

Nirmana

Lembar Kerja Peserta Didik

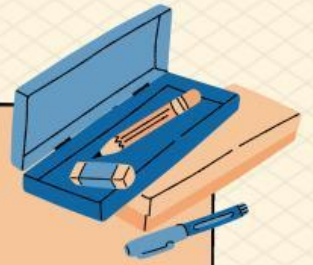


Main Concept



KOMPETENSI DASAR

3.1 Menjelaskan nirmana



INDIKATOR

MENJELASKAN DASAR DASAR NIRMANA



Tujuan Pembelajaran:
Menjelaskan dasar dasar nirmana

petunjuk



- ANAK-ANAK SETELAH KALIAN MEMPELAJARI MATERI MENJELASKAN DASAR DASAR NIRMAN, SILAHKAN SECARA INDIVIDU KERJAKANLAH LKPD BERIKUT PADA LEMBAR KERJA YANG TERSEDIA.
- BACALAH PETUNJUK Pengerjaan dengan cermat!
-

Informasi Pendukung

LEMBAR KERJA INI BERISI LATIHAN SOAL YANG MEMUAT INDIKATOR PENCAPAIAN YANG INGIN DICAPAI DALAM PEMBELAJARAN INI. SETELAH MENGERJAKAN LKPD KALIAN DAPAT MENGUASAI LEBIH DALAM MATERI MENJELASKAN DASAR DASAR NIRMANA



Lembar Kerja Pertemuan I

Identitas



Nama:

Kelas :

Program Keahlian :

IDENTITAS

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1
Cikurur

Kelas/ Semester : XI/ Ganjil

Materi Pokok : NIRMANA

Mata Pelajaran : Desain Grafis
Percetakan

Semester : Ganjil

PERTEMUAN PERTAMA

PENGERTIAN NIRMANA

Nirmana adalah tata unsur-unsur rupa seperti garis, bentuk, warna dan tekstur menjadi satu kesatuan yang tampak indah atau memberikan dampak yang diharapkan. Kata "nirmana" berasal dari dua kata yaitu, "nir" yang berarti tanpa atau tidak; dan "mana" yang berarti bentuk, arti, atau makna. Jadi, nirmana adalah sesuatu yang awalnya tidak memiliki bentuk atau makna dan dapat diolah menjadi karya rupa melalui pengolahan unsur-unsur rupa berdasarkan asas atau prinsipnya.



JENIS NIRMANA



Seperti yang telah dibahas diatas, nirmana memiliki dua jenis ruang yang berbeda, dua ruang tersebut adalah nirmana dwimatra (dua dimensi) dan nirmana trimatra (tiga dimensi) yang akan dipaparkan di bawah ini.

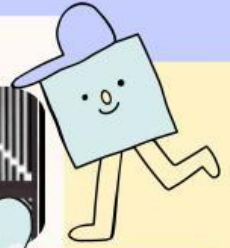
NIRMANA DWIMATRA

Dwimatra berarti dua dimensi, artinya nirmana dwimatra adalah unsur dan asas desain yang diperuntukan pada karya yang memiliki ruang dua dimensi. Pada ruang ini asas-asas tidak hanya digunakan untuk menyusun suatu karya yang indah saja. Tata letak prinsip seni digunakan juga untuk mengatur tata wimba (gambar) sebagai pengungkapan makna atau pesan yang ingin dikomunikasikan.

NIRMANA TRIMATRA

Nirmana trimatra adalah unsur dan asas desain yang diperuntukan pada karya yang memiliki ruang tiga dimensi. Isi unsur dan prinsipnya juga sebetulnya hampir sama dengan versi dua dimensinya, namun karena ruang ini memiliki dimensi lebih, maka ada beberapa sedikit tambahan.

UNSUR NIRMANA



Nirmana terdiri dari beberapa unsur yang dapat diolah menjadi satu kesatuan yang indah atau sesuai dengan dampak yang diinginkan ketika merancang. Sebetulnya sulit untuk melihat berbagai unsur tersebut secara terpisah pada desain atau karya yang nyata. Karena unsur tersebut bersifat abstrak sebelum disatukan sehingga membentuk karya atau desain. Namun dengan mengerti dan melihat unsur secara terpisah dari kesatuan akan membuat kita lebih memahami praktik penerapan prinsip atau asas-nya. Berikut adalah beberapa unsur tersebut: Titik, Garis, Bidang, Gempal/Volume, Ruang, Gelap Terang/Value, Tekstur/Berik, Warna

Materi Pertemuan 1



Dasar-dasar desain adalah dasar setiap media visual, mulai dari seni rupa, desain web modern, hingga desain motion graphics. Elemen desain adalah apa saja yang menyusun atau menjadi basis sebuah desain.



Namun, secara garis besarnya ada beberapa elemen desain yang harus Anda pegang, yaitu: Line (Garis) adalah elemen dasar yang menyusun sebuah desain. Garis yang terdiri dari kumpulan titik-titik inilah yang menjadi penanda di mana kita membedakan antara satu obyek dengan obyek lain, serta memungkinkan audiens mencerna suatu pesan yang dikomunikasikan secara visual.



Form/Space/(Bentuk/Ruang) adalah kumpulan garis-garis yang saling bersambungan yang membentuk suatu obyek tertentu

- *Color/(Warna)* adalah elemen desain yang sangat penting, karena secara psikologis, manusia mengenali warna lebih dulu ketimbang bentuk atau teks.
- *Type/(Teks)* adalah yaitu huruf atau kumpulan huruf yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan.
- *Texture/&/Image/(Tekstur/&/Gambar)* adalah elemen yang bermanfaat memberi nuansa dan penekanan tersendiri pada obyek-obyek ilustrasi yang ada.
- *Balance/(Keseimbangan)* adalah suatu kualitas di mana sebuah desain terlihat mempunyai "bobot" yang setara antar elemen-elemen penyusunnya.



Contrast/(Kontras) adalah untuk memberi bobot pada desain, dan memberi arti lebih pada suatu obyek sehingga Anda bisa mengarahkan audiens untuk mencermati desain sesuai arti penting pesan yang ada di dalamnya.

Continuity (Kontinuitas) yaitu berkaitan dengan kualitas untuk mempertahankan kesamaan ide/nuansa dari obyek-obyek penyusun desain.

Repetition (Repetisi) yaitu seringkali penggunaan elemen-elemen secara repetitif terbukti efektif untuk menumbuhkan kesadaran (awareness) di benak audiens mengenai pesan yang dimaksud

•Unity
(Kesatuan)
adalahsuatu
kualitasakhir yang
coba dicapaidalam
sebuahdesain,

KUIS UMUM



Kerjakan soal dengan cara memilih jawaban yang benar!

1

Unsur unsur desain grafis ...

A. bidang

C. texture

E. gempal

B. ruang

D. semua benar

2

Penerapan dasar desain grafis meliputi kecuali...

A. unsur grafis

C. estetika desain grafis

E. pencahayaan

B. dasar nirmana

D. prinsip dasar seni grafis

3

Berikut merupakan prinsip prinsip dasar nirmana ...

A. kesatuan

C. proposal

E. semua benar

B. keseimbangan

D. irama

KUIS UMUM



4

Gabungan dari titik titik di sebut....

A. texture

C. bidang

E. kotak

B. garis

D. gambar

5

Penggambaran sebuah nirmana dengan menggunakan titik titik disebut ...

A. nirmana titik

C. nirmana bentuk

E. nirmana texture

B. nirmana garis

D. nirmana ruang

SELAMAT MENERJAKAN



Terima Kasih

