

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Nirmana adalah pengorganisasian atau penyusunan elemen-elemen visual seperti titik, garis, warna, ruang dan tekstur menjadi satu kesatuan yang harmonis. Nirmana dapat juga diartikan sebagai hasil angan-angan dalam bentuk dwimatra, trimatra yang harus mempunyai nilai keindahan. Nirmana disebut juga ilmu tatarupa. Elemen-elemen seni rupa dapat dikelompokkan menjadi 4 bagian berdasarkan bentuknya. (1). Titik, titik adalah suatu bentuk kecil yang tidak mempunyai dimensi. Raut titik yang paling umum adalah bundaran sederhana, mampat, tak bersudut dan tanpa arah. (2). Garis, garis adalah suatu hasil goresan nyata dan batas limit suatu benda, ruang, rangkaian masa dan warna. (3). Bidang, bidang adalah suatu bentuk pipih tanpa ketebalan, mempunyai dimensi panjang, lebar dan luas; mempunyai kedudukan, arah dan dibatasi oleh garis. (4). Gempal, gempal adalah bentuk bidang yang mempunyai dimensi ketebalan dan kedalaman.

Penyusunan merupakan suatu proses pengaturan atau disebut juga komposisi dari bentuk-bentuk menjadi satu susunan yang baik. Ada beberapa aturan yang perlu digunakan untuk menyusun bentuk-bentuk tersebut. Walaupun penerapan

prinsip-prinsip penyusunan tidak bersifat mutlak, namun karya seni yang tercipta harus layak disebut karya yang baik. Perlu diketahui bahwa prinsip-prinsip ini bersifat subyektif terhadap penciptanya. Penataan dekorasi penataan panggung pernikahan kontemporer menunjukkan penggunaan nirmana dalam kehidupan sehari-hari. Panggung adalah wajah yang terlihat langsung oleh tamu undangan, dan tata letak panggung dan elemen dekorasi lainnya membantu menjaga keseimbangan. Tentu saja, unsur-unsur yang ada sangat beragam selain penekanan pada keindahan. Tidak ada pesta pernikahan yang lengkap tanpa dekorasi, terutama di panggung utama. Dekorasi tata letak panggung pernikahan sangat disukai oleh masyarakat Indonesia karena mereka senang merayakan momen bahagia sebagai cara untuk mengingat peristiwa penting dan mengucapkan terima kasih atas acara yang telah diselenggarakan.

Laporan Statistik Indonesia melaporkan 1,7 juta pernikahan yang tercatat di Indonesia sepanjang 2022, turun 2,1% dari 1,74 juta pernikahan yang tercatat pada tahun 2021. Untuk angka pernikahan nasional, yang jatuh pada 2022, itu adalah yang terendah dalam sepuluh tahun terakhir. Hal ini didorong oleh tren pernikahan yang telah turun dari angka tertinggi dalam sepuluh tahun terakhir sejak 2012. Angka pernikahan tertinggi selama periode ini tercatat pada tahun 2020, turun 8,96% dari 2019. Pada tahun 2022, Jawa Barat adalah provinsi dengan

jumlah pernikahan tertinggi, dengan 336.912 pernikahan, yang merupakan 19,75% dari total angka pernikahan nasional. Jawa Tengah dan Jawa Timur berada di posisi kedua, masing-masing dengan 270.304 pernikahan dan 305.458 pernikahan.

Perayaan pernikahan belum tentu sesuai dengan angka pernikahan yang tertera dalam data pernikahan. Namun, masih tetap banyak masyarakat yang masih ingin menghias tata panggung seindah mungkin. Tata letak panggung pernikahan adalah bagian penting dari perencanaan pernikahan karena memengaruhi tampilan acara secara keseluruhan dan kenyamanan tamu. Tata letak panggung pernikahan mencakup pengaturan meja, kursi, dekorasi, dan elemen lainnya yang digunakan untuk menciptakan suasana yang sesuai dengan tema pernikahan dan preferensi pasangan. Pemilihan tema, fungsionalitas, penggunaan ruang, warna, penekanan pada tempat utama, meja dan kursi, penekanan pada pintu masuk, lantai, dan karpet, pencahayaan, dukungan teknik, pengendalian cuaca, dan fleksibilitas merupakan komponen penting dalam pembuatan acara.(Pudjiastuti, 2013).

Tata panggung pada zaman dahulu yang menjadi tren biasanya menggunakan daun pintu yang dihiasi oleh ornamen klasik dan terpengaruh oleh pernikahan dilakukan oleh bangsawan kerajaan terlihat dari beberapa ornamen penghias yang mencolok, tata panggung tersebut biasanya disebut gebyok.



Gambar 1.1 Gebyok pelaminan adat jawa

Komposisi dalam tata letak panggung mengalami perubahan mengikuti tren dari desain interior rumah mengingat desain tata letak panggung mengacu kepada bentuk background pintu, desain interior pada tahun 2010an mulai memasuki tren minimalis sehingga mempengaruhi desain tata letak panggung. Desain minimalis memiliki penekanan pada pengulangan bentuk yang menjadikan pola tersendiri, pada pengulangan bentuk yang terdapat pada tata letak panggung dapat diartikan dalam keilmuan seni rupa dengan nirmana. Tren tata letak panggung minimalis menjadikan alasan peneliti untuk membuat produk desain tata letak panggung dengan komposisi keilmuan nirmana dan estetika.

B. Ruang lingkup dan batasan masalah penelitian

1. Ruang lingkup

Penelitian ini menggunakan beberapa keilmuan yang mendukung untuk mengetahui Implikasi Aplikasi Komposisi Nirmana dalam Tata Letak Panggung Pernikahan Modern diantaranya adalah sebagai berikut :

a) Nirmana

Menurut Adi Kusrianto dalam bukunya Pengantar Desain Komunikasi Visual (2007: 28) dijelaskan bahwa nirmana dapat berarti kosong, abstrak atau tidak bermakna. Pengertian ini seolah mengungkapkan bahwa pada mulanya sebelum seseorang menciptakan sesuatu atau berkarya, yang ada hanyalah kekosongan yang tidak bermakna apapun. Hal tersebut merupakan sesuatu yang wajib dipelajari dan dikuasai oleh seseorang yang ingin belajar mengenai desain sebelum berkarya.

b) Desain

Menurut Michael Kroeger, Visual Communication (komunikasi visual) adalah latihan teori dan konsep-konsep melalui terma-terma visual

dengan menggunakan warna, bentuk, garis dan penjajaran (juxtaposition).

Christine Suharto Cenadi (1999:5) menyebutkan bahwa elemen-elemen desain komunikasi visual diantaranya adalah tipografi, ilustrasi, dan simbolisme. Elemen-elemen ini dapat berkembang seiring dengan perkembangan teknologi dan penggunaan media.

2. Batasan Masalah Penelitian

Penelitian tentang implementasi aplikasi komposisi nirmana dalam desain tata panggung pernikahan modern ini dapat dicapai secara maksimal serta lebih fokus supaya tidak melebar terlalu jauh maka peneliti membuat sebuah batasan masalah. Batasan masalah merupakan prinsip-prinsip dari ruang lingkup yang diambil dari pendekatan teori tersebut.

1. Seni Rupa

a. Tata letak panggung

Pencipta tata panggung akan mewujudkan tata panggung dengan representasi, yang berarti menampilkan tata panggung sebagai interpretasi dari seluruh formula dan komponen pemanggungan yang telah hadir secara historis.

Representasi membantu penonton memahami bahwa panggung adalah bentuk stilisasi kehidupan manusia. Selain itu, representasi dapat didefinisikan sebagai menyampaikan sebuah realita melalui pembungkusan melalui ideologi tertentu. Oleh karena itu, realita representasi adalah kebenaran ideologi (Yudiaryani, 2002: 156).

b. Panggung pernikahan

Pelaminan merupakan suatu panggung yang dihiasi digunakan sebagai singgasana kedua pengantin di hari resepsi pernikahan. Panggung yang dibuat seindah dan semenarik mungkin, karena seluruh mata tamu undangan tertuju padanya. Tempat kedua mempelai bertahta menjadi raja dan ratu di hari paling bersejarah dalam kehidupan mereka. (Fithrati, N.,2014).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka timbulah permasalahan yang dapat diidentifikasi yaitu.

1. Bagaimana komposisi yang harmonis dan estetik dalam desain tata letak panggung pernikahan modern ?
2. Bagaimana cara penerapan komposisi nirmana pada tata letak panggung pernikahan modern ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang disebutkan untuk mendapatkan pemahaman tentang implementasi aplikasi komposisi nirmana dalam tata letak panggung pernikahan modern :

1. Untuk mengetahui implementasi nirmana dalam desain tata letak panggung pernikahan modern.
2. Untuk dapat mengetahui komposisi yang tepat sesuai nilai estetika dalam desain tata letak panggung pernikahan modern.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat, baik bagi peneliti maupun manfaat bagi pembaca :

Bagi penulis

1. Menambah informasi mengenai komposisi yang tepat dalam tata letak panggung pernikahan panggung pernikahan modern
2. Menambah wawasan tentang estetika dalam desain tata letak panggung pernikahan modern
3. Sebagai motivasi untuk meningkatkan nilai estetis dalam dekorasi panggung pernikahan

Bagi pembaca

1. Sebagai bahan referensi mahasiswa senirupa Universitas PGRI Adi Buana Surabaya dan masyarakat pada umumnya
2. Dapat digunakan sebagai pertimbangan bagi penelitian berikutnya
3. Memberikan pengetahuan dan wawasan bagi para pembaca untuk lebih mengapresiasi desain tata letak panggung pernikahan modern
4. Dapat mengenalkan kepada masyarakat nilai estetika mengenai tata letak panggung pernikahan modern.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Dasar Teori

1) Nirmana

1) Konseptual Nirmana

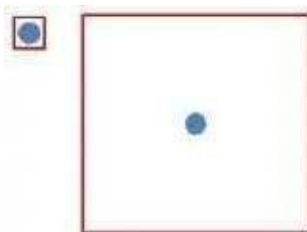
Nirmana adalah pengorganisasian atau penyusunan elemen-elemen visual seperti titik, garis, warna, ruang dan tekstur menjadi satu kesatuan yang harmonis. Nirmana dapat juga diartikan sebagai hasil angan-angan dalam bentuk dwimatra, trimatra yang harus mempunyai nilai keindahan. Nirmana disebut juga ilmu tata rupa. Elemen–elemen seni rupa dapat dikelompokkan menjadi 4 bagian berdasarkan bentuknya.

(1). Titik, titik adalah suatu bentuk kecil yang tidak mempunyai dimensi. Raut titik yang paling umum adalah bundaran sederhana, mampat, tak bersudut dan tanpa arah. (2). Garis, garis adalah suatu hasil goresan nyata dan batas limit suatu benda, ruang, rangkaian masa dan warna. (3). Bidang, bidang adalah suatu bentuk pipih tanpa ketebalan, mempunyai dimensi panjang, lebar dan luas; mempunyai kedudukan, arah dan dibatasi oleh garis. (4). Gempal, gempal adalah bentuk bidang yang mempunyai dimensi ketebalan dan kedalaman.

a) Elemen Titik

Elemen titik adalah suatu bentuk kecil yang tidak mempunyai dimensi. Dari sebuah titik dapat

dikembangkan menjadi garis atau bidang. Pada gambar dalam bidang gambar akan berawal dari sebuah titik dan berhenti pada sebuah titik. Secara umum bentuk diartikan titik karena ukurannya yang kecil. Namun pengertian kecil itu sesungguhnya nisbi/bersifat relatif tergantung dibandingkan dengan apa dan ukuran seberapa besar.



Gambar 2.1 Titik yang Bersifat Relatif Terhadap Ukuran Bidang

Ciri khas dari elemen titik adalah ukurannya yang kecil dan rautnya sederhana. Karya seni dapat dihasilkan dengan teknik titik-titik. Dalam mengatur titik pada suatu bidang, Anda bebas menentukan jumlah titik dan alat penyentuh. Tujuan yang diharapkan adalah efek dari percampuran titik-titik tersebut yang akan menghasilkan warna tertentu. (Rezky, 2022)

Raut Titik

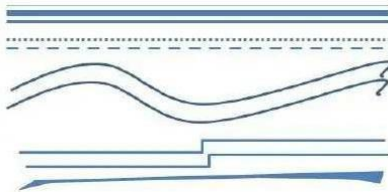
Raut titik yang paling umum adalah bundaran sederhana, mampat, tak bersudut, dan tanpa arah. Titik dapat juga beraut bujur sangkar, segitiga, dan lain sebagainya.



Gambar 2.2 Raut titik

b) Elemen Garis

Garis adalah suatu hasil goresan nyata dan batas limit suatu benda, ruang, rangkaian masa, dan warna. Garis bisa panjang, pendek, tebal, tipis, lurus, melengkung, berombak, vertikal, horizontal, diagonal, dan lain sebagainya. Jika titik-titik diletakkan sejajar secara berimpit, maka akan didapatkan sebuah garis. (Kautsar & Utami, 2017)



Gambar 2.3 Elemen garis

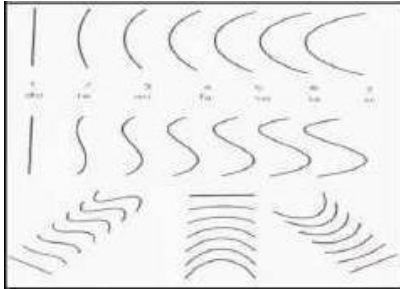
Saat menyentuh alat gambar atau alat tulis dan Anda berusaha menggerakkannya pada suatu bidang maka akan meninggalkan bekas. Bekas itu disebut goresan atau garis. Disebut demikian karena bentuknya yang kecil memanjang dan hal ini bersifat nisbi. Saat menggunakan alat gambar/alat tulis kecil runcing, tumpul besar, gepeng lebar seperti kuas

1) Raut Garis

Raut adalah ciri khas suatu bentuk. Raut garis adalah ciri khas bentuk garis. Raut garis secara garis besar hanya terdiri dari dua macam, yaitu garis lurus dan garis bengkok atau lengkung.

2) Interval Tangga Raut Garis

Pada dasarnya raut garis hanya terdiri dari garis lurus dan garis lengkung. Garis lengkung bisa terdiri dari lengkung tunggal dan lengkung ganda (lengkung S). Perbedaan raut pada garis lurus dan garis lengkung dapat dibuat tujuh interval tangga, seperti tangga nada do, re, mi, fa, so, la, si.



Gambar 2.4 Interval tangga raut garis

Menyusun garis-garis dengan dua atau tiga interval tangga berdekatan, misalnya nomor 1 dan 2, nomor 5 dan 6, atau nomor 1,2, dan 3, atau nomor-nomor yang lainnya yang saling berdekatan, disebut transisi. Hasilnya harmonis, enak dilihat, cocok untuk hal-hal yang perlu dinikmati berlama-lama, seperti interior, lukisan, busana, dan lain sebagainya. Jika hanya satu nada akan terdengar monoton, jika dua atau tiga nada yang berdekatan akan terdengar harmonis, dan jika menggunakan dua nada yang bertentangan misalnya nada tinggi dan nada rendah akan terdengar kontras, begitu juga pada garis saat garis nomor 1 bersanding dengan 6 atau 7 akan terlihat kontras.

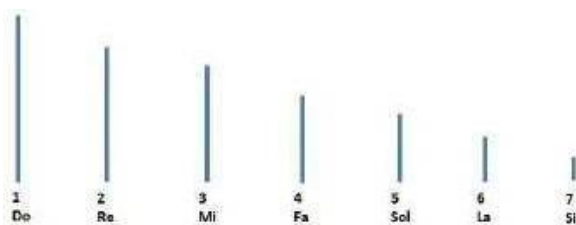
3) Ukuran Garis

Ukuran garis bukan berdasar ukuran sentimeter atau meter, tetapi ukuran yang bersifat nisbi, yakni ukuran garis yang berupa panjang-pendek, tinggi-

rendah, besar-kecil, dan tebal-tipis. Seberapa panjang, tinggi, dan besarnya dipengaruhi oleh tempat atau ruang di mana garis berada. Sedangkan ukuran tebal-tipis dipengaruhi oleh alat dan tekanan penggoresan. Jika alat penggoresnya pensil misalnya jenis pensil 2H, H, HB, 1B, 2B, 3B, 4B, atau 5B dan faktor kekuatan tekanan dalam penggoresan. Oleh karenanya, dengan pensil yang sama, tetapi tekanan penggoresan yang berbeda, akan dihasilkan ketebalan yang berbeda pula.

4) Interval Tangga Ukuran Garis

Menyusun garis dengan dua atau tiga interval garis yang berjauhan disebut oposisi, hasilnya kontras, dinamis, keras, kuat, kuat, tajam, namun bisa juga menjadi kurang bagus dilihat jika tidak tepat menyusun ukuran garisnya.



Gambar 2.5 Interval tangga ukuran garis

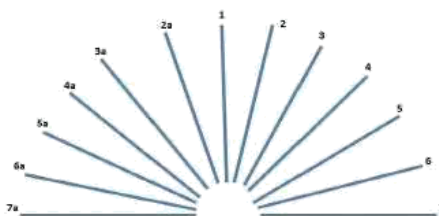
5) Arah Garis

Arah elemen garis hanya ada tiga, yaitu horizontal, diagonal, vertikal. Garis bisa lurus, melengkung atau bergerigi, namun arah gerakannya

dari garis tetap terdiri dari tiga arah.

6) Interval Tangga Arah Garis

Arah garis dapat berupa arah horizontal, arah diagonal, dan arah vertikal. Dari arah horizontal, diagonal, vertikal, dapat dibuat tujuh tangga arah garis. Komposisi yang dihasilkan dari menyusun dua atau tiga interval tangga saling berdekatan akan menghasilkan transisi yang harmonis, enak dilihat, menyenangkan. Komposisi yang dihasilkan dari menyusun dua atau tiga arah garis yang saling berjauhan disebut oposisi, hasilnya kontras, dinamis, keras, kuat, tajam, namun bisa juga menjadi kurang bagus dilihat jika tidak tepat menyusun arah garisnya.



Gambar 2.6 Interval tangga arah garis

7) Gerak Garis

Gerak garis merupakan arah gerak saat menggoreskan garis tersebut. Gerak garis bisa

dikatakan irama garis. Arah garis dapat lurus, lengkung, lengkung ganda/majemuk, berombak merata, berombak dari kecil ke besar, berombak dari besar ke kecil, melingkar-lingkar, patah-patah, bergigi, atau campuran dari beberapa aspek.

- Garis dengan teknik goresan media runcing, seperti pensil, pena, rapido, dan sejenisnya.
- Garis dengan teknik goresan media lunak, seperti kuas lunak/kuas cat air, spon, dan media lunak yang lain.
- Garis dengan media teknik goresan media keras, seperti kayu, besi, lidi, atau lainnya.
- Garis dengan teknik goresan pisau palet, dan sejenisnya.
- Garis dengan teknik goresan lilin/pastel minyak dicampur cat air/cat poster.
- Garis dengan goresan malam/paravin, dan canting dicampur cat air/cat poster.
- Garis dengan goresan media garpu, sisir, dan sejenisnya.

c) **Elemen Bidang**

Bidang merupakan bentuk yang menempati ruang, dan bentuk bidang sebagai ruangnya sendiri disebut ruang

dwimatra/dua dimensi. Bidang hanya berdimensi panjang dan lebar. Bidang sebagai ruang adalah ruang dwimatra dan merupakan tempat di mana objek-objek berada. Bidang yang menempati ruang dapat berbentuk dasar sejajar dengan tafiril/bidang gambar yang memiliki panjang dan lebar, atau dapat berbentuk maya, yaitu bidang yang seolah-olah melengkung, atau bentuk bidang yang seolah-olah membuat sudut dengan tafiril sehingga seperti memiliki kedalaman. Aplikasi susunan bidang dapat dilihat saat orang menyusun tegel lantai maupun dinding, penyusunan lempeng batu alam pada dinding, menyusun pecahan mozaik, menyusun foto didinding, ataupun menyusun lukisan.

1) Raut Bidang

Secara garis besar macam dari raut bidang terdiri dari geometri dan non-geometri. Bidang geometri bidang teratur yang dibuat secara matematika. Raut bidang geometri atau bidang yang dibuat secara matematika, meliputi segitiga, segi empat, segilima, segienam, segidelapan, lingkaran, dan lain sebagainya.



Gambar 2.7 Bidang geometri

Bidang non-geometri merupakan bidang yang dibuat secara bebas, dapat berbentuk bidang organik, bidang bersudut bebas, bidang gabungan, dan bidang maya. Bidang organik adalah bidang-bidang yang dibatasi garis lengkung-lengkung bebas, bidang bersudut bebas yaitu bidang-bidang yang dibatasi garis patah-patah bebas.



Gambar 2.8 Bidang organik

Selain bentuk bidang yang rata sejajar dengan tafiril/bidang gambar, terdapat bidang yang bersifat maya, yaitu bentuk bidang yang seolah meliuk, bentuk bidang yang seolah miring membentuk sudut, bentuk



Gambar 2.9 Bidang maya

Raut bidang gabungan merupakan segala bentuk alam ini dapat disederhanakan menjadi bentuk bidang dengan raut geometri, raut non geometri, seperti misalnya rumah, pohon, kuda, gitar, dan lain-lain, yang bersifat datar disebut sebagai bidang.



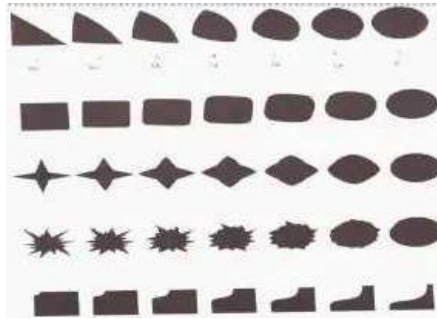
Gambar 2.10 Bidang gabungan

2) Ukuran Bidang

Bidang memiliki dimensi panjang dan lebar yang menutupi area, bentuk bidang memiliki ukuran. Ukuran yang dimaksud bukan sentimeter atau meter, namun ukuran yang bersifat nisbi, di mana suatu ukuran yang menyesuaikan dengan tempat di mana bidang tersebut berada. Ukuran bidang secara nisbi hanya ada dua, yaitu luas dan sempit. Ukuran bidang yang sama dapat tampak luas manakala diletakkan di area sempit, dan akan tampak sempit jika diletakkan pada area yang luas. (Jatmiko & Joestiono, 2020)

3) Interval Tangga Bidang

Interval tangga bidang merupakan tangga bidang di antara dua bentuk bidang berkontras. Interval tangga bidang dapat diciptakan sendiri secara bebas terhadap dua bidang yang dianggap kontras, misalnya tangga bidang di antara segitiga dengan lingkaran, segiempat dengan lingkaran, atau bentuk bidang bergerigi dengan lingkaran.



Gambar 2.11 Interval tangga raut bidang

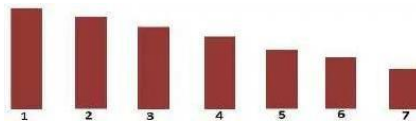
berdasar pada interval tangga bidang, antara lain dapat dihasilkan susunan bidang sebagai berikut :

- Susunan repetisi: raut bidang dengan suatu interval tangga (raut bidang yang sama). Susunan ini hasilnya monoton, ada kesan resmi, rapi, terlihat statis dan menjemukan.
- Susunan transisi: memadukan raut bidang dengan dua atau tiga interval yang berdekatan hal ini menghasil harmonis, ada dinamika, dan enak dinikmati.
- Susunan oposisi: di mana raut bidang dengan dua interval tangga berjauhan (raut bidang yang berbeda), hasilnya kontras, keras, tajam.

4) Interval Tangga Ukuran Bidang

Ukuran bidang bersifat nisbi, yang hanya memiliki dua ukuran, yaitu luas dan sempit. Dikatakan luas jika bidang tersebut berada di tempat yang sempit dan dikatakan sempit manakala bidang tersebut diletakkan pada area yang luas. Diantara ukuran yang luas dan yang sempit tersebut dapat kita buat tujuh interval tangga ukuran bidang. Saat menyusun bidang berdasar interval tangga ukuran ada beberapa hal yang harus diperhatikan:

- Menyusun bidang dengan ukuran satu interval tangga (berarti hanya satu jenis ukuran), hasilnya monoton, statis, dan berkesan resmi.
- Menyusun bidang dengan dua atau tiga interval bidang yang berdekatan, hasilnya harmonis, enak dilihat, dan menyenangkan.
- Menyusun bidang dengan interval saling berjauhan, hasilnya kontras, dinamis, kuat, tajam, ada kesan kontradiktif.

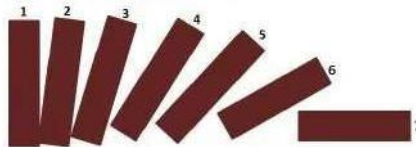


Gambar 2.12 Interval ukuran bidang

5) Interval Tangga Arah Bidang

Arah bidang dalam suatu area hanya ada tiga, yaitu horizontal, diagonal, dan vertikal. Hal-hal yang perlu diperhatikan saat menyusun bidang dengan perubahan arah:

- Menyusun bidang dengan satu interval tangga (satu arah yang sama) hasilnya monoton, statis, terasa menjemukan.
- Menyusun bidang dengan dua atau tiga arah berdekatan hasilnya harmonis, enak dilihat, dan menyenangkan.
- Menyusun dua atau tiga bidang dengan arah saling berjauhan, hasilnya kontras, kuat, tajam, ada kesan kontradiktif.

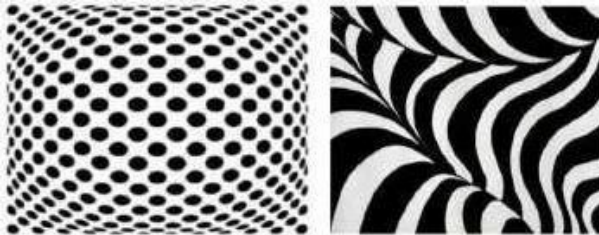


Gambar 2.13 Interval tangga arah bidang

d) Elemen Gempal

Bentuk rupa gempal/volume merupakan bentuk yang mempunyai tiga dimensi yaitu dimensi ruang yang terdiri dari panjang, lebar, tebal. Hampir semua bentuk yang di alam semesta ini berupa gempal/volume, misalnya kain yang tipis tetap mempunyai ketebalan meskipun tipis. Pada

karya dua dimensi komposisi garis, bidang serta warna akan memberikan kesan volume yang bersifat maya atau tidak dapat diraba. Gempal semu merupakan bentuk tiga dimensi yang semu sehingga susunan gempal semu akan membentuk ruang semu. Pada gambar berikut terlihat susunan bidang-bidang yang menciptakan gempal semu, dengan menyusun bidang geometri lingkaran dengan ukuran yang berbeda (membesar bagian tengah). Dengan menggunakan bidang lengkung bisa juga membentuk suatu bentuk gempal maya.



Gambar 2.14

Penciptaan volume maya pada nirmana dwimatra dengan bidang

1) Raut Gempal

Raut merupakan suatu ciri dari suatu bentuk. Macam-macam raut gempal diantaranya adalah:

- Gempal kubistis

Bentuk gempal yang bersudut-sudut, seperti kubus, kotak, balok, piramida dan lain sebagainya



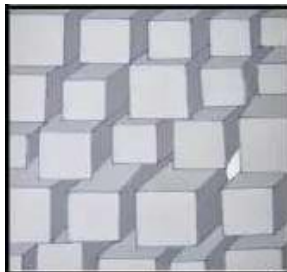
Gambar 2.15 bentuk gempal kubistis

2) Tata Rupa Gempal

Susunan pada gempal baik gempal nyata maupun gempal semu mempunyai beberapa pedoman dalam susunan yang sama sebagai berikut:

- Susunan repetisi

Susunan gempal dengan raut yang sama, misalnya susunan balok yang berjajar. Susunan repetisi ini akan menghasilkan kesan monoton, kaku, statis, namun juga akan terlihat resmi, rapi, teratur.



Gambar 2.16 Susunan repetisi

- Susunan transisi

Pada susunan gempal transisi, raut gempal memiliki hubungan dan ada peralihan bentuk, ada variasi yang sama atau kesamaan tertentu misalnya gempal bola dengan gempal setengah bola, gempal silinder dengan kerucut. Susunan gempal tansisi akan membentuk suatu susunan

- Susunan oposisi

Susunan oposisi atau disebut juga susunan gempal kontras yang saling berbeda bentuk gempalnya, saling bertentangan dan adakalanya perbedaan tersebut bertolak belakang. Susunan oposisi akan menghasilkan sifat kontras, keras, bergejolak. Contoh dari susunan oposisi yaitu susunan gempal dengan bentuk bola dengan kotak, bola dengan piramida, dan lain sebagainya.



Gambar 2.17 Susunan oposisi

2) Visual Nirmana

a) Bentuk dan Raut

1) Bentuk

benda yang ada di alam semesta merupakan karya seni/desain, tentu mempunyai bentuk. Bentuk apa saja yang ada di alam dapat disederhanakan menjadi titik, garis, bidang, gempal. Bentuk kerikil, pasir, debu, dan semacamnya yang relatif kecil dan “tidak berdimensi” dapat dikategorikan sebagai titik. Kawat, tali, kabel, benang dan semacamnya yang hanya berdimensi memanjang dapat disederhanakan menjadi garis.

2) Titik

Titik merupakan unsur visual yang ukurannya relatif kecil, tidak memiliki panjang atau lebar, dan pangkal dari ujung sebuah garis atau bentuk yang akan dibangun. Karya seni rupa berupa gambar atau pun lukisan bermula dari titik.

3) Garis

Garis merupakan bentuk yang memanjang dan mempunyai sifat yang elatis, kaku, dan tegas. Pengolahan suatu garis akan menghasilkan garis lengkung, garis lurus, garis patah-patah, garis tebal, dan garis tipis. Kesemua jenis garis itu bila dikomposisikan dengan tepat dan sesuai akan menghasilkan nilai artistik. Fungsi dari sebuah garis dalam karya seni rupa:

- Memberikan representasi atau citra struktur, bentuk, dan bidang. Garis ini sering disebut garis kontour yang berfungsi untuk memberi batas/tepi gambar.
- Menekankan nilai ekspresi seperti nilai gerak atau dinamika (movement), nilai irama (rhythm), dan nilai arah (direction). Garis ini disebut juga garis grafis.
- Memberikan kesan dimensi dan kesan tekstur. Garis ini disebut pula garis arsir atau garis tekstur.

Garis tekstur lebih bisa dihayati dengan jalan meraba.

4) Bidang

Bidang merupakan suatu bentuk pipih tanpa ketebalan, mempunyai dimensi panjang, lebar dan luas, mempunyai kedudukan, arah, dibatasi oleh garis. Bidang dalam seni rupa merupakan bagian yang mempunyai sisi lebar dan panjang. Bidang dalam karya seni rupa dapat merupakan bidang yang teratur dan tidak beraturan. Bidang secara garis besar dapat di dibedakan menjadi 2, yaitu:

- Bidang Alamiah

Bidang yang sudah ada di lingkungan alam sekitar kita, contohnya bidang sawah, bidang langit, bidang laut, bidang hamparan pasir pantai, dan lain sebagainya.

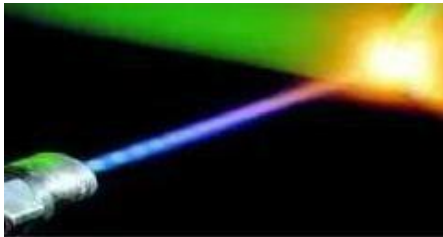


Gambar 2.18

Bidang hamparan pasir, bidang air laut, bidang langit

- **Bidang Buatan**

Bidang buatan adan yang sengaja dibuat dan tidak sengaja dibuat. Bidang yang sengaja oleh manusia dibuat, misalnya: bidang lukisan, bidang segitiga, bidang lingkaran, dan lain sebagainya. Bidang yang tidak sengaja dibuat timbul karena pembubuhan warna, cahaya.



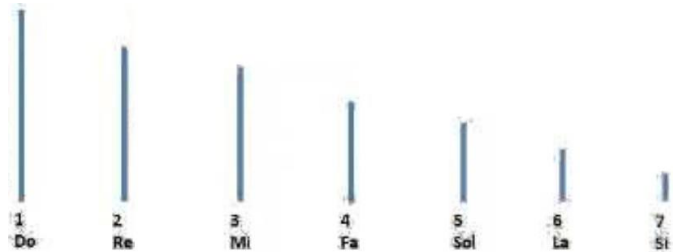
Gambar 2.19 Bidang karena ada cahaya

5) Raut

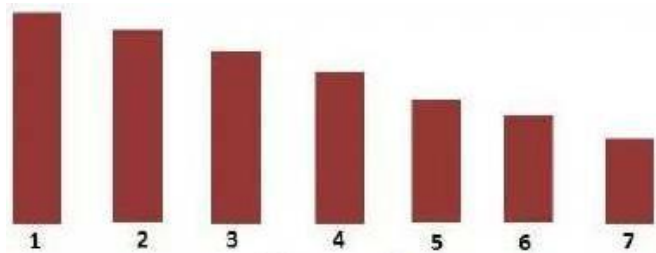
Raut adalah ciri khas suatu bentuk. Bentuk apa saja di alam ini tentu memiliki raut yang merupakan ciri khas dari bentuk tersebut. Bentuk titik, garis, bidang, dan gempal, masing-masing raut. Raut merupakan ciri khas untuk membedakan masing-masing bentuk dari titik, garis, bidang, gempal tersebut. Raut adalah tampang, potongan, bentuk suatu objek. Raut dapat terbentuk dari unsur garis yang melingkup dengan keluasan tertentu sehingga membentuk bidang. Pada nirmana dwimatra, raut terdapat pada raut elemen titik, elemen garis, elemen bidang.

b) Ukuran dan Tekstur**1) Ukuran**

Setiap bentuk titik, garis, bidang maupun gempal memiliki sebuah ukuran. Ukuran bisa berupa besar, kecil, panjang, pendek, tinggi, rendah. Ukuran tersebut bersifat nisbi/relatif artinya ukuran tidak bernilai mutlak. Ukuran tergantung terhadap area di mana bentuk tersebut berada. Ukuran diperhitungkan sebagai unsur rupa, untuk itu dibuatlah suatu interval tangga sebagai panduan untuk mempermudah penyusunan variasi ukuran bentuk untuk mendapatkan suatu karya yang indah. Terdapat 7 interval ukuran bentuk untuk garis dan bidang, yang dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2.20 Interval ukuran garis

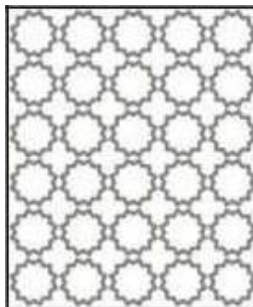


Gambar 2.21 Interval ukuran bidang

dapat menyusun suatu karya seni dari bentuk garis maupun bidang yang sama dengan ukuran yang berbeda, agar karya tersebut terlihat harmoni dan indah, beberapa hal yang perlu Anda saat menggunakan interval ukuran garis maupun bidang.

a. Menyusun dengan susunan repetisi

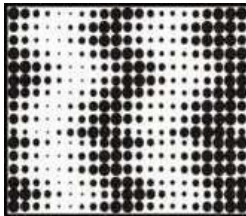
Susunan dengan ukuran yang sama dan bentuk yang sama serta jarak yang sama pula, hal ini menghasilkan suatu karya statis, tenang, rapi, resmi tetapi menjemukan, monoton. (Hasanah, I. D. ,2014)



Gambar 2.22 Susunan repetisi

b. Menyusun dengan susunan transisi

Susunan transisi menyusun bentuk-bentuk dengan 2 atau 3 interval tangga yang berdekatan, misalkan menggunakan ukuran pada interval nomor 4-5-6. Hal ini akan menghasilkan transisi yang harmonis.



Gambar 2.23 Susunan transisi

c. Menyusun dengan susunan oposisi

Susunan oposisi merupakan susunan bentuk-bentuk dengan ukuran dua interval tangga yang berjauhan. Susunan oposisi bersifat kontras, kuat, tajam. Adakalanya saat menyusun bentuk yang mempunyai susunan ukuran yang oposisi hasilnya kurang bagus dan kontradiksi. Untuk mengatasi ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, sebagai berikut:

- Mengulang-ulang dua bentuk kontras ukuran tersebut hingga tercipta suatu irama, meski iramanya nanti cukup terasa keras namun

dengan adanya pengulangan tersebut cukup menetralkan kekontrasan.

- Mengulang ukuran-ukuran besar dalam jumlah yang banyak lalu ditambah dengan satu yang berukuran kecil. Atau juga sebaliknya dan hal ini akan menjadi suatu dominasi pada suatu karya
- Memberi jembatan yang menghubungkan dua kontras ukuran tersebut. Dengan gradasi ukuran sehingga tercipta pengulangan yang bersifat progresif dalam hal ukuran.

2) **Tekstur**

Setiap bentuk/benda yang ada di alam semesta ini termasuk karya seni yang memiliki raut. Setiap raut memiliki nilai atau ciri ikhas. Ciri khas dari suatu raut dapat berupa kasar, halus, polos, bermotif, keras dan lain sebagainya dan hal ini disebut tekstur atau barik.

a. **Tekstur kasar nyata**

Tekstur kasar nyata berguna untuk membantu mendapatkan keindahan karena dengan permukaan kasar akan lebih mudah mendapatkan

keselarasan atau harmoni.



Gambar 2.24 Tekstur kasar nyata harmoni

Tekstur kasar juga dapat mengesankan adanya dominasi atau mendapatkan daya tarik pada suatu karya. Dominasi ini bisa didapatkan di kala karya yang kita buat dipadukan dengan susunan tekstur yang sebagian besar terdiri dari tekstur halus. Tekstur kasar dapat pula berguna untuk membantu mendapatkan keindahan berpadu dengan kekuatan. Hal ini berguna untuk mendesain produk yang indah sekaligus kuat.



Gambar 2.25 Tekstur pada tutup botol

Tekstur kasar nyata dapat berwujud tekstur alami dan buatan. Contoh dari tekstur alami yang sering dijumpai adalah tekstur kayu, tekstur batu, tekstu kulit binatang dan lain sebagainya. Tekstur

buatan dapat dibuat dengan pelbagai macam cara apa untuk mendapatkan kekasarannya, misalnya ditatah, diukir atau pun dibuat meniru alam.



Gambar 2.26 Tekstur kasar nyata alami - kayu

b. Tekstur alami seadanya

Tekstur asli dari bahan dipertahankan. Bahan dapat berupa kertas, kain, daun, pasir dan lain sebagainya. Penggunaan bahan dapat dipotong atau pun disobek namun tekstur aslinya tetap dimunculkan.



Gambar 2.27 Tekstur alami seadanya – pasir

c. Tekstur alami berubah

Bahan diubah sehingga tidak sama lagi dengan tekstur aslinya. Tekstur aslinya telah diubah dengan pelbagai cara, misalnya kertas dibuat bubur, dikusutkan, dicetak timbul dan lain sebagainya.

Tekstur pada lempengan logam dapat berubah dengan cara dilubangi, dipukuli. Tekstur kayu dapat diubah dengan cara diukir.



Gambar 2.28 Tekstur tersusun

Bahan dapat disusun untuk membentuk suatu pola baru. Pasir, biji-bijian, serpihan kayu, kain, kayu dapat disusun menjadi pola baru dan tekstur baru.

d. Tekstur kasar semu

Tekstur kasar semu adalah tekstur yang kekasaran teksturnya bersifat semu. Tekstur terlihat kasar namun jika diraba teksturnya halus. Terdapat beberapa macam tekstur kasar semu, seperti berikut ini:

- Tekstur hias manual

Tekstur hias manual merupakan tekstur yang menghiasi permukaan yang dibuat secara manual (Aprianti, R., Sadono, S., & Yuningsih, C. R., 2021). Contoh dari hias manual diantaranya adalah goresan dengan kapas, bentuk goresan silang-silang, goresan dengan

spon, dan lain sebagainya.

- Tekstur mekanik

Tekstur mekanik adalah tekstur yang dihasilkan dari proses alat mekanik misalnya, jangka, raster, kamera hasil cetakan komputer dan lain sebagainya. Berikut contoh tekstur mekanik. Hasil cetakan komputer, foto serat kayu, foto tekstur wajah keriput:



Gambar 2.29 Tekstur dari proses olahan komputer

Kolase berupa tempelan kertas, kumpulan foto, huruf, dedaunan, dan lain sebagainya. Bahan alami yang digosok potong dan digosok halus, misalnya saja kulit pohon, bebatuan.



Gambar 2.30 Tekstur kulit pohon

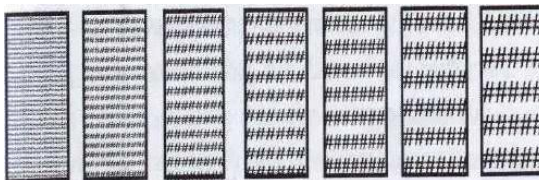
- **Tekstur ekspresi**

Tekstur ekspresi merupakan tekstur yang menjadi bagian dari proses penciptaan rupa, dimana raut dan tekstur merupakan kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Tekstur menjadi raut dan bila tekstur dipisahkan maka raut akan berubah dan maknanya tidak sama. Tekstur ekspresi banyak diterapkan pada seni lukis, seni grafis, desain komunikasi visual. Tekstur ekspresi dapat berasal dari goresan tangan ataupun hasil mekanik. Ada kalanya tekstur ekspresi juga bisa kategorikan sebagai tekstur kasar nyata, misalnya saja karya seni yang dibuat dari plototan cat sehingga kekasar tekstur dapat dilihat dan diraba pula.

- **Tekstur halus**

Tekstur halus merupakan tekstur yang terlihat halus ketika dilihat kasat mata maupun diraba. Tekstur halus dapat berupa kesan licin, kusam, mengkilat, mulus. Ketika menyusun tekstur halus mengkilat dan berwarna relatif sulit untuk menyusun keharmonisannya karena adanya pantulan permukaan. Untuk menyusun tekstur suatu permukaan karya seni dapat menggunakan acuan interval tangga tekstur

yang mirip dengan tangga nada penyusunan musik, yaitu do re mi fa so la si do atau diwakili angka dari 1 sampai dengan 7.



Gambar 2.31 interval tangga tekstur

e. Interval tangga tekstur

Kombinasi tekstur halus dengan halus atau kasar dengan kasar (menggunakan satu interval saja) akan menghasilkan karya yang monoton, terasa menjemukan, kurang ada daya tariknya. Kombinasi tekstur yang tangga intervalnya berjauhan, misalnya tekstur halus dengan tekstur kasar akan menghasilkan kesan kontras, dinamis, vitalitas dan ada daya tarik yang menonjol. Misalnya saja tekstur batu kasar dikombinasikan dengan dinding yang halus.

c) Warna

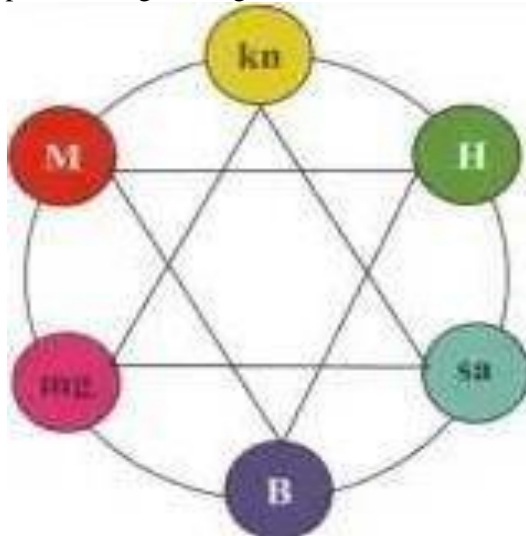
Warna merupakan spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih). Identitas suatu warna ditentukan panjang gelombang cahaya tersebut. Warna dapat didefinisikan secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan,

atau secara subjektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan. Secara objektif atau fisik, warna dapat diperikan oleh panjang gelombang. Dilihat dari panjang gelombang, cahaya yang tampak oleh mata merupakan salah satu bentuk pancaran energi yang merupakan bagian yang sempit dari gelombang elektromagnetik (Sadjiman, 2009). Benda berwarna merah karena sifat pigmen benda tersebut memantulkan warna merah dan menyerap warna lainnya dalam spektrum cahaya. Benda berwarna hitam karena sifat pigmen benda tersebut menyerap semua warna pelangi dalam spektrum. Sebaliknya suatu benda berwarna putih Karen sifat pigmen benda tersebut memantulkan semua warna pelangi atau semua panjang gelombang.

1) Warna Additive Dan Subtractive

Warna menurut asal kejadiannya dapat digolongkan menjadi warna additive dan subtractive. Warna additive merupakan warna-warna yang berasal dari cahaya yang disebut spektrum. Pada warna additive, pencampuran warna primer cahaya yang terdiri dari warna red, green dan blue dimana pencampuran ketiga warna primer dengan jumlah yang sama menghasilkan warna putih atau dikenal dengan sistem warna RGB. Sedangkan warna subtractive adalah warna

yang berasal dari pigmen yang bersifat transparan. Warna pokok subtrative: sian (cyan), magenta, dan kuning (yellow), dalam komputer disebut warna model CMY atau lebih dikenal dengan CMYK, K bukanlah warna tapi unsur prosentase/black/gelap pada masing-masing warna subtractive.



Gambar 2.32 Lingkaran warna additive dan subtractive

Dari gambar di atas dapat dilihat bahwa warna pokok additive adalah:

M : merah : red

B : biru : blue

H : Hijau : green

Sedangkan warna pokok dari warna subtractive adalah:

Kn : kuning : Yellow

Mg : magenta : magenta

Sa : sian : cyan

a. Dimensi-dimensi Warna

Terdapat tiga dimensi warna yang sangat besar pengaruhnya terhadap tata rupa, yaitu hue, value, dan chroma.

- Hue adalah realitas/rona/corak warna, yaitu dimensi mengenai klasifikasi warna, nama warna, dan jenis warna. Hue merupakan karakteristik, ciri khas, atau identitas yang digunakan untuk membedakan sebuah warna dari warna lainnya.
- Value adalah tonalitas warna, yaitu dimensi tentang terang-gelap warna atau tua-muda warna, atau “ke-terang-an” warna (lightness).
- Chroma adalah intensitas warna, yaitu dimensi tentang cerah redup warna, cemerlang suram warna, disebut pula “kecerahan” warna (brightness). Intensitas ini disebabkan oleh adanya penyerapan atau peredaman warna (saturation).

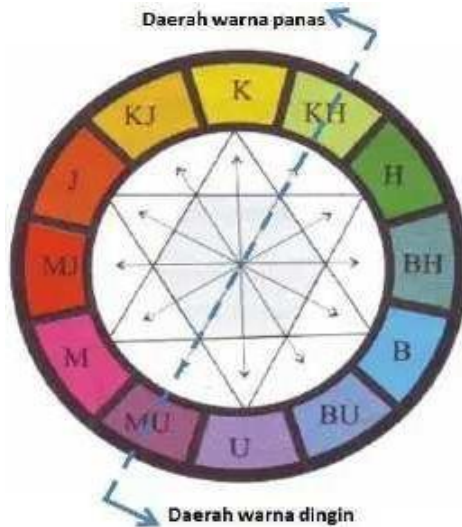
b. Pencampuran Warna Bahan

Berdasarkan pencampuran warna bahan warna dapat digolongkan menjadi beberapa

macam, yaitu warna primer, warna sekunder, warna intermediate, warna tersier, warna kuartar. Warna bahan sesungguhnya terdiri atas dua jenis, yaitu:

- Warna bahan tinta cetak (print computer dan offset).
- Warna primer bahan tinta cetak adalah Cyan, Magenta, yellow (CMY)
- Warna bahan cat (cat air, cat poster, cat akrilik, cat minyak, dan lain-lain). Warna pokok/primer bahan cat dalam praktik sehari hari adalah kuning (yellow), Merah (Red), dan Biru (Blue) atau disebut RGB.

Pada warna bahan cat warna pokok/primer/pertama adalah kuning, merah, dan biru.

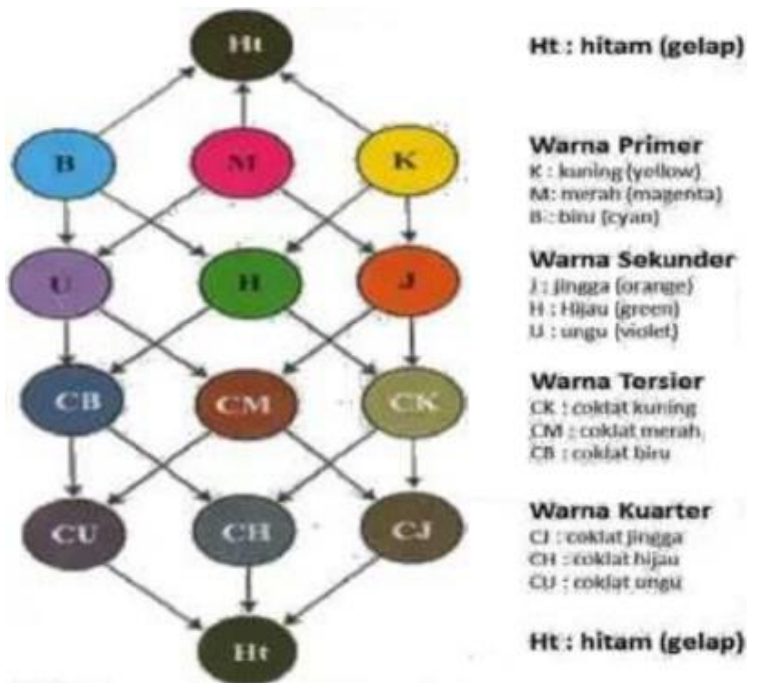


Gambar 2.33 Skema klasifikasi warna

c. Pembagian Warna Berdasar Area Panas Dan Dingin

Dari pembahasan jenis-jenis warna mendasarkan pada teori tiga warna primer, tiga warna sekunder, dan enam warna intermediate. Kedua belas warna ini kemudian disusun dalam satu lingkaran. Lingkaran berisi 12 warna ini jika dibelah menjadi dua bagian akan memperlihatkan setengah bagian yang tergolong daerah warna panas, dan setengah bagian warna dingin. Warna panas memberikan kesan semangat, kuat, dan aktif, warna dingin memberikan kesan tenang, kalem, dan pasif.

Bila terlalu banyak warna dingin akan berkesan sedih dan melankoli. Warna panas berkomplemen dengan warna dingin, sehingga sifatnya kontra.



Gambar 2.34 Warna panas dan dingin

Dari skema lingkaran 12 warna dingin dan panas ini, secara terperinci pembagian berbagai warna menjadi daerah panas dan dingin dalam lingkaran ini adalah sebagai berikut.

- Merah, jingga, dan kuning, digolongkan sebagai warna panas, kesannya panas dan efeknya pun panas.
- Biru, ungu, dan hijau, digolongkan sebagai warna dingin, kesannya dingin dan efeknya pun dingin.
- Hijau akan menjadi hangat/panas apabila berubah ke arah hijau kekuning-kuningan, dan ungu akan menjadi hangat jika berubah ke arah ungu kemerah-merahan.

3) Desain

1. Teori desain

Peneliti menggunakan 2 teori desain agar penelitian lebih spesifik, Berdasarkan keterangan dari Industrial Designers Society of America (IDSA), desain didefinisikan sebagai "layanan profesional dalam menciptakan dan mengembangkan konsep dan spesifikasi yang mengoptimalkan fungsi, nilai, dan tampilan sistem dan produk secara bersamaan menguntungkan antara konsumen dan produsen. Dengan mempertimbangkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa desain merupakan layanan yang mencakup pembuatan ide, spesifikasi, dan analisis data yang mengoptimalkan nilai dan fungsi produk untuk proyek tertentu yang saling menguntungkan antara pembeli dan produsen. Selain mengutamakan bentuk dan fungsi produk, desain juga

bagaimana produk berinteraksi dengan konsumen saat digunakan.

Menurut Ulrich & Eppinger (2008: 190) yang mengutip dari Drefyus (1967) menerangkan bahwa terdapat 5 tujuan penting dalam proses desain produk, antara lain :

1) Utility (Kegunaan)

Produk yang digunakan harus aman terhadap manusia, mudah pada saat pengoprasian/digunakan.

2) Appearance (Tampilan)

Bentuk yang unik dipadukan dengan garis yang tegas dan pemberian warna menjadi kesatuan yang menarik untuk produk.

3) Easy to maintenance (Kemudahan pemeliharaan)

Produk dirancang bukan hanya sebatas penggunaan saja akan tetapi harus dirancang agar mudah dalam pemeliharaan dan perbaikan.

4) Low cost (Biaya yg rendah)

Produk yang di desain harus dapat diproduksi dengan biaya yang rendah agar dapat bersaing.

5) Communication (Komunikasi)

Desain produk harus dapat mengaplikasikan nilai-nilai dari filosofi dan misi perusahaan sebagai cara mengkomunikasikan filosofi dan misi perusahaan kepada masyarakat.

Menurut Ulrich & Eppinger (2008: 191) Pentingnya suatu desain pada produk harus memenuhi 2 dimensi, yaitu: ergonomi & estetika. Landa (2014) dalam bukunya yang berjudul “Graphic Design Solution” menjelaskan bahwa desain grafis adalah penggambaran visual dari sebuah ide diciptakan, dipilih, dan diatur sedemikian rupa elemen visualnya guna menyampaikan sebuah pesan kepada target marketnya (hal. 2).

2. Elemen Desain

Dalam menciptakan sebuah karya desain, Landa menyatakan bahwa terdapat empat elemen desain yang membentuk sebuah karya, yaitu garis, bentuk, warna, dan tekstur.

a) Garis

Titik adalah bentuk terkecil dari garis yang biasa hanya terlihat seperti lingkaran kecil atau pada ranah digital seperti kotak kecil dalam satuan pixel. Jika titik tersebut dipanjangkan, maka terbentuklah elemen desain yang disebut garis. Garis digunakan dalam desain grafis untuk menarik perhatian audiens ke titik tertentu. (hal. 16).

b) Bentuk

Jika beberapa garis disambungkan satu sama lain dalam bentuk 2 dimensi (2D) ataupun 3 dimensi (3D), maka akan menciptakan sebuah bentuk yang beragam. Bentuk 2 dimensi dasar tersusun dari persegi, segitiga, dan lingkaran,

sedangkan bentuk 3 dimensi dasar tersusun dari kubus, piramida, dan bola (hal. 17).

c) Warna

Warna adalah elemen desain yang memiliki dampak yang kuat terutama terhadap emosi yang dapat dirasakan audiensnya. Warna pada dasarnya hanyalah pantulan cahaya atau pantulan warna dari sebuah permukaan objek yang dapat ditangkap oleh mata manusia (hal. 19).

1) Hue

Hue adalah sebuah istilah penamaan yang berarti warna-warna yang dapat ditangkap oleh mata. Hue dibagi menjadi dua kubu warna yaitu warna dingin (biru, ungu, dan hijau) dan warna panas (merah, jingga, dan kuning).

2) Value

Value adalah nilai dari terang gelapnya sebuah warna melalui acuan dua warna netral yaitu hitam dan putih. Terdapat 3 aspek berbeda yang dapat dimiliki value yaitu shade, tone, dan tint.

3) Saturation

Saturation atau saturasi warna merupakan sebuah tingkatan cerah atau kusamnya sebuah warna. Warna terang akan terlihat lebih menarik perhatian ketika ditempatkan disebelah warna yang lebih kusam. (hal. 20). Landa menjelaskan juga bahwa warna yang ada

dan dapat ditangkap mata merupakan pencampuran dari warna-warna primer. Pencampuran antara warna-warna primer akan menghasilkan warna sekunder.

- Warna Primer

Dalam mengerjakan desain dalam sebuah media digital, warna primer yang dapat digunakan terdiri dari RGB (Red, Green, Blue) dan CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Black). Warna primer tersebut jika digabungkan dalam jumlah yang sama akan menghasilkan warna putih (dalam media digital) dan disebut sebagai Additive Primary Colors (hal.20).

- Warna Sekunder

Warna sekunder dapat tercipta melalui media cat seperti cat air, oil paint, ataupun pensil warna. Penggunaan warna primer dalam media tersebut yaitu merah, kuning, dan biru akan menghasilkan warna sekunder yaitu oranye, hijau, dan violet. Jika warna primer media ini digabungkan dalam jumlah yang sama, maka akan tercipta warna hitam atau gelap dan disebut sebagai subtractive primary colors (hal. 20).

4) Arti Psikologis Warna

Masing-masing warna dalam spektrum RGB maupun CMYK merupakan sebuah elemen yang dapat mempengaruhi perilaku manusia dan mencerminkan sebuah emosi yang berasal dari perilaku, keluarga, dan budaya setempat (Erstad, 2018). Penggunaan warna dalam sebuah karya desain dapat menimbulkan persepsi maupun emosi yang dapat dirasakan oleh calon konsumen sehingga dapat menimbulkan kesan gembira ataupun sedih tergantung dari warna yang digunakan.

- Merah

Warna merah adalah warna yang menggambarkan kekuatan, kegembiraan, semangat, dan menimbulkan hasrat untuk bertindak. Warna merah dapat dikategorikan ke dalam warna-warna hangat.

- Oranye

Warna oranye adalah warna yang menggambarkan sebuah positività, rasa gembira, kesehatan, keramahan, dan energi yang meluap. Warna oranye dapat dikategorikan ke dalam warna-warna hangat.

- Kuning

Warna kuning adalah warna yang menggambarkan positività, keceriaan, kehangatan (layaknya matahari), kebahagiaan, dan harapan. Warna kuning juga dapat menimbulkan kesan negatif

dalam sebuah karya yang dapat menimbulkan perasaan frustrasi, cemas, dan kewaspadaan. Warna kuning dapat dikategorikan ke dalam warna-warna hangat.

- Hijau

Warna hijau adalah warna yang menggambarkan kesehatan, hubungan dengan alam, kesuburan, harmonis, semangat, dan kreativitas. Warna hijau dapat dikategorikan ke dalam warna-warna dingin.

- Biru

Warna biru adalah warna yang menggambarkan profesionalitas, maskulin, kedamaian, pertanggungjawaban, stabil, kuat, tentram, dan dapat diandalkan. Warna biru dapat dikategorikan ke dalam warna-warna dingin.

- Ungu

Warna ungu adalah warna yang menggambarkan hal-hal magis, romansa, royalitas, dan misterius. Warna ungu dapat dikategorikan ke dalam warna-warna dingin.

- Putih

Warna putih adalah warna yang menggambarkan sifat netral, bersih, suci, polos, sehat, dan murni. Walaupun demikian, warna putih dapat

menimbulkan kesan hambar dan membosankan pula.

- **Hitam**

Warna hitam adalah warna yang menggambarkan sifat elegan dan formal, namun juga dapat dihubungkan dengan hal-hal magis, kematian, kejahatan, dan suasana berkabung.

- **Abu-abu**

Warna abu-abu adalah warna yang menggambarkan profesionalitas, formal, dan canggih. Abu-abu juga dapat menimbulkan kesan negatif seperti murung atau membosankan.

- **Cokelat**

Warna cokelat adalah warna yang menggambarkan rendah hati, bersahaja, kekeluargaan, dan kenyamanan. Cokelat juga dapat menimbulkan kesan negatif seperti kebosanan ataupun horor.

d) Tekstur

Tekstur didefinisikan sebagai sebuah permukaan objek yang dapat diraba kualitasnya. Tekstur dibedakan menjadi dua jenis, yaitu tekstur sentuh (tactile texture) dan tekstur visual. (hal. 23).

3. Prinsip Desain

Dalam perancangan sebuah karya, Landa (2014) menyatakan bahwa perlu penerapan prinsip-prinsip desain kedalamnya. Penggunaan prinsip desain pada sebuah karya akan menciptakan keseimbangan, kesatuan, dan kebergantungan antara setiap elemen visual yang digunakan satu sama lain sehingga tercipta satu karya desain yang utuh. (hal. 24).

1) Format

Format dapat diartikan sebagai batas bidang yang mengatur perancangan desain yang ada dalam batasan tersebut agar tersusun rapih. Format juga dapat diartikan sebagai media dari desain itu ditampilkan seperti kertas, layar handphone, papan billboard, dan sebagainya (hal. 24-25).

2) Balance

Keseimbangan adalah prinsip desain yang muncul dari distribusi bobot elemen visual di kedua sisi desain relatif terhadap titik pusat upaya desain. Prinsip keseimbangan desain memungkinkan desain memiliki keselarasan visual dan meningkatkan efektivitas penyampaian pesan desain kepada audiens. Ada dua tipe keseimbangan yang dikemukakan oleh Landa, yaitu keseimbangan simetris dan asimetris.

a) Keseimbangan Simetris

Sebuah komposisi keseimbangan yang bersifat seperti

cerminan visual sisi satu sama lain yang berbasis dari titik tengah desain sehingga menghasilkan berat visual yang sama (hal. 26-27).

b) Keseimbangan Asimetris

Keseimbangan asimetris adalah keseimbangan yang memiliki distribusi elemen visual yang tidak seimbang di satu sisi dan sisi lainnya, namun secara visual saling menyeimbangkan. (hal. 26-27).

3) *Hierarchy*

Untuk pekerjaan desain, hierarki berperan dalam mengelola tata letak elemen desain yang digunakan agar tercipta fokus pada setiap bagian atau menekankan emphasis dalam desain itu sendiri. Emphasis dapat dicapai dengan cara memperlihatkan elemen visual yang penting dengan memainkan ukuran, tata letak, kontras, dan sebagainya (hal. 28).

4) *Rhythm*

Ritme dalam desain memiliki fungsi yang sama layaknya dalam musik, yaitu mengatur pola alur visual agar terlihat konsisten di mata audiens. Pembentukan ritme visual yang baik juga tergantung dari beberapa faktor seperti keseimbangan, warna, tekstur, emphasis, latar, figur, dan masih banyak lagi (hal. 30).

5) *Unity*

Gabungan seluruh elemen desain dalam sebuah karya yang saling melengkapi dan berkaitan disebut sebagai unity. Penggunaan elemen desain yang kompeten dan bersatu sama lain di mata audiens berdampak pada pesan visual yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan jelas (hal. 31).

6) *Scale*

Skala adalah ukuran perbandingan antara satu elemen visual dengan elemen visual lainnya. Skala dapat membantu audiens dalam memahami perbedaan ukuran elemen visual serta menekankan emphasis pada sebuah karya desain (hal. 34).

B. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian mengenai "PROSES PERANCANGAN, PELAKSANAAN, SERTA INSTALASI WEDDING DECORATION DI VILLA PLENILUNIO ULUWATU" (Larasati, M. G. A., 2023). Membahas perancangan, pelaksanaan, dan instalasi dekorasi pernikahan di Villa Plenilunio Uluwatu. Artikel tersebut mungkin mencakup tahapan perencanaan, pengaturan dekorasi, dan pemasangan dekorasi pernikahan di lokasi tersebut. Jurnal ini mungkin

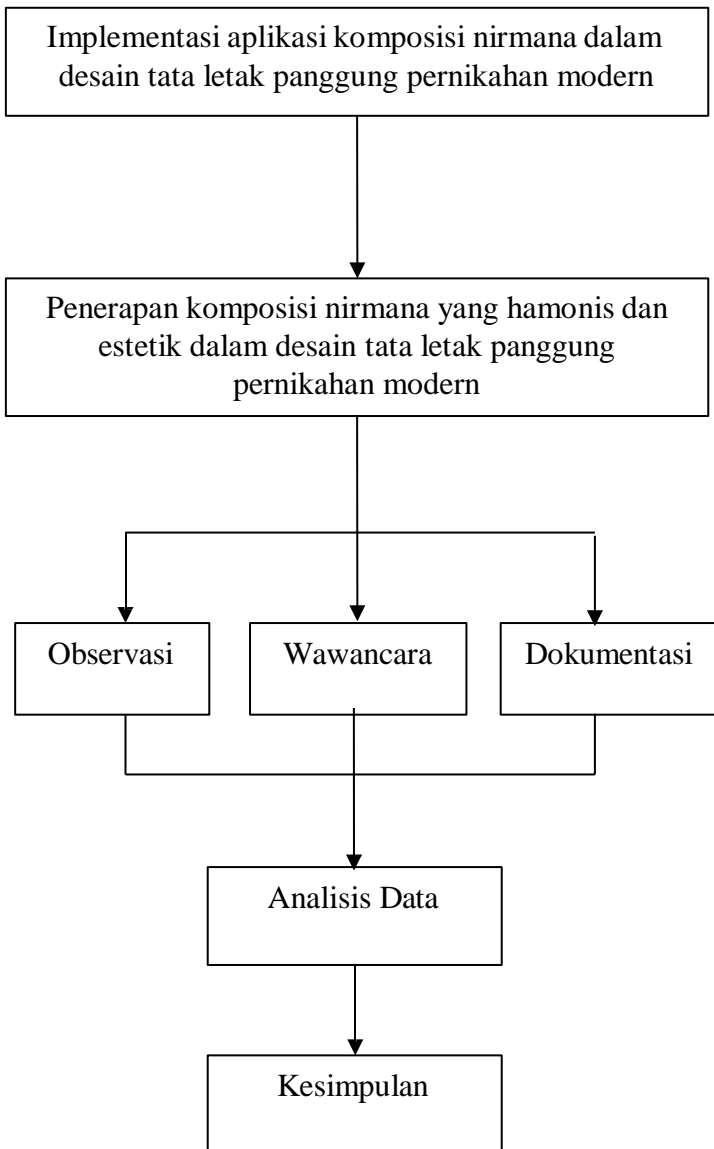
merinci pendekatan desain interior dan estetika yang digunakan dalam dekorasi pernikahan. Lebih lanjut, penelitian ini mungkin mengeksplorasi aspek-aspek praktis dan kreatif dalam mengubah Villa Plenilunio Uluwatu menjadi tempat yang cocok untuk pernikahan. Dengan demikian, jurnal ini memberikan wawasan tentang bagaimana desain interior dapat mempengaruhi dan meningkatkan pengalaman pernikahan di lokasi tersebut.

Selanjutnya, penelitian berjudul "Relevansi pemahaman komposisi nirmana terhadap kemampuan penyusunan ruang tepat guna dalam desain interior" oleh Dwi Wulandari, Muhammad Arsyad Halim, Rizki Firmansyah, Melina Yuni Astuti, dan Wisnu Lintang Tranggana dari Universitas Negeri Yogyakarta. (Wulandari, D., Halim, M. A., Firmansyah, R., Astuti, M. Y., & Tranggana, W. L., 2022). Membahas hubungan antara pemahaman komposisi dalam seni rupa (nirmana) dengan kemampuan dalam menyusun ruang yang efisien dan berfungsi dalam desain interior. Artikel ini mungkin mengulas bagaimana pemahaman konsep-konsep komposisi artistik dapat diterapkan dalam merancang ruang interior yang memenuhi kebutuhan fungsional dan estetika. Selanjutnya, Jurnal "Nirmana-Komposisi Tak Berbentuk" oleh Ayu, A. P. (2013). membahas konsep seni rupa abstrak atau tak berbentuk sebagai dasar seni rupa di Fakultas Seni

Rupa Institut Kesenian Jakarta. Penelitian ini mengulas penggunaan elemen-elemen senirupa tak berbentuk, seperti warna, garis, tekstur, dan komposisi, untuk menciptakan karya seni rupa yang tidak terikat oleh representasi figuratif. Studi ini mungkin berfokus pada gagasan seni rupa yang lebih eksperimental dan non-representasional sebagai bagian dari pendidikan seni rupa di institusi tersebut.

C. Kerangka Konseptual

Penelitian ini membahas mengenai implementasi aplikasi komposisi nirmana dalam desain tata letak panggung pernikahan modern di peroleh melalui data lapangan yaitu observasi, wawancara, serta dokumentasi. Informasi yang diperoleh dari narasumber dalam penelitian ini adalah orang-orang yang berhubungan dan mengerti tentang desain tata letak panggung pernikahan modern. Peneliti menunjuk Pak Dayat sebagai narasumber, Pak Dayat merupakan Owner Cs.decoration. Peneliti juga melakukan pengamatan dilokasi yang dijadikan objek utama penelitian yang berada di lokasi Ds.Wage Jl.Mawar Rt.04 Rw.07 No.34B, Taman-Sidoarjo. Setelah data diperoleh maka dilakukan analisis data kemudian diperoleh kesimpulan dari penelitian tersebut. Adapun bagan kerangka konseptual sebagai berikut :



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Untuk mencapai tujuan yang diperlukan dibutuhkan metode yang relevan untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Sugiyono, 2015:1). Menurut Sugiyono (2015:2) pengertian metodologi penelitian adalah sebagai berikut: “Metode Penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Sedangkan menurut Sunyoto (2013:19) yang dimaksud dengan metodologi penelitian adalah: “Metode penelitian merupakan urutan-urutan proses analisis data yang akan disajikan secara sistematis. Karena dengan urutan proses analisis data dapat diketahui secara cepat dan membantu pemahaman maksud dari penelitian tersebut”. Dalam penelitian ini, menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

Djunaidi dan Fauzan (2012:89) mengatakan bahwa “Penelitian kualitatif (*qualitative research*) adalah penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, dan pemikiran orang secara individu maupun secara kelompok. Beberapa deskripsi digunakan untuk menemukan prinsip-prinsip dan penjelasan yang mengarah pada penyimpulan pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Untuk mencapai tujuan yang diperlukan dibutuhkan metode yang relevan untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Sugiyono, 2016:1)

B. Lokasi Penelitian

Lokasi dalam penelitian ini di Ds. Wage Jl.Mawar Rt.04 Rw.07 No.34B, Taman-Sidoarjo

C. Sumber Data

Menurut Lofland (dalam Moleong, 2011) sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata dan tindakan. Selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Karena itu peneliti membedakan dua jenis sumber data, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Data primer adalah data utama yang menunjang kajian yang diangkat peneliti seperti buku-buku yang relevansi dan akurat dengan judul yang diteliti dan narasumber. Sedangkan data

sekunder merupakan data pelengkap yang menunjang penelitian yang diangkat seperti artikel-artikel, majalah, dan jurnal resmi.

a. Sumber Data Primer

Data primer merupakan data utama yang menunjang kajian yang diangkat dari narasumber, yang berupa foto-foto, rekaman suara narasumber, dan catatan kecil dari narasumber. Narasumber yang berkaitan langsung dengan analisis yang diteliti yakni Pak. Dayat. Data yang diambil dari rekaman lalu mencatat hasil dari wawancara tersebut.

b. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan data pelengkap yang menunjang penelitian yang diangkat seperti artikel-artikel, buku, koran maupun media masa lainnya. Adapun sumber data lain:

1. Peranan Peneliti Sebagai Pengamat

Peranan peneliti sebagai pengamat sangatlah penting dalam penelitian kualitatif, karena peneliti mengamati secara langsung apa yang sebenarnya terjadi di lapangan, sehingga mendapatkan data yang pasti. Kriteria perolehan data dalam penelitian kualitatif karena peneliti berperan sebagai *human instrument*. Ketika melakukan observasi di lapangan, peneliti terjun

kemudian mencari informasi tentang tata letak panggung pernikahan modern.

2. Para Informan

Para informan merupakan orang-orang yang memberikan informasi atau dalam sebuah penelitian disebut sebagai narasumber. Informasi yang diperoleh dari narasumber dalam penelitian ini adalah orang-orang yang berhubungan dan mengerti tentang pengaplikasian nirmana dalam kehidupan sehari-hari.

D. Teknik Pengumpulan Data

Kegiatan pengumpulan data merupakan bagian yang sangat penting dalam sebuah penelitian. Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata, dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Kata-kata dan tindakan orang yang diamati atau diwawancarai merupakan sumber data utama. Sumber data utama dicatat melalui catatan tertulis atau melalui perekaman video/audio tapes, pengambilan foto.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi dalam kamus besar Bahasa Indonesia berarti pengamatan atau peninjauan secara cermat. Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data

yang mengharuskan peneliti untuk melihat/terjun langsung ke lapangan. Djam'an Satori dan Aan komariah, (2011: 104) mengatakan bahwa: "Metode pengamatan merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti turun ke lapangan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku, kegiatan, benda-benda,waktu, peristiwa, tujuan, dan perasaan". Dalam penelitian ini menggunakan observasi secara langsung melakukan kunjungan ketempat penelitian dan melakukan pengamatan secara langsung terhadap apa saja yang akan menjadi objek penelitian.

Berikut ini beberapa kelebihan dan kekurangan teknik observasi menurut Djam'an Satori dan Aan Komariah (2011: 125), yaitu:

a) Kelebihan observasi

- Peneliti mengetahui kejadian sebenarnya sehingga informasinya diperoleh langsung dan hasilnya akurat.
- Peneliti dapat mencatat kebenaran yang sedang terjadi.
- Peneliti dapat memahami substansi sehingga ia dapat belajar dari pengalaman yang sulit dilupakan.
- Memudahkan peneliti dalam memahami perilaku yang kompleks.

- Bagi informan yang tidak memiliki waktu masih bisa memberikan kontribusi dengan mengizinkan untuk diobservasi.
- Observasi memungkinkan pengumpulan data yang tidak mungkin dilakukan oleh teknik lain.

b) Kekurangan observasi

- Memakan waktu lama.
- Tergantung kepada kepiawaian pengamat. Jika pengamatnya kurang kualified dapat menimbulkan bias dan data bisa terdistorsi.
- Observer apalagi yang dikenal dan disegani bisa mempengaruhi perilaku partisipan sehingga situasinya bisa menjadi di buat-buat dan kaku.
- Observer berperan serta kurang memiliki waktu untuk membuat catatan hasil pengamatannya.
- Menghasilkan data yang banyak dan kadang tidak sistematis sehingga menyulitkan peneliti untuk menganalisisnya.

2. Wawancara

Wawancara merupakan percakapan antara dua orang atau lebih dimana pertanyaan yang diajukan oleh pewawancara. Wawancara biasanya digunakan apabila

peneliti ingin mengetahui suatu hal yang lebih mendalam dan jumlah responden yang digunakan juga sedikit (Sugiyono, 2015). Beberapa anggapan yang perlu dijadikan tolak ukur oleh peneliti dalam menggunakan metode wawancara yaitu :

- a. Responden adalah orang yang tahu tentang dirinya sendiri.
- b. Segala sesuatu yang diyatakan oleh responden kepada peneliti adalah benar dan dapat dipercaya.
- c. Interpretasi responden tentang pertanyaan yang diajukan oleh peneliti adalah sama dengan apa yang dimaksud oleh peneliti.

Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur, dapat dilakukan melalui tatap muka (*face to face*) maupun dengan menggunakan telepon. Teknik wawancara dalam penelitian ini terdiri dari beberapa tahap. Tahap yang pertama peneliti menentukan terlebih dahulu siapa yang akan menjadi narasumber atau yang di wawancarai. Tahap kedua peneliti harus bisa menyesuaikan diri karakter dari narasumber agar peneliti bisa mendapatkan informasi sesuai dengan yang diharapkan. Ketiga proses wawancara dilakukan dengan kondisi yang santai dan nyaman supaya informasi yang diperoleh sesuai dengan yang diinginkan. Kemudian dalam proses wawancara diusahakan tidak memotong pembicaraan

narasumber, pewawancara harus bisa menjadi pendengar yang baik dan sopan. Setelah itu mengakhiri wawancara dan menutup dengan menyajikan kembali pokok utama yang dipelajari kepada orang yang diwawancarai atau bisa dikatakan tahap verifikasi data. Kemudian mencatat wawancara dalam catatan lapangan (Salim, 2012).

Dengan wawancara diperoleh data secara langsung (*face to face*), baik data yang bersifat informasi maupun yang harus dicatat. Dalam penelitian ini pihak yang diwawancarai adalah Pak.Dayat selaku owner dari CS.decoration.

3. Dokumentasi

Dokumen tertulis dan arsip merupakan sumber data yang sering memiliki posisi penting dalam penelitian kualitatif, terutama bila sasaran kajian mengarah pada latar belakang atau berbagai peristiwa masa kini yang sedang diteliti. Dokumen merupakan bahan kajian yang berupa tulisan, foto, film, atau hal - hal yang bisa dijadikan sumber kajian selain melalui wawancara dan observasi dalam penelitian kualitatif. Menurut Guba dan Lincoln (1981: 235) dokumen digunakan untuk bahan penelitian sebagai sumber data karena dokumen merupakan sumber data yang stabil, kaya dan mendorong. Sebagai bukti untuk satu pengujian. Dokumen bersifat alamiah, sesuai dengan konteks, lahir dan

berada dalam konteks. Dokumen tidak sukar diperoleh, tetapi dokumen harus dicari dan ditemukan. Hasil kajian dokumen dapat digunakan untuk memperluas terhadap kajian yang sedang diteliti (Moleong, 2007: 217)

Dalam penelitian kualitatif dokumen dan foto diperlukan untuk menganalisis data. Ada dua jenis dokumen, yang pertama yaitu dokumen pribadi merupakan narasi pribadi yang menceritakan perbuatan dan pengalaman sendiri. Melalui dokumen tersebut peneliti dapat melihat bagaimana seseorang melihat suatu situasi sosial, arti pengalaman dan bagaimana melihat kenyataan, dokumen seperti ini dapat dikelompokkan seperti catatan harian, surat menyurat serta auto biografi.

Kedua, yaitu dokumen resmi seperti memo, catatan sidang, proposal, tata tertib, arsip, dan lain sebagainya. Sedangkan, foto yang digunakan dalam penelitian kualitatif dapat berupa foto yang dibuat sendiri atau dibuat oleh orang lain. Foto yang dibuat oleh orang lain biasanya berupa album pribadi atau instansi yang disimpan sebagai arsip mengenai suatu kegiatan.

Teknik dokumentasi dalam penelitian ini dijadikan sebagai bahan pendukung penelitian. Agar hasil penelitian yang disajikan lebih lengkap sehingga paparan yang disajikan juga lebih akurat. Dokumentasi yang dipilih berupa dokumentasi pribadi dan foto.

D. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola memilih manayang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain.

Pada penelitian kualitatif analisis data di lakukan pertama kali ketika peneliti menentukan fokus penelitiannya sampai dengan pembuatan laporan penelitian selesai. Di dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis data model *interactive model* dari Miles dan Huberman (1994)dimana terdiri dari tiga komponen yaitu meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan/verifikasi.

1. Reduksi data

Menurut Sugiyono (2007:249) berarti merangkum, memilih hal - hal yang pokok, memfokuskan kepada hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang akan direduksi memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti

untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan (Sugiyono, 2007: 249). Jadi reduksi data lebih memfokuskan, menyederhanakan dan memindahkan data mentah ke dalam bentuk yang mudah dikelola.

Reduksi berlangsung dari awal pengambilan keputusan tentang kerangka kerja, pemilihan topik atau rumusan masalah, menyusun pertanyaan penelitian, dan menentukan langkah-langkah pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tentang pengaplikasian nirmana dalam tata letak panggung.

2. Sajian Data

Penyajian data adalah sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Sajian data tidak hanya berupa teks naratif tetapi bisa berupa matriks, grafik, sekma dan tabel. Penyajian data mengacu pada rumusan masalah penelitian sehingga data yang disajikan merupakan penjelasan atau jawaban dari rumusan masalah. Sajian data juga disusun secara sistematis dan mudah dipahami. Sajian data dirancang untuk menggabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang padu dan mudah dipahami sehingga

peneliti dapat mengetahui apa yang terjadi untuk menarik kesimpulan.

3. Simpulan atau verifikasi

Adapun yang dimaksud dengan verifikasi data adalah usaha untuk mencari, menguji, mengecek kembali atau memahami makna atau arti, keteraturan, pola-pola, penjelasan, alur, sebab-akibat, atau preposisi. Sedangkan kesimpulan tahap pertama bersifat longgar, tetap terbuka dan skeptis, belum jelas kemudian meningkat menjadi lebih rinci.

a. Keabsahan Data

Dalam penelitian sering kali di uji keabsahan yang sangat di tekankan pada uji keabsahan yang sangat ditekankan pada uji validitas dan reabilitas. Dalam penelitian kualitatif, data dapat dinyatakan valid apabila tidak ada perbedaan antara apa yang dilaporkan peneliti dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Keabsahan ini diperkuat dengan persetujuan judul sehingga keabsahan data yang peneliti buat dapat dipertanggung jawabkan sesuai dengan ketentuan yang telah di sampaikan. Dalam penelitian ini peneliti ingin meneliti implementasi aplikasi komposisi nirmana dalam desain tata letak panggung modern.

Tetapi yang diketahui bahwa kebenaran realitas data dalam penelitian kualitatif tidak bersifat tunggal, tetapi jamak dan tergantung pada konstruksi manusianya (Sugiyono, 2014:363). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif dalam pengujian keabsahannya. Hal ini dilakukan untuk mengecek data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Baik melalui wawancara ataupun melalui sumber buku dan artikel yang berhubungan dengan judul yang diangkat.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian merupakan proses penyusunan data-data yang diperoleh dari lapangan, berupa data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Menurut Sugiyono (2014) menyatakan: “Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah difahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkannya kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain”.

Analisis data yang dilakukan peneliti dalam penelitian kualitatif pada Implementasi Komposisi Nirmana Dalam Desain Tata Panggung Modern Studi Kasus Layanan Pelayanan Perencanaan Pernikahan CS.Decoration adalah dengan memaparkan hasil hasil-hasil yang diperoleh di lapangan pada saat melakukan penelitian. Data yang diperoleh di lapangan kemudian dianalisis dengan menggunakan keilmuan-keilmuan tertentu yang berhubungan dengan objek penelitian, keilmuan

seni rupa pada penelitian ini yaitu nirmana dan desain.

CS. decoration adalah platform penyedia jasa persewaan panggung serta *backdrop* pernikahan milik Bapak Dayat yang bertitik di Ds.Wage Jl.Mawar Rt.04 Rw.07 No.34B, Taman-Sidoarjo. CS.Decoration didirikan pada tahun 2020 pada awal masa pandemi. Dalam pembahasan ini peneliti berfokus kepada desain tata panggung yang paling diminati oleh masyarakat (*Best Seller*) selama 1 tahun terakhir.

Analisis Desain Tata Panggung

CS. Decoration merupakan platform yang berfokus pada penyedia jasa layanan pelaminan minimalis dengan tata panggung yang dapat disesuaikan dengan budget penyewa. Kehadiran penyedia jasa persewaan banyak membantu banyak orang dalam menghias perayaan hari penting seperti pernikahan, lamaran, maupun perayaan yang lain. Salah satu poin paling penting dalam perayaan tersebut adalah panggung utama sehingga harus dihias seindah mungkin agar momen penting dapat dikenang dalam album.



Gambar 4.1 : panggung pelaminan (dokumentasi CS.Decoration) 2023

Kehadiran desain tata panggung dalam pernikahan modern lebih bersifat minimalis dan tidak memiliki pakem yang baku. Desain tata panggung pernikahan modern menggunakan desain dasar dalam seni rupa yaitu nirmana yang secara harfiah memiliki arti bahasa adalah tak berarti namun nirmana memiliki pola desain yang dapat dikaji dalam estetika seni rupa. Nirmana secara konseptual dibentuk oleh beberapa elemen meliputi:



Gambar 4.2 :
Desain tata panggung CS. Decoration (dokumentasi pribadi)2023

a. Titik

Elemen titik sederhana yang saling bertautan pada desain tata panggung CS. Decoration membentuk berbagai bidang persegi, lingkaran, setengah oval dan bentuk yang tidak simetris. Secara visual elemen titik pada desain tata panggung juga memiliki raut halus pada bentuk setengah oval dan lingkaran. Sedangkan, raut lancip mewakili bentuk persegi dan bentuk asimetris.

b. Garis

Garis pada desain tata panggung CS. Decoration memiliki raut garis bengkok atau lengkung dengan ketinggian yang berbeda sehingga memberikan suatu irama tangga yang bergerak dari berbagai aspek membentuk nada harmonis. Dalam kasus tata panggung tersebut garis memiliki 3 interval yaitu : diagonal jika ditarik garis lurus dari titik tertinggi bentuk asimetris sebelah kanan dan kiri dalam penataan panggung, vertikal ditinjau dari dominasi bentuk yang mendukung dalam penataan secara hirarkis, horizontal secara garis besar irama dari penataan bentuk mewakili garis semu secara melintang.

c. Bidang

Pada penelitian ini bidang yang dikaji dalam desain adalah dwimatra secara garis besar objek penelitian memiliki bidang setengah oval dengan jumlah enam buah, sedangkan bentuk asimetris/non-geometris dan bentuk persegi masing masing mempunyai empat bidang. Dalam desain tersebut juga mewakili interval tangga bidang dengan dua susuna yaitu susunan transisi: memadukan raut bidang dengan dua atau tiga interval yang berdekatan hal ini menghasil harmonis, ada dinamika, dan enak dinikmati. Dan susunan oposisi: di mana raut bidang dengan dua interval tangga berjauhan (raut bidang yang berbeda), hasilnya kontras, keras, tajam. Sehingga susunan bidang dengan dua atau tiga interval bidang yang berdekatan, hasilnya harmonis, enak dilihat, dan menyenangkan.

d. Gempal

Secara teoritis gempal merupakan merupakan bentuk yang mempunyai tiga dimensi yaitu dimensi ruang yang terdiri dari panjang, lebar, tebal. Hampir semua bentuk yang di alam semesta ini berupa gempal/volume. Pada karya dua dimensi komposisi garis, bidang serta warna akan memberikan kesan volume yang bersifat maya atau tidak

dapat diraba. Dalam desain tata letak panggung pernikahan moder elemen gempal dapat ditemukan dalam bentuk kubuistis dan memiliki dua susunan transisi dan susunan oposisi sehingga menghasilkan harmonisasi antara setiap raut.

e. Warna

Sesuai penjelasan warna dibagi menjadi dua yaitu warna additive dan subtractive. Warna additive merupakan warna-warna yang berasal dari cahaya yang disebut spektrum. Pada warna additive, pencampuran warna primer cahaya yang terdiri dari warna red, green dan blue dimana pencampuran ketiga warna primer dengan jumlah yang sama menghasilkan warna putih atau dikenal dengan sistem warna RGB. Sedangkan warna subtractive adalah warna yang berasal dari pigmen yang bersifat transparan. Warna pokok subtrative: sian (cyan), magenta, dan kuning (yellow), dalam komputer disebut warna model CMY atau lebih dikenal dengan CMYK, K bukanlah warna tapi unsur prosentase/black/gelap pada masing-masing warna subtractive.

Pada kasus desain tata letak panggung pernikahan modern warna pada panggung didominasi dengan warna putih, agar tidak monton elemen lain sangat berguna seperti

pencahayaan, bunga, dan ornamen pendukung lainnya. Desain tata letak panggung memiliki kecenderungan gaya minimalis sehingga untuk warna juga terpengaruhi secara dominansi warna yang lebih terang. Berbeda dengan panggung pernikahan pada gaya jawa yang sering menggunakan warna warna yang sedikit lebih gelap dengan banyak ornamen ukiran.

Analisis Desain



Gambar 4.3 : desain mock up 3D

Berdasarkan penelitian desain sesuai pada tujuan menerangkan bahwa terdapat 5 tujuan penting dalam proses desain produk, antara lain : *Utility* (Kegunaan), *Appearance* (Tampilan), *Easy to maintenance* (Kemudahan pemeliharaan),

Low cost (Biaya yg rendah), *Communication* (Komunikasi). Berikut merupakan penjelasan dari lima kriteria tersebut.

a. *Utility* (Kegunaan)

Dari penjelasan *Utility* (Kegunaan) tersebut fokus pada fungsi dari tata letak panggung pernikahan modern yang bergaya minimalis dan fungsional. Dalam penjelasan ini tata letak panggung pernikahan memiliki fungsi sebagai penghias momentum pernikahan. Fungsi yang lain dari penataan tata letak panggung juga memiliki nilai estetis yang dipengaruhi oleh nirmana. Menggunakan teknik sekrup dan klem pada pemasangannya tata letak panggung pernikahan modern tentunya pemasangannya lebih aman dan praktis.

b. *Appearance* (Tampilan)



Gambar 4.4 : Desain 3D panggung pernikahan modern

Secara dominan desain tata letak panggung menggunakan *tone* terang dengan warna putih dihiasi oleh elemen bunga serta pencahayaan warna kuning sebagai pengisi irama warna agar tidak momoton. Modernisme juga mempengaruhi aspek tampilan dari raut gempal penataan tanpa pakem yang jelas, dipengaruhi gempal hirarkis dengan irama estetis memberikan kesan menarik dengan penataan sederhana.

c. *Easy to maintenance* (Kemudahan pemeliharaan)

Pemilihan bahan juga direncanakan sesuai dengan pemeliharaan yang mudah bahan yang digunakan oleh owner CS. Decoration berasal dari papan kayu triplek, kayu, semen putih dan lem putih. Pemeliharaan dilakukan setelah panggung disewakan dan ketika bulan tertentu yang jarang ada penyewaan, kegiatan pelapisan ulang yang paling sering dilakukan oleh owner dikarekan ketika pemasangan sekrup juga membuat triplek berlubang, hal ini dapat diatasi dengan mudah oleh owner karena hanya menambal dengan lem kayu.

d. *Low cost* (Biaya yg rendah)

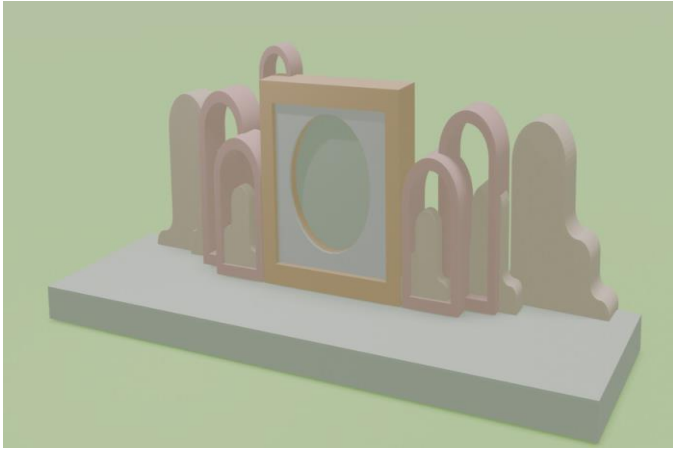
Produk dekorasi gempal dibuat dari papan kayu triplek dengan ketebalan 10-12mm tergantung pada bentuk gempal yang sudah direncanakan pada desain, gempal yang sudah dibentuk menjadi produk mentah masih dilapisi kembali oleh campuran semen putih dan lem kayu.

Kemudian diampas dan dilapisi lagi dengan cat warna putih sebagai finishing terakhir. Menggunakan bahan yang mudah diperoleh memberikan *value* ekonomis dari segi bahan dan perawatan produk berbahan kayu triplek lebih murah jika dibandingkan dengan bahan plastik.

e. *Communication* (Komunikasi)

Desain panggung pernikahan minimalis sebagai gambaran masyarakat modern dengan kecepatan informasi. Secara garis besar komunikasi desain penataan panggung pernikahan bergaya minimalis menggambarkan tentang efisiensi kehidupan, dari segi desain minimalis menggunakan bentuk-bentuk geometris tanpa ornamen bergaya klasik. Desain panggung pernikahan minimalis sebagai gambaran masyarakat modern dengan efisiensi dan ekonomis.

B. Pembahasan



Gambar 4.5 : Desain 3D tata letak panggung pernikahan modern

Pernikahan merupakan sebuah ajang memorial yang perlu dikenang maka hal itu membuat masyarakat terdorong untuk menghias serta mencetak momentum seindah mungkin, sebagai perayaan yang perlu dikenang tentunya dekorasi sangat dibutuhkan sebagai elemen penting. Panggung pernikahan juga sebagai hiasan utama yang mana posisi mempelai duduk bersama, fungsi panggung sebagai latar belakang penghias pengantin dalam foto. Platform penyewaan berperan penting dalam penataan elemen yang nanti menjadikan komposisi secara estetik.

Platform pernikahan juga sangat banyak dengan variasi-variasi dan ciri khas yang berbeda pula dalam segi ukuran, hal tersebut membuktikan bahwa pakem pada desain

tata letak panggung sudah mengalami perkembangan dan lebih fleksibel. Masyarakat justru lebih memilih desain yang minimalis dan ekonomis namun tidak melupakan keindahan dalam penataan. Faktor tersebut membuat penyedia jasa penyewaan panggung pernikahan untuk mengikuti skema trend pada masyarakat.

CS.Decoration merupakan *platform* penyedia jasa persewaan panggung serta *backdrop* pernikahan milik Bapak Dayat yang bertitik di Ds.Wage Jl.Mawar Rt.04 Rw.07 No.34B, Taman-Sidoarjo. Panggung yang difokuskan oleh *owner* menggunakan gaya modern minimalis dikarenakan permintaan pasar yang tinggi. Dalam segi desain panggung milik CS. Decoration menggunakan bahan kayu triplek yang dikenal lebih kuat dan ekonomis serta dalam segi perawatan bahan tersebut mudah didapatkan dibandingkan dengan bahan yang berasal dari plastik.

Penataan dekorasi panggung pernikahan modern menekankan konsep tentang nirmana tidak seperti penataan panggung klasik yang menggunakan banyak ornamen klasik. Penataan dekorasi panggung yang harmonis pada panggung pernikahan ternyata dipengaruhi oleh pakem dasar keilmuan seni rupa yaitu nirmana meskipun secara bahasa nirmana memiliki makna tidak berarti. Bukan berarti nirmana tidak dapat hadir dalam pada sektor-sektor kehidupan. Penataan panggung pernikahan modern menekankan konsep tentang

nirmana tidak seperti penataan panggung klasik yang menggunakan banyak ornamen klasik. Nirmana membuktikan bahwa kita tidak akan lepas dengan eksistensi seni, bahkan hal terkecil dalam penataan nirmana juga meliputi kecarut-marutan komposisi tidak hanya kerapihan saja. Justru hal tersebut yang memberikan pandangan estetik yang menarik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah peneliti melakukan kegiatan penelitian dan juga telah memiliki data yang cukup untuk hasil Implementasi Komposisi Nirmana Dalam Desain Tata Panggung Pernikahan Modern Studi Kasus Layanan Perencanaan Pernikahan CS.Decoration maka peneliti pada bab ini memberikan kesimpulan dari hasil penelitian. Penelitian ini berfokus pada desain tata panggung yang menjadi trend pada tahun 2023. Desain tata panggung CS.Decoration yang dimiliki Pak Dayat memiliki unsur seni rupa yaitu nirmana yang diawali dengan menggunakan desain secara manual.

Secara visual tata panggung CS.Decoration memiliki komposisi yang minimalis namun tetap memiliki estetika dan tidak ketinggalan zaman, serta didukung oleh kerangka yang kokoh, mudah perawatan dan menggunakan yang lebih ekonomis. Secara pemasaran CS.Decoration sebagai penyedia jasa sewa dekorasi panggung cukup sering memposting dilaman media sosial sehingga menarik banyak minat penyewa.

B. Saran

Setelah melakukan penelitian penulis memberikan saran kepada pembaca untuk mengingatkan kembali bahwa unsur-unsur seni ada dimana saja dalam kehidupan sehari-hari bahkan pola kehidupan kita sedikit banyak juga merepresentasikan seni secara kontekstual. Tidak hanya segi keindahan saja seni ketika diwujudkan secara nyata dalam bentuk manifestasi, seni juga kurang lebihnya memiliki pondasi teknis yang baik. Perlu adanya kesadaran masyarakat tentang seberapa pentingnya seni dalam kehidupan. Kemudian penelitian ini semoga menjadikan referensi penelitian yang lebih lanjut di masa yang akan datang.

