya bisa kita lihat pada perubahan gradasi warna merah berikut ini.

Pencampuran warna seperti ini bisa kita latih dengan mencampurkan unsur warna yang paling terang (misalnya warna putih) sedikit demi sedikit ke warna merah. Ketika warna merahnya sudah menjadi yang paling dasar, kita bisa mulai tambahkan warna hitam sedikit demi sedikit hingga mencapai warna tergelap yang bisa kita hasilkan.

Gradasi warna tak hanya berasal dari warna dasar. Perubahan dari satu warna dasar menuju warna dasar lainnya dapat disebut juga sebagai gradasi warna.

Cara pencampuran dari kedua warna dasar kuning dan biru ini dimulai dari warna yang paling terang (kuning). Kemudian ditambahkan warna biru sedikit demi sedikit hingga mencapai warna biru yang paling dasar.

Kalian bisa mencoba lo mencampurkan warna lain untuk mendapatkan gradasi warna seperti contoh.

Selamat berkreasi!

ILUSI RUANG

Ketika langit cerah di malam hari, seringkali kita bisa melihat bulan bersinar terang di antara gelapnya malam. Bulan terlihat sangat kecil dan seolah-olah kita bisa memegangnya dengan satu tangan bukan?

Perspektif

Ukuran bulan yang sebenarnya itu besar sekali lho! Bulan bisa menampung jutaan mobil. Akan tetapi, kenapa bulan bisa terlihat seolah-olah kecil?

Karena jarak bulan dengan kita jauh, sangat jauh, maka bulan terlihat kecil. Semakin jauh benda yang kita lihat, akan terlihat semakin kecil.

Begitu juga ketika kita melihat mobil, rumah, pohon, dan benda lain di sekitar kita. Benda-benda itu akan terlihat semakin mengecil ketika jaraknya semakin jauh.

Ketika pemandangan itu dipindahkan ke dalam bidang gambar, kita akan melihat sensasi yang sama. Yang terlihat jauh akan terasa semakin mengecil. Padahal, ini hanya tampilan dalam bidang datar yang rata. Ada sebuah ilusi yang muncul seolah-olah gambar tersebut terlihat memiliki keruangan. Benda yang ditampilkan terasa jauh dan dekat. Hal inilah yang disebut dengan **perspektif**.

Apa sih perspektif itu?

Persepektif ialah cara menggambarkan suatu benda pada permukaan datar, tetapi seolah-olah memiliki ruang seperti kedalaman dan jarak jauh-dekat. Padahal jika kita sentuh, gambar itu rata. Teknik perspektiflah yang membuat ini menjadi memungkinkan.

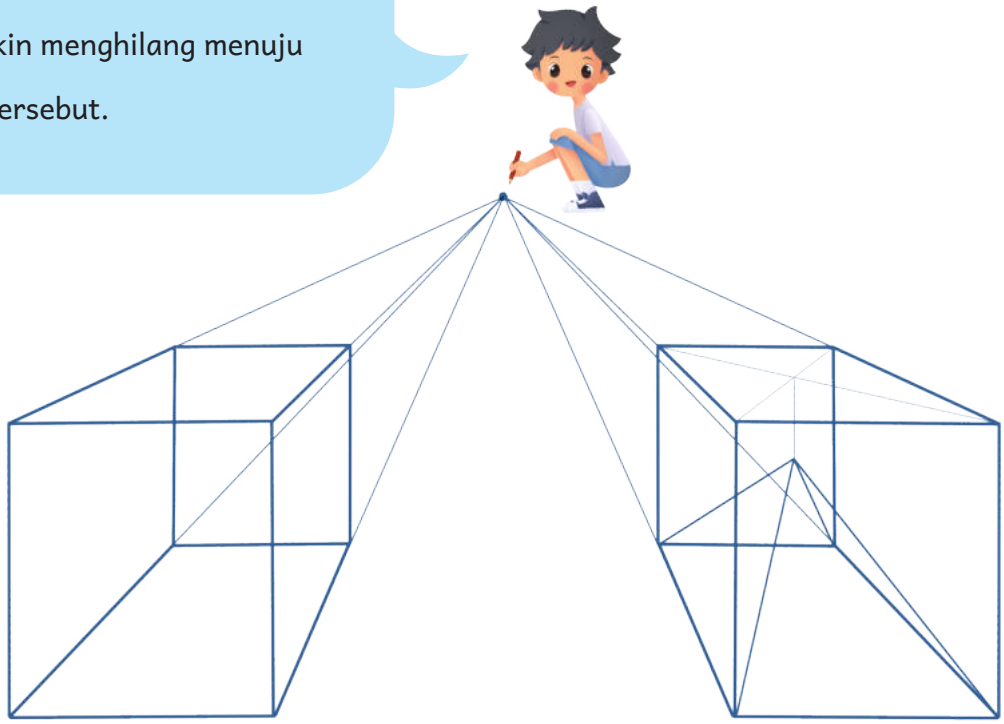
Nah, teknik perspektif dalam menggambar ini bisa dipelajari lho! Ada beberapa hal yang dapat membantu kita dalam membuat gambar dengan bantuan teknik perspektif, seperti **Titik Hilang**, **Garis Horizon**, dan **Garis Bantu**. Apa sih itu?

TITIK HILANG

Titik hilang adalah titik ilusi ketika objek tampak semakin mengecil dan menghilang dari pandangan saat semakin dekat dengan titik tersebut. Titik hilang dalam gambar perspektif bisa dibagi menjadi beberapa jenis, seperti satu titik hilang, dua titik hilang, dan tiga titik hilang.

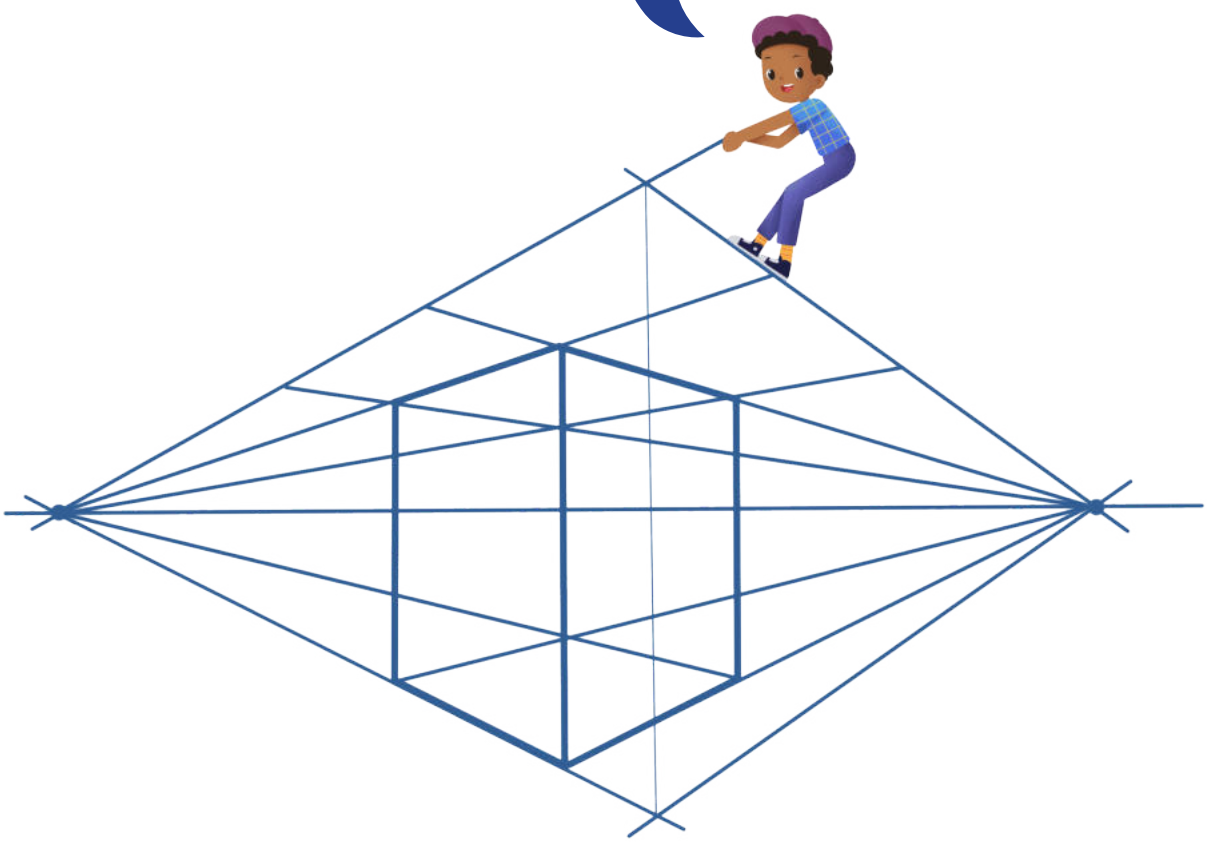
Satu titik hilang

digunakan untuk menggambarkan benda yang semakin menghilang menuju titik tersebut.

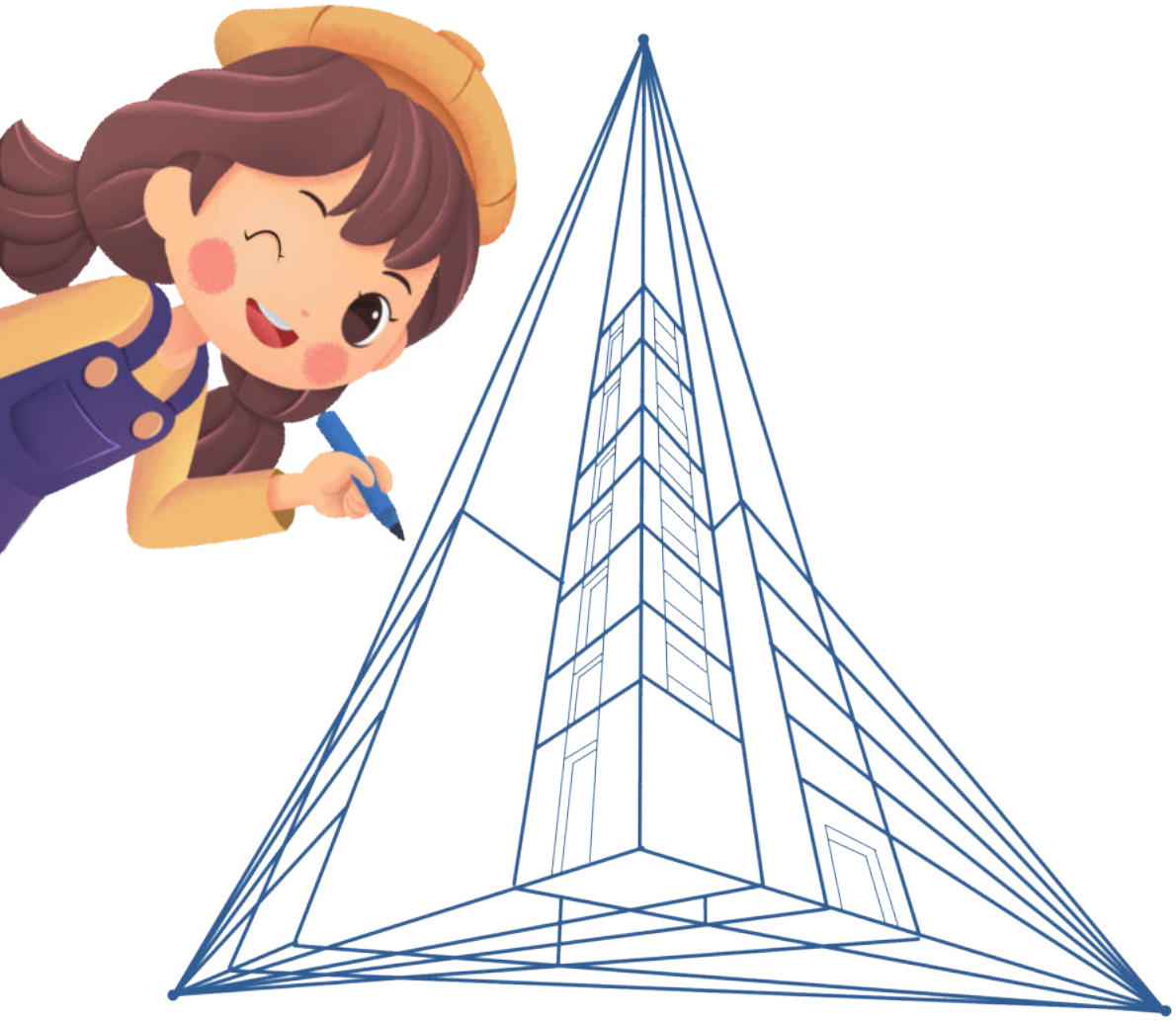


Dua titik hilang

biasanya digunakan untuk menggambar bidang yang memilki sudut.

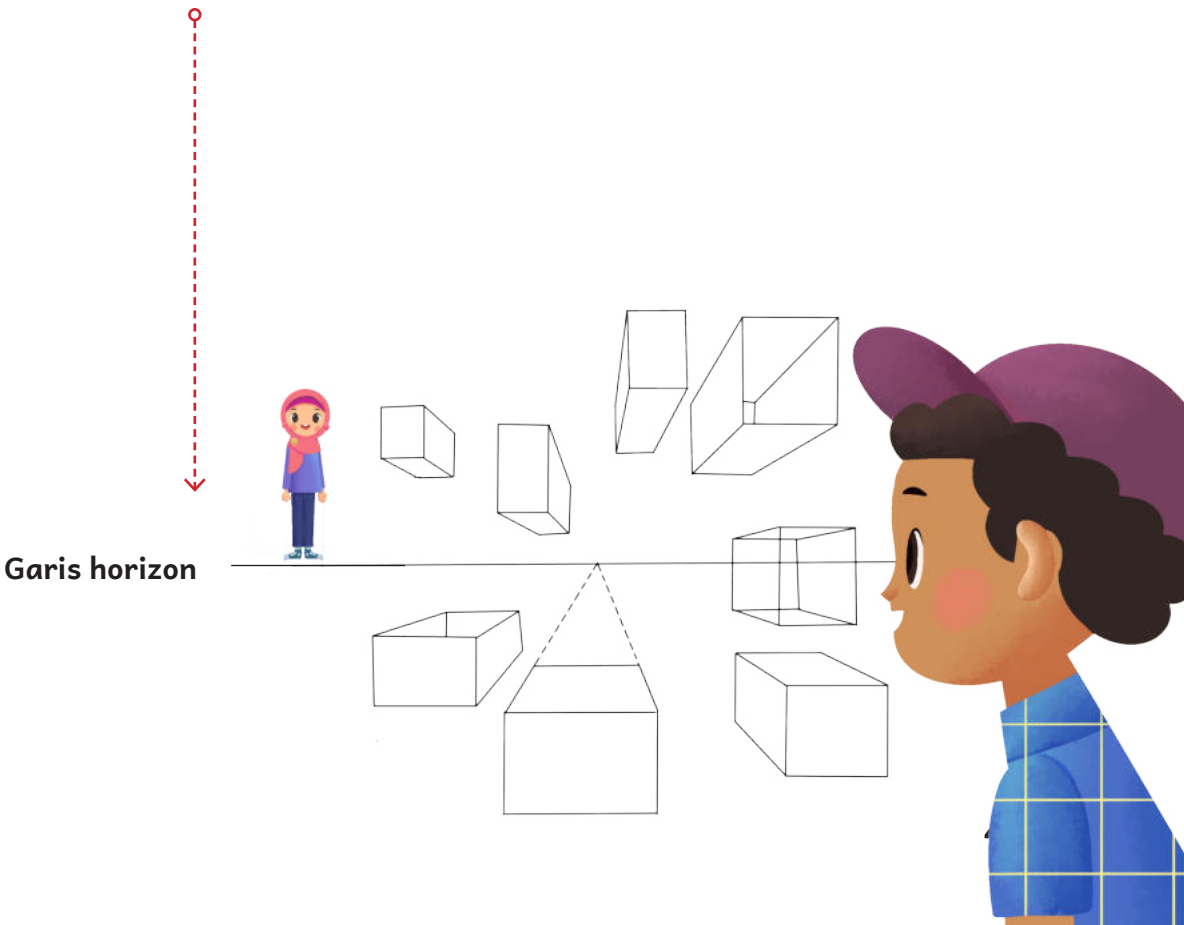


Tiga titik hilang digunakan untuk menggambarkan sudut pandang atas atau sudut pandang bawah. Sering juga kita menyebutnya sebagai perspektif mata burung atau mata kucing.



GARIS HORIZON

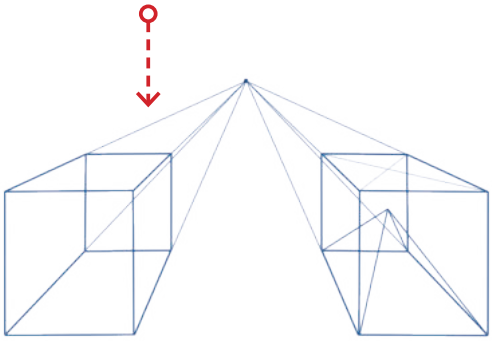
Garis horizon adalah garis imajiner secara mendatar yang setinggi pandangan mata. Tinggi garis horizon bisa berbeda-beda tiap orang. Orang duduk, orang berdiri, orang dewasa, dan anak-anak akan memiliki garis horizon yang berbeda-beda. Garis horizon inilah yang kemudian menjadi dasar dalam menempatkan titik hilang agar tepat dan tidak bergeser.



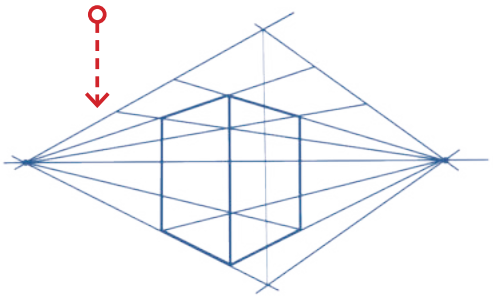
GARIS BANTU

Sedangkan garis bantu adalah garis ilusi yang ditarik dari titik hilang untuk diaplikasikan pada benda yang terkena ilusi perspektif. Garis bantu digunakan untuk memastikan benda tersebut bentuknya tetap sesuai dengan hukum perspektif dan tidak mengalami perubahan dan pergeseran.

Garis Bantu



Garis Bantu



Dengan perspektif, kita mampu membuat ilusi ruang sehingga gambar seolah-olah berada di depan, di tengah dan di belakang, bahkan penumpukan dengan bagian depan menutupi bagian belakang.

Arsir dan Gelap-Terang

Pernahkah kalian perhatikan benda yang terkena cahaya? Ketika ada benda yang terkena cahaya atau sinar yang sangat terang, pasti di sisi lainnya yang tidak terkena akan muncul sisi gelap. Inilah yang kita namakan **bayangan**.

Misalnya, sebuah bola terkena cahaya lampu yang teraanngg banget. Di bagian yang tidak terkena akan terlihat bagian yang cukup gelap. Semakin terang cahaya yang muncul, bayangan di sisi lainnya akan semakin gelap dan pekat. Kondisi gelap-terang inilah yang memunculkan ruang yang kita sebut **volume**.

Volume ini seolah-olah menggambarkan benda seperti muncul dari bidang datar. Berbeda dengan perspektif yang memunculkan bentuk jauh dekat, gelap-terang memberikan volume lebih nyata. Gabungan antara perspektif dan gelap-terang pada gambar membuat benda terasa lebih nyata seperti benda asli yang kita gambarkan.

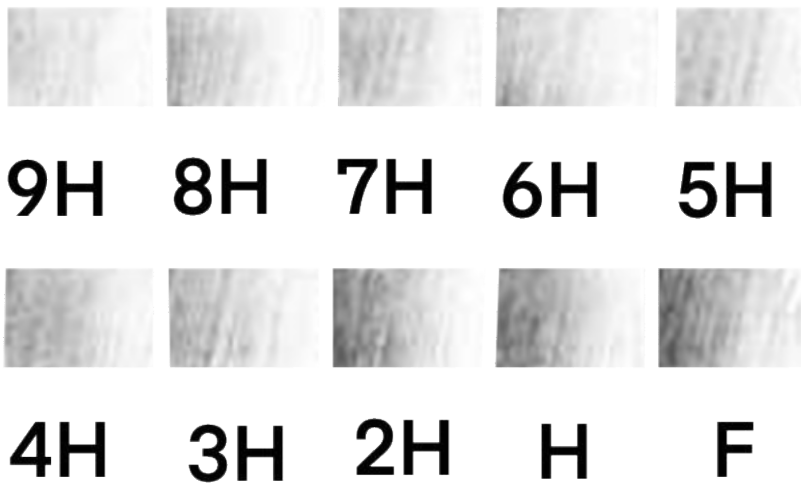
Dibutuhkan kemampuan dan kepekaan rasa untuk menciptakan ilusi ruang yang baik, salah satunya dengan membuat tumpukan garis yang tepat. Tumpukan garis ini sering disebut sebagai arsir.

Arsir ialah teknik menggambar untuk menghasilkan ilusi keruangan pada objek yang kita gambarkan. Dengan menggunakan arsir, kita akan membuat objek yang kita gambar seolah memiliki ketebalan dan muncul dari bidang gambar. Menarik bukan? Ayo kita belajar mengarsir!

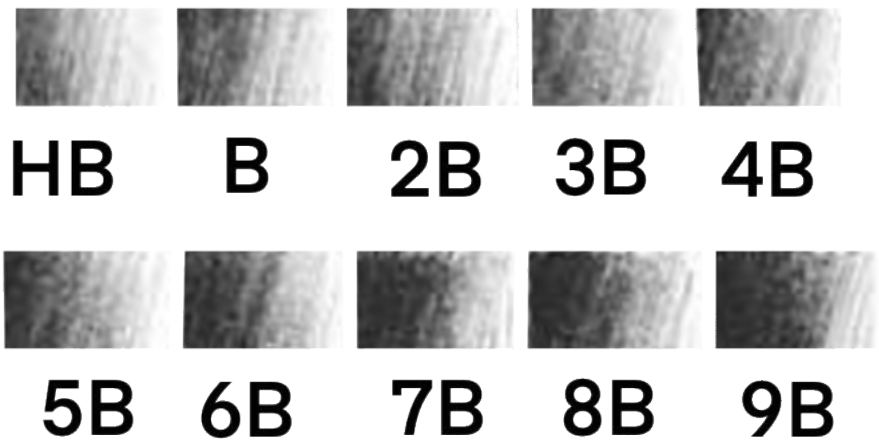
Untuk mempelajari arsir, kita perlu mengenal jenis pensil yang kita gunakan. Arsir tidak harus selalu menggunakan pensil, tetapi pensil adalah media yang baik untuk mengenal dan mempelajari teknik arsir.

Ada beberapa tipe pensil yang dibagi berdasarkan kekerasan dan ketebalan yang dihasilkan, yaitu pensil 9H hingga 9B. Semakin besar angka H, semakin tipis hasil arsiran yang bisa kita hasilkan. Sebaliknya semakin besar angka B, semakin pekat garis arsir yang bisa kita gambarkan.

Semakin besar angka, semakin tipis



Semakin besar angka, semakin pekat

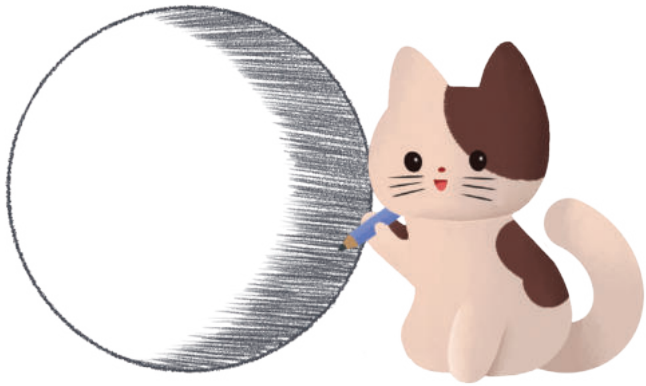


Selain dengan menggunakan berbagai variasi pensil yang berbeda, kepekatan garis bisa kita hasilkan dari tekanan yang kita berikan pada pensil. **Semakin keras kita menekan pensil, semakin pekat dan gelap garis arsir yang bisa dihasilkan.** Namun, hati-hati ya, jangan sampai merusak kertas gambarnya!

Arsir selalu mempertimbangkan tekanan dan kerapatan dari garis. **Semakin rapat semakin pekat dan gelap kesan yang dihasilkan dari arsir tersebut.** Selain itu, ada beberapa tipe jenis arsir yang bisa kalian pelajari untuk membentuk arsiran pada objek yang kalian buat.

ARSIR SEARAH (*HATCHING*)

Arsir searah adalah arsir yang paling banyak digunakan. Arsir jenis ini sangat memperhatikan kerapatan antargarisnya. Semakin rapat, kesan gelap yang ingin digambar semakin mudah dihasilkan.



ARSIR BERLAWANAN ARAH (*CROSS HATCHING*)

Arsir ini merupakan pengembangan dari arsir searah. Garis arsir searah yang kita buat kemudian ditimpa dengan garis yang arahnya berbeda, sehingga menghasilkan tumpukan garis yang saling menyilang. Kerapatannya juga perlu kita perhatikan, semakin rapat semakin pekat hasil yang diperoleh.

ARSIR SESUAI ARAH OBJEK (*CONTOUR*)

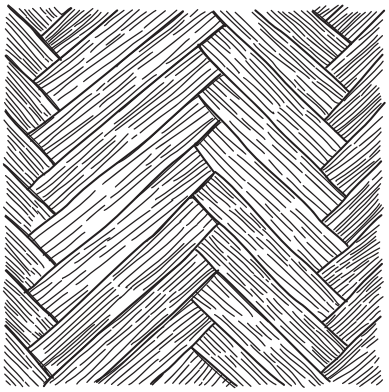
Arsir jenis ini serupa dengan jenis arsir searah. Bedanya ialah arah arsirnya menyesuaikan dengan arah bentuk dari objek yang kita gambarkan. Jadi arsirannya tak lagi hanya searah tanpa melihat bentuk dari objeknya. Kelebihan tipe arsir ini ialah dapat membentuk ilusi ruang secara lebih baik.

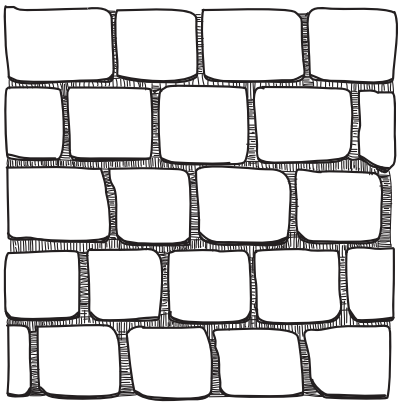
ARSIR MELINGKAR (*SCUMBLING*)

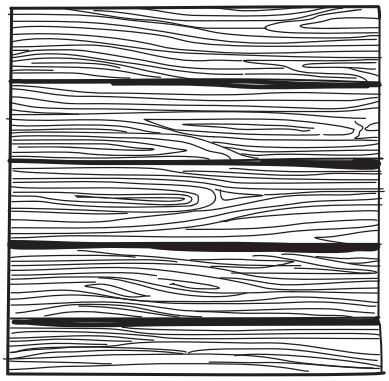
Arsir tipe ini agak berbeda dengan beberapa jenis arsir sebelumnya. Arsir melingkar menggunakan garis melingkar yang saling bertumpuk sehingga memberikan kesan yang berbeda.

Tekstur

Ilusi keruangan tak hanya bisa dibuat dengan perspektif dan gelap-terang lho! Ada teknik lain yang mampu membuat ilusi keruangan Namanya ialah **Tekstur Semu**.

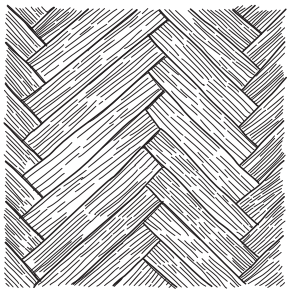


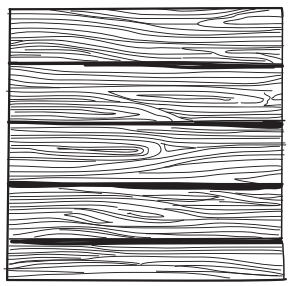


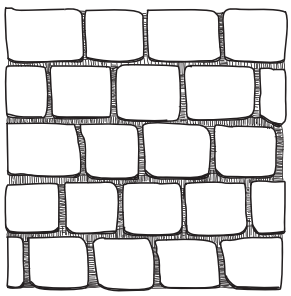


Jika kalian melihat sebuah bentuk pada bidang datar yang terasa kasar dan terasa tebal, tetapi ketika disentuh ternyata halus, itulah yang dinamakan tekstur semu.

Visual tekstur semu bisa berbentuk apa saja, misalnya gambar anyaman bambu, gambar tumpukan daun, gambar susunan batu bata, gambar serat kayu, gambar gumpalan pasir, gambar lipatan kain dan lain sebagainya.







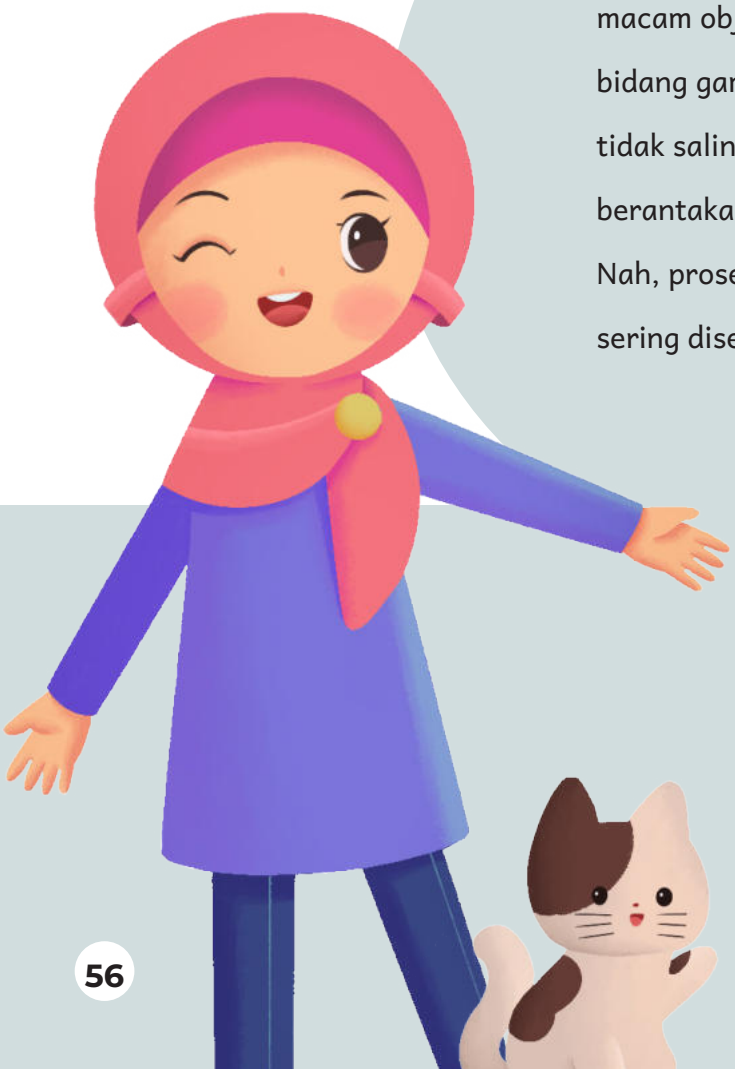
Nah, bentuk-bentuk tekstur semacam ini bisa kita tambahkan di gambar untuk menambah karakter dan variasi.

MARI MENYUSUN!

Ketika kita membuat sebuah gambar pemandangan, terkadang kita ingin menyusun objek-objek yang ada agar pemandangan tersebut terlihat menarik bukan?

Kita menggambar gunung.
Kita menggambar sawah.
Kita menggambar pepohonan.
Kita menggambar sungai.
Kita menggambar jalan
dan lain sebagainya

Kita perlu menyusun berbagai macam objek tersebut dalam bidang gambar agar susunannya tidak saling bertumpuk, berantakan, dan terlihat indah. Nah, proses penyusunan ini sering disebut sebagai **komposisi**.



Komposisi

Komposisi membuat kita berpikir dan merasa,

“Di mana enaknya saya menggambar gunung ya?”

“Posisi mana yang tepat untuk digambarkan sungai ya?”

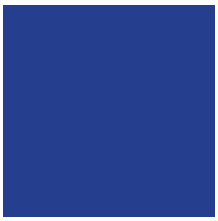
“Posisi gambar rumah pasnya di mana ya agar tidak menutup gambar gunungnya?”

Ya, komposisi membutuhkan pikiran dan perasaan untuk menentukan posisi objek yang akan tempatkan di bidang gambar.

Yuk, kenalan cara mengomposisi bidang gambar yang baik!

Misalnya kita memiliki sebuah bidang gambar di bawah ini.

Terus kita tambahkan gambar persegi seperti ini.



Apakah komposisi gambar ini sudah pas dan terasa enak?

Tentu tidak. Persegi tersebut mengisi bagian bidang kanan dan membuat bidang di sekitarnya terasa kosong. Hal ini membuat bidang gambar tidak seimbang.

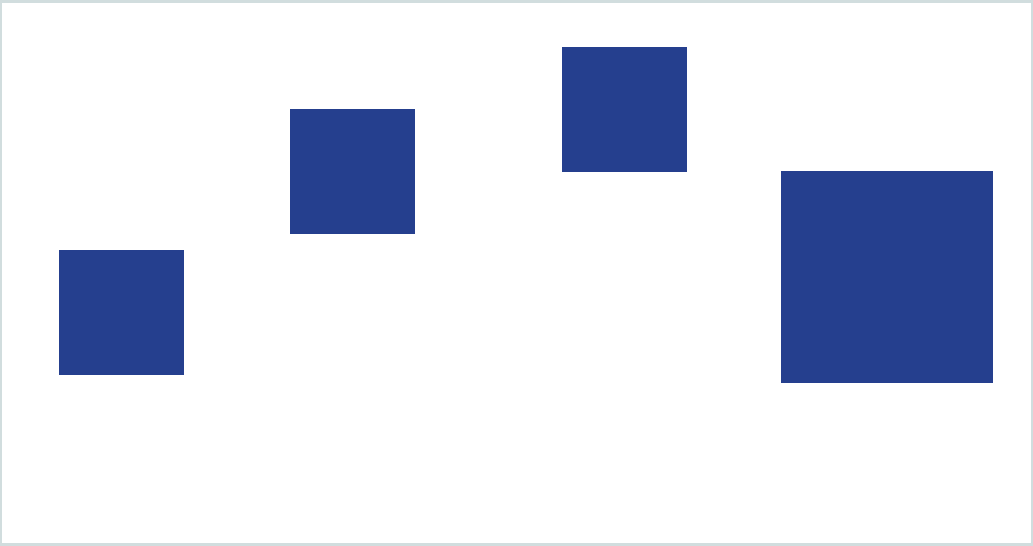
Lalu, bagaimana jika kita tambahkan bidang yang sama seperti ini?

Terasa lebih seimbang bukan?

Namun, kadang hal seperti ini cenderung terasa membosankan karena terlalu seimbang.

Lantas, bagaimana agar komposisinya terasa seimbang dan tidak membosankan?

Ini bisa menjadi salah satu pilihan.



Dengan **mengecilkan satu objek** dan **menambah jumlahnya** kita bisa menghasilkan efek yang seimbang dengan objek yang serupa.

Kamu bisa juga **menggunakan objek yang berbeda** dengan ukuran yang lebih kecil untuk mengatur keseimbangan komposisi.

Penggunaan warna berbeda pun bisa digunakan untuk memberikan efek seimbang pada bagian-bagian di bidang gambar.

Penggunaan **warna gelap** akan membuat kesan lebih **"berat"** dibandingkan **warna terang** yang terkesan **"ringan"**.

Lalu, bagaimana dengan susunan seperti ini?

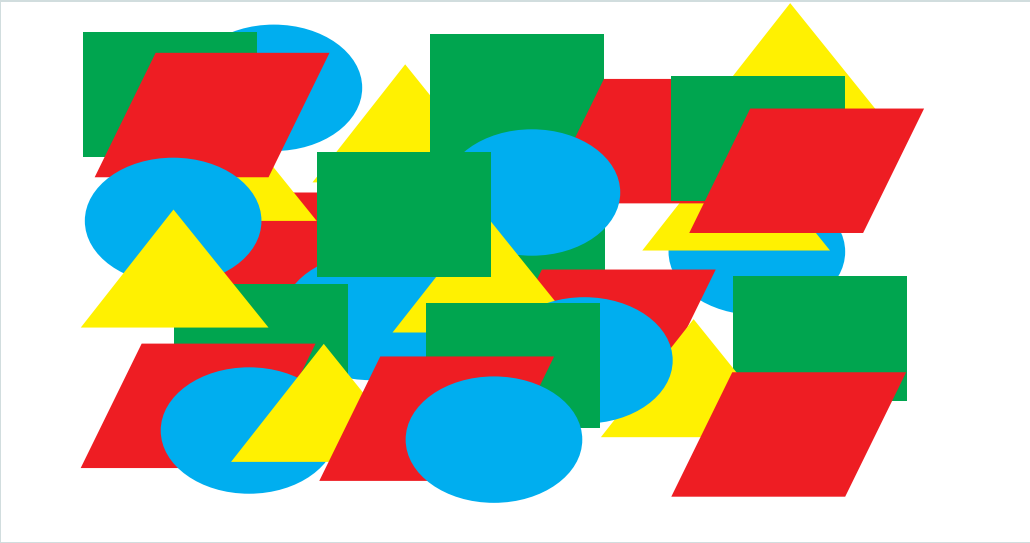
Susunan seperti ini **kurang baik** karena **keseimbangannya tidak tepat**.

Susunan gambar itu padat di satu bagian tetapi kosong di bagian lainnya.

Selain itu, bidang persegi terlihat keluar dari bidang atau area gambar.

Lalu, bagaimana jika kita ingin menambahkan beragam objek yang banyak? Permainan warna, bentuk, dan jarak antarobjek akan memberikan pengaruh yang besar pada susunan komposisi.

Contohnya seperti ini.

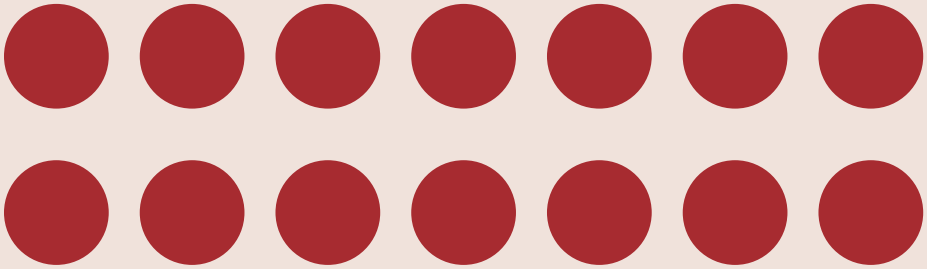


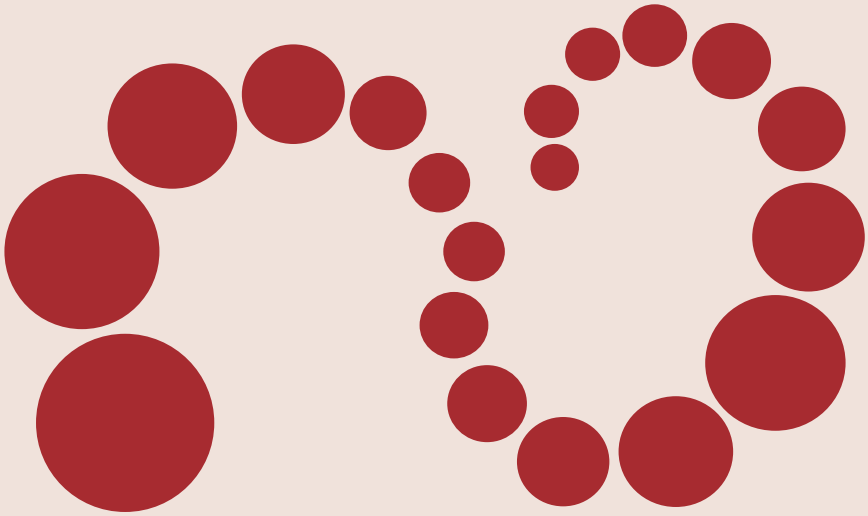
Apakah komposisi gambar ini terasa enak dilihat?

Tentu tidak bukan? Kompisisinya terasa sesak, penuh, dan tak beraturan. Hal ini yang perlu dipikirkan dan dirasa ketika kita menyusun objek di dalam bidang gambar. Bentuk, warna, dan jarak perlu diatur agar memberikan kesan yang menarik, seimbang, dan indah.

Irama

Dalam proses penyusunan, ada cara agar susunan objek dalam gambar menjadi terasa menarik dan indah. Cara ini disebut dengan **irama**. Irama adalah pengulangan objek secara teratur dan terus-menerus. Mari kita lihat kedua contoh di bawah ini.





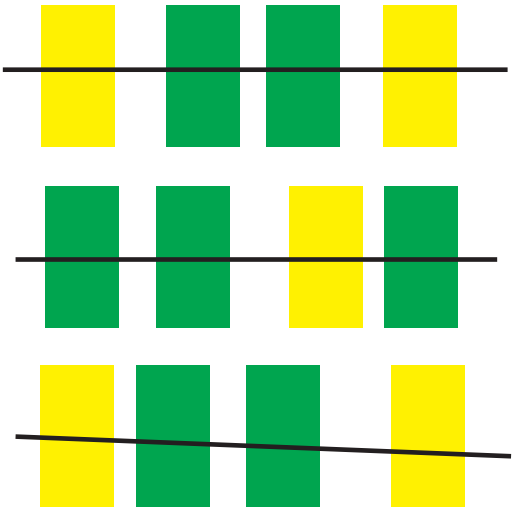
Mana yang kira-kira lebih menarik?
Yang kedua bukan? Padahal keduanya menggunakan objek yang serupa.

Keduanya menggunakan prinsip irama. Gambar pertama menggunakan prinsip irama yang sama dan berulang, sedangkan yang kedua menggunakan irama yang beragam.

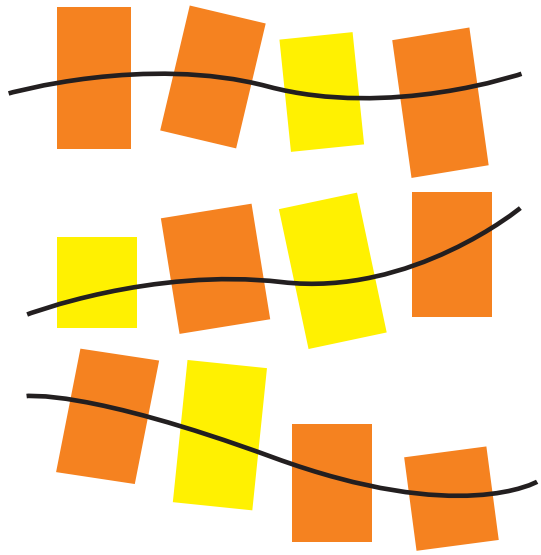
Dengan mengatur ukuran dan arah objek, kita dapat membuat sebuah susunan yang lebih menarik.

Arah memegang peranan penting dalam membentuk irama

Dengan memainkan arah dan alurnya, sebuah irama seolah-olah terasa bergerak maju atau mundur.

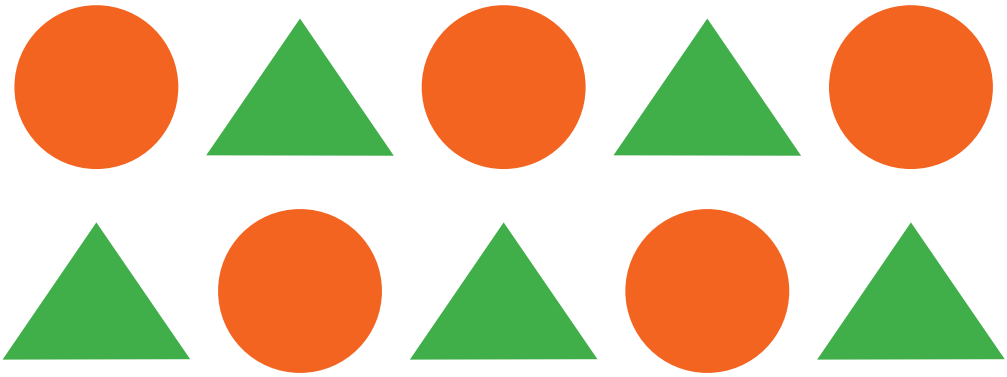


Amati arah dan alur dari komposisi bidang berikut.



Dapatkah kamu merasakan iramanya?

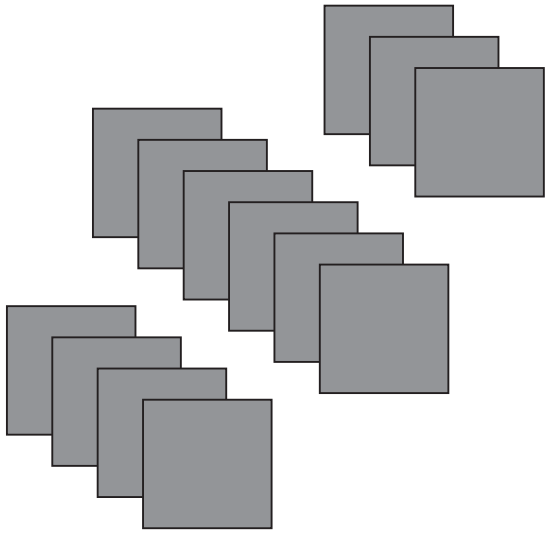
Prinsip irama juga bisa digunakan dengan menggunakan **bentuk yang berbeda.**

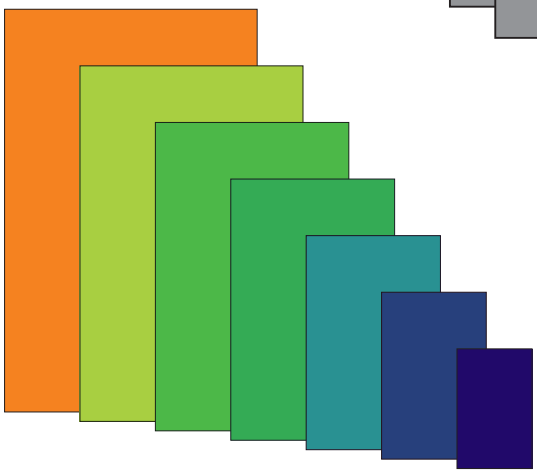


Terlihat lebih menarik bukan? Bandingkan jika kita hanya menggunakan objek yang serupa!

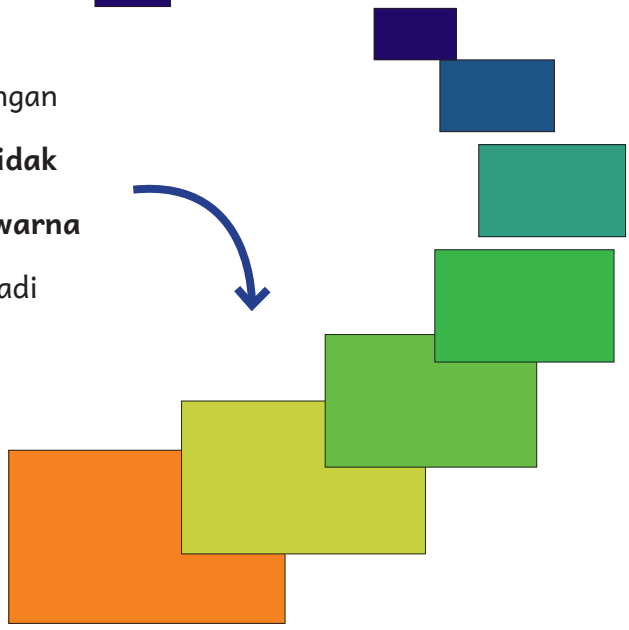
Coba bayangkan bagaimana jika kita memainkan besar-kecil objek pada susunan di atas? Tentu iramanya akan lebih bervariasi bukan?

Menumpuk objek pun bisa jadi cara untuk membuat sebuah susunan irama. Dengan menumpuk objek yang sama kita bisa menghasilkan sebuah susunan irama yang menarik. Coba kita lihat contoh ini.

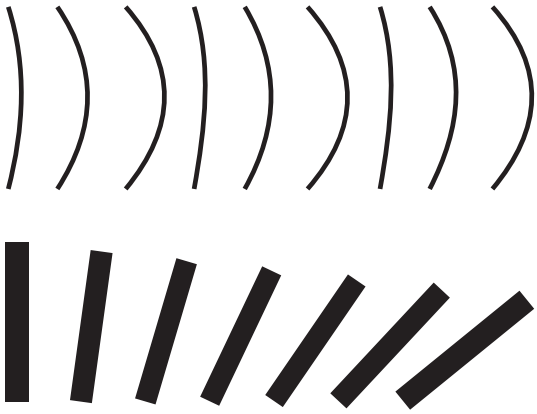




Kita pun bisa bermain dengan **besar-kecil, arah yang tidak sejajar, dan bermacam warna** agar susunan irama menjadi lebih menarik seperti ini.



Banyak cara yang bisa kita gunakan untuk membuat susunan irama. Bahkan dari unsur sederhana seperti garis, kita bisa menghasilkan irama yang menarik seperti ini lo!



Banyak yang bisa kita lakukan untuk mendapatkan irama yang baik dengan bentuk yang sama. Di antaranya dengan memainkan besar-kecil, panjang-pendek, tebal-tipis, lurus-lengkung, dan macam-macam warna benda.

Jangan takut salah untuk mencoba berbagai cara menggabungkan beragam unsur seni dalam membuat irama.

Selamat mencoba!

UNSUR RUPA DI SEKITAR KITA

Coba kalian perhatikan lingkungan sekitar!

Tak jarang kita melihat rumah;
melihat pohon dan rerumputan;
melihat mobil dan motor;
melihat awan di langit.

Jika kita perhatikan, lingkungan sekitar kita juga terbentuk dari unsur-unsur rupa lo!

Seperti beberapa contoh di bab sebelumnya, hampir semua benda yang kita temui terbentuk dari unsur rupa, seperti garis, bentuk, bidang, warna, dan tekstur.

Gunung seringkali terlihat seperti bentuk segitiga atau trapesium.

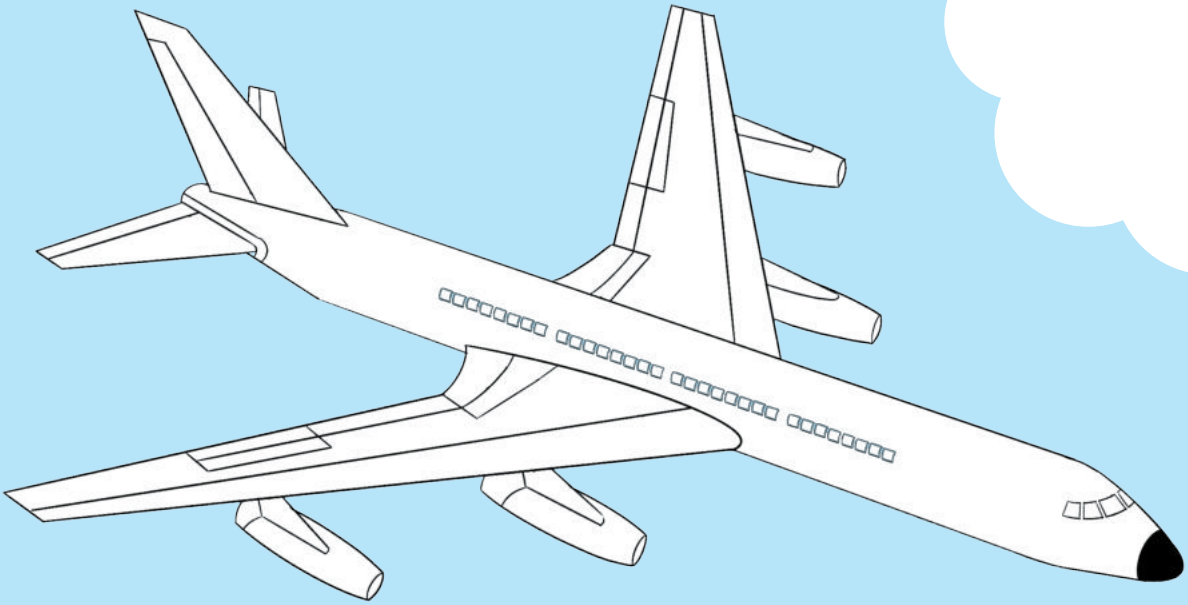
Bulan purnama seperti terbentuk dari bola.

Awan terkadang dapat terlihat seperti kumpulan lingkaran yang bertumpuk.

Bentuk rumah yang tersusun dari bentuk balok dan prisma.

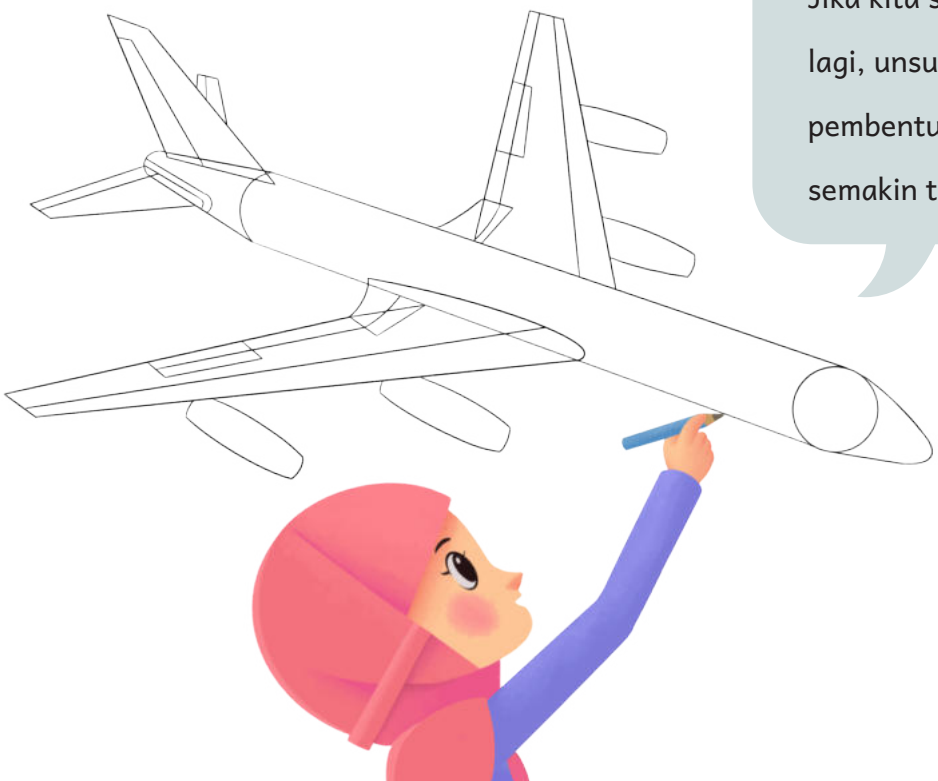
Jika kita amati, banyak lagi hal lain di sekitar yang memiliki unsur-unsur rupa.

Dengan memahami bahwa alam ini terbentuk dari unsur rupa, kita akan mudah mempelajari bentuk benda-benda baru yang akan kita gambar atau lukiskan. Bahkan, jika bentuk yang kita temukan itu sangat rumit. Contohnya seperti bentuk pesawat ini.



Jika gambar pesawat tersebut kita sederhanakan sedikit, akan terlihat seperti ini.

Jika kita sederhanakan lagi, unsur rupa pembentuknya akan semakin terlihat.



Nah, terlihatkan bagaimana unsur silinder, limas, dan trapesium mengisi bentuk dasar pesawat?

Jadi, tidak terlalu sulit untuk kita gambar, bukan?

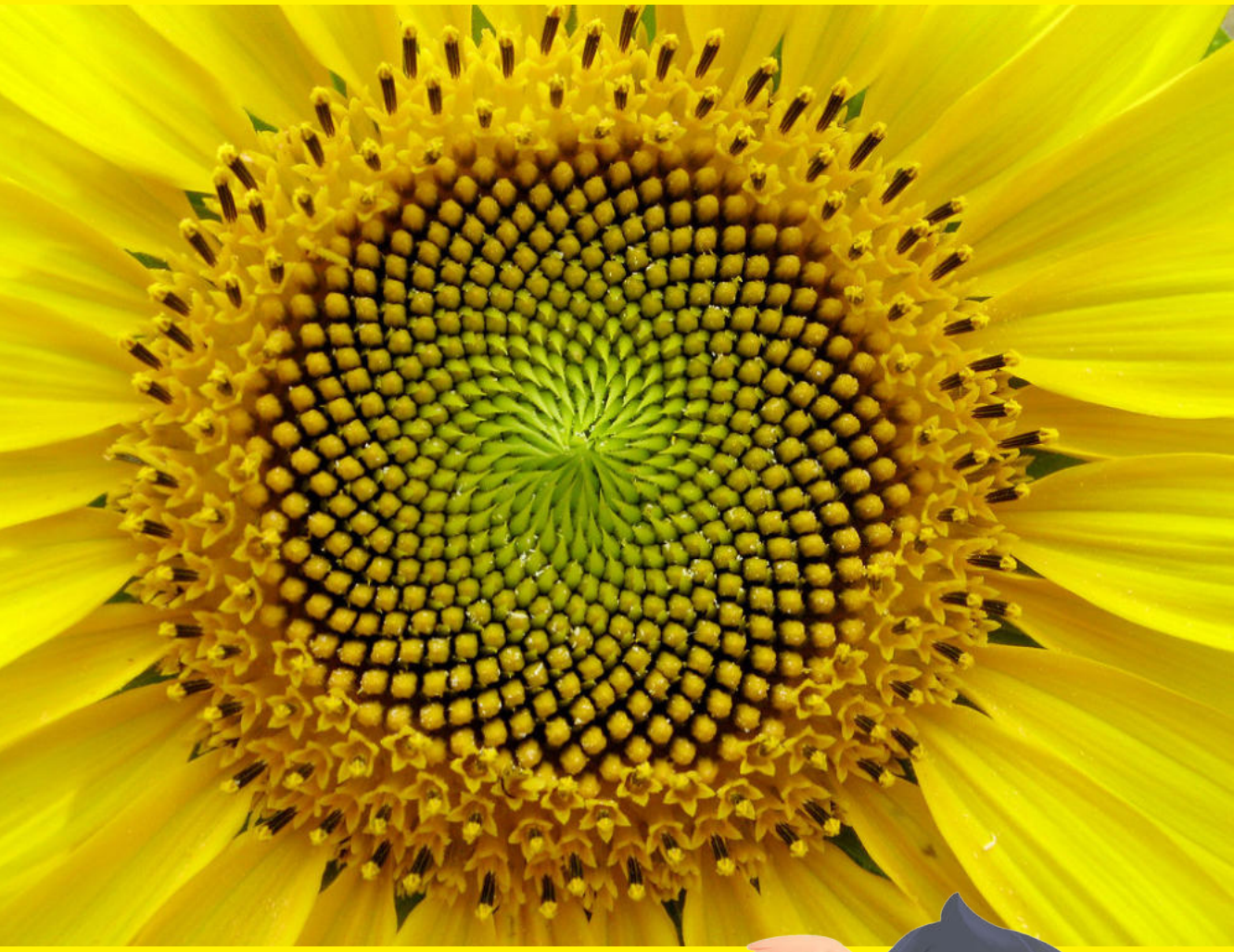
Begitu pun dengan warna.

Banyak macam warna yang dapat kita temukan di sekitar kita. Bahkan dalam sehari, percaya atau tidak, kita melihat lebih dari seribu warna. Dengan mengetahui warna dasar dari suatu unsur warna, kita mampu mencampur dan membuat susunan warna seperti yang ada di lingkungan sekitar.

Hal ini tentu butuh latihan agar kepekaan kita terus terasah ya teman-teman.

Komposisi atau teknik penyusunan juga dapat kita temukan di lingkungan sekitar lo!

Coba kalian lihat gambar ini!



Jika kita melihat lebih dekat, benang sari pada bunga juga memiliki alur irama yang indah. Ada besar-kecil, bentuk, arah, dan perubahan warna.

Susunan teras balkon pada gedung bertingkat. Dengan bentuk yang sama, susunan berulang dan efek perspektif memberikan alur irama yang menarik.

Contoh lainnya ialah efek perspektif pada deretan pohon yang kian menjauh merupakan susunan irama.

Banyak hal dari lingkungan sekitar yang bisa kita jadikan referensi dalam mengasah sensitivitas rasa dalam mengolah karya. Dari alam kita bisa belajar banyak tentang unsur rupa yang bisa kita gunakan dalam berkarya seni.

Mari kita belajar dari alam!

DAFTAR PUSTAKA

Agoston, George A. (1987). *Color Theory and Its Application in Art and Design*. Springer-Verlag Berlin Heidelberg.

Bleicher, Steven. (2012). *Contemporary Color : Theory and Use*. Cengage Learning

Foster, Walter. (2005). *The Art of Basic Drawing*. John Wiley Publisher

Josefin, Anna., Damajanti, Irma., Irianto, Asmudjo Jono. (2016). Ketidaksadaran Kolektif akan Warna dan Bidang. *Journal of Visual Art and Design*. Vol. 8(1). https://doi.org/10.5614/j.vad.2016.8.1.5

Hendriyana, Husen. (2020). *Rupa Dasar Nirmana Asas dan Prinsip Dasar Seni Visual*. Penerbit Andi

Montague, John. (2013). *Basic Perspective Drawing: A Visual Approach*. John Wiley & Sons

Mubarat, Husni. Muhsin, Ilhaq. (2021). Telaah Nirmana sebagai Proses Kreatif alam Dinamika Estetika Visual. *Jurnal Ekspresi Seni Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni*. http://dx.doi.org/10.26887/ekspresi.v23i1.1366

Sanyoto, Sadjiman E. (2010). N*irmana Elemen-Elemen Seni Rupa dan Desain*. Jalasutra.

Susanto, Mikke. (2011). *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. DictiArt Lab & Jagad Art Space. Yogyakarta & Bali

Penulis

Satrio Hari Wicaksono ialah seorang peneliti, penulis, dan dosen di Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Yogyakarta. Ia dapat disapa melalui Instagram @satriohw.

Ilustrator

Ade Prihatna, ilustrator asal Bandung ini sudah malang melintang di dunia perbukuan lebih dari dua dekade. Hasil karyanya dapat diintip di Instagram @aeradeill

Editor

Maya Lestari Gf adalah penulis peraih adhikarya IKAPI Award Writer of the Year tahun 2023. Maya sudah menerbitkan lebih dari 30 buku, sebagian diantaranya adalah buku anak. Saat ini berdomisili di Yogyakarta. Bisa ditemui di Instagram @mayalestarigf

Editor

Panggil saja **Tama**, bermain di dunia animasi, video pengetahuan, desain grafis, kontributor foto, dan video untuk pendidikan. Telah berkecimpung di bidang multimedia sejak zaman dahulu kala. Instagram: @tama.kunkun email: kuntamakun7@gmail.com

Desainer

Namanya **Abdi**, tinggal di Yogyakarta. Menjadi saudagar visual pada bidang desain editorial dan ilustrasi sejak pelantikan presiden ke-6 Indonesia. Ia dapat disapa melalui kotakpesandarimu@gmail.com