



NIRMANA DWIMATRA

OLEH

DEWA AYU EKA SAVITRI SASTRAWAN

EDITOR: I WAYAN NURIARTA



**PUSAT PENERBITAN LPPM
INSTITUT SENI INDONESIA BALI**

NIRMANA DWIMATRA

OLEH

DEWA AYU EKA SAVITRI SASTRAWAN

EDITOR: I WAYAN NURIARTA

**PUSAT PENERBITAN LPPM
INSTITUT SENI INDONESIA BALI**

Denpasar © 2026, Dewa Ayu Eka Savitri Sastrawan

NIRMANA DWIMATRA

Penulis : Dewa Ayu Eka Savitri Sastrawan, S.Sn., MA.
Editor : Dr. I Wayan Nuriarta, S.Pd., M.Sn.
Tata letak : Dewa Ayu Eka Savitri Sastrawan, S.Sn., MA.
Sampul : Dewa Ayu Eka Savitri Sastrawan, S.Sn., MA.

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ke dalam bentuk apapun, secara elektronik maupun mekanis, termasuk fotokopi, merekam, atau dengan teknik perekaman lainnya, tanpa izin tertulis dari Penerbit. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Diterbitkan pertama kali oleh:

Pusat Penerbitan LPPM Institut Seni Indonesia Bali,

Jl. Nusa Indah, Denpasar Timur, Denpasar, Bali

E-mail: penerbitan@isi-dps.ac.id

Website: omp.isi-dps.ac.id

ISBN: 978-623-5560-69-4 (PDF)

vi+ 53 hlm, 14,8 x 21 cm

Cetakan I, Januari 2026

KATA PENGANTAR

Nirmana Dwimatra merupakan ilmu seni rupa dan desain yang penting sebagai esensi dalam berkarya seni rupa dan desain. Untuk memahami nirmana dwimatra dan perkembangannya, diperlukan semacam pedoman serta dari hasil-hasil pengerjaan yang sudah ada. Kemudian untuk memahami konsep dan dasar penciptaan karya nirmana dwimatra, memerlukan referensi yang lebih mengerucut kepada kosa kata unsur dan prinsip seni rupa dan desain dalam membuat pengerjaannya.

Buku yang penulis rangkai ini dikembangkan menjadi pedoman untuk seluruh kalangan. Dengan pemadatan pengetahuan nirmana yang ditemukan pada literatur pustaka maupun digital, serta hasil praktek yang unggul, diharapkan memudahkan perupa mengerti serta memahami apa itu Nirmana Dwimatra. Dengan itu, mampu mensintesis, menyusun konsep, dan menciptakan karya dwimatra.

Buku ini diharapkan dapat menjadi pedoman dalam mengerjakan pengerjaan Nirmana Dwimatra dan berguna terus kedepannya!

Penulis

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	v
I. Pengertian Nirmana Dwimatra	1
A. Apa itu Nirmana?	1
B. Apa itu Dwimatra?	2
C. Apa itu Nirmana Dwimatra?	2
D. Kosa Kata Nirmana Dwimatra	4
1. Apa itu Unsur-Unsur Seni Rupa dan Desain?	4
2. Apa itu Prinsip-Prinsip Seni Rupa dan Desain?	13
3. Apa itu bahan dalam berkarya?	21
4. Apa itu alat dalam berkarya?	22
5. Apa itu teknik dalam berkarya?	23
6. Apa itu Karya yang Estetik?	24
E. Penutup	25
II. Pengerjaan Nirmana Dwimatra	27
A. FOKUS PERTAMA: Komposisi	28
1. Komposisi titik dalam bidang non geometris	29
2. Komposisi titik dalam bidang geometris	30
3. Komposisi garis hitam putih dalam bidang non geometris	31

4. Komposisi garis hitam putih dalam bidang non geometris dan geometris	32
5. Komposisi bidang geometris warna dingin	33
6. Komposisi bidang geometris warna panas	34
B. FOKUS KEDUA: Teknik	35
1. Tekstur semu dengan teknik hisap	36
2. Tekstur nyata dengan teknik kerok	37
3. Tekstur nyata dengan menempel	38
4. Teknik palet	39
5. Teknik kuas kering	40
6. Teknik cap/stempel	41
7. Teknik kolase	42
C. Penutup	43
III. Referensi Tambahan	44
A. Referensi Perupa	45
B. Referensi Perpaduan Warna	49
C. Penutup	51
Daftar Pustaka	52
Tentang penulis	53

1.

PENGERTIAN NIRMANA DWIMATRA

Dalam Seni Rupa dan Desain terdapat beberapa hal yang perlu dipahami dalam mengkreasikan sebuah karya. Dalam membuat sebuah karya pun kita harus memahami dasar-dasar seni rupa dan desain juga.

Maka salah satu ilmu wajib yang harus dipelajari untuk memahaminya adalah Nirmana Dwimatra.

A. Apa itu Nirmana?

Nirmana adalah sesuatu yang kosong, tidak ada apa-apa belum ada makna, namun menjadi dasar dari membuat sebuah karya seni dan desain (Widiantoro, 2020). Berasal dari bahasa Jawa Kuna (Kawi), nirmana artinya “tanpa angan-angan” maka yang dimaksud adalah tidak berwujud bentuk sempurna.

Dalam Pengerjaan Nirmana memang seperti sekadar menyusun unsur-unsur seni rupa dan desain atas dasar prinsip-prinsipnya, namun intinya adalah kita mempelajarinya, menjadi peka terhadapnya dan nantinya bisa dilanjutkan dikembangkan ke depannya (Sanyoto, 2010).

Maka Nirmana merupakan sebuah ilmu praktik seni dan desain yang dapat membantu kita sebagai pembuat karya dalam mengerti serta memahami unsur dan prinsip seni rupa dan desain. Dengan melakukan praktik Nirmana, seorang perupa memiliki esensi untuk mengerti dan memahami karya seni orang lain maupun yang dikreasikannya kelak.

B. Apa itu Dwimatra?

Dwimatra memiliki kata dwi yang artinya dua dan kata matra yang artinya dimensi bidang. Dwimatra biasanya memiliki sisi panjang dan lebar, serta bersifat datar atau *flat lay.*, sifatnya adalah dua dimensi.

C. Apa itu Nirmana Dwimatra?

Nirmana Dwimatra perlu dipelajari agar seorang perupa atau desainer dapat menguasai kemampuan menyusun unsur-unsur seni rupa dalam bentuk desain dua dimensional sesuai prinsip-prinsip seni rupa. Di saat yang sama perupa dan desainer dapat kesempatan memahami serta mengesuai sifat-sifat bahan, alat, teknik secara baik hingga mampu mewujudkan karya yang estetik.

Dalam Bab I Pengertian ini adapun kumpulan **kosa kata** yang perlu dipahami dalam mempelajari ilmu Nirmana Dwimatra. Di antaranya unsur-unsur seni rupa dan desain; prinsip-prinsip seni rupa dan desain; bahan, alat dan teknik dalam berkarya; serta karya yang estetik.

TUJUAN MEMPELAJARI DASAR-DASAR SENI DAN DESAIN ATAU NIRMANA ADALAH:
MELATIH KEPEKAAN ARTISTIK
AGAR MEMILIKI VISI SENI TINGGI,
MELATIH KETERAMPILAN TEKNIS
KESENIRUPAAN,
MELATIH PEMAHAMAN BAHASA
SENI/RUPA, EKSPRESI DIRI.

- SADJIMAN EBDI SANYOTO (2010, HAL.6)

D. Kosa Kata Nirmana Dwimatra

1. Apa itu Unsur-Unsur Seni Rupa dan Desain?

Unsur adalah bahan dasar saat membuat sesuatu maka **unsur-unsur seni rupa** adalah **bahan** berupa (menyusun karya seni) yang satu sama lain saling berhubungan sehingga menjadi satu kesatuan (Sanyoto, 2010). Di antaranya yang perlu diperhatikan di Nirmana Dwimatra kali ini adalah: bentuk, warna, ruang dan tekstur.

(1) Bentuk

Bentuk adalah *form* atau sebuah formasi. Bentuk yang digunakan dalam pengerjaan-pengerjaan Nirmana Dwimatra disini adalah:

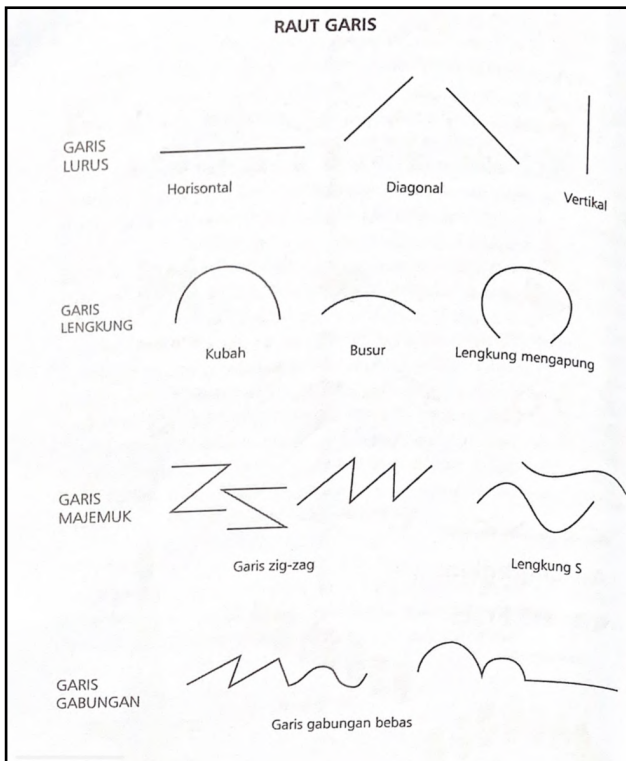
a. Titik:

Sebuah bentuk yang relatif kecil dan tidak berdimensi. Dalam penyusunan titik, bisa bermain dengan bahan yang digunakan.

b. Garis:

Sebuah bentuk yang hanya berdimensi memanjang. Ada dua pengertian mengenai garis - suatu hasil goresan yang disebut garis nyata atau kaligrafi, sedangkan yang menjadi batas sudut adalah garis semu atau maya. Adapun raut garis termasuk garis lurus, garis legkung, garis majemuk zig zag maupun berombak, dan garis gabungan dari ketiganya.

Berikut contoh raut garis (Sanyoto, 2010).



Sanyoto, 2010, Hal. 90

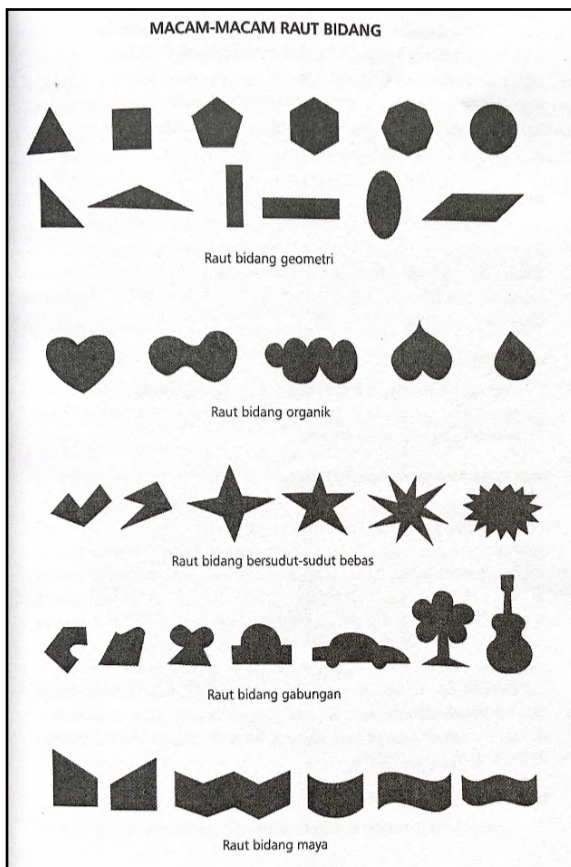
c. Bidang:

Sebuah bentuk yang memiliki dimensi panjang dan lebar. Bidang sebagai bentuk memiliki fungsi mengisi ruang yang dimana ciri khasnya dibedakan berdasarkan rautannya. Raut bidang yang menjadi fokus disini adalah bidang yang geometris dan non geometris/organik.

Bidang geometris adalah bidang yang teratur dibuat secara matematika. Macam segitiga, segiempat, persegi panjang, lingkaran, segilima, dst.

Bidang non geometris adalah bidang yang dibuat secara bebas. Bidangnya organik, berseudut bebas, bisa juga gabungan serta bidang maya.

Berikut beberapa contohnya (Sanyoto, 2010).



(2) Ruang

Ruang dwimatra hanya mengenal dua dimensi. Yaitu:

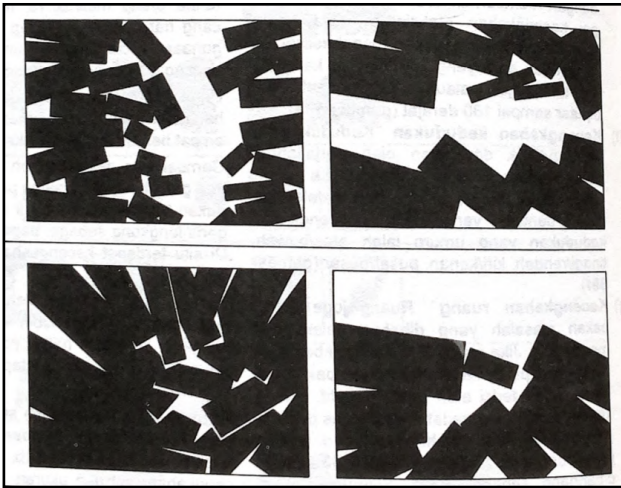
- a. panjang dan lebar,
- b. arah horizontal, diagonal dan vertikal,
- c. kedudukan kiri-tengah-kanan,
- d. kedudukan atas-tengah-bawah.
- e. ruang yang terisi objek merupakan ruang positif yang membuat adanya pengelompokan atau prinsip kerapatan,
- f. ruang yang tidak terisi objek merupakan ruang negatif menciptakan garis semu yang melahirkan prinsip irama/ritme serta area jeda (bidang putih),
- g. kombinasi ruang positif dan negatif ini nantinya menciptakan prinsip kesatuan.

Ukuran bentuk juga dapat mempengaruhi ruang.

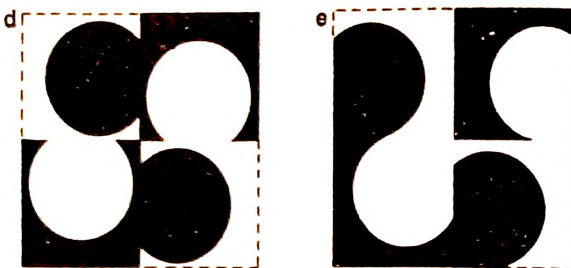
Seperti:

- a. ukuran kecil tampak ada di belakang/jauh,
- b. ukuran besar berada di depan/dekat,
- c. ukuran besar terasa menguasai ruang,
- d. ukuran besar yang terpotong bingkainya akan tidak menguasai ruang,
- e. bentuk kecil terasa tertelan ruang,
- f. bentuk kecil semakin kecil atau menyendiri atau di antara ukuran besar justru menarik perhatian dan menciptakan prinsip pusat perhatian,
- g. susunan bentuk-bentuk ukuran besar tampak tegas, kuat, keras,

- h. ukuran besar di antara ukuran kecil dapat menguasai ruang dan pusat perhatian,
- i. susunan bentuk ukuran kecil tampak seperti tekstur dan irama yang menarik,
- j. ukuran kecil di antara ukuran besar akan menjadi pusat perhatian (Sanyoto, 2010).



Contoh Pembagian Ruang - Wong, 1986, hal. 66



Contoh Ruang Semu - Wong, 1986, hal. 18

(3) Warna

Warna utama terdiri dari 3 warna:

merah, kuning, biru

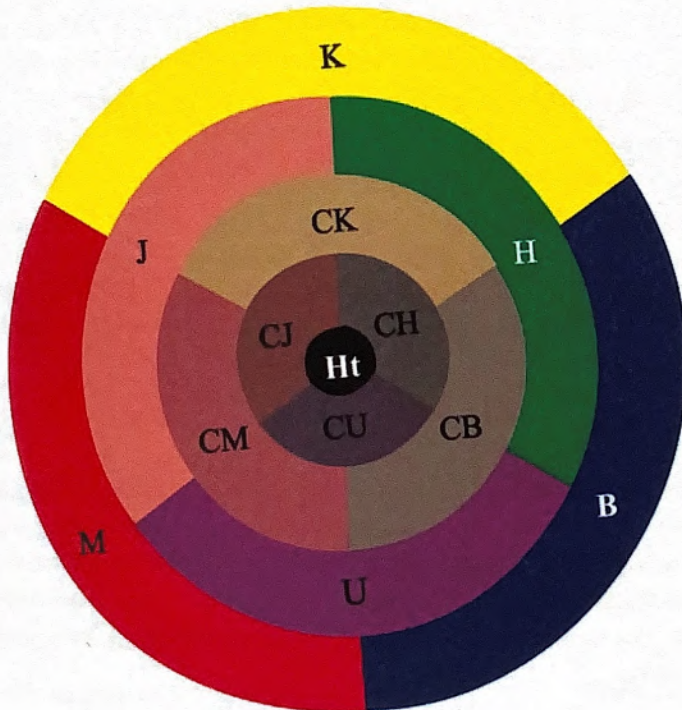
yang dinamakan **warna primer**. Disebut warna primer karena warna ini tidak bisa didapatkan dari percampuran warna apapun.

Warna kedua, turunan dari warna primer, disebut **warna sekunder**. Mereka adalah hasil dari campuran 2 (dua) warna primer seperti:

jingga, hijau, ungu

Setelah itu ada **warna ketiga** atau **warna tersier**, yang terdapat pada diagram berikut ini (Sanyoto, 2010). Misalnya dari percampuran 2 (dua) warna sekunder **jingga** dan **hijau** menjadi coklat kuning (mirip *yellow ochre*) sebagai warna ketiga. Adapun **warna ke-empat** yang merupakan percampuran 2 (dua) warna ketiga seperti coklat kuning dan coklat merah menjadi coklat jingga.

SKALA PERCAMPURAN WARNA BAHAN CAT



1. Warna Pokok /Pertama
(Kuning, Merah, Biru)
Kuning (K) = *Yellow*
Merah (M) = *Red*
Biru (B) = *Blue*

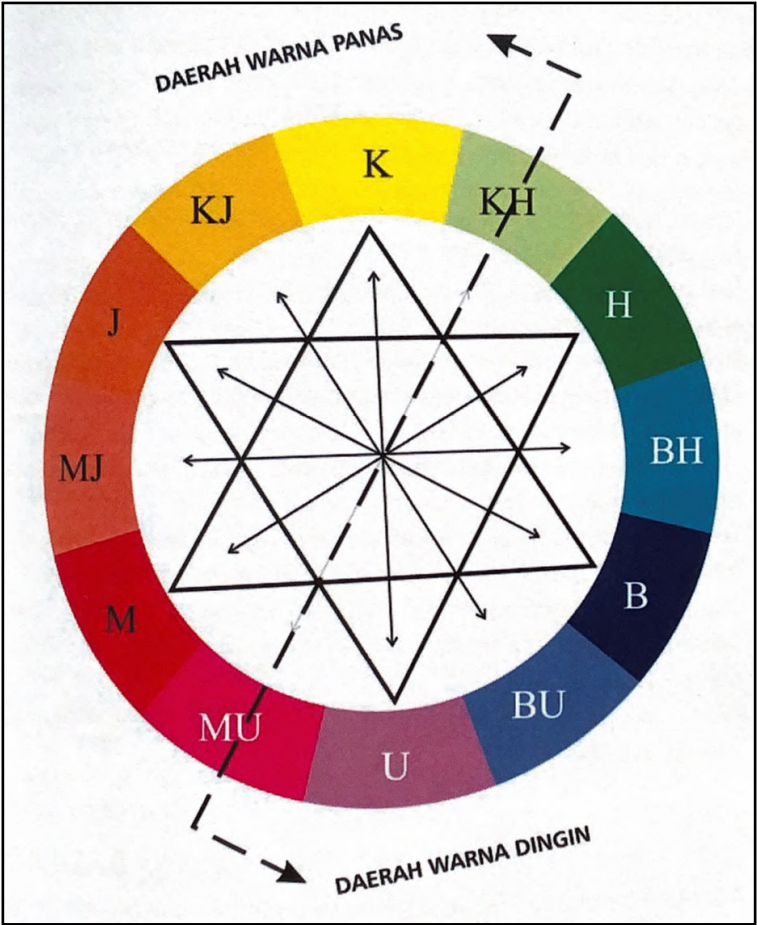
2. Warna Kedua
(percampuran 2 warna pertama)
Hijau (H) = Biru + Kuning
Jingga (J) = Kuning + Merah
Ungu (U) = Merah + Biru

3. Warna Ketiga
(percampuran 2 warna kedua)
Coklat Kuning (CK) = Jingga + Hijau
Coklat Merah (CM) = Jingga + Ungu
Coklat Biru (CB) = Hijau + Ungu

4. Warna Keempat
(percampuran 2 warna ketiga)
Coklat Jingga (CJ) = Coklat Kuning + Coklat Merah
Coklat Hijau (CH) = Coklat Kuning + Coklat Biru
Coklat Ungu (CU) = Coklat Biru + Coklat Merah

Ht = Hitam

Terdapat juga jenis-jenis warna yang melibatkan warna primer, warna sekunder dan warna intermediate (warna campuran antara primer dan sekunder). Jenis-jenis warna ini lalu diketahui sebagai warna panas dan warna dingin. Berikut diagramnya (Sanyoto, 2010).



Sanyoto, 2010, hal. 31

(4) Tekstur

Tekstur adalah **nilai atau ciri khas suatu permukaan atau raut**. Dalam Nirmana Dwimatra, tekstur yang akan dipelajari adalah:

a. Tekstur Nyata

Tekstur nyata berwujud tekstur alam dan tekstur buatan. Ada yang alami seadanya menggunakan yang sudah ada hanya disobek/dipotong namun dibiarkan aslinya. Tekstur alami yakni tidak sama lagi dengan aslinya seperti ekrtas yang diremuk/ditaburi bahan lain. Tekstur tersusun membentuk sebuah pola dan permukaan baru seperti pasir/manik-manik.

b. Tekstur Semu

Tekstur semu adalah tekstur yang terlihat kasar tetapi jika diaraba halus. Ada yang hias manual, dibuat secara manual dan menghias permukaans saja, seperti goresan bebas atau dengan kapas/spon. Ada yang mekanik dibuat dengan alat mekanik - print foto-foto, cetakan motif, kolase, bahan alam yang halus, cap/stempel. Ada juga tekstur ekspresi yang menjadi bagian dari proses penciptaan rupa.

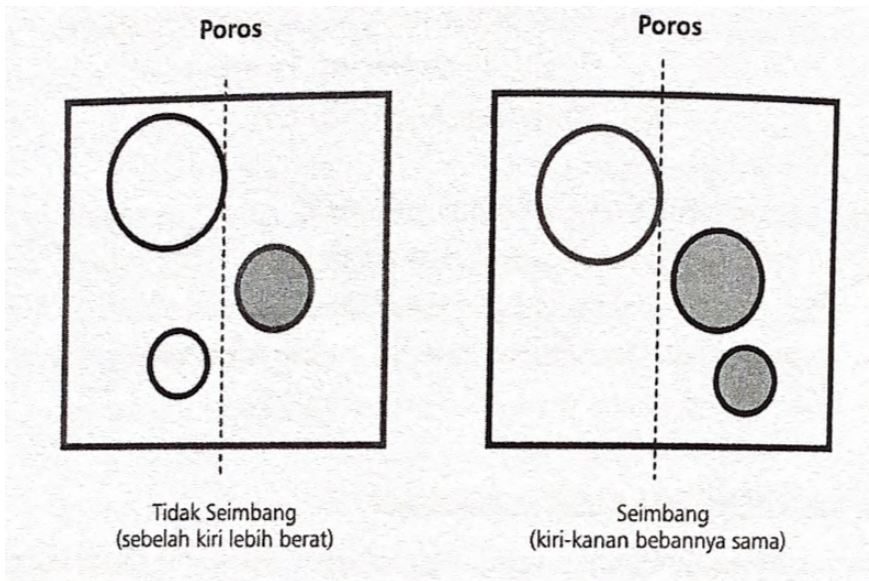
2. Apa itu Prinsip-Prinsip Seni Rupa dan Desain?

Prinsip-prinsip seni rupa dan desain adalah **alat** untuk menciptakan karya seni dan desain yang sekaligus alat untuk menganalisis karya seni dan desain. Unsur-unsur seni rupa merupakan bahan-bahannya, sedangkan prinsip-prinsip seni rupa merupakan alatnya. Dikatakan bahwa dalam berkarya, tidak semua prinsip seni rupa harus diikuti. Tetapi wajib diketahui untuk menguatkan kemampuan dan cara kita berkarya dalam seni rupa.

(1) Keseimbangan/balance

Keseimbangan yang dimaksud adalah bagaimana kita memanfaatkan ruang kanan dan kiri bidang gambar kita. Ini mirip halnya dengan bagaimana kita menimbang barang. Jika beban di satu sisi terlalu berat (pengelompokkan bentuk besar) maka ada yang bisa dipindah ke sisi lainnya. Opsi lain adalah membuat sisi lainnya dengan pengelompokkan bentuk kecil. Pengelompokkan tersebut juga bisa terjadi dalam hal warna, tidak hanya bentuk saja. Disebutkan oleh Sanyoto (2010) bahwa,

“KESEIMBANGAN DALAM SENI HANYALAH BERDASARKAN RASA, BUKAN MATEMATIKA. OLEH KARENA ITU, DIPERLUKAN BANYAK LATIHAN AGAR RASA MENJADI PEKA.”



Sanyoto, 2010, hal. 242

(2) Kesatuan

Pencapaian kesatuan ini bisa dari **berbagai cara**.

Diantaranya:

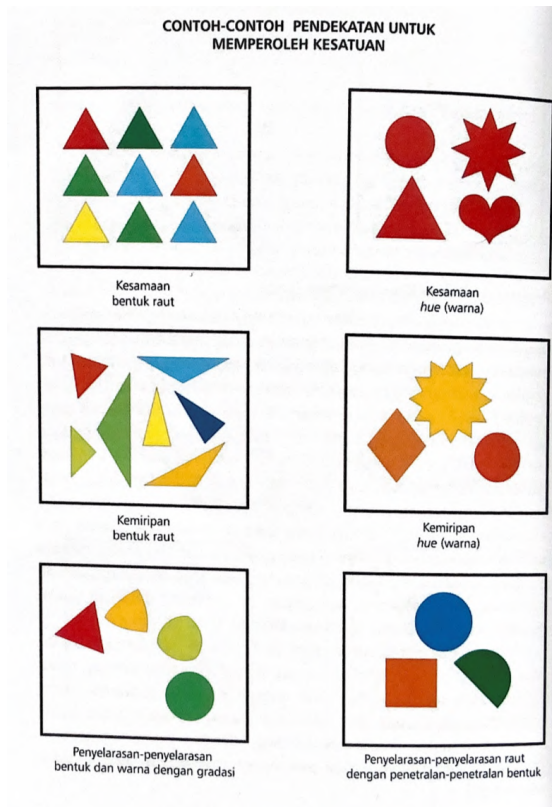
- a. **Kesatuan dengan kesamaan unsur rupa** - Misalnya memakai titik hitam yang besar membuat komposisi titik, dan semua menggunakan yang sama.
- b. **Kesatuan dengan kemiripan unsur rupa** - Misalnya memakai titik hitam yang besar dan kecil membuat komposisi titik, sehingga ada kesatuan dari kemiripan mereka.
- c. **Kesatuan dengan keselerasan unsur rupa** - Misalnya menggunakan bentuk yang bertentangan seperti segitiga, persegi dan lingkaran dalam satu komposisi, namun bisa

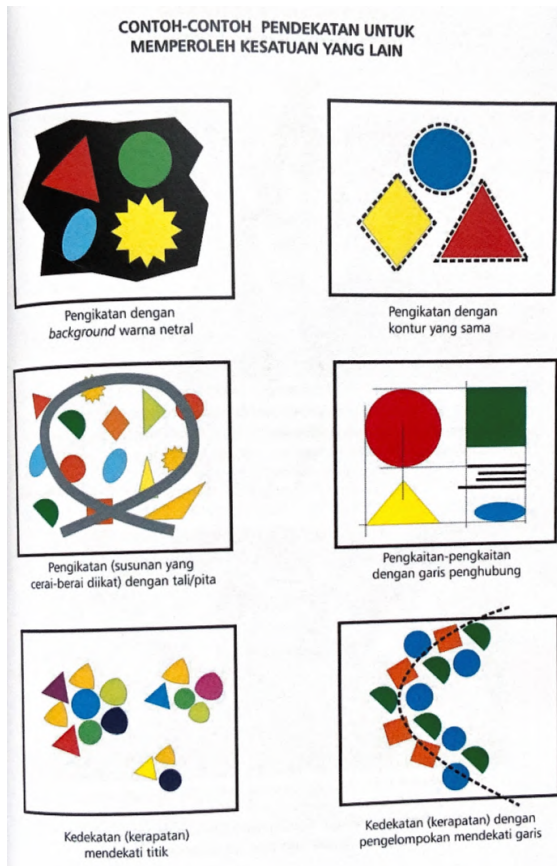
disatukan dengan unsur warna gradasi dari yang lebih ke terang.

d. **Kesatuan dengan pengaitan unsur rupa** - Misalnya adanya beberapa garis yang menyambungkan antara dua bentuk yang berbeda, sehingga ada yang menjembatani.

e. **Kesatuan dengan kerapatan** - Misalnya dengan pengelompokan beberapa unsur dan meninggalkan beberapa ruang jeda (ruang putih).

Beberapa contohnya bisa dilihat berikut ini (Sanyoto, 2010).



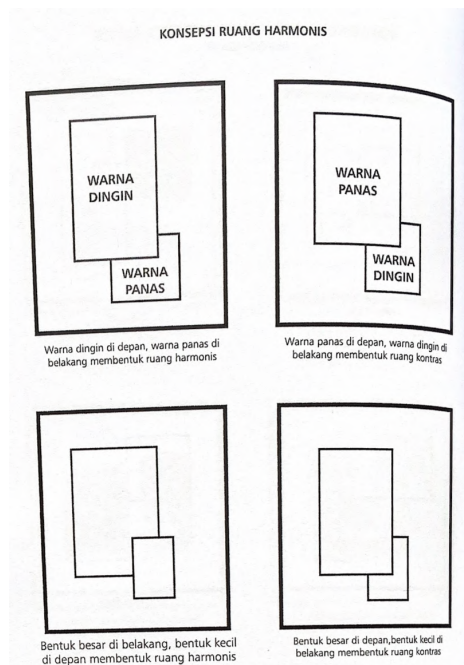


Sanyoto, 2010, hal. 223

(3) Proporsi / Harmonisasi

Proporsi atau perbandingan adalah salah satu prinsip dasar seni rupa untuk memperoleh keserasian - dimana irama mencapai keselarasan, proporsi mencapai keserasian. Pencapaian ini juga seperti matematis, tapi lagi-lagi di seni rupa sebenarnya itu penuh rasa. Repetisi dan oposisi bentuk bisa menentukan proporsi. Adapun proporsi bisa dicapai melalui dua unsur, **bentuk dan ruang**. Antara lain:

- a. bentuk kecil di ruang yang besar;
- b. bentuk mengisi 75% ruang;
- c. bentuk memadati ruang;
- d. bentuk keluar atau terpotong bingkai;
- e. susunan beberapa bentuk besar dalam suatu ruang akan terasa berat, kuat, keras;
- f. susunan bentuk kecil dalam jumlah banyak di suatu ruang akan terasa ringan, sedikit longgar;
- g. susunan bentuk dengan jumlah ganjil pada suatu ruang terasa menarik dibandingkan dalam jumlah genap (Sanyoto, 2010).

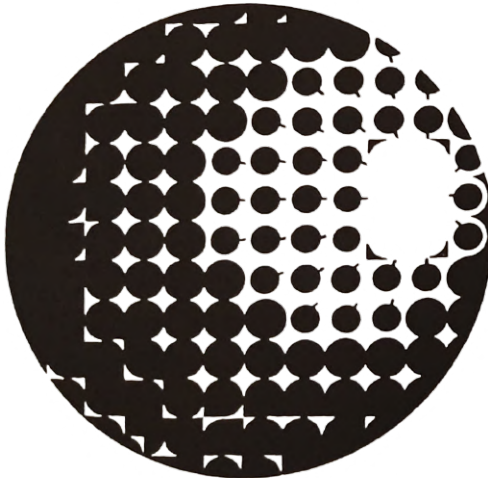


Sanyoto, 2010, hal. 136

(4) Dominasi

Dominasi berpengerjaan- sebagai apa yang sering dikatakan sebagai focal point (titik kuat), **pusat perhatian**, dan centre of interest (fokus perhatian). Ini merupakan prinsip yang sudah mudah didapatkan, bahkan luput, saking Nirmana memang tidak ada tujuan bentuknya. Kiat-kiat mendapatkan dominasi adalah:

- a. **Kontras berselisih**: seperti kontras warna (primer dan tersier) atau bentuk (lingkaran dan garis).
- b. **Kontras ekstrem**: seperti terang-telap, besar-kecil, tinggi-rendah.
- c. **Kelainan/keganjilan/keunikan**: seperti lingkaran di antara garis, warna merah di antara ungu,
- d. **Keunggulan/keistimewaan/kekuatan**: seperti susunan bentuk besar, penggunaan warna kuning yang dominan (Sanyoto, 2010).

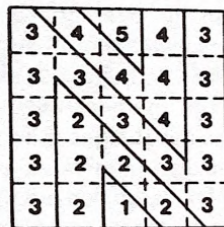
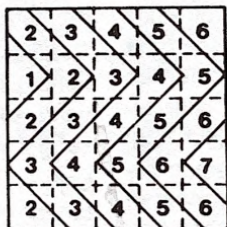
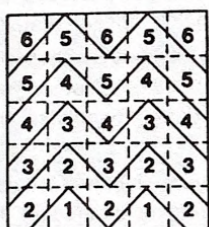


(5) Irama

Irama atau yang juga disebut **ritme** atau **dinamika**

menariknya kurang terlihat di seni rupa. Tidak seperti musik yang dilantunkan atau tarian yang digerakkan. Ini dikarenakan karya dua dimensi seni rupa biasanya tidak memiliki unsur waktu/tempo. Maka terdapat **dua hal penting** yang perlu diperhatikan berkaitan dengan aktivitas membuat karya seni:

- Gerak pengulangan** - objek yang sama atau mirip di susun berulang hingga menimbulkan gerak tertentu dengan garis semu.
- Gerak mengalir/aliran** - menyusun suatu objek dengan macam-macam rautnya maka rangkaian objek satu dengan objek lain harus membentuk aliran yang menciptakan garis semu. (Sanyoto, 2010). Seperti contoh berikut, dimana bentuk 1 - 7 di tempatkan tertentu (Wong, 1986).



Wong, 1986, hal. 38

(6) Kesederhanaan

Pencapaian karya Nirmana Dwimatra yang lebih sederhana akan lebih enak dilihat daripada yang terlalu banyak unsur dan prinsip seni rupa diaplikasikan. Ini kembali lagi bagaimana merasakan kesederhanaan terhadap karya yang kita buat.

(7) Kejelasan

Begitu juga dengan kejelasan, yang dimaksud adalah apakah pencapaian pengerjaan Nirmana Dwimatra yang kita buat sudah jelas untuk dilihat. Sanyoto menyebutkan dalam seni murni ini mungkin tidak penting sebagai fungsi ke orang lain sejatinya sebuah rancangan desain, maka di seni murni kejelasan kembali ke penciptanya: apakah kita merasa apa yang telah dibuat cukup jelas? Dalam hal ini apakah sudah sesuai dengan judul pengerjaan Nirmana Dwimatra yang dibuat?

Maka penting juga untuk mengerjakan pengerjaan Nirmana Dwimatra tidak terburu-buru ya! Agar prinsip Kejelasan dapat dicapai dengan baik!

3. Apa itu bahan dalam berkarya?

Bahan adalah **material** yang digunakan dalam menciptakan serta mewujudkan karya seni rupa. Bahan bisa jadi merupakan bahan utama (yang menjadi terpenting digunakan) maupun bahan penunjang (yang saling mengisi atau melengkapi bahan utama tersebut). Bahan sifatnya jika digunakana akan habis.

Nirmana Dwimatra merupakan karya yang terbuat secara datar atau *flat lay* pada bahan utamanya sebuah kertas. Bahan penunjang yang biasa digunakan dalam mewujudkan pengerjaan Nirmana Dwimatra antara lain:

- pensil
- drawing pen ukuran 0.05-0.8
- spidol berwarna
- cat poster
- dedaunan/tutup botol/bahan cap
- kertas bekas/perban/bahan tekstur/kolase



Gambar dari atas: berbagai ukuran drawing pen, spidol warna dan cat poster

4. Apa itu alat dalam berkarya?

Alat adalah **benda** yang digunakan dalam menciptakan karya dengan menggunakan bahan penunjang tersebut. Alat yang diperlukan dalam membuat pengerjaan Nirmana Dwimatra adalah:

- kuas
- pisau palet
- penghapus
- rautan
- penggaris (untuk garis tepi)
- spon
- sisir
- lidi/pena bambu



Gambar: berbagai ukuran kuas dan berbagai macam pisau palet

5. Apa itu teknik dalam berkarya?

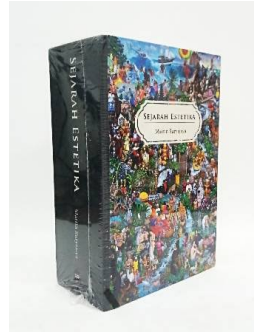
Teknik adalah **cara** dalam membuat karya seni rupa menggunakan alat dan bahan yang telah dipilih. Di Nirmana Dwimatra kali ini, dalam pengerjaan yang berjudul *Komposisi*, teknik yang digunakan tidak ditekankan namun secara tidak langsung saat membuat titik itu murni teknik pointilis dan saat menggunakan cat adalah teknik plakat.

Sedangkan teknik yang ditekankan di pengerjaan-pengerjaan Nirmana Dwimatra kali ini sangat berhubungan dengan pencapaian teknik artistik tertentu, antara lain:

- teknik hisap (dihisap dengan kapas)
- teknik kerok (dikerok menggunakan ujung kuas, lidi pena bambu, maupun sisir)
- teknik palet (membuat tekstur menggunakan pisau palet)
- teknik kuas kering (membuat tekstur dengan kuas tidak dibahasi)
- teknik cap/stempel (mengecap dengan bahan yang ditentukan)
- teknik kolase (membuat kolase/tumpuk tumpang tindih dengan bahan yang ditentukan)

6. Apa itu Karya yang Estetik?

Estetik atau estetika adalah mengenai keindahan, apresiasi keindahan, mempunyai penilaian terhadap keindahan atau hal yang terkait dengan keindahan dan rasa.



Namun dengan perkembangan jaman, disebutkan dalam Diksi Seni Rupa (2011) bahwa persoalan estetika ini melahirkan berbagai pengertian yang sangat variatif - yang memiliki banyak perspektif pendekatan - sehingga persoalan estetika bergantung pada situasi, kondisi dan posisi dimana karya itu berada. Kata ini pertama kali digunakan oleh Alexander Baumgarten dan Immanuel Kant.

Maka karya yang estetik memiliki salah satu pemahaman yang disebut di paragraf pertama. Namun jika dicari pemahaman-pemahaman estetik yang variatif memang benar adanya. Salah satunya dalam buku “Sejarah Estetika: Era Klasik sampai Kontemporer” oleh Martin Suryajaya. Nanti ada saat nya kalian mendalami Estetika lebih lanjut lagi.

E. Penutup

Untuk saat ini, dengan mempelajari Nirmana Dwimatra diharapkan teman-teman perupa dapat juga memahami bagaimana membuat karya yang estetik. Dengan itu pembekalan yang didapatkan bisa digunakan untuk berkarya kedepannya! Selamat dan semangat ber-Nirmana Dwimatra!

**“DIPERLUKAN
BANYAK LATIHAN
AGAR RASA MENJADI PEKA.”**

2.

PENGERJAAN NIRMANA DWIMATRA

Untuk Nirmana Dwimatra, ada berbagai jenis pengerjaan dengan beberapa fokus. Yakni **fokus pertama** pada komposisi dan **fokus kedua** pada teknik.

Kecenderungannya, yang fokus komposisi akan menghasilkan karya yang datar - dengan cara menggambar atau melukis di atas kertas. Sedangkan yang fokus teknik menghasilkan karya yang bertekstur - dengan cara menggambar atau melukis menggunakan berbagai alat dan menghasilkan hal-hal yang tidak biasa.

Yang pasti, pengerjaan Nirmana Dwimatra dapat menjadi latihan membuat karya yang estetik. Simak penjabaran selanjutnya ya!

A. FOKUS PERTAMA: Komposisi

Komposisi bermaksud menata atau membuat sebuah tata seni. Maka di Fokus Pertama ini memastikan kita memahami cara menata unsur-unsur seni rupa dan desain yang digunakan yang dipadukan dengan prinsip-prinsip seni rupa yang terdapat di kumpulan kosa kata nirmana dwimatra di atas.

Dengan itu kita akan menemukan pengerjaan-pengerjaan yang berkaitan dengan unsur titik, garis, bidang dan warna. Pada contoh-contoh berikut terlihat bagaimana teman-teman kita mencapai atau melengkapi pengerjaan Nirmana Dwimatra.

1. Komposisi titik dalam bidang non geometris

Seperti yang sudah dijelaskan di Bab I Pengertian Nirmana Dwimatra, titik merupakan salah satu unsur seni rupa yang patut dipelajari. Dalam pengerjaan ini, anda diminta untuk membuat KOMPOSISI TITIK dalam BIDANG NON GEOMETRIS. Yang artinya:

- Ingat gambarnya pakai titik saja!
- Warnanya hitam putih saja menggunakan drawing pen berbagai ukuran!
- Bentuknya non geometris - dibuat secara organik, tidak ada bentuk yang dituju, sama sekali!
- Eits, jangan lupa, perhatikan prinsip-prinsip seni rupa yang harus dicapai dalam KOMPOSISI ini!

Berikut cuplikan contoh pengerjaan mahasiswa tahun 2022 di Seni Murni ISI Bali.

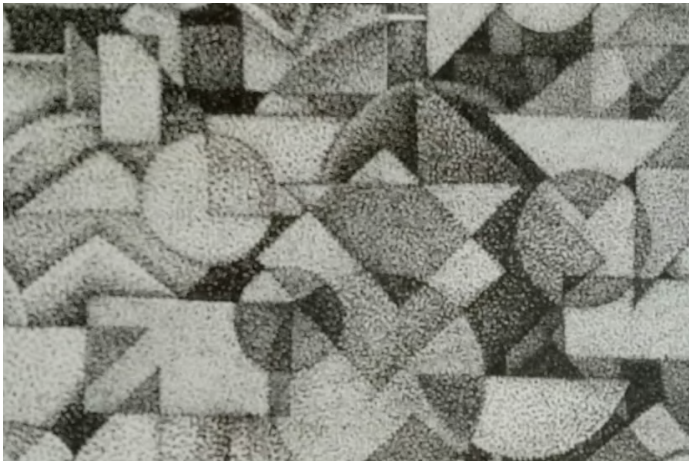


2. Komposisi titik dalam bidang geometris

Setelah menelusuri kebebasan membuat titik dalam bidang non-geometris, untuk pengerjaan ini anda diminta membuat KOMPOSISI TITIK dalam BIDANG GEOMETRIS. Yang artinya:

- Ingat gambarnya pakai titik saja!
- Warnanya hitam putih saja menggunakan drawing pen berbagai ukuran!
- Bentuknya geometris - kali ini ada bentuk yang dituju! Udah tahu kan geometris apa saja?
- Eits, jangan lupa, perhatikan prinsip-prinsip seni rupa yang harus dicapai dalam KOMPOSISI ini!

Berikut cuplikan contoh pengerjaan mahasiswa tahun 2021 di Seni Murni ISI Bali.



3. Komposisi garis hitam putih dalam bidang non geometris

Seperti yang sudah dijelaskan di Bab I Pengertian Nirmana Dwimatra, garis merupakan salah satu unsur seni rupa yang patut dipelajari. Dalam pengerjaan ini, anda diminta untuk membuat KOMPOSISI GARIS HITAM PUTIH dalam BIDANG NON GEOMETRIS. Yang artinya:

- Ingat gambarnya pakai garis saja!
- Warnanya hitam putih saja menggunakan drawing pen berbagai ukuran!
- Bentuknya non geometris - dibuat secara organik, tidak ada bentuk yang dituju, sama sekali!
- Eits, jangan lupa, perhatikan prinsip-prinsip seni rupa yang harus dicapai dalam KOMPOSISI ini!

Berikut cuplikan contoh pengerjaan mahasiswa tahun 2023 di Seni Murni ISI Bali.



4. Komposisi garis hitam putih dalam bidang non geometris dan geometris

Setelah menelusuri kebebasan membuat garis hitam putih dalam bidang non-geometris, untuk pengerjaan ini anda diminta membuat kombinasi KOMPOSISI GARIS HITAM PUTIH dalam BIDANG NON GEOMETRIS DAN GEOMETRIS. Yang artinya:

- Ingat gambarnya pakai garis saja!
- Warnanya hitam putih saja menggunakan drawing pen berbagai ukuran!
- Bentuknya non geometris dan geometris - kali ini ada bentuk yang dituju juga ya! Udah familiar kan geometris apa saja?
- Eits, jangan lupa, perhatikan prinsip-prinsip seni rupa yang harus dicapai dalam KOMPOSISI ini!

Berikut cuplikan contoh pengerjaan mahasiswa tahun 2024 di Seni Murni ISI Bali.



5. Komposisi bidang geometris warna dingin

Seperti yang sudah dijelaskan di Bab I Pengertian Nirmana Dwimatra, warna merupakan salah satu unsur seni rupa yang patut dipelajari. Dalam pengerjaan ini, anda diminta untuk membuat KOMPOSISI BIDANG GEOMETRIS WARNA DINGIN. Yang artinya:

- Ingat gambarnya pakai bidang geometris saja!
- Warnanya yang masuk dalam warna dingin saja menggunakan cat poster!
- Eits, jangan lupa, perhatikan prinsip-prinsip seni rupa yang harus dicapai dalam KOMPOSISI ini!

Berikut cuplikan contoh pengerjaan mahasiswa tahun 2024 di Seni Murni ISI Bali.



6. Komposisi bidang geometris warna panas

Setelah menelusuri warna dingin, untuk pengerjaan ini, anda diminta untuk melanjutkan membuat KOMPOSISI BIDANG GEOMETRIS dengan WARNA PANAS. Yang artinya:

- Ingat gambarnya pakai bidang geometris saja!
- Warnanya yang masuk dalam warna panas saja menggunakan cat poster!
- Eits, jangan lupa, perhatikan prinsip-prinsip seni rupa yang harus dicapai dalam KOMPOSISI ini!

Berikut cuplikan contoh pengerjaan mahasiswa tahun 2021 di Seni Murni ISI Bali.



B. FOKUS KEDUA: Teknik

Teknik yang dimaksud adalah cara membuat karya seni maupun desain dengan alat-alat tertentu. Maka di Fokus Kedua ini memastikan kita memahami cara menggunakan alat tertentu dalam berkreativitas. Dalam hal ini sesuai dengan kumpulan kosa kata nirmana dwimatra di atas.

Dengan itu kita akan mendapatkan pemahaman atau pengertian menggunakan teknik-teknik tertentu dalam mencapai goresan artistik tertentu. Pada contoh-contoh berikut terlihat bagaimana teman-teman kita mencapai atau melengkapi pengerjaan Nirmana Dwimatra yang menopang pengembangan estetik secara dasar untuk anda juga.

1. Tekstur semu dengan teknik hisap

Seperti yang sudah dijelaskan di Bab I Pengertian Nirmana Dwimatra, tekstur semu merupakan salah satu unsur seni rupa yang patut dipelajari. Dalam pengerjaan ini, anda diminta untuk membuat TEKSTUR SEMU DENGAN TEKNIK HISAP. Yang artinya:

- Ingat disini seperti membuat lukisan bertekstur dengan teknik hisap! Bisa menggunakan spon atau kapas dan cat poster.
- Bentuknya dibuat secara organik, tidak ada bentuk yang dituju, sama sekali!
- Eits, jangan lupa, perhatikan prinsip-prinsip seni rupa yang harus dicapai dalam TEKNIK ini!

Berikut cuplikan contoh pengerjaan mahasiswa tahun 2021 di Seni Murni ISI Bali.



2. Tekstur nyata dengan teknik kerok

Seperti yang sudah dijelaskan di Bab I Pengertian Nirmana Dwimatra, tekstur nyata merupakan salah satu unsur seni rupa yang patut dipelajari. Dalam pengerjaan ini, anda diminta untuk membuat **TEKSTUR NYATA DENGAN TEKNIK KEROK**. Yang artinya:

- Ingat disini seperti membuat lukisan berberkstur dengan teknik kerok! Bisa menggunakan sisir atau lidi dan cat poster.
- Bentuknya dibuat secara organik, tidak ada bentuk yang dituju, sama sekali!
- Eits, jangan lupa, perhatikan prinsip-prinsip seni rupa yang harus dicapai dalam TEKNIK ini!

Berikut cuplikan contoh pengerjaan mahasiswa tahun 2021 di Seni Murni ISI Bali.



3. Tekstur nyata dengan menempel

Sedikit berbeda dengan TEKSTUR NYATA DENGAN TEKNIK KEROK, di pengerjaan TEKSTUR NYATA DENGAN MENEMPEL adapun bahan yang terpakai adalah yang dapat menempel pada kertas. Yang artinya:

- Ingat disini seperti membuat tekstur dengan teknik menempel! Bisa menggunakan tape kertas, hansaplast, kertas-kertas warna natural bekas maupun baru.
- Bentuknya dibuat secara organik, tidak ada bentuk yang dituju, sama sekali!
- Eits, jangan lupa, perhatikan prinsip-prinsip seni rupa yang harus dicapai dalam TEKNIK ini!

Berikut cuplikan contoh pengerjaan mahasiswa tahun 2024 di Desain Komunikasi Visual ISI Bali.



4. Teknik palet

Seperti yang sudah dijelaskan di Bab I Pengertian Nirmana Dwimatra, adapun teknik-teknik berdasarkan alat yang perlu dipelajari. Dalam pengerjaan ini, anda diminta untuk membuat TEKNIK PALET. Yang artinya:

- Ingat disini seperti membuat lukisan dengan teknik palet! Disini menggunakan pisau palet dan cat akrilik.
- Bentuknya dibuat secara organik, tidak ada bentuk yang dituju, sama sekali!
- Eits, jangan lupa, perhatikan prinsip-prinsip seni rupa yang harus dicapai dalam TEKNIK ini!

Berikut cuplikan contoh pengerjaan mahasiswa tahun 2021 di Seni Murni ISI Bali.



5. Teknik kuas kering

Seperti yang sudah dijelaskan di Bab I Pengertian Nirmana Dwimatra, adapun teknik-teknik berdasarkan alat yang perlu dipelajari. Dalam pengerjaan ini, anda diminta untuk membuat TEKNIK KUAS KERING. Yang artinya:

- Ingat disini seperti membuat lukisan dengan teknik kuas kering! Disini akan menggunakan kuas dan cat poster.
- Bentuknya dibuat secara organik, tidak ada bentuk yang dituju, sama sekali!
- Eits, jangan lupa, perhatikan prinsip-prinsip seni rupa yang harus dicapai dalam TEKNIK ini!

Berikut cuplikan contoh pengerjaan mahasiswa tahun 2021 di Seni Murni ISI Bali.



6. Teknik cap/stempel

Seperti yang sudah dijelaskan di Bab I Pengertian Nirmana Dwimatra, adapun teknik-teknik berdasarkan alat yang perlu dipelajari. Dalam pengerjaan ini, anda diminta untuk membuat TEKNIK CAP/STEMPEL. Yang artinya:

- Ingat disini seperti membuat lukisan dengan teknik cap/stempel! Disini bisa menggunakan daun atau bahan yang bisa di-cap menggunakan cat poster.
- Bentuknya dibuat secara organik, tidak ada bentuk yang dituju, sama sekali!
- Eits, jangan lupa, perhatikan prinsip-prinsip seni rupa yang harus dicapai dalam TEKNIK ini!

Berikut cuplikan contoh pengerjaan mahasiswa tahun 2021 di Seni Murni ISI Bali.



7. Teknik kolase

Seperti yang sudah dijelaskan di Bab I Pengertian Nirmana Dwimatra, adapun teknik-teknik berdasarkan alat yang perlu dipelajari. Dalam pengerjaan ini, anda diminta untuk membuat TEKNIK KOLASE. Yang artinya:

- Ingat disini seperti membuat gambar dengan teknik kolase! Disini bisa menggunakan kertas bekas atau bahan yang bisa digunakan untuk kolase menggunakan cat poster.
- Bentuknya dibuat secara organik, tidak ada bentuk yang dituju, sama sekali!
- Eits, jangan lupa, perhatikan prinsip-prinsip seni rupa yang harus dicapai dalam TEKNIK ini!

Berikut cuplikan contoh pengerjaan mahasiswa tahun 2023 di Seni Murni ISI Bali.



C. Penutup

Dalam pengajaran Nirmana Dwimatra terdapat Evaluasi I dan II untuk melihat perkembangan capaian perupa dalam membuat Pengerjaan Nirmana Dwimatra. Karya Nirmana Dwimatra yang harus dibuat akan diberikan pada hari evaluasinya. Namun tidak jauh dari apa yang sudah dipelajari sebelum Evaluasi itu dilaksanakan.

Maka, rajin-rajin mengerjakan pengerjaan-pengerjaannya ya! Agar Evaluasi yang harus dikerjakan juga maksimal!

PENASARAN DENGAN CONTOH
KARYA NIRMANA DWIMATRA
LAINNYA?

CARI #NIRMANAS MISIBALI DARI
APLIKASI INSTAGRAM-MU!

SELAMAT BERKARYA!

3.

REFERENSI TAMBAHAN

Dalam menunjang teman-teman perupa atau desainer yang sedang belajar Nirmana Dwimatra, ada baiknya kita mengeksplorasi lagi lebih jauh apa yang bisa dibuat dalam eksplorasi *Nir* atau tidak terbentuk itu sendiri. Menariknya, ada loh perupa-perupa yang karyanya sendiri mirip dengan pengerjaan Nirmana Dwimatra yang teman-teman perupa atau desainer kerjakan.

Maka dalam buku ini disediakan juga beberapa referensi tambahan berupa referensi tambahan yang bisa menjadi acuan tambahan dalam membuat pengerjaan Nirmana Dwimatra. Yang akan dibagikan di bab ini, antara lain:

1. **Referensi perupa** yang mengeksplorasi karyanya seperti Nirmana Dwimatra
2. **Referensi perpaduan warna** yang bisa digunakan

Yuk, simak referensi tambahannya ya!

A. Referensi Perupa

Perupa Indonesia asal Negara, Jembrana, Bali Putu Wirantawan



Judul : Menembus Dimensi Keheningan
Tahun : 2017
Ukuran : 180 x 140 cm
Media : Pensil, bolpoint, pensil warna di atas kertas

Karya yang saat ini ada di website Indo Art Now merupakan salah satu dari banyak karya Putu Wirantawan yang menggunakan bahan yang sama. Wirantawan berkarya sangat penuh kesabaran, berminggu-minggu sampai setahun, mengkombinasikan garis, titik, warna dalam bidang yang kecil sampai yang besar.

Perupa Mancanegara asal Rusia
Wassily Kandinsky



Judul : Several Circles (Einige Kreise)
Tahun : 1926
Ukuran : 140.3 x 140.7 cm
Media : Cat minyak di kanvas

Karya yang saat ini merupakan koleksi Guggenheim Museum, New York, merupakan salah satu karya populernya. Karya Kandinsky konon terinspirasi dari komposisi dan notasi musik. Yang ini rasanya seperti melihat planet-planet namun sebenarnya seperti judulnya *Several Circles* yang artinya beberapa lingkaran. Jadi komposisi ini bermain dengan bentuk geometris lingkaran.

**Perupa Indonesia asal Sukawati, Gianyar, Bali
Nyoman Erawan**



Judul : Tarian Naga
Tahun : 2018
Ukuran : 200 x 200 cm
Media : Akrilik di kanvas

Karya yang saat ini ada di website Indo Art Now merupakan salah satu dari banyak karya Nyoman Erawan yang memiliki komposisi abstrak seperti ini. Namun, ia menggunakan beberapa elemen yang bersifat seperti saat membuat karya komposisi titik maupun garis. Seperti mata-mata ala lukisan tradisional Bali yang seperti titik penghubung, dan ornamen-ornamen Bali lainnya yang membuat komposisi garis tertentu.

Perupa Indonesia asal Bogor, Jawa Barat
Irene Febry



Judul : Amaranthine
Tahun : 2016
Ukuran : 60 x 42 cm
Media : Mix media kertas, cat, pensil di kertas *free acid*

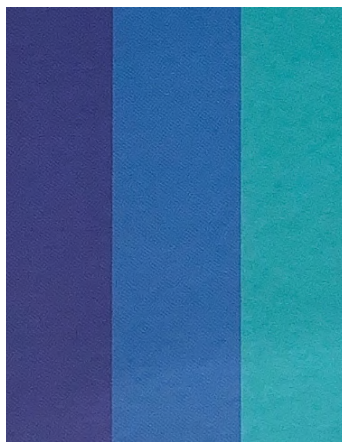
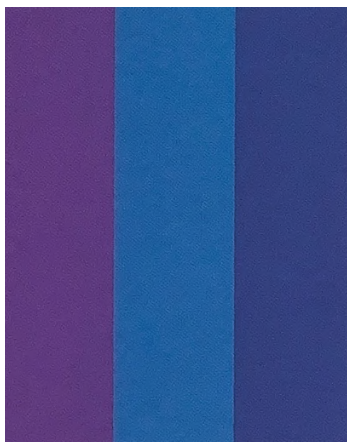
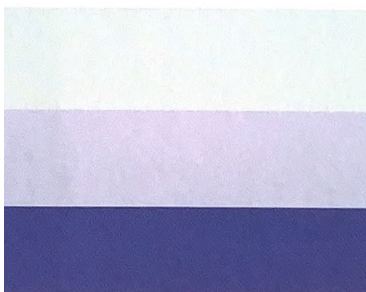
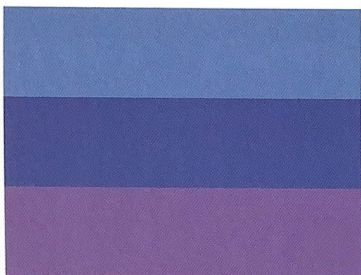
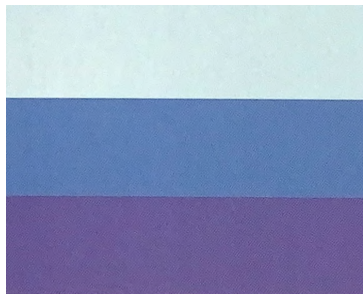
Karya yang saat ini ada di website Artsy merupakan salah satu dari banyak karya Irenre Febry yang berbasis kolase kertas seperti ini. Warna-warna yang natural menjadi tidak monoton melalui karyanya, ditambahkan ada unsur seni seperti titik, garis, bidang dipadu padankan sedemikian rupa. Dinamika menjadi capaian daripada karyanya.

B. Referensi Perpaduan Warna
Perpaduan Warna Panas



Gill, 2000

Perpaduan Warna Dingin



Gill, 2000

C. Penutup

Jadi, bagaimana? Apakah referensi tambahan yang disediakan membantu anda? Semoga membantu, ya!

Referensi tambahan disini adalah sebagai pemantik untuk mencari yang lebih banyak lagi. Tidak luput beberapa perupa yang disebut di atas berbasis di Bali jadi karyanya bisa ditemukan di berbagai ajang pameran di galeri di Bali maupun bermain ke studionya.

Ingat, mempelajari Nirmana Dwimatra tidak saja menambah wawasan dalam berkarya dari diri sendiri tetapi juga dalam mengapresiasi atau memahami karya seni lainnya! Maka terus menggali referensi-referensi yang dapat menginspirasi pembuatan Pengerjaan Nirmana Dwimatra anda!

DAFTAR PUSTAKA

Artsy (2025) Amaranthine, Irene Febry. <https://www.artsy.net/artwork/irene-febry-amaranthine>. Diakses: 4 April 2025.

Gill, M. (2000) Color Harmony Pastels: A Guidebook for Creating Great Color Combinations. Masschuset: Rockport

Guggenheim New York (2024) The Bauhaus 1922-1923, Wassily Kandinsky. https://www.guggenheim.org/teaching-materials/kandinsky/the-bauhaus-1922-33?gallery=kandinsky_L5_z. Diakses: 4 November 2024..

IndoArtNow. (2024) Menembus Dimensi Keheningan, Putu Wirantawan. <https://indoartnow.com/artworks/23576> Diakses: 4 November 2024.

IndoArtNow (2024) Tarian Naga, Nyoman Erawan. <https://indoartnow.com/artists/nyoman-erawan>. Diakses: 4 November 2024.

Sanyoto, S. E. (2010) Nirmana: Elemen-elemen Sni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra.

Susanto, M. (2011) Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.

Widianoro, B. (2020) Bahan Ajar Nirmana Dwimatra. <https://repository.unika.ac.id/21395/>. Diakses: 21 Oktober 2024.

Wong, W. (1986) Beberapa Asas Merancang Dwimatra. Bandung: Penerbit ITB.



TENTANG PENULIS

Dewa Ayu Eka Savitri Sastrawan, S.Sn., MA adalah pengajar di ISI Bali. Savitri adalah alumnus Masters in Global Arts di Goldsmiths University of London, UK dan Seni Rupa Murni Lukis di Institut Seni Indonesia Bali. Ia juga aktif sebagai praktisi penulis dan kurator seni rupa. Ia pernah bekerja sebagai kurator untuk Ketemu Project, Cemeti Institute untuk Seni dan Masyarakat, Gurat Institute, Rupa Bali, Ruang Arta Derau, dan Nonfrasa Gallery. Ia pernah menerbitkan buku bersama Pusaka Seni Rupa, Warmadewa Research Center, Komunitas Budaya Gurat Indonesia, dan Routledge. Ia juga pernah menulis artikel untuk Cush Cush Gallery, Artlink Magazine, Australia, Singapore Art Museum, dan ASEF.



**PUSAT PENERBITAN LPPM
INSTITUT SENI INDONESIA BALI**

ISBN 978-623-5560-69-4 (PDF)



9

786235

560694