

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada zaman yang serba digital ini sebagian orang di Medan telah mengenal desain grafis sebagai salah satu karya seni rupa. Sebagian yang lain, ternyata masih ada yang belum mengenal atau bahkan tidak dapat membuat karya grafis yang baik. Penciptaan desain atau karya seni grafis yang baik ini dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor pendukung ini antara lain adalah memiliki pengetahuan, keterampilan penerapan prinsip desain seni rupa atau prinsip grafis, unsur-unsur visual, manfaat, fungsi, tujuan atau pandangan dan hal lain yang mempengaruhi penciptaan. Faktor-faktor tersebut pada umumnya mempengaruhi pada ukuran, sifat (karakter), jenis, gaya atau aliran, yang diinginkan penciptanya.

Secara teknik desain grafis terdapat 2 teknik yaitu digital dan non digital. Teknik digital pada umumnya menggunakan media komputer yang sering disebut grafis komputer dikenal dua jenis grafis, yaitu *vector* dan raster atau *bitmap*. Karya *vector* berbeda dengan karya *bitmap*. Karya berbasis *vector* pada umumnya jika diperbesar secara digital tidak akan pecah dan kapasitas yang dipakai pun kecil berbeda dengan *bitmap* jika diperbesar maka akan pecah dan menggunakan kapasitas yang besar. Pada saat ini karya yang seperti itu sudah populer sehingga banyak grafikus berkarya dengan model lalu membuatnya sebagai karya *vector*.

berikut adalah beberapa karya berbasis *vector WPAP, silhouette, line, smudge, digital painting, mozaik, caricature, pop art, vector art dan vexel art*. Berdasarkan pembahasan singkat diatas maka saya tertarik untuk meneliti *vector art*. Karena karya ini merupakan hasil karya grafis yang sepenuhnya bersumber dari desainer.

Vector art adalah Suatu karya yang dibuat dengan aplikasi berbasis *vector* dengan medium, laptop, komputer, *handphone* dan sebagainya di mana objeknya adalah suatu tiruan benda, orang, tumbuhan, binatang, pemandangan alam. Karya ini merupakan perpaduan dari garis (*line*), gelap terang, warna yang dikompisisikan dengan tujuan menciptakan kemiripan pada objek gambar yang dijadikan sebagai model dan setiap karyanya pasti akan memiliki karakter.

Di dalam karya ini, metode dan karakteristik yang didapat dari unsur-unsur visual sangatlah penting. Metode itu sendiri adalah cara kerja untuk dapat memahami objek yang menjadi sasaran ilmu dan sebagai alat untuk mencapai tujuan, bagaimana cara melakukan atau membuat sesuatu . Sedangkan karakteristik adalah kualitas tertentu atau ciri-ciri yang khas dari seseorang atau sesuatu . Beberapa karakteristik *vector art* yang bisa dilihat dari unsur-unsur visual agar karya menjadi lebih baik, menarik, yaitu gelap terang, pencahayaan dan pewarnaan. Dan dapat disimpulkan pula *vector art* merupakan perpaduan dari titik, garis (*line*), gelap terang, warna yang dikombinasi dengan tujuan menciptakan kemiripan pada objek gambar yang dijadikan sebagai model.

Karakteristik merupakan bentuk awal bisa dengan mudah di kenal masyarakat luas, menjadi identitas, bisa berguna untuk pemula dalam belajar dan memilih referensi gaya dan style yang mereka pilih. Keunikan dari karakteristik

tersebut bisa tercipta dari beberapa aspek yaitu garis, warna dan gelap terang. *Vector art* dapat dilihat dari unsur-unsur visual salah satunya adalah garis, warna dan gelap terang. Pada umumnya garis atau unsur garis pada seni *vector* dalam buku *Vector Basic Training* sama seperti garis pada umumnya mengandung spontanitas, namun karakter garis dalam *Vectorina Community* sangat beraneka ragam. Garis adalah unsur terkecil dari unsur atau elemen-elemen visual, yang paling utama dan berpengaruh terhadap bentuk objek. Garis sangat berpengaruh dalam pembuatan *vector*. Karena dari pengertian *vector* sendiri bahwa *vector* tercipta dari garis atau kurva. Dalam dunia *vector* sendiri garis sering disebut dengan *line art* atau *line tool*. Sama halnya dengan karya seni rupa dua dimensi lainnya, beberapa grafikus sering menggunakan *line* sebagai kontur, dan membuat garis menjadi nilai tambah suatu keindahan dalam karya mereka dalam karya *vector*, namun masih ada dari sebagian yang kurang pengetahuan dan kreativitas dari anggota dalam memodifikasi garis (*line*) menjadi Suatu nilai estetis yang lebih dalam karya *vector art*. Yang menjadi pertanyaan penulis adalah apakah *line* dalam tebal tipisnya atau tanpa *line* akan mempengaruhi esensi bentuk dalam karya *vector* tersebut, atau adakah nilai estetika yang lebih dengan atau tanpa menggunakan *line*. Dan apakah dari keberagaman tersebut akan menciptakan karakteristik dari setiap *vector art*. Lalu bagaimana menerapkan elemen-elemen visual dalam karya tersebut.

Warna dan pencahayaan atau gelap terang sangat berpengaruh dalam karya *vector art*. Warna adalah kualitas rupa yang dapat membedakan kedua objek atau bentuk yang identik raut, ukuran, dan nilai gelap terang. Seperti karya seni yang

dibuat seniman bisa berbagai kombinasi dari unsur-unsur visual yang disusun atau oleh grafikus. Sebagaimana pelukis bisa membuat warna hijau dengan kombinasi warna biru dan kuning. Dengan kombinasi yang berbeda itu menghasilkan corak yang berbeda pula. Kombinasi kedua warna tadi bisa dicampur dengan warna lain tentu akan menghasilkan warna yang berbeda juga. Dalam *vector art*, ada grafikus yang menggunakan warna yang monokromatik dan analogus, tetap dalam membuat *shading* warna setiap grafikus mempunyai *style* dan karakter sendiri. Seperti, ada yang hanya menggunakan 2 *shading* warna dan ada yang menggunakan *shading* dengan banyak lapis, sehingga tercipta warna yang alus dan lembut. Namun, masih ada beberapa yang kurang memahami dalam menentukan *shading* warna, sehingga menyebabkan warna menjadi datar, monoton dan *flat*, dan ada beberapa yang belum memahami gelap terang dan belum terlihat perbedaan antara sisi gelap dan terang. Terdapat beberapa yang kurang memahami teknik pewarnaan dan harmonisasi pada warna, sehingga terkadang warna *background* menjadi lebih menonjol dibandingkan objek utama dari karya *vector art* tersebut .

Di Indonesia, sudah banyak yang mendirikan dan membuat komunitas untuk belajar *vector art*. Di Medan, juga memiliki komunitas untuk belajar *vector art*, nama komunitasnya adalah *VECTORINA MEDAN COMMUNITY* atau bisa disingkat dengan *VMC* namun dalam kehidupan sehari-hari mereka menyebutnya *Vm*. Di mana komunitas ini didirikan pada 8 Januari 2017. Komunitas ini adalah kumpulan orang-orang yang mau belajar tentang desain grafis terutama *vector art* agar lebih memahami metode dan karakteristik

tentang ilmu ini, dan cara bergabungnya pun sangatlah mudah hanya dibutuhkan keseriusan. Jadi, penulis tertarik untuk meneliti karya *vector* yang dibuat oleh orang-orang yang ada di VM jika ditinjau dari garis, warna dan gelap terang.

Dari pengamatan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penulisan pada karya *vector art* di VM dengan judul :

ANALISIS KARAKTERISTIK *VECTOR ART* PADA *VECTORINA* MEDAN *COMMUNITY* TAHUN 2019 DITINJAU DARI GARIS, WARNA DAN GELAP TERANG

B. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas maka dapat dibuat identifikasi masalah antara lain:

1. Pengetahuan anggota VM tentang unsur-unsur visual masih kurang.
2. Kemampuan anggota VM dalam mengembangkan kreativitas melalui gambar masih kurang karena sebagian karya sudah bagus dan sebagian lagi masih kurang bagus.
3. Karya *vector art* dari sebagian anggota VM kurang berkarakteristik garis yang sederhana dan beragam dalam unsur visual seni rupa.
4. Karya *vector art* dari sebagian anggota VM Kurang karakteristik warna yang unik dan beragam dalam unsur visual seni rupa.
5. Terdapat beberapa karya *vector art* yang unsur gelap terangnya lemah dan monoton.
6. Masih belum sesuainya objek gambar dengan tema, dan *background*.

7. Masih belum sesuai dengan *foreground* dan *background*.
8. Sebagian anggota kurang memahami metode penerapan dalam mengolah elemen visual.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilaksanakan secara terarah, maka perlu adanya pembatasan masalah agar menjadi lebih fokus. Adapun penelitian ini akan dibatasi pada tinjauan terhadap karya *Vector Art* karya anggota VM dibatasi pada unsur-unsur atau elemen-elemen visual yaitu garis, warna, gelap terang dan karakteristik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah maka rumusan masalah penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Apa karakteristik yang terdapat pada karya *vector art* yang dibuat oleh VM tahun 2019.
2. Bagaimana metode penerapan dalam mengolah elemen-elemen visual yaitu garis, warna dan gelap terang Suatu pada karya *vector art* di VM tahun 2019.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui Karakteristik pada masing-masing *vector art* karya VM. Jika di tinjau dari aspek *line*, ilustrasi, komposisi dan warna.
2. Untuk meninjau dan mengetahui sejauh mana penerapan metode elemen-elemen visual yaitu garis, warna dan gelap terang Suatu pada karya *vector art* di VM.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a) Sebagai bahan pengembangan wawasan pengetahuan tentang produk seni rupa yaitu khususnya pada karya *vector art*.
 - b) Sebagai salah satu referensi bagi pembaca dalam memperkaya pengetahuan tentang *vector art*.
 - c) Sebagai bahan pemikiran untuk pengembangan efektivitas dan efisiensi pengembangan *vector art* dalam bentuk penelitian yang lebih lanjut.
2. Manfaat Praktis
 - a) Bagi masyarakat untuk mempermudah pengetahuan tentang membuat karya *vector art*.
 - b) Bagi peneliti, dapat dijadikan salah satu modal pembelajaran yang nantinya dapat diterapkan pada saat terjun langsung dengan masyarakat.

- c) Bagi peneliti lain, sebagai tambahan literatur dalam membuat penelitian selanjutnya



THE
Character Building
UNIVERSITY