

Pembelajaran Elemen *Shape, Size, dan Color* sebagai *Properti Balance* dalam Komposisi Visual Karya Desain Komunikasi Visual

Learning the Elements of Shape, Size, and Color as Balance Properties in Visual Composition of Visual Communication Design Works

Kartika Magdalena Suwanto

Desain Komunikasi Visual, Universitas Pelita Harapan
Diterima: 31 Januari 2023 / Disetujui: 10 Juli 2023

ABSTRACT

Visual Communication Design Studio (DKV) 1 course is a course that studies formal aspects and visual perception in designing DKV works. One form of learning in this course is visual composition. In connection with the development of this course, class action research was conducted using one of the exercises that had been carried out. In this exercise, students are required to apply the elements of shape, size, and color as balanced properties in the visual composition they create. The works from this exercise are taken and divided into good, sufficient, and poor criteria, which are then analyzed. Based on the research that has been done, students' understanding is good but can still be improved by developing a more detailed assessment rubric.

Keywords: *Visual Composition, Shape, Size, Color, Balance, Class Action Research*

ABSTRAK

Mata kuliah Studio Desain Komunikasi Visual (DKV) 1 adalah mata kuliah yang mempelajari aspek formal dan persepsi visual dalam merancang karya DKV. Salah satu bentuk pembelajaran pada mata kuliah ini adalah membuat komposisi karya. Schubungan dengan pengembangan mata kuliah ini, dilakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan salah satu latihan yang sudah dilakukan. Pada latihan tersebut, mahasiswa dituntut untuk menerapkan elemen *shape, size* dan *color* sebagai properti *balance* dalam komposisi visual yang dibuat. Karya-karya dari latihan ini diambil dan dibagi menjadi ke dalam kriteria baik, cukup, dan kurang yang kemudian dianalisa. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan ini, dapat dilihat bahwa pemahaman mahasiswa sudah baik namun masih dapat ditingkatkan lagi dengan adanya pengembangan rubrik penilaian yang lebih detail.

Kata Kunci: *Komposisi Visual, Shape, Size, Color, Balance, Penelitian Tindakan Kelas*

PENDAHULUAN

Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah salah satu disiplin ilmu sosial terapan yang mengedepankan visual dalam menjembatani permasalahan komunikasi berperan penting dalam kehidupan bermasyarakat (Arifianto, 2022). Dewasa ini, lingkup DKV bukan hanya melahirkan karya dwimatra saja tetapi juga berkembang menjadi karya trimatra (Ramdhani, 2020). Meskipun keilmuan DKV terus berkembang seiring dengan medianya,

prinsip dan elemen dalam desain sendiri akan tetap melekat.

Mata kuliah Studio Desain Komunikasi Visual (DKV) 1 dibentuk dengan tujuan untuk menghadirkan keilmuan mendasar DKV yang hadir dan dapat diaplikasikan dalam semua konsentrasi pada jurusan Desain Komunikasi Visual di Universitas Pelita Harapan. Pada mata kuliah Studio DKV 1, mahasiswa akan mempelajari mengenai aspek formal dan persepsi visual untuk memandu kreativitas dalam merancang karya DKV. Mata kuliah ini

*email: kartika.suwanto@uph.edu

memiliki bentuk pembelajaran proyek desain yang bersifat eksperimen dan eksplorasi untuk memperkaya kedalaman ilmu desain umum. Penilaian utama akan terfokus pada aspek kualitas dan kuantitas asistensi dan eksplorasi desain, serta identifikasi eksistensi materi ajar dalam karya desain.

Sehubungan dengan pengembangan mata kuliah Studio DKV 1, tulisan ini akan membahas salah satu latihan yang telah dilakukan. Latihan yang dilakukan pada mata kuliah ini adalah untuk melakukan eksplorasi visual. Salah satu latihannya, dilakukan pada latihan kedua, mahasiswa diminta melakukan eksplorasi berdasarkan pemahaman mengenai elemen *shape*, *size*, & *color* sebagai penentu *weight* dalam membentuk *balance* sebuah komposisi visual desain komunikasi visual.

Selanjutnya hasil komposisi karya yang telah dihasilkan dan dinilai di kelas, akan dibahas dan dievaluasi pada tulisan ini. Selain itu, pada tulisan ini juga akan dipaparkan dan dianalisa hasil komposisi karya mahasiswa dengan kriteria yang ditentukan. Pada bagian akhir, tulisan ini akan membahas mengenai kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan memberikan evaluasi serta rekomendasi untuk mata kuliah Studio DKV 1 selanjutnya.

*Korespondensi Penulis:
E-mail: kartika.suwanto@uph.edu

KAJIAN TEORI

Komposisi visual adalah sebuah rancangan yang tersusun dari elemen-elemen visual dengan tatanan yang mewakili prinsip-prinsip desain tertentu (Sidhartani, 2010). Sebuah komposisi visual sendiri dapat diwujudkan dalam ruang dwimatra maupun trimatra. Aplikasi elemen desain di dalam sebuah komposisi visual menjadi hal yang penting terutama ketika membentuk sebuah *balance* di dalamnya.

Balance merupakan salah satu prinsip desain yang penting diterapkan. Prinsip *balance* mempunyai konsep yang membicarakan tentang hubungan atau ketegangan pada objek-objek yang ada di dalam suatu komposisi (Arnheim, 1955). Ketika sebuah komposisi adalah *balance*, komposisi tersebut cenderung mudah dipahami dan diterima dengan baik oleh audies (Landa, 2011). Komposisi yang tidak seimbang terlihat tidak disengaja, sementara, dan tidak valid (Arnheim, 1955).

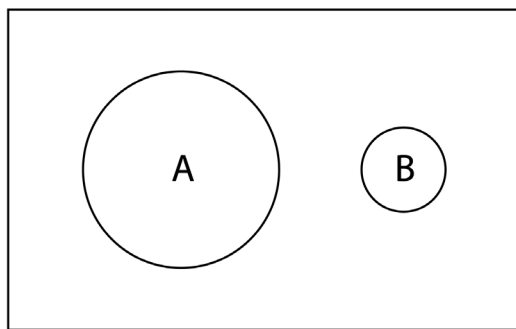
Prinsip *balance* sendiri mempunyai dua properti yang mempengaruhi ketika menciptakan *balance*, salah satunya adalah *weight*. *Weight* dalam perseptual *balance* memiliki konsep sebagai sebuah kekuatan gaya gravitasi pada sebuah komposisi visual dalam menarik objek-objek yang ada (Arnheim, 1955). Properti ini dipengaruhi oleh tiga elemen desain, yaitu *shape*, *size*, dan *color*.

Shape yang mempengaruhi *weight*, properti ini dapat ditemukan pada komposisi yang terdiri dari figur geometris sederhana dan figur abstrak. Bentuk dari figur geometris sederhana membuatnya terlihat lebih berat dari figur lainnya, menjadikan adanya berat pada figur geometris sederhana ini. Efek ini dapat diamati pada lukisan abstrak, terutama di beberapa karya Kandinsky, di mana bentuk lingkaran atau bujur sangkar memberikan aksent yang kuat dalam komposisinya (Arnheim, 1955).



Gambar 1. Karya Kandinsky yang berjudul "Grey Circle" (1923). Sumber: ago.ca

Weight juga bergantung terhadap aspek *size*. Objek yang berukuran sama akan dianggap memiliki berat yang sama, sementara objek yang lebih besar akan menjadi lebih berat (Arnheim, 1955). Dapat dilihat pada gambar 2, bahwa lingkaran yang berada di kiri dilihat sebagai objek yang lebih karena ukurannya yang lebih besar dibandingkan dua lingkaran lainnya. Hal ini menyebabkan mata kita langsung tertuju ke lingkaran A pertama kali.



Gambar 2. Contoh penerapan teori *size*.
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Teori terakhir yang mempengaruhi pembentukan *weight* adalah *color*. Warna-warna cerah cenderung memberikan kesan lebih berat dari warna-warna yang lebih gelap. Area hitam harus lebih besar dari area putih untuk mengimbangnya, hal ini sebagian disebabkan oleh iradiasi, yang membuat permukaan yang terang terlihat relatif lebih besar. Hal ini dapat dilihat dari salah satu lukisan Van Gogh yang berjudul "Bedroom in Arles". Mata kita akan langsung tertuju kepada selimut berwarna merah di lukisan tersebut (Arnheim, 1955).

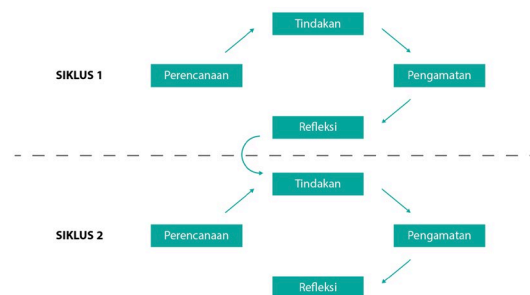


Gambar 3. Lukisan Van Gogh yang berjudul "Bedroom in Arles".
(Sumber: Google Arts & Culture)

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah penelitian tindakan kelas. Seperti yang diungkapkan oleh Widayati (2008), penelitian tindakan kelas adalah suatu kegiatan penelitian berkonteks kelas yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh pengajar, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran, dan mencoba hal-hal baru dalam pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran.

Model penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan menggunakan metodologi dari Kurt Lewin. Kurt Lewin (dalam McNiff, 1992: 22) menggambarkan penelitian tindakan sebagai serangkaian langkah yang membentuk spiral. Setiap langkah memiliki empat tahap, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Hubungan keempat komponen tersebut dilihat sebagai suatu siklus. Desain metodologi dari Kurt Lewin dapat dilihat pada bagan di bawah ini.



Gambar 4. Model Metodologi Penelitian Tindakan Kelas menurut Kurt Lewin
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Metodologi yang diungkapkan oleh Kurt Lewin ini mempunyai dua siklus dengan empat tahapan di dalamnya. Dalam

penelitian yang dilakukan penulis ini adalah penelitian siklus pertama dari model metodologi Kurt Lewin. Tahapan penelitian dapat dilihat pada bagan di bawah ini.



Gambar 5. Tahapan Penelitian
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Pada tahap perencanaan, dilakukan studi pustaka terhadap materi yang digunakan sebagai landasan karya pada penelitian ini. Studi pustaka adalah metode penelitian dengan menggunakan data-data yang telah dikumpulkan dan dianalisa dari hasil pustaka untuk basis penelitian yang sedang dilakukan (Muratovski, 2016). Studi pustaka dilakukan dengan menggunakan buku Rudolf Arnheim yang berjudul *Art and Visual Perception* mengenai teori elemen *shape, size, & color* sebagai penentu *weight* dalam membentuk *balance*.

Dilanjutkan dengan tahap tindakan, data-data yang dapat dijadikan obyek penelitian dikumpulkan. Data yang digunakan adalah hasil karya mahasiswa untuk latihan 2 di kelas Studio DKV 1 dengan total 46 karya. Mahasiswa dan tim pengajar di kelas Studio DKV 1 sendiri berasal dari empat peminatan: desain animasi, desain grafis, desain ilustrasi dan sinematografi.

Tabel 1. Jumlah Mahasiswa dan Pengajar Berdasarkan Peminatan.

Peminatan	Jumlah Mahasiswa	Jumlah Pengajar
Desain Animasi	14	2
Desain Grafis	18	1
Desain Ilustrasi	8	1
Sinematografi	6	1

Total	46	5
--------------	-----------	----------

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Karya mahasiswa terpilih adalah karya-karya poster berdasarkan penilaian yang sudah dilakukan oleh tim pengajar yang terdiri dari 5 orang di kelas. Karya-karya terpilih kemudian dibagi menjadi tiga kriteria: baik, cukup dan kurang. Kriteria 'baik' diambil dari tiga karya dengan nilai tertinggi, kriteria 'cukup' diambil dari tiga karya dengan nilai rata-rata, dan kriteria 'kurang' diambil dari tiga karya dengan nilai terendah.

Tabel 2. Pembagian Kriteria Karya.

Kategori	Rentang Nilai	Jumlah
Baik	85-100	12 orang
Cukup	60-85	26 orang
Kurang	< 60	8 orang

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Tabel 3. Jumlah Kategori Karya.

Kategori Karya	Jumlah
Poster	36 karya
Video	7 karya
Instalasi	3 karya
Total	46 karya

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Setelah data terkumpul, penelitian dilanjutkan dengan tahap pengamatan. Pada tahap ini, dilakukan analisa terhadap karya poster mahasiswa sebagai data yang telah dikumpulkan. Analisa ini dilakukan pada setiap masing-masing kriteria karya yang sudah dibagi sebelumnya.

Terakhir dilakukan tahap refleksi, dimana pada tahapan ini dilakukan evaluasi

terhadap penelitian tindakan kelas yang sudah dilakukan. Hasil dari penelitian ini akan dimanfaatkan untuk pengembangan mata kuliah Studio DKV 1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada latihan 2, mahasiswa diminta untuk melakukan eksplorasi berdasarkan pemahaman mengenai elemen *shape*, *size*, & *color* sebagai penentu *weight* dalam membentuk *balance* ke sebuah komposisi karya desain komunikasi visual. Obyektif latihan 2 ini adalah kemampuan dari mahasiswa sendiri dalam menentukan *weight* pada komposisi karya dengan menggunakan elemen *shape*, *size*, & *color*. Selain ketiga elemen tersebut, mahasiswa juga harus tetap memperhatikan *balance* dari komposisi karya yang mereka buat.

Evaluasi Hasil Karya

Pada bagian ini, akan membahas hasil eksplorasi komposisi yang dibuat oleh mahasiswa. Hasil komposisi akan dibagi

menjadi tiga kategori berdasarkan nilai yang telah diberikan dari tim pengajar, yaitu: baik, cukup, dan kurang.

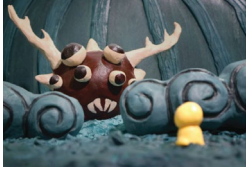
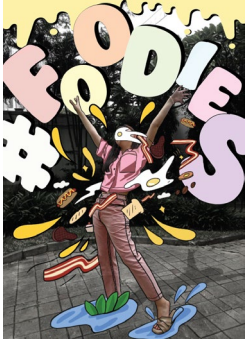


Ada tiga aspek yang mempengaruhi penilaian karya di kelas: proses desain (yang terdiri dari eksplorasi dan aplikasi teori), *draftmanship*, dan kesesuaian dengan instruksi. Kriteria karya yang masuk ke kriteria baik adalah karya yang mendapatkan nilai tertinggi di kelas, yang artinya mahasiswa berhasil melakukan proses desain yang koheren dan lengkap, dimana di dalamnya mahasiswa berhasil melakukan pengaplikasian teori. Selain itu, komposisi karya yang dihasilkan mempunyai *draftmanship* yang baik, dan mengerjakan sesuai dengan instruksi teknis yang diberikan.

Tabel 4. Rubrik Penilaian Latihan 2.

	100-85	84-70	69-60	59-40
Proses Desain Jumlah dan kedalaman eksplorasi, jumlah dan kedalaman diskusi, kreativitas ekspresi visual	Proses desain yang koheren dan lengkap	Proses desain yang cukup koheren dan lengkap	Proses desain yang kurang koheren	Tidak ada proses desain
Draftmanship Detail Visual, Kedalaman/ kompleksitas Teknik	Keterampilan teknis sangat baik	Keterampilan teknis baik	Keterampilan teknis cukup baik	Keterampilan teknis tidak baik
Kesesuaian dengan instruksi	Mengikuti instruksi dengan baik sekali	Mengikuti instruksi dengan baik	Mengikuti sebagai instruksi	Tidak mengikuti instruksi

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Tabel 5. Analisa Hasil Komposisi.

No	Kategori	Karya	Shape	Size	Color
1	Baik		Karakter protagonis muncul dengan bentuk yang sederhana dengan karakter antagonis kebalikannya.	Adanya dua karakter dengan dua <i>size</i> yang kontras. Karakter antagonis jauh lebih besar yang mengintimidasi.	Karakter protagonis berwarna kuning yang kontras dengan sekitarnya sehingga membuat hirarki.
2	Baik		Adanya bentuk-bentuk tanpa sudut yang disusun tidak beraturan menunjukkan kesan <i>fun dan playful</i> .	Tulisan '#FOODIES' yang besar menjadikan elemen tersebut sebagai hirarki.	Elemen utama memiliki warna yang kontras dengan <i>background</i> -nya.
3	Baik		Terdapat bentuk yang membantu alur mata ketika melihat hirarki.	Dua karakter yang muncul dengan <i>size</i> yang berbeda, membuat sebuah alur dan hirarki.	Adegan utama berwarna kontras dengan <i>backgroundnya</i> sehingga membentuk sebuah <i>vocal point</i> .
4	Cukup		<i>Shape</i> yang dibentuk kurang membentuk <i>weight</i> .	Adanya usaha dalam menerapkan <i>size</i> yang berbeda terhadap obyek, namun tidak tepat.	Objek utama memiliki warna yang kontras sehingga membentuk <i>weight</i> .

5	Cukup		<i>Shape</i> terbentuk membentuk <i>weight</i> .	Adanya penerapan ukuran besar pada objek utama.	Objek utama memiliki warna yang kontras sehingga membentuk <i>weight</i> .
6	Cukup		Adanya bentuk lingkaran yang mendukung karakter utama.	Karakter utama kontras berukuran lebih besar dibandingkan elemen-elemen lain sehingga membentuk hirarki.	Adanya palet warna secara keseluruhan komposisi, namun belum terlihat dalam membentuk <i>weight</i> .
7	Kurang		Tidak membentuk <i>shape</i> .	Penerapan <i>size</i> terhadap objek utama dan pendukung membingungkan.	Penerapan prinsip warna terlihat, tapi masih gagal dalam membentuk <i>weight</i> . Tidak jelas mana obyek utamanya.
8	Kurang		Tidak membentuk <i>shape</i> .	Penerapan <i>size</i> terhadap obyek utama dan pendukung membingungkan.	Penerapan prinsip warna terlihat, tapi masih gagal dalam membentuk <i>weight</i> . Tidak jelas mana obyek utamanya.
9	Kurang		Tidak membentuk <i>shape</i> .	Penerapan <i>size</i> terhadap obyek utama dan pendukung tidak terlihat.	Penerapan prinsip warna salah. <i>Background</i> terlihat lebih kontras dibandingkan

					obyek utamanya.
--	--	--	--	--	-----------------

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Pada hasil analisa ini, telah dijabarkan cara mahasiswa menerapkan teori yang relevan ke dalam komposisi karya yang dibuat. Karya yang tergolong pada kriteria baik, dapat menerapkan ketiga aspek *size*, *shape*, maupun *color* dengan sangat baik ke dalam komposisinya. Hal ini membuat komposisi karya yang dibuat *balance* dengan *weight* yang baik. Penerapan ketiga aspek yang baik dapat dilihat pada karya nomor 1 sebagai contoh. Karya nomor 1 memanfaatkan *shape* untuk menciptakan kontras antara objek utama dan pendukung, dari sini dapat diketahui kalau adanya karakter yang berbeda. *Size* dan *color* juga diterapkan untuk membuat *weight* pada komposisi karya, menuntun audiens untuk mengenali objek utamanya.

Karya yang tergolong pada kriteria cukup terlihat dapat membuat komposisi yang *balance* dengan memenuhi penerapan aspek yang terlihat dengan cukup baik. Namun, karya yang tergolong pada kriteria cukup seperti terlalu terpaku dengan menerapkan ketiga aspek pada objek-objek di dalamnya saja. Sebagai contoh pada karya nomor 5 yang melalui hasil analisa sudah mencoba menerapkan ketiga aspek dan terlihat. Namun secara komposisi keseluruhan, aspek-aspek yang diterapkan seakan-akan hanya diterapkan pada objek utamanya (bulan). Hal ini menyebabkan komposisi yang diciptakan kurang membentuk *balance* yang baik.

Sementara karya pada kriteria kurang, tidak ada teori yang terlihat sudah diterapkan dengan baik pada komposisi yang dibuat. Selain itu, komposisi karya pada kriteria kurang tidak *balance* dan tidak mempunyai *weight*. Hal ini bisa dilihat pada karya nomor 9. Aspek *shape*, *size* dan *color* tidak diterapkan sehingga tidak membentuk

weight. Fokus objek utama hampir tidak bisa dikenali pada komposisi nomor 9 dikarenakan adanya penggunaan *size* dan *color* yang hampir serupa sehingga tidak membentuk kontras.

Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa komposisi karya yang berhasil dikategorikan sebagai kriteria baik adalah komposisi yang berhasil menerapkan ketiga aspek *shape*, *size*, dan *color* dengan baik. Dari sini dapat dinilai juga pentingnya pemahaman mahasiswa terhadap ketiga aspek tersebut. Adanya pemahaman yang baik terhadap teori yang disampaikan membuat mahasiswa mampu melihat ketiga aspek ini diterapkan kepada sebuah komposisi secara keseluruhan. Hal tersebut dapat dilihat dengan adanya aspek-aspek pembentuk *weight* yang saling berhubungan dan mendukung satu sama lain.

SIMPULAN

Penelitian yang dilakukan ditujukan untuk menganalisis dan mengevaluasi salah satu latihan yang diberikan pada Studio DKV 1 semester ini. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan ini, dapat dilihat bahwa secara keseluruhan mahasiswa sudah memahami aspek *size*, *shape* dan *color* sebagai aspek yang mempengaruhi *weight* dalam properti *balance*. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas yang didapatkan. Namun, kedalaman tentang pemahaman mereka mengenai aspek tersebut masih perlu ditingkatkan melihat hanya 12 orang yang ada di kriteria baik.

Selain itu, rubrik penilaian yang digunakan juga sudah cukup baik. Hasil analisa dari karya yang diambil berdasarkan penilaian yang dilakukan di kelas dapat menunjukkan kesesuaian. Namun, rubrik yang ada dapat

ditambahkan lagi detail-detilnya untuk meningkatkan kejelasan dan juga kemudahan ketika menilai di kelas nantinya. Secara khusus pada penilaian bagian aplikasi teori yang dapat didetilkkan lagi aspek-aspek apa saja yang memang diinstruksikan ke mahasiswa. Hal ini juga bertujuan agar tim pengajar dan mahasiswa bisa lebih fokus ke penilaian aspek yang diterapkan pada karya.

*AKUNTANSI INDONESIA Vol. VI
No. 1 – Tahun 2008 Hal. 87 - 93
PENELITIAN, VI(1), 87–93.*

DAFTAR PUSTAKA

- Arifianto, P. F. (2022). *Pendidikan Desain Komunikasi Visual dalam Era Society 5.0. DeKaVe, 15(1)*, 37–45. <https://doi.org/10.24821/dkv.v15i1.6167>
- Arnheim, R. (1955). *Art and Visual Percetion, A Psychology Of The Creative Eye*. <https://doi.org/10.1007/bf02719925>
- Landa, R. (2011). *Graphic Design Solutions (4th ed.)*. Wadsworth Cengage Learning.
- Muratovski, G. (2016). *Research for Designers A Guide to Methods and Practive*. SAGE Publications Ltd.
- McNiff, Jean. (1992). *Action Research: Principles and Practice*. London: Routledge.
- Ramdhani, A., Hardian, R., & Priyono, D. (2020). *Analisis Rekomendasi Program Pendidikan Desain Komunikasi Visual (DKV) Berbasis Potensi*. *Jurnal Wacadesain*, 34–47.
- Sidhartani, S. (2010). *Elemen Visual dan Prinsip Desain Sebagai Bahasa Visual untuk Menyampaikan Rasa*. *Deiksis*, Vol. 2(02), 82–95. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Deiksis/article/view/396/699>
- Widayati Ani. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. *JURNAL PENDIDIKAN*