

BAB II

Kaidah Estetika Dan Etika Seni Grafis

A. Estetika Dalam Grafis

Kata *estetika* berasal dari kata Yunani *aesthesis* yang berarti perasaan, selera perasaan atau taste. Dalam prosesnya Munro mengatakan bahwa estetika adalah cara merespon terhadap stimuli, terutama lewat persepsi indera, tetapi juga dikaitkan dengan proses kejiwaan, seperti asosiasi, pemahaman, imajinasi, dan emosi. Ilmu estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang kita sebut keindahan.

1. Beberapa pengertian estetika

- *Estetika* adalah hal yang mempelajari kualitas keindahan dari obyek, maupun daya impuls dan pengalaman estetik pencipta dan pengamatannya.
- *Estetika* dalam konteks penciptaan menurut John Hopper merupakan bagian dari filsafat yang berkaitan dengan proses penciptaan karya yang indah

DEFINISI:

ESTETIKA: Ilmu yang mempelajari kualitas estetis suatu benda atau karya dan daya impuls serta pengalaman estetis pencipta maupun penghayat terhadap benda atau karya.

2. Mengapa Mengenal Estetika ??

- Pertama, karena karya-karya seni dan desain yang alami maupun yang buatan begitu berharga sehingga dipelajari ciri-ciri khasnya demi karya seni dan desain itu sendiri
- Kedua, ia mesti berpendapat bahwa pengalaman estetika (pengalaman mengenai karya seni dan desain) itu begitu berharga baik untuk kelompoknya maupun masing-masing anggotanya sehingga karya seni dan desain itu mesti dipelajari
- Ketiga, mungkin dikira bahwa pengalaman ini begitu bernilai pada dirinya sendiri sehingga membutuhkan pengujian dan penelitian mengenai kualitas karya seni dan desain itu

Estetika merupakan pengetahuan yang mempelajari dan memahami melalui pengamatan hal ikhwal keindahan baik pada obyek maupun subyek atau pencipta dan pengamatan melalui proses kreatifis dan fisolofis.

3. Estetika dalam Industri Grafis Komunikasi

Penggabungan estetika dengan teknologi dalam industri grafis komunikasi merupakan suatu yang kompleks dan mengarah pada perkembangan penggayaan tertentu berdasarkan kebutuhan praktis

Ikatan Kerjasama Desainer Grafis pada Perusahaan

- **Pemasaran** → bagian pemasaran adalah mengumpulkan data tentang selera pasar yang layak jual
- **Keuangan** → menentukan anggaran produksi
- **Produksi** → merencanakan efektifitas dan efisiensi produk
- **Teknisi** → memacu produksi dan merekayasa teknologi agar dapat memproduksi lebih cepat dengan biaya lebih ringan

B. Nirmana Dalam Grafis

Nirmana dalam desain merupakan strategi atau langkah-langkah yang harus dilakukan dalam penciptaan desain grafis agar menghasilkan karya yang mempunyai rasa estetik tinggi.

Nirmana merupakan ilmu dasar kedesainan yang mempelajari dasar-dasar desain mengenai warna, bidang, bentuk, ruang, dengan berbagai pendekatan kreatif eksperimentatif meliputi komposisi, irama, harmoni dan sebagainya.

Meski nirmana dipahami sebagai sebuah bentuk yang tidak berbentuk. Dalam konteks desain komunikasi visual, nirmana memegang peranan penting perihal bagaimana menata dan menyusun elemen dasar desain komunikasi visual. Peranan penting lainnya, di dalam nirmana mensyaratkan tatasusun dan tatakelola unsur desain komunikasi visual dalam sebuah perencanaan komposisi yang serasi dan seimbang di dalam setiap bagiannya.

Definisi nirmana adalah pengorganisasian atau penyusunan elemen-elemen visual seperti titik, garis, warna, ruang dan tekstur menjadi satu kesatuan yang harmonis. nirmana dapat diartikan sebagai hasil angan-angan dalam bentuk dwimatra, trimatra yang mempunyai nilai keindahan. nirmana disebut juga ilmu tatarupa.

Arti nirmana :

Dibentuk dari dua kata yaitu **nir** berarti tidak, **mana** berarti makna, jika digabungkan berarti tidak bermakna atau tidak mempunyai makna. Jika di artikan lebih dalam nirmana berarti lambang-lambang bentuk tidak bermakna, dilihat sebagai kesatuan pola, warna, komposisi, irama, nada dalam desain. Bentuk yang dipelajari biasanya diawali dari bentuk dasar seperti kotak, segitiga, bulat yang sebelumnya tidak bermakna diracik sedemikian rupa menjadi mempunyai makna tertentu.

Jika kita telaah lebih jauh, nirmana mirip dengan Tipografi (ilmu huruf) yaitu tentang mengorganisasikan sesuatu untuk mencapai kualitas artistik pada sebuah karya seni atau desain. nirmana berbicara tentang harmoni, keselarasan soal rasa, dan impresi pada sebuah bentuk. nirmana tidak hanya mencakup 2 dan 3 dimensi saja melainkan menjelajah sebuah ruang yang disebut dengan ruang maya. Ruang maya adalah ruang semu dimana kita bisa berhayal tentang sesuatu yang mebingungkan kita sendiri, dalam artian hayalan tentang sebuah kegilaan bentuk yang sulit kita torehkan dalam media 2 atau 3 dimensi.

1. Prinsip-Prinsip Dalam Nirmana

Berikut adalah prinsip-prinsip yang harus kita penuhi dalam membuat sebuah Nirmana :

a. Kesatuan

- Kesatuan merupakan suatu cara untuk menggabungkan dan menyatukan unsur-unsur visual yang ditata sesuai dengan konsep ide pencipta dalam desain menjadi bentuk media grafis.
- Antara unsur-unsur tersendiri yang kesemuanya akan membentuk wujud sarana informasi visual yang menjadi kesan satu kesatuan.

b. Keteraturan

- Keteraturan unsur-unsur visual yang ditata sehingga menjadi tertata dalam satu bentuk media grafis.

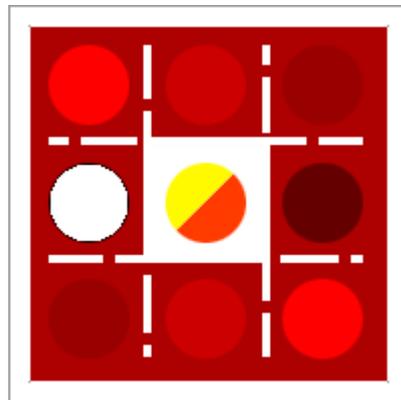
- Teraturnya tatanan unsur visual akan membuahkan kesan pkitangan yang bulat dan optimal.

c. Keragaman

- Unsur-unsur yang ditata agar tampak lebih bermakna, tidak hambar, dan tidak membosankan.
- Secara keseluruhan, obyek yang ditampilkan saling dukung dan saling ngait yang Menguntungkan.

d. Komunikatif

- Segi komunikatif pada grafis komunikasiharus sangat diperhatikan. Bila karya kurang komunikatif, berarti karya tersebut tidak berhasil, atau sesuatu yang diinformasikan kepada kalayak / masyarakat (audience) tidak akan sampai.
- Agar grafis komunikasi bisa sampai ke kalayak, maka harus memperhatikan segmen yang dibidik sebagai sasaran.



Contoh Nirmana Dalam Grafis

Nirmana berarti kosong atau tidak ada apa-apa dan bisa juga berarti abstrak atau tidak bermakna. Kalimat tersebut merupakan sebuah ungkapan, bahwa pada awalnya, sebelum seseorang bertindak menciptakan sesuatu, masih belum ada apa-apa atau belum ada makna dari segala sesuatu.

Hal tersebut kemudian di jadikan titik awal atau merupakan pelajaran yang harus dikuasai oleh seseorang yang ingin belajar tentang desain sebelum mulai berkarya. nirmana mengajarkan tentang unsur atau elemen yang ada pada suatu lukisan atau gambar serta estetika seni dalam mengorganisasi unsur atau elemen agar menjadi sebuah karya rupa yang bukan saja bagus, tetapi juga bermakna.

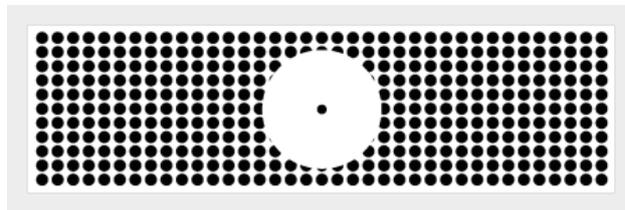
Dengan mempelajari nirmana, seseorang diharapkan akan memiliki pengertian, dapat mengasah ketrampilan, dan mempertajam kepekaan terhadap segala sesuatu yang menyangkut dunia desain.

Oleh karena itu, nirmana wajib dipelajari dengan melakukan banyak latihan secara continyu untuk dapat menghayati seni rupa dan seni desain dengan baik. Bahkan mungkin di saat mempelajarinya akan terambah pula pula cabang seni yang lain. Di dalam nirmana, seseorang akan mempelajari segala sesuatu yang berhubungan dengan seni rupa dan desain melalui tahap-tahap yang sangat mendasar. Desain dikembangkan dari seni rupa. Sehingga yang dipelajari pada awalnya akan menyerupai.

Dalam ilmu desain grafis, selain prinsip-prinsip diatas ada beberapa prinsip utama komunikasi visual dari sebuah karya desain.

- **Ruang Kosong**

(White Space) Ruang kosong dimaksudkan agar karya tidak terlalu padat dalam penempatannya pada sebuah bidang dan menjadikan sebuah obyek menjadi dominan.



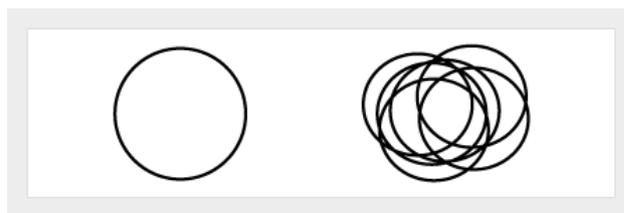
- **Kejelasan (Clarity)**

Kejelasan atau clarity mempengaruhi penafsiran penonton akan sebuah karya. Bagaimana sebuah karya tersebut dapat mudah dimengerti dan tidak menimbulkan ambiguitas/ makna ganda.



- **Kesederhanaan**

(Simplicity) Kesederhanaan menuntut penciptaan karya yang tidak lebih dan tidak kurang. Kesederhanaan sering juga diartikan tepat dan tidak berlebihan. Pencapaian kesederhanaan mendorong penikmat untuk menatap lama dan tidak merasa jenuh.



- **Emphasis**

(Point of Interest) Emphasis atau disebut juga pusat perhatian, merupakan pengembangan dominasi yang bertujuan untuk menonjolkan salah satu unsur sebagai pusat perhatian sehingga mencapai nilai artistic.

