



KD

Peta  
Konsep

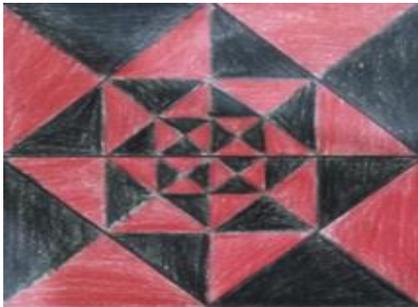
Nirmana

Prinsip  
Desain

Video

Referensi

Penyusun



# DESAIN GRAFIS DAN NIRMANA

---

Oleh : Anang Arifin, S.Pd.

◀ Keluar



# Kompetensi

**JUDUL UNIT** : Dasar Desain Grafis dan Nirmana

**KOMPETENSI DASAR :**

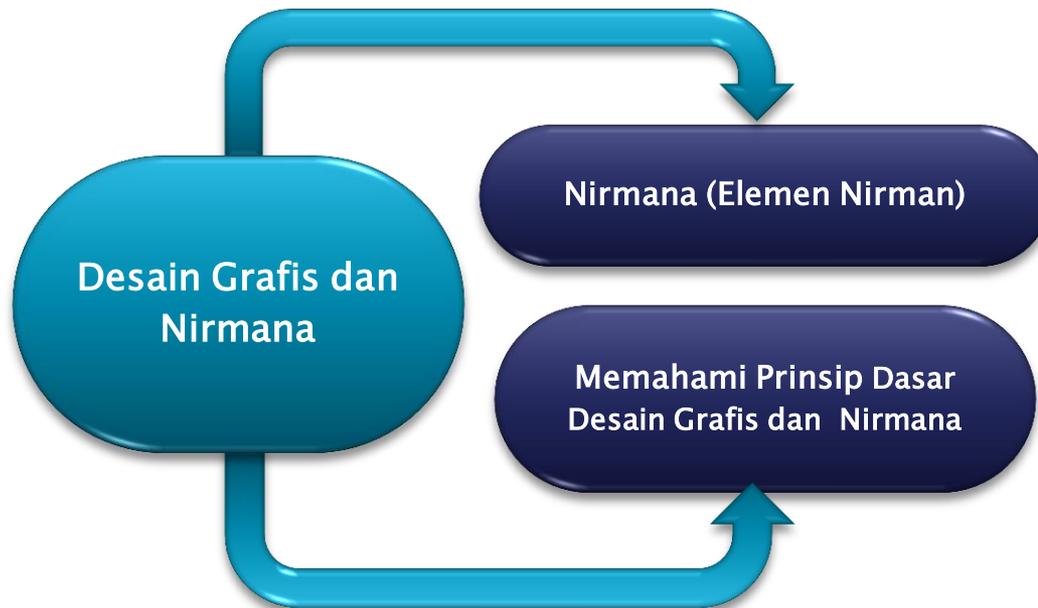
3.1 Menerapkan dasar dasar desain grafis dan nirmana

4.1 Membuat desain dengan menerapkan dasar-dasar desain grafis dan nirmana



## Peta Konsep

Media bahan ajar ini dimaksudkan agar mempermudah dalam pengembangan belajar siswa.





## Materi

# NIRMANA

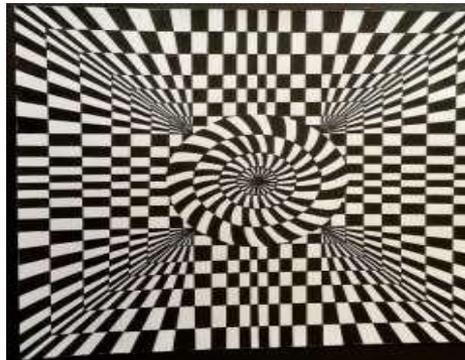
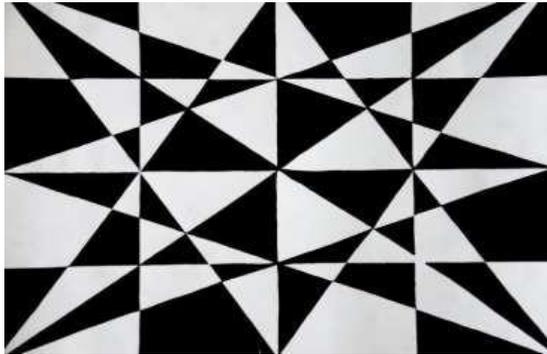
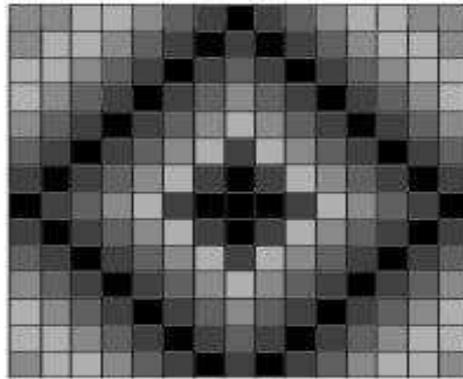
Dibentuk dari dua kata yaitu **nir** berarti *tidak*, **mana** berarti *makna*, jika digabungkan berarti tidak bermakna atau tidak mempunyai makna. Jika di artikan lebih dalam nirmana berarti **lambang-lambang** bentuk tidak bermakna, dilihat sebagai kesatuan pola, warna, komposisi, irama, nada dalam desain.





## Materi

Bentuk yang dipelajari biasanya diawali dari bentuk dasar seperti **kotak**, **segitiga**, **bulat**, yang sebelumnya tidak bermakna diracik sedemikian rupa menjadi mempunyai makna tertentu





## Materi

Pengaplikasian **NIRMANA** mutlak dilakukan dalam semua bidang seni rupa dan desain.

Contohnya :  
FOTOGRAFI





## Materi

# Penerapan Nirmana pada Fotografi





## Materi

# Penerapan Nirmana pada Fotografi





# Materi

## Penerapan Nirmana pada Poster





## Materi

# Penerapan Nirmana Logo Design

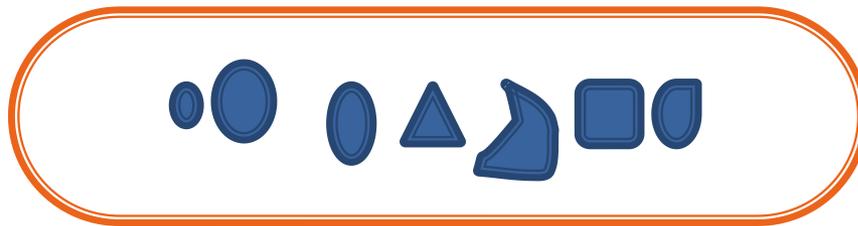




## Materi

### Elemen Titik

Elemen titik adalah bentuk yang mempunyai ukuran kecil dan mempunyai perwujudan atau raut yang sederhana. Bentuk titik tidak mempunyai dimensi yang pasti



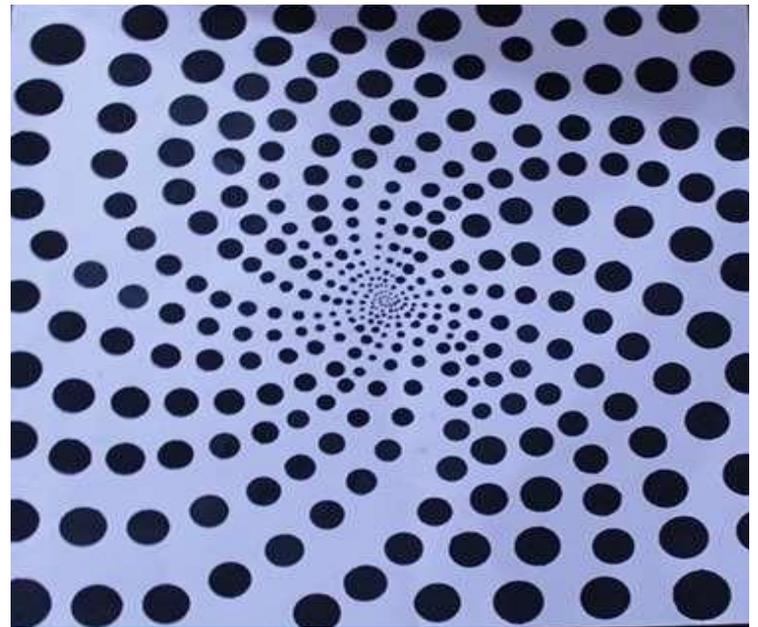
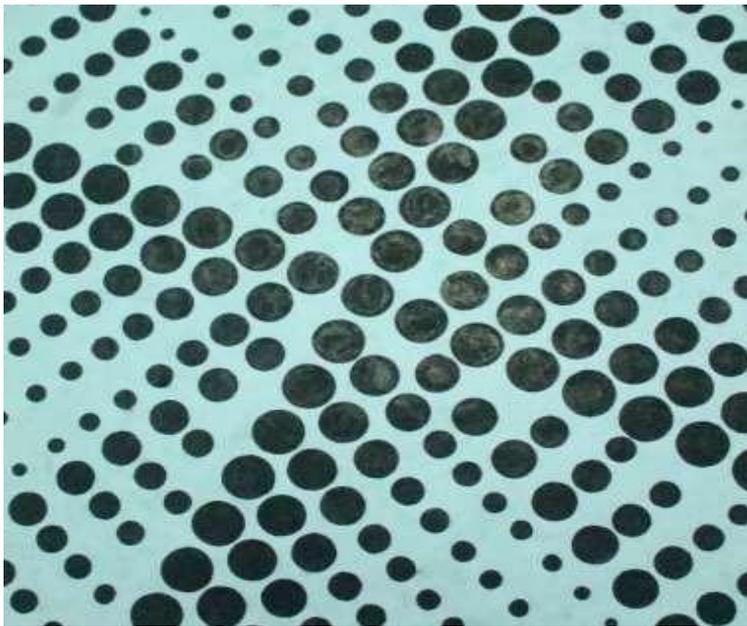
Gambar elemen titik





# Materi

## NIRMANA TITIK



Gambar nirmana titik

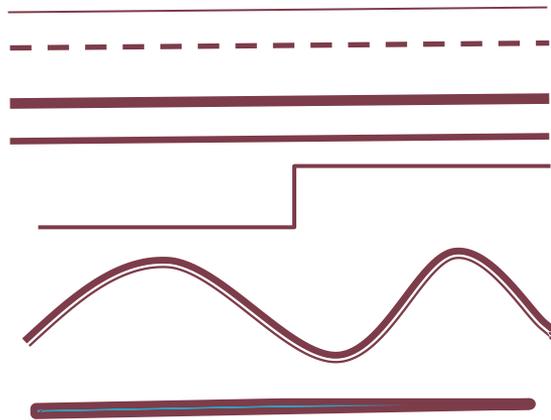




## Materi

### Elemen Garis

Garis, garis adalah suatu hasil goresan nyata dan batas limit suatu benda, ruang, rangkaian masa dan warna.



Gambar elemen garis





# Materi

## NIRMANA GARIS



Gambar nirmana garis

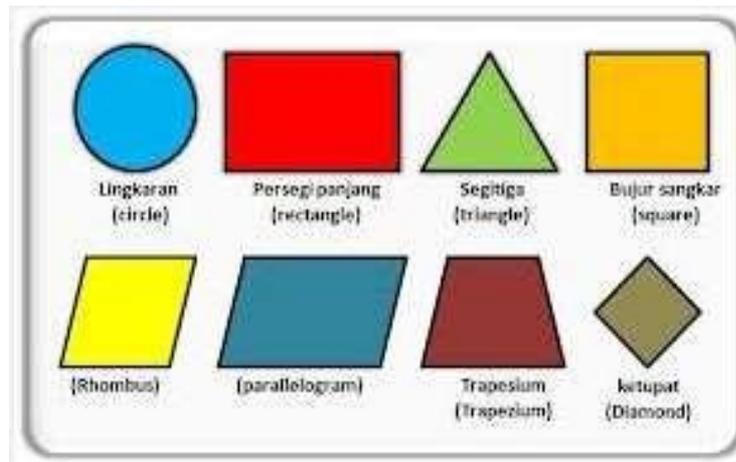




## Materi

### Elemen Bidang

Bidang, bidang adalah suatu bentuk pipih tanpa ketebalan, mempunyai dimensi panjang, lebar dan luas; mempunyai kedudukan, arah dan dibatasi oleh garis.



Gambar elemen bidang





Materi

## NIRMANA BIDANG



Gambar nirmana bidang

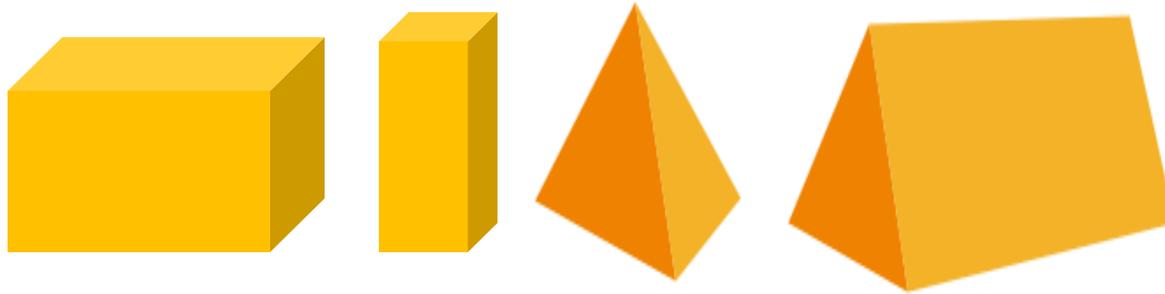




## Materi

### Elemen Gempal

Gempal adalah bentuk bidang yang mempunyai dimensi ketebalan dan kedalaman



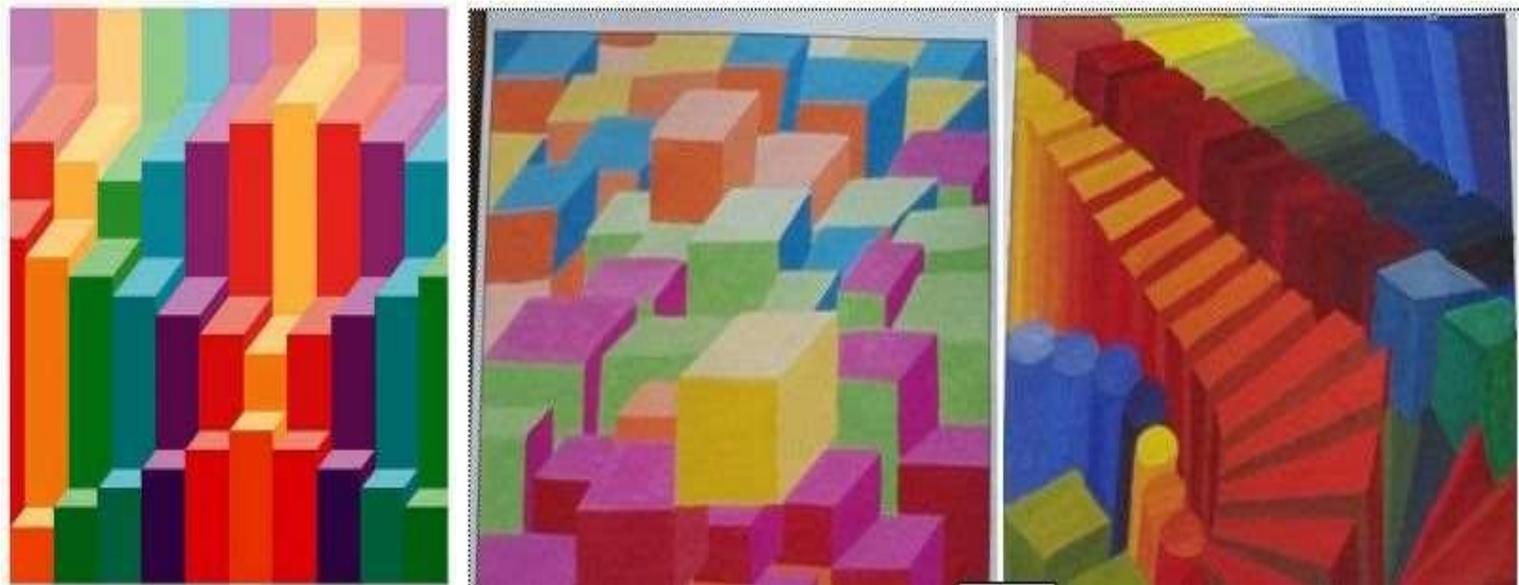
Gambar elemen gempal





# Materi

## NIRMANA GEMPAL



Gambar nirmana gempal

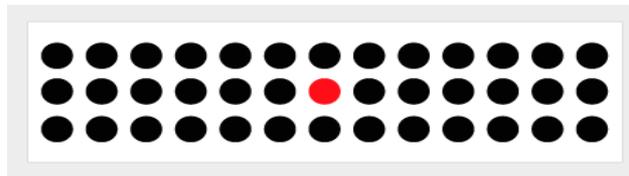
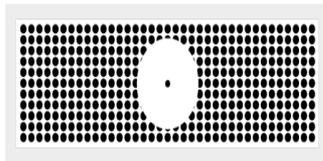




## Materi

# PRINSIP DESAIN GRAFIS

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

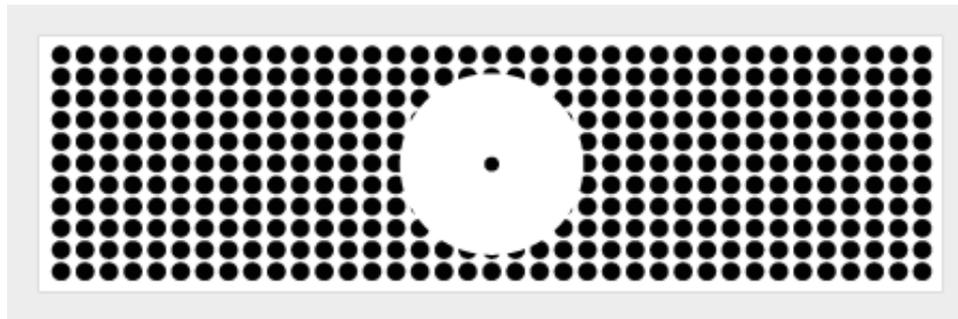




## Materi

# Ruang Kosong

- **(WHITE SPACE)RUANG KOSONG** dimaksudkan agar karya **tidak terlalu padat** dalam penempatannya pada sebuah bidang dan menjadikan sebuah obyek menjadi dominan. Ruang kosong penting dalam desain karena **sering digunakan untuk berbagai tujuan**. Misalnya untuk **kejelasan pembacaan dan sekaligus memberikan kesan, seperti kesan profesional dan sederhana**.



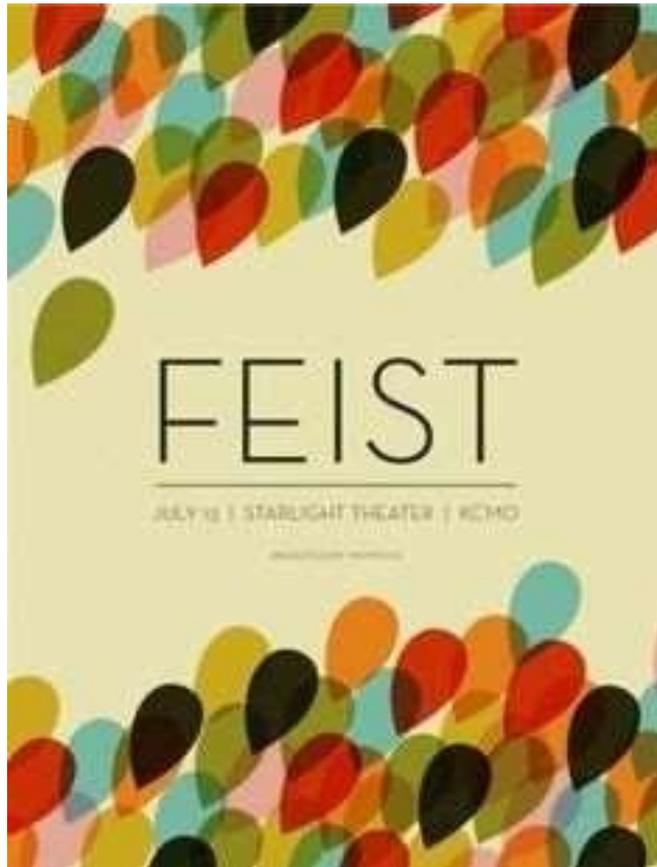
Gambar ruang kosong





# Materi

## Karya prinsip ruang kosong

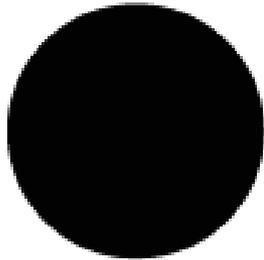




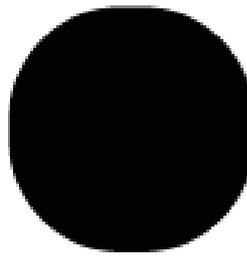
## Materi

# Kejelasan (Clarity)

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



Bulat penuh bisa berarti lingkaran dengan warna hitam pekat sangat jelas bahwa ini memang lingkaran

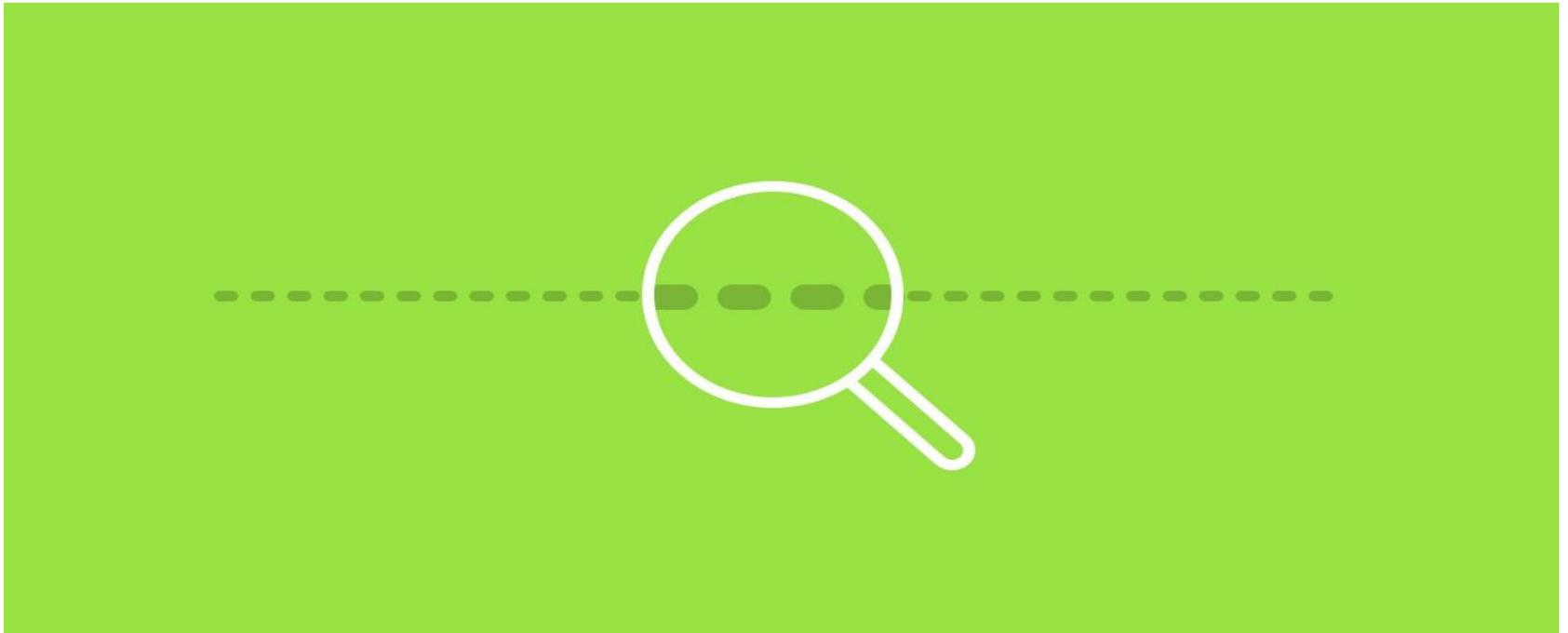


Setengah bulat kadang terlihat lonjong tidak ditemukan bentuk asli dengan sekali lihat dan memang sesuai





# Materi



**Desain yang baik adalah jujur**



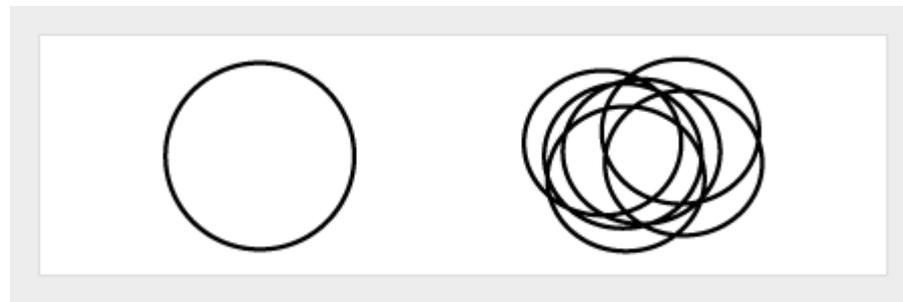


## Materi

# Kesederhanaan

(Simplicity) Kesederhanaan menuntut penciptaan karya yang **tidak lebih dan tidak kurang**.

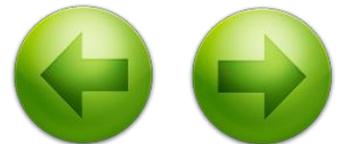
Kesederhanaan sering juga diartikan **tepat dan tidak berlebihan**. Pencapaian kesederhanaan mendorong penikmat untuk menatap lama dan tidak merasa jenuh.





# Materi

## Karya prinsip kesederhanaan

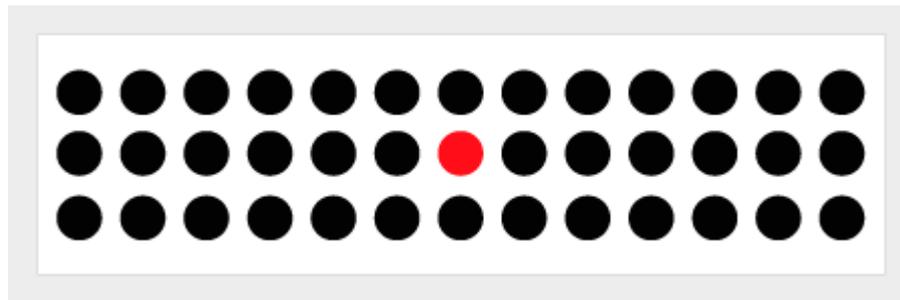




## Materi

# Emphasis

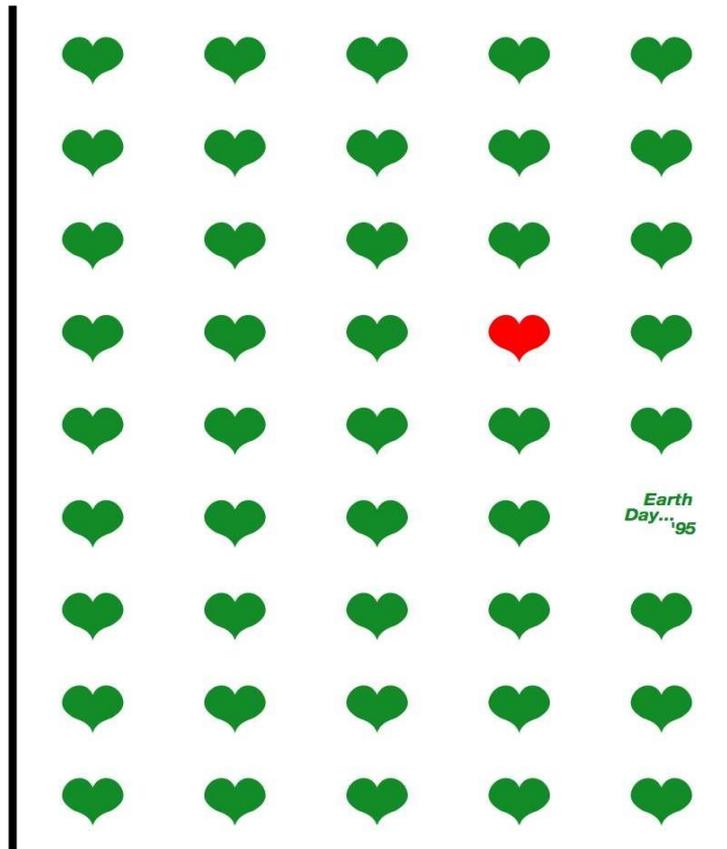
(Point of Interest) Emphasis atau disebut juga **pusat perhatian**, merupakan pengembangan dominasi yang bertujuan untuk menonjolkan salah satu unsur sebagai pusat perhatian sehingga mencapai nilai artistic





# Materi

## Karya prinsip Emphasis





## Materi

### Irama (Rhythm)

Irama mempunyai arti pengulangan gerak yang teratur dan terus menerus.





Video

# VIDEO DESAIN NIRMANA

Klik  
Disini



## Referensi

# REFERENSI

1. Adimas Ketut Nalendra, M.Kom., Desain Grafis Percetakan C3 Kelas XI, Tim Quantum Book, Malang, 2019
2. Riana T.M, Modul Guru Pembelajar, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, Tahun 2016
3. <https://www.youtube.com/watch?v=AskNBFfmdz4>  
Sabtu, 19 September 2020. Jam 14.05



## Penyusun



Nama : Anang Arifin, S.Pd  
TTL : Purworejo, 7 Mei 1979  
Sekolah Asal : SMK Negeri 2 Purworejo  
Alamat : Jl. Krajan 1, Semawungdaleman,  
Kutoarjo, Purworejo  
Telp : (0275) 649002  
Website : [www.smkn2pwr.sch.id](http://www.smkn2pwr.sch.id)