



MODUL PRAKTIKUM

MATA KULIAH

NIRMANA 2 DIMENSI

(DIK 113)



Disusun oleh:

Ir. Elsa Martini, MM.



UNIVERSITAS ESA UNGGUL

2017



KATA PENGANTAR

Puji syukur kita haturkan pada Tuhan Yang Maha Esa bahwa kini telah tersusun Buku Panduan dan Modul Praktikum Mata Kuliah Nirmana 2 Dimensi Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Esa Unggul.

Tujuan diterbitkannya modul praktikum ini adalah sebagai panduan dalam :

- 1) Pengelolaan kegiatan praktikum bagi mahasiswa
- 2) Melaksanakan proses praktik dari bidang keilmuan dalam Ilmu Desain Komunikasi Visual
- 3) Melaksanakan proses pembelajaran kasus, analisis praktis, dan analisis profesional dalam praktek Desain Komunikasi Visual
- 4) Bagian dari proses belajar mengajar dan praktikum pada program pendidikan S1 Desain Komunikasi Visual

Harapan kami semoga modul praktikum ini dapat bermanfaat sesuai tujuan dan sasaran pendidikan.

Jakarta, 1 November 2017
Universitas Esa Unggul

Penyusun

DAFTAR ISI

			Halaman
Isi			
Kata Pengantar			2
Daftar Isi			3
Capaian Pembelajaran			4
Sasaran Pembelajaran			4
Sumber Pembelajaran			4
Sumber Daya			4
Ruang Lingkup			5
Alat dan Kelengkapan			5
Pengendalian dan Pemantauan			5
Pelaksanaan			5



Capaian Pembelajaran

Setelah mengikuti praktikum ini, mahasiswa diharapkan mampu :

1. Membuat bentuk dan unsur konsep berupa titik, garis, bidang, gempal.
2. Menggambar dengan menggunakan pertalian bentuk, perulangan, racana, kemiripan, roncetan, pancaran, kelainan, kecengkahan, kerapatan, barik, ruang.
3. Menggambar yang belum mempunyai makna/arti.

Sasaran Pembelajaran

Sasaran pembelajaran praktikum ini adalah mahasiswa S1 Desain Komunikasi Visual semester 1 Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Esa Unggul.

Sumber Pembelajaran

Sumber pembelajaran yang digunakan sebagai rujukan adalah:

- A. Buku Teks
 1. Wocius Wong, Beberapa asas merancang dwimatra
- B. Narasumber:
 1. Dosen mata kuliah
 2. Para pakar dan ahli bidang gambar

Sumber Daya

- A. Sumber daya manusia:

Dosen pemberi kuliah pengantar : 1 orang
- B. Sarana dan Prasarana
Ruang Kelas Desain Komunikasi Visual

Ruang Lingkup

Ruang lingkup praktikum Nirmana 2 Dimensi meliputi penjelasan tentang:

1. pendahuluan
2. Bentuk dan unsur konsep

3. Perulangan

4. Racana

5. Kemiripan

6. Roncetan

7. Pancaran

8. Kelainan

9. Kecengkahan

10. Kerapatan

11. Barik

12. Ruang

Alat dan Kelengkapan

1. White board, LCD projector, komputer, alat peraga
2. Buku sketsa, kertas gambar, alat gambar (pensil mekanik, tinta rapido, jangka, dan penggaris), form asistensi tugas

Pengendalian dan Pemantauan

1. Absensi mahasiswa dan dosen yang telah ditanda tangani
2. Form asistensi tugas yang telah ditandatangani setiap adanya asistensi, diberi nama jelas dosen yang menilai serta peserta didik yang bersangkutan
3. Pedoman penilaian pencapaian kompetensi

Pelaksanaan

Pada mata kuliah Nirmana 2 Dimensi ini memiliki tugas proyek mingguan yang dikerjakan secara mandiri dan saat di studio.

Adapun yang harus disiapkan, antara lain:

1. Meja, kursi, white board, LCD projector, dan komputer untuk praktikum.
2. Alat pendukung seperti buku sketsa, kertas gambar, dan alat gambar disiapkan oleh masing-masing peserta didik selama masa perkuliahan.
3. Form asistensi selama berlangsung perkuliahan sebagai bukti asistensi tugas yang dilakukan oleh peserta didik.

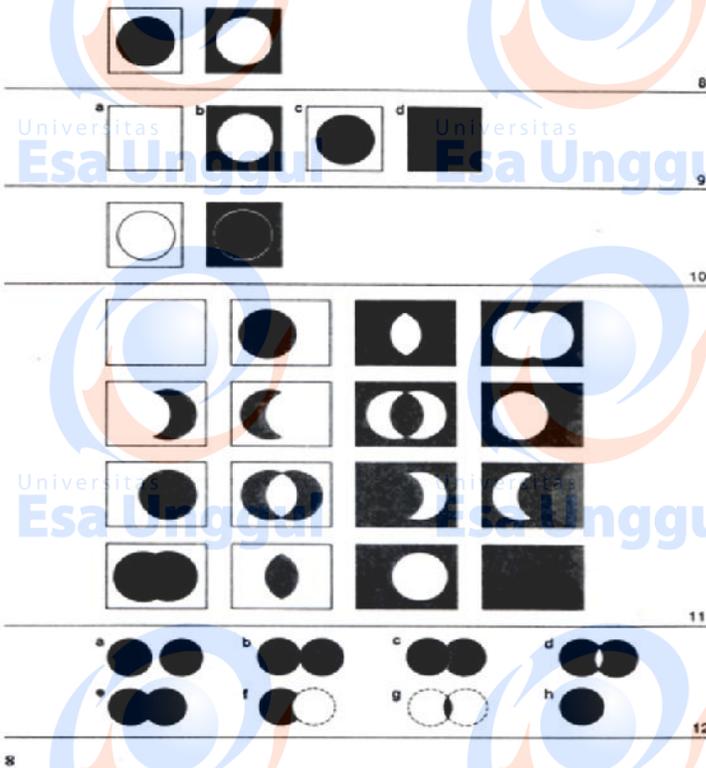
FORMULIR ASISTENSI PRAKTEK KERJA LAPANGAN

Nama: Renaldi Agung A.S Nama: Tri Winanda
 NIM : 101111019 NIM : 101111029
 Kelas : 3 KGA Kelas : 3 KGA

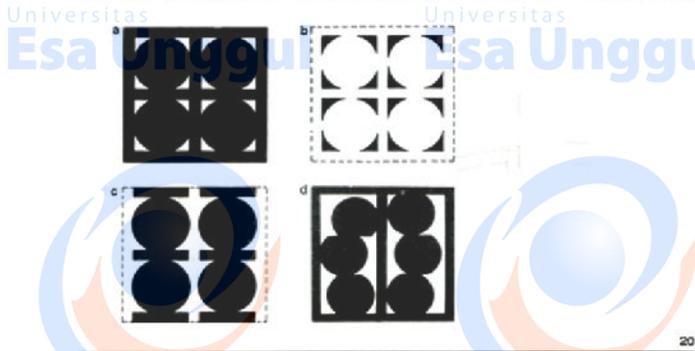
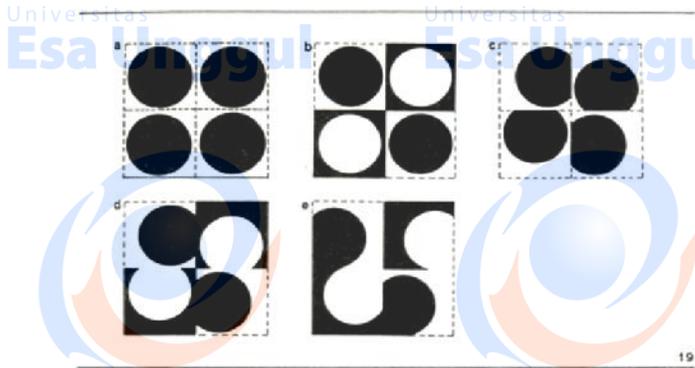
No.	Tanggal Pelaksanaan	Uraian Kegiatan	Paraf Pembimbing

4. Membuat tugas pertalian bentuk dengan menggunakan gatra yang berbentuk bundaran dengan ukuran diameter 1 cm.

- a. Pilih minimal 2 pertalian bentuk.
- b. Pertalian bentuk didesain dengan menggunakan prinsip – prinsip desain.

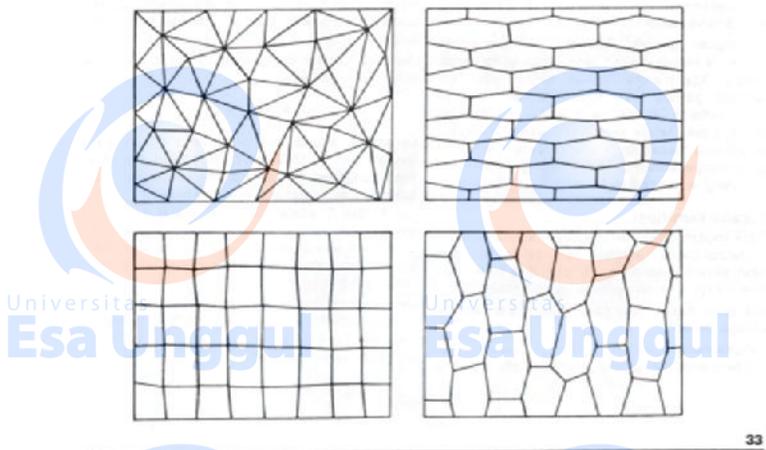
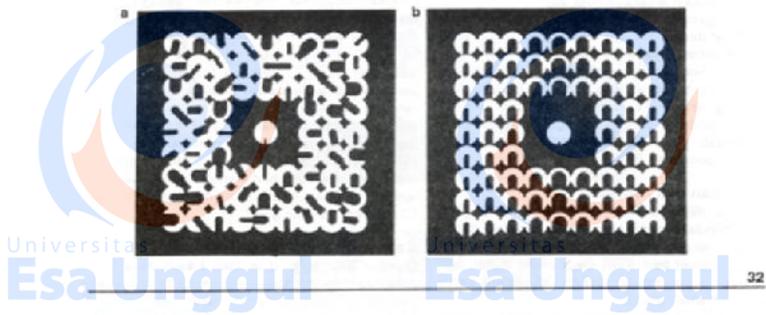


5. Membuat Racana dengan menggunakan salah satu jenisnya, racana tertib , semi tertib, tak tertib, tak giat , giat,
 - a. Menggunakan jejala dasar dengan memilih 1 jenis jejala dasar tersebut.
 - b. Menggunakan gatra bundaran dengan diameter 2 cm.



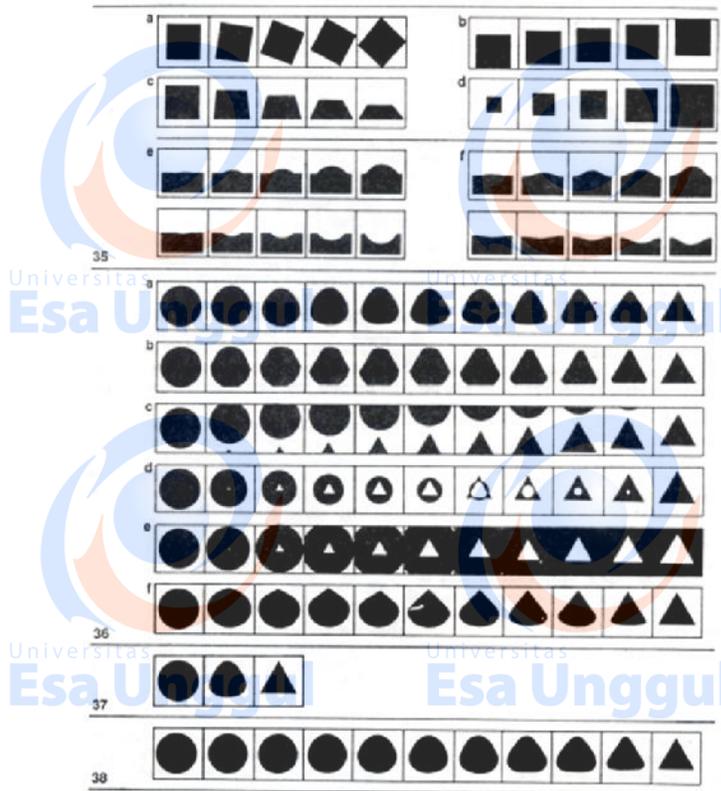
6. Membuat Kemiripan dengan menggunakan kemiripan gatra, kemiripan raut,
 - a. Menggunakan racana kemiripan dengan ukuran antara 2 cm samapai 4 cm.
 - b. Menggunakan gatra berbentuk bundaran ukuran yang disesuaikan dengan racana.





7. Membuat Roncetan /gradasi dengan menggunakan jejala dasar yang dibuat roncet.
 - a. Roncetan dapat berupa roncetan gatra atau roncetan jejala dasarnya.
 - b. Menggunakan gatra berbentuk huruf atau angka.



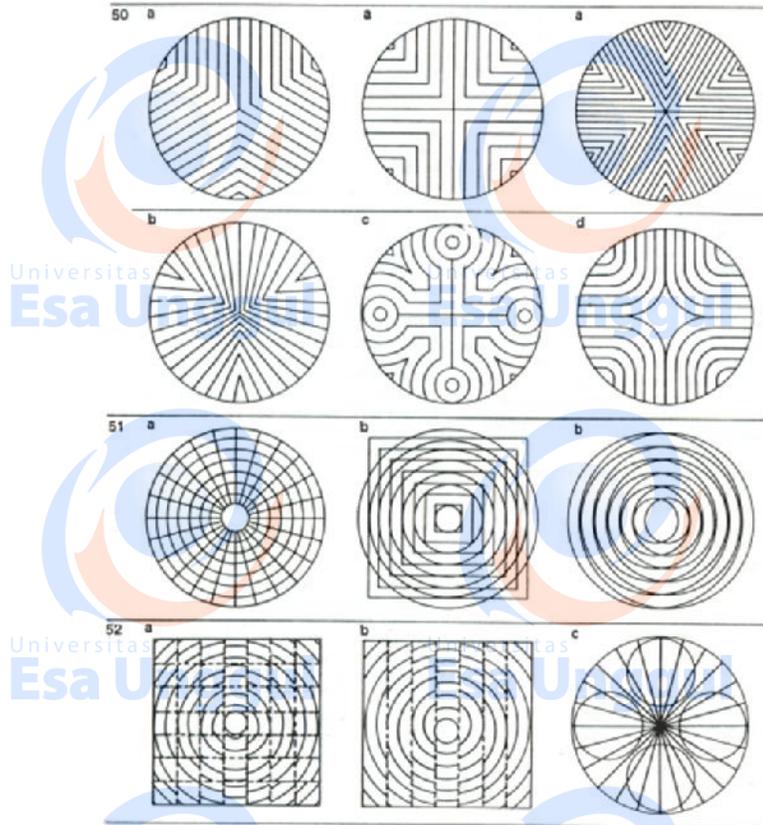


8. Membuat Pancaran dengan menggunakan jenis – jenis pola pancaran, racana empar, racana sepusat, racana impun.

a. Gatra yang terjadi adalah dari perpotongan garis – garis struktur yang ada.

b. Menggunakan ukuran 0,5 cm sampai 4 cm.



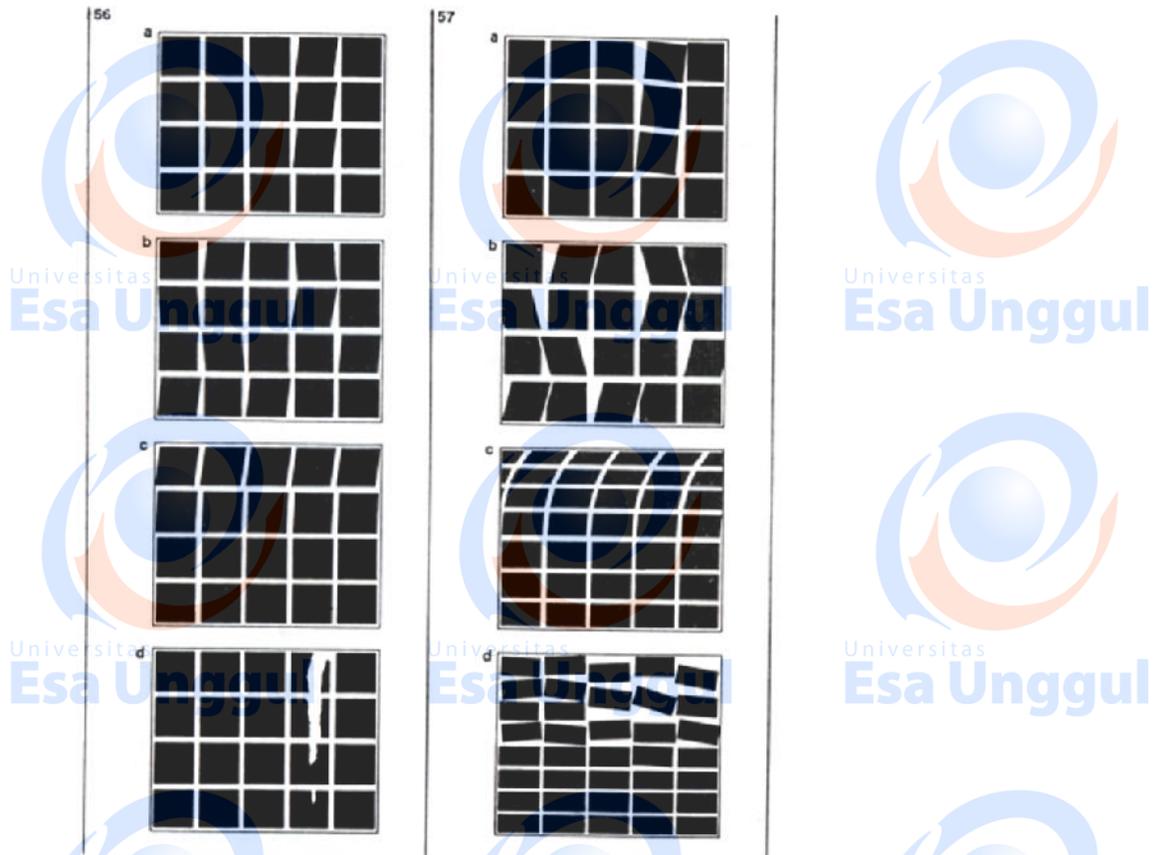


9. Membuat Kelainan dengan menggunakan kelainan di antara gatra, kelainan dalam racana.
 - a. Menggunakan gatra berbentuk bebas.
 - b. Menggunakan ukuran bebas.

Universitas
Esa Unggul

Universitas 10
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

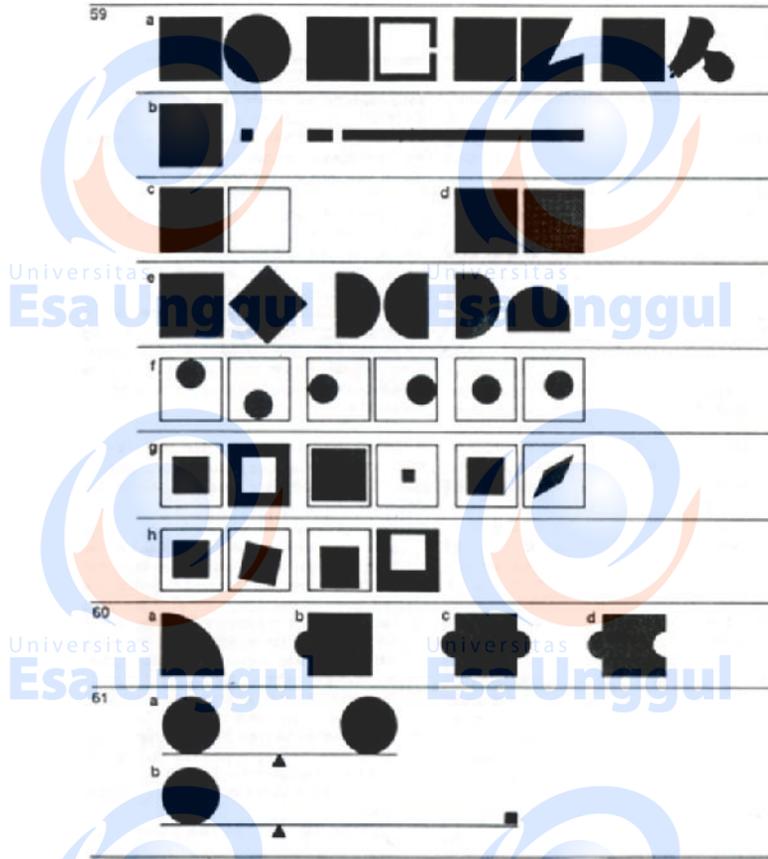


10. Membuat Kecengkahan dengan menggunakan kecengkahan bentuk dan racana kecengkahan.

a. Menggunakan gatra berbentuk bebas.

b. Menggunakan ukuran yang disesuaikan dengan racananya.

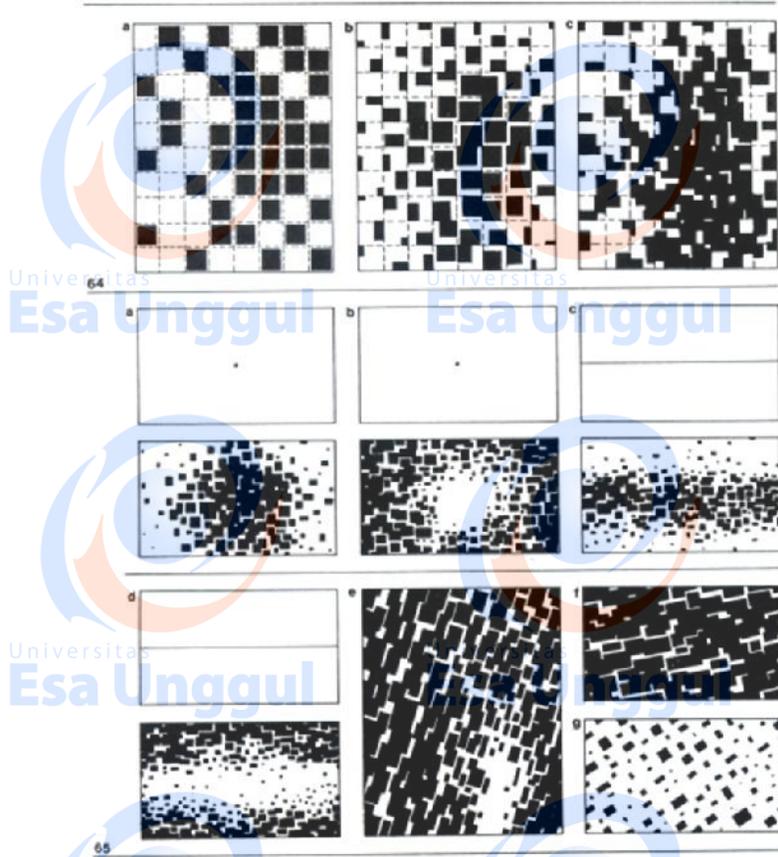




11. Membuat Kerapatan dengan menggunakan racana kerapatan dan gatra dalam racana kerapatan.

- a. Menggunakan gatra bebas
- b. Menggunakan ukuran bebas.



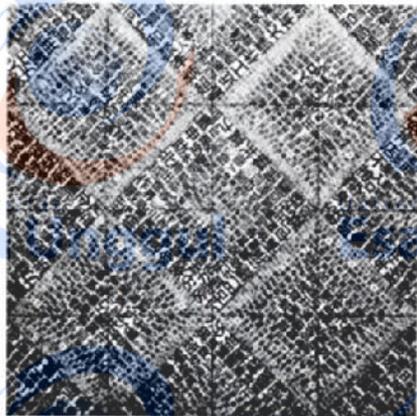
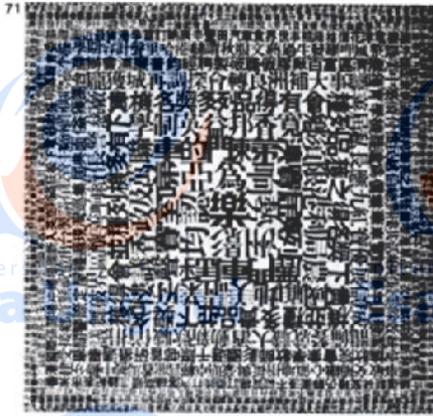


12. Membuat Barik dengan menggunakan barik lihat dan barik raba.

a. Menggunakan Kolase berupa potongan huruf, kata, kalimat dari Koran.

b. Ditempel pada kertas gambar sehingga membentuk barik lihat.

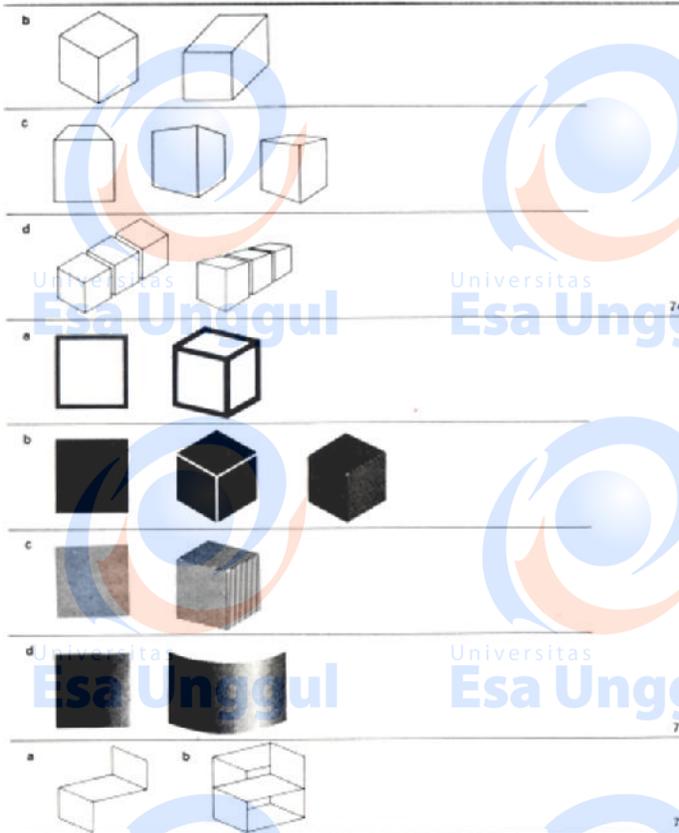




13. Membuat Ruang dengan menggunakan bentuk pipih dalam ruang maya, gempal dalam kedalaman ruang maya, mengimba bidang dalam ruang maya.

- a. Menggunakan gatra berbentuk bebas.
- b. Menggunakan ukuran bebas.





14. Membuat Ruang dengan menggunakan garis – garis lurus dan lengkung.

Universitas
Esa Unggul

