

Perulangan dan Racana Pertemuan 7

Mata kuliah : Nirmana I (Desain Dwimatra)

Dosen Pengampu : Ayu Oktaviani, S.Ars., M.Si.

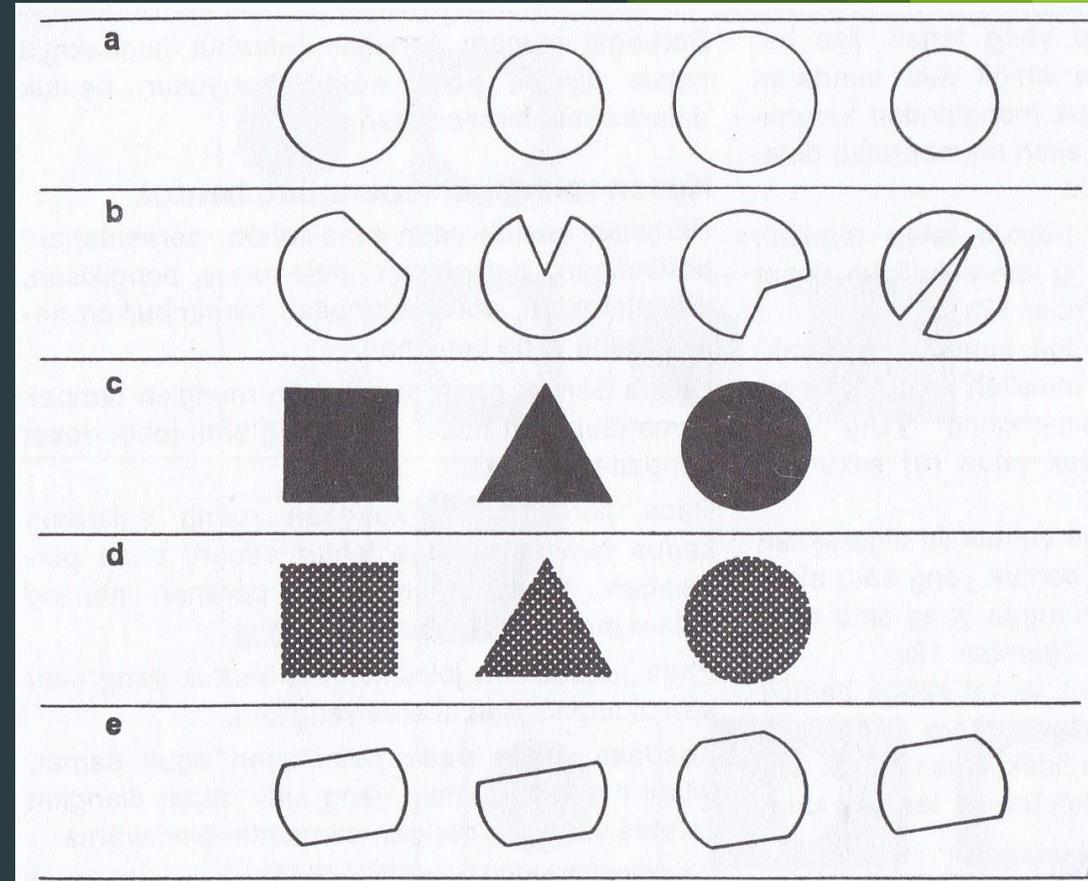
Perulangan

Gatra

- ▶ Jika terbuat dari sejumlah bentuk, semua bentuk yang mirip rautnya disebut gatra dan muncul dalam rancang lebih dari sekali
- ▶ Gatra hendaklah sederhana. Yang terlalu rumit sering menonjol dengan berlebihan sebagai bentuk mandiri sehingga merusakkan kesan kepaduan rancang
- ▶ Jika bentuk yang sama digunakan lebih dari sekali dalam rancang, maka bentuk itu berulang. Perulangan merupakan cara merancang yang paling sederhana.
- ▶ Perulangan gatra memperlihatkan kesan keserasian. Setiap gatra yang diulang seakan merupakan ketukan tertentu sebuah irama. Sebuah rancang akan tampak sederhana dan tegas jika bentuk gatranya berukuran besar dan jumlahnya sedikit. Sebaliknya, jika gatranya kecil-kecil dan jumlahnya banyak sekali, rancang akan tampak seperti sebuah barik yang seragam, yang terdiri atas unsur kecil-kecil.

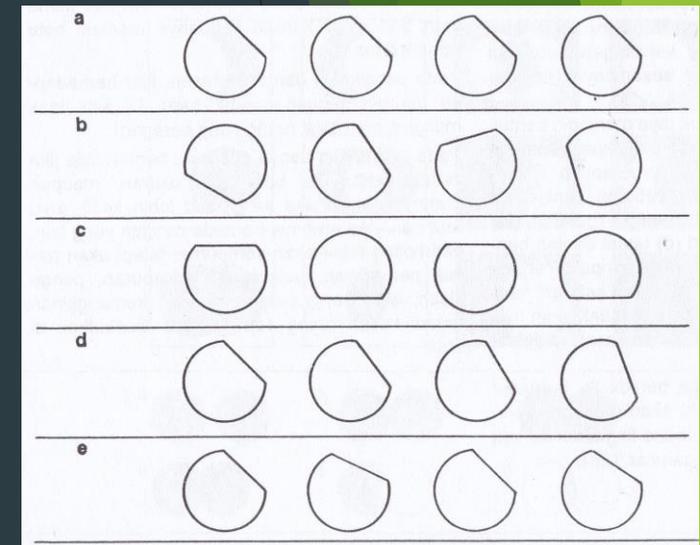
Jenis perulangan

- a) Perulangan raut,
- b) Perulangan ukuran
- c) Perulangan warna
- d) Perulangan barik
- e) Perulangan arah
- f) Perulangan kedudukan
- g) Perulangan ruang
- h) Perulangan gaya berat



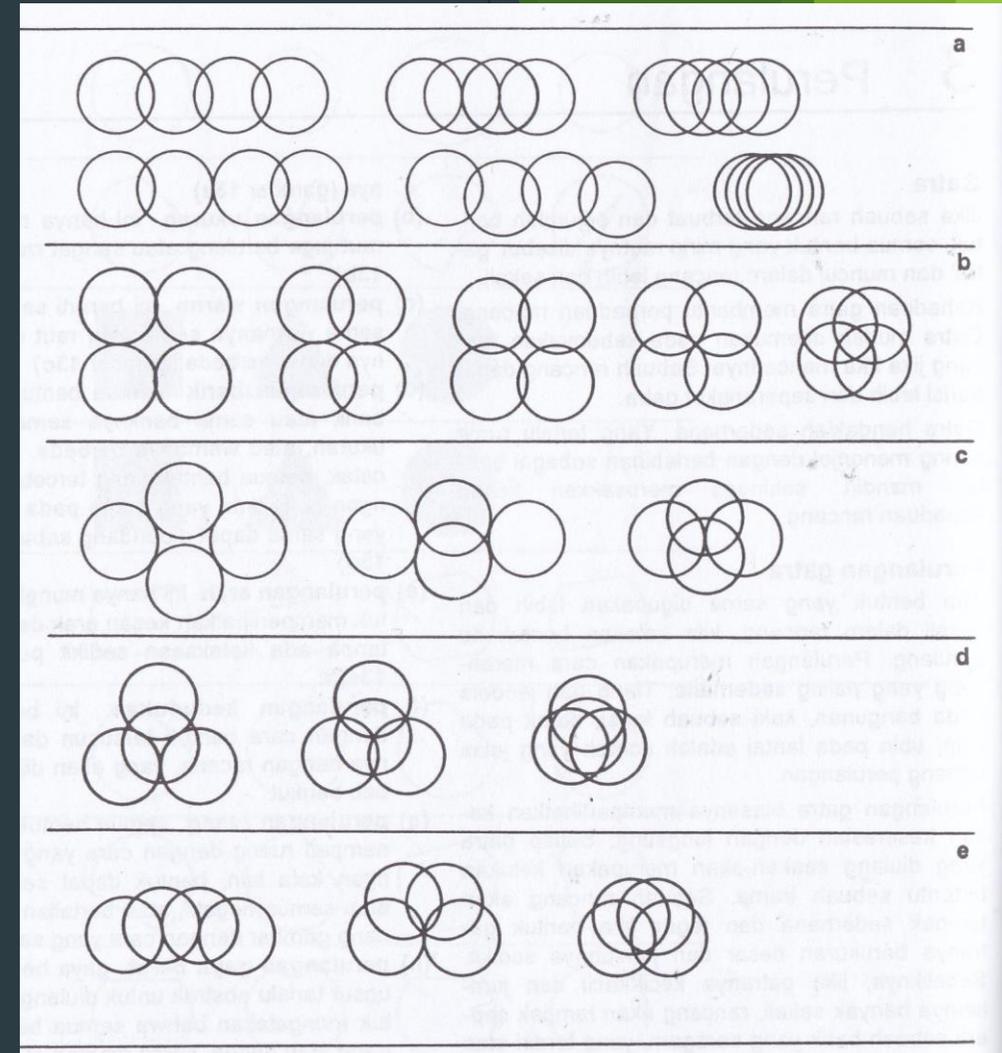
Perulangan beragam

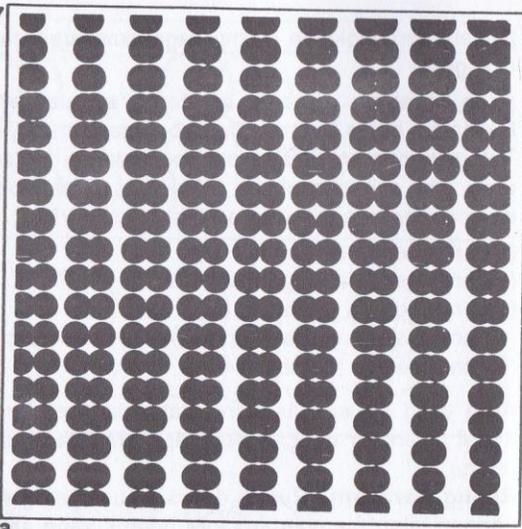
- ▶ Jika kebanyakan unsur rupa berulang, hendaknya meragamkan arah dan ruangnya
- ▶ Arah beragam
 - a) Arah berulang
 - b) Arah bertualang
 - c) Arah bersilih
 - d) Arah beringsut
 - e) Arah sehalu
- ▶ Arah yang disusun dengan teratur dan berulang dapat dicampur dengan beberapa arah yang tak teratur



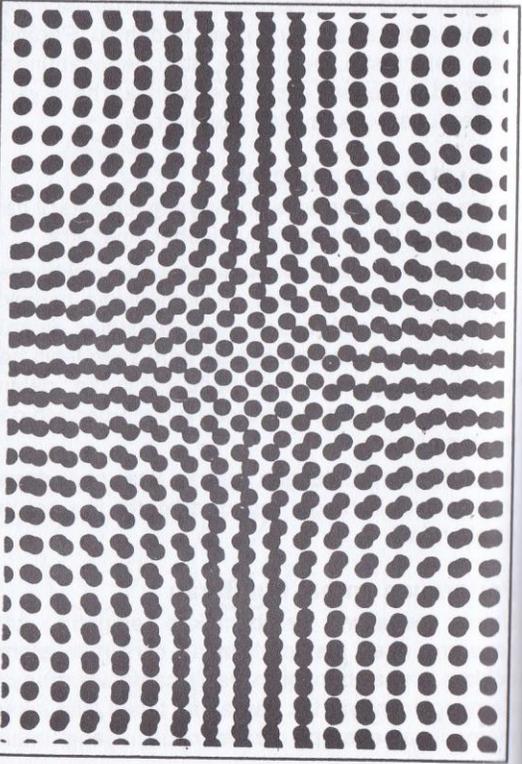
Upagatra dan adigatra

- ▶ Gatra dapat terdiri atas unsur yang lebih kecil dan berulang. Unsur seperti itu disebut upagatra
- ▶ Jika dalam proses penyusunan pada waktu merancang, sejumlah gatra dikelompokkan menjadi bentuk yang lebih besar, yang kemudian diperulangakan, kita namakan bentuk baru yang lebih besar itu adigatra
- ▶ Untuk menggambarkan pembentukan adigatra, misalnya dengan bundaran
 - a) Susunan lanjar
 - b) Susunan segiempat atau bujur sangkar
 - c) Susunan belah ketupat
 - d) Susunan segitiga
 - e) Susunan lingkaran

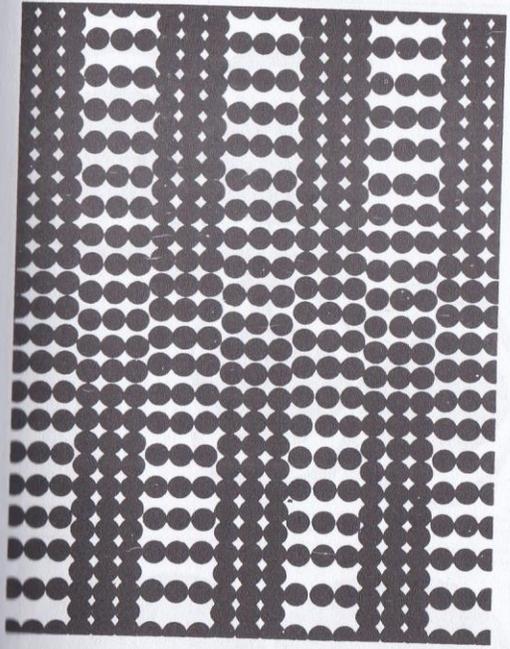




a



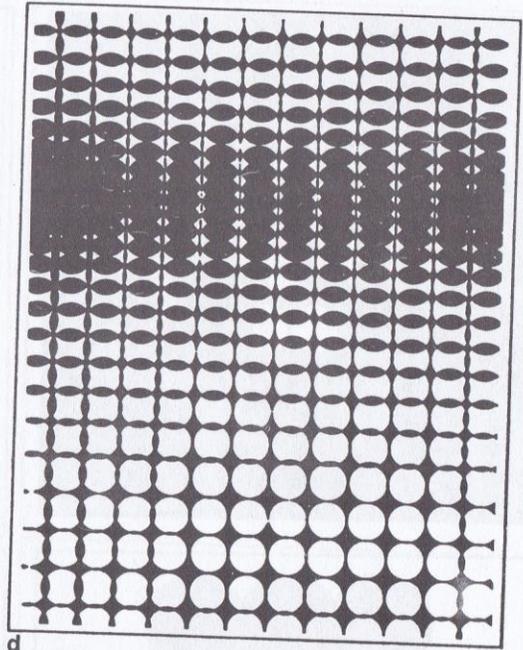
b



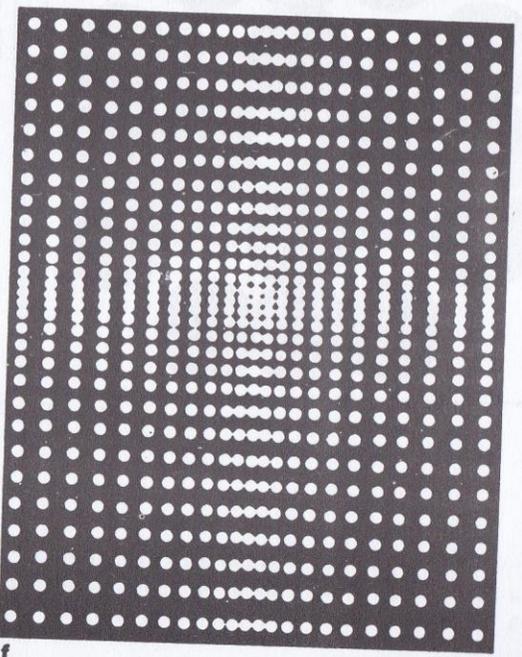
c



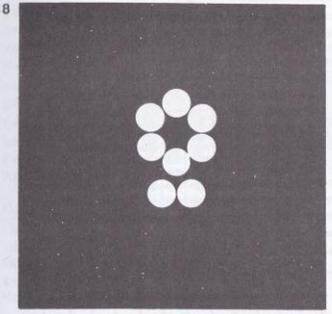
e



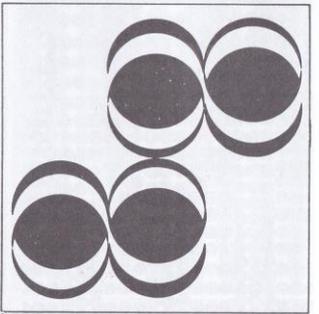
d



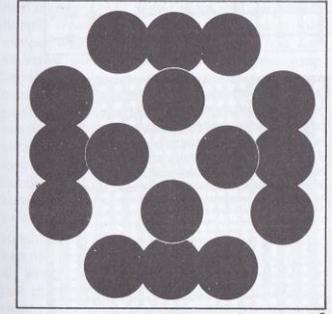
f



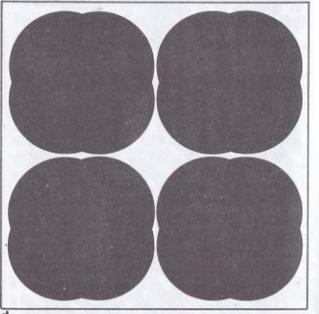
a



b



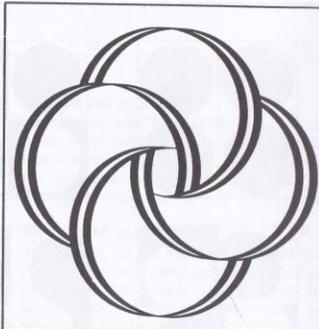
c



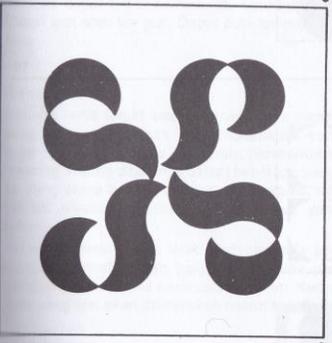
d



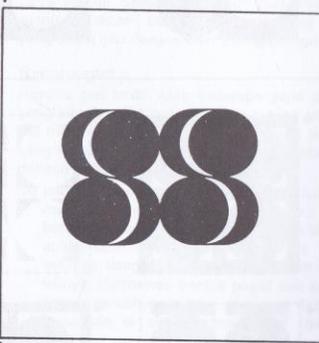
e



f



g



h

Racana

Racana

- ▶ Racana mengatur kedudukan dalam rancang, yang melandasi susunan.
- ▶ Racana pada umumnya memaksakan keteraturan dan menentukan pertalian bentuk dalam rancang. Mungkin kita mencipta sebuah rancang tanpa dengan sadar memikirkan racananya, tetapi rasana selalu hadir dalam segala sesuatu yang tersusun
- ▶ Jenis-jenis racana
 - a) Racana tertib
 - b) Racana semu-tertib
 - c) Racana tak tertib
 - d) Racana tak giat
 - e) Racana giat
 - f) Racana taya
 - g) Racana tampak

Racana Tertib

- ▶ Terdiri atas sejumlah garis racana yang diregang dengan cara penghitungan matematika. Garis racana ini memandu pembentukan rancang. Ruang dibaginya dalam beberapa bagian yang sama besar atau dengan berirama, lalu bentuk disusunnya dengan keteraturan yang kokoh.
- ▶ Beberapa jenis racana tertiba terdapat pada perulangan, roncetan dan pancaran.

Racana Semu-Tertib

- ▶ Biasanya sangat teratur, tetapi dapat juga sedikit tak teratur.
- ▶ Racana ini dapat mengandung garis racana, tapi dapat juga tidak untuk menentukan susunan gatranya.
- ▶ Contoh racana semu tertib akan dibahas pada bagian kemiripan, kelainan dan kerapatan

Racana Tak Tertib

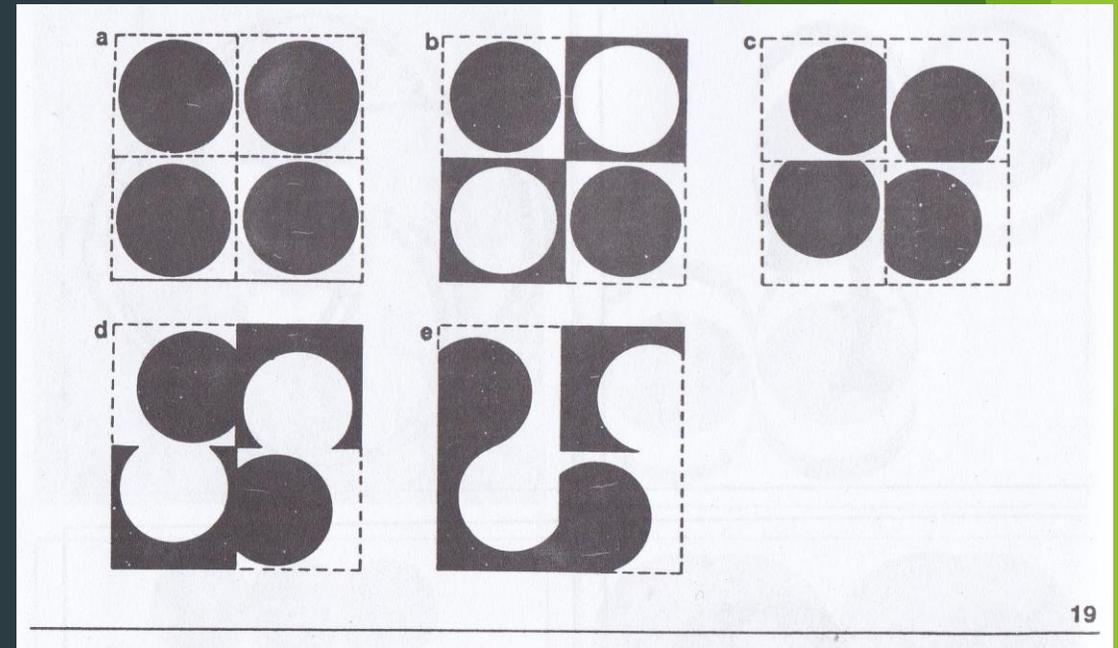
- ▶ Biasanya tidak bergaris racana. Susunannya pada umumnya bebas dan tak tentu. Jenis ini akan dibahas pada bagian kecengkahan dan kerapatan

Racana Tak Giat

- ▶ Semua jenis racana dapat giat atau tak diat.
- ▶ Racana tak giat terdiri atas garis racana yang bersifat konsep murni.
- ▶ Garis racana diregang dalam rancang untuk memangu penempatan bentuk atau gatra, tapi tidak pernah mencampuri raut bentuk, dan tidak pula membagi ruang ke dalam beberapa daerah yang jelas, yang dapat diisi dengan warna yang beragam

Racana Giat

- ▶ Terdiri atas beberapa garis racana yang bersifat konsep. Garis racana giat dapat membagi ruang ke dalam beberapa bagian
- B. Bagian racana memberikan kemandirian ruang pada gatra. Setiap gatra berdiri terpisah. Warna dapat berbeda dari latarnya, permainan bentuk positif, negative, bersilih, bersistem atau acak.
- C. Setiap gatra dapat bergeser dari kedudukan memusatnya. Gatra melintasi garis batas racana giat sehingga terpenggal merubah bentuk gatra tersebut.
- D. Gatra yang bergeser dianggap sebagai pertemuan dua bentuk dan terjadilah pelantasan, perimpitan, pengkisikan atau pengudungan
- E. Ruang yang tersekat oleh gatra dapat dilebur

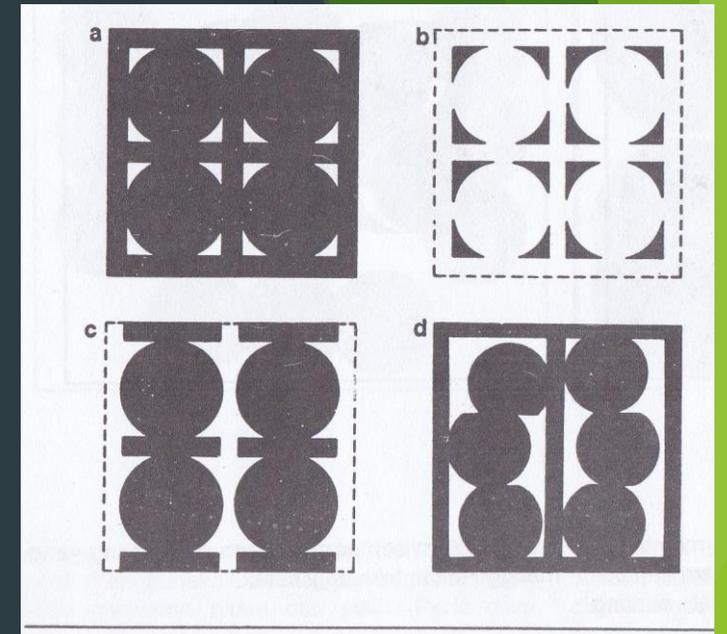


Racana Taya

- ▶ Pada kebanyakan peristiwa, racana itu taya atau tak Nampak, baik racana yang tertib, semu tertib, tak tertib, giat maupun yang tak giat.
- ▶ Garis racana pada racana taya bersifat konsep walaupun dapat memenggal sebagian gatra. Garis seperti itu giat, tapi bukan garis tampak dengan tebal yang dapat diukur

Racana Tampak

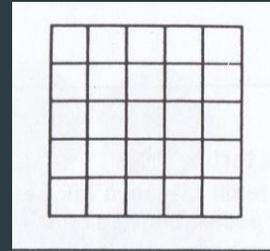
- A. Garis racana hadir sebagai garis sebagai garis yang terlihat, yang maujud dengan tebal yang dikehendaki. Garis ini bahkan dapat dianggap sebagai gatra khusus
- B. Garis racana tampak dapat positif atau negative
- C. Garis racana positif dan negative dapat dipadupadankan atau digabung
- D. Garis racana yang tampak dan taya juga dapat digabungkan, digunakan bersilih atau sekaligus



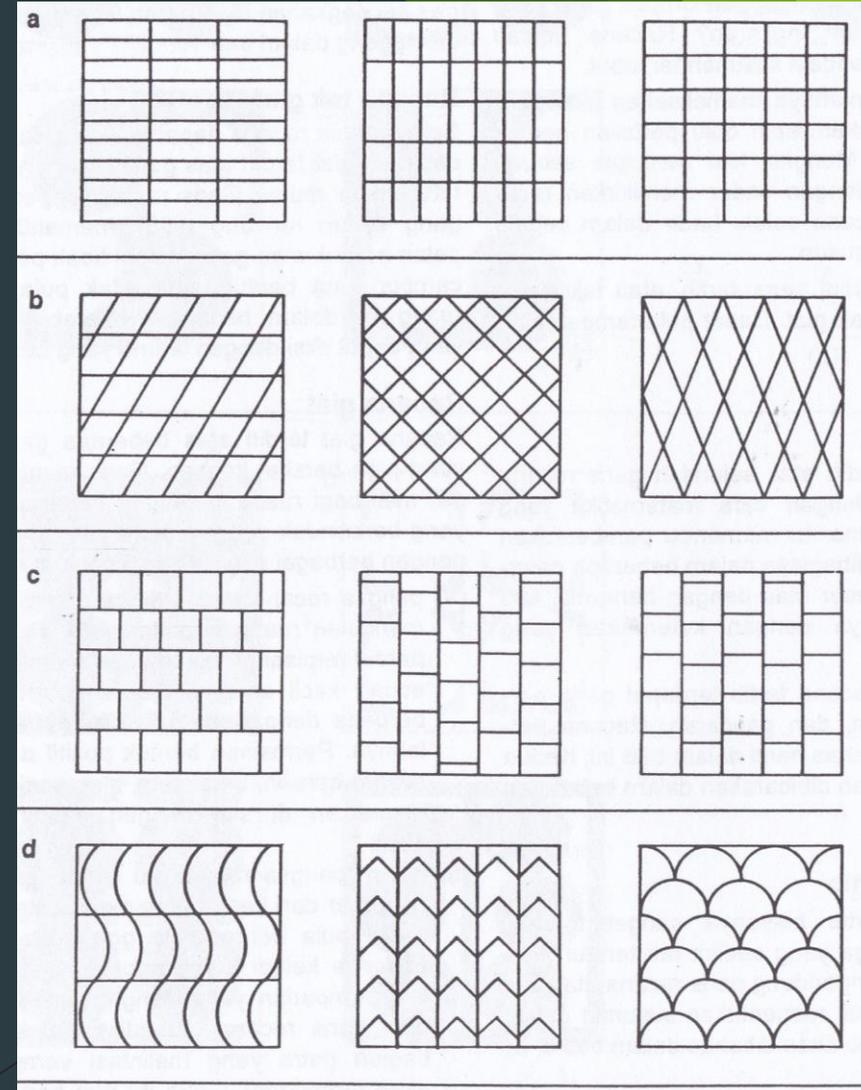
Racana Perulangan

- ▶ Racana perulangan jika gatra ditempatkan teratur dan masing-masing dikelilingi oleh ruang yang sama luasnya
- ▶ Racana perulangan itu tertib, dapat giat atau tak giat

Jejala Dasar dan Peragamannya

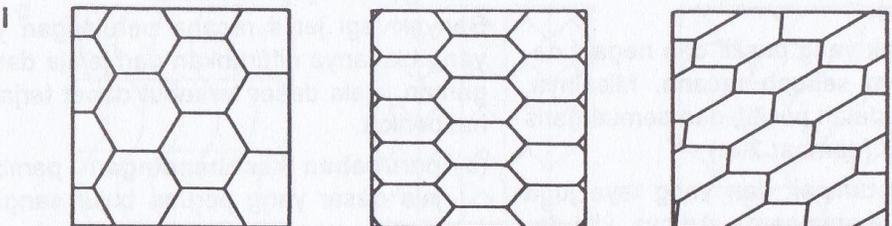
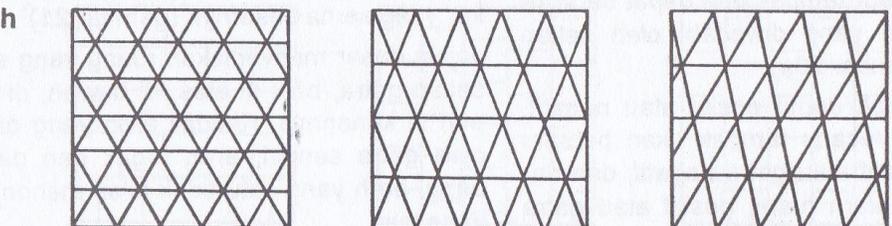
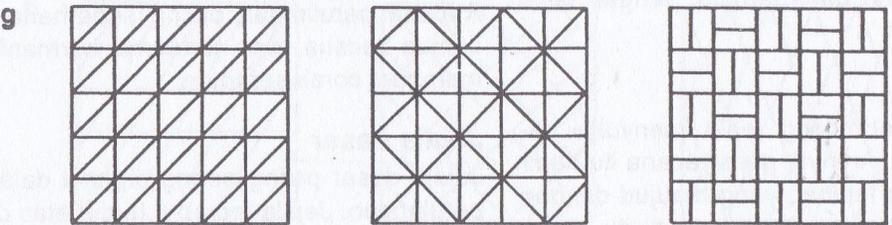
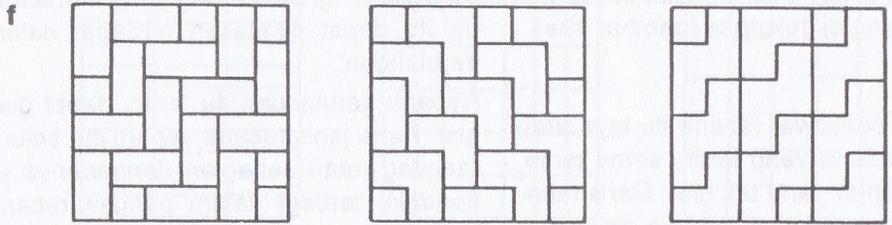
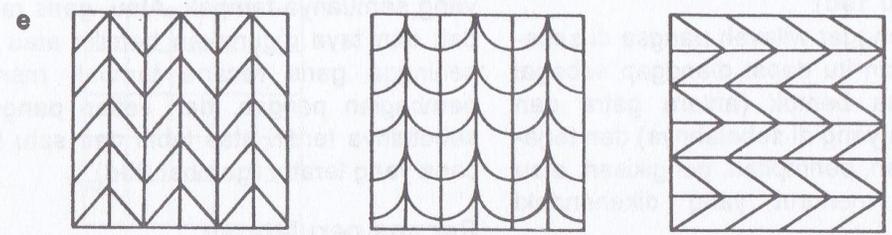


- ▶ Jejala dasar : deret garis tegak dan datar yang sama jaraknya
- A. Perubahan kesebandingan
- B. Perubahan arah
- C. Pergeseran
- D. Pelengkungan dan/atau penekukan



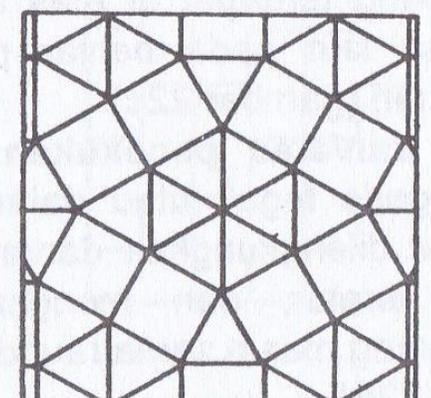
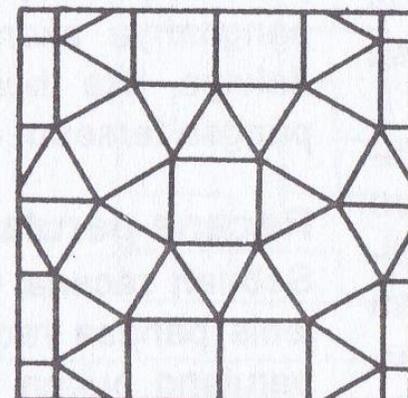
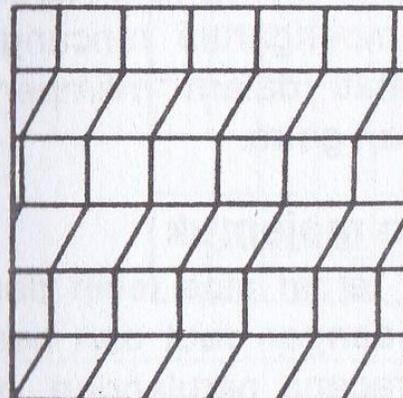
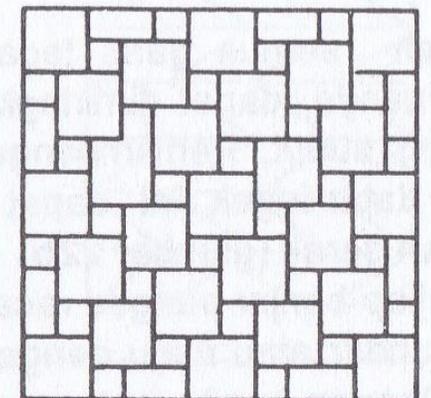
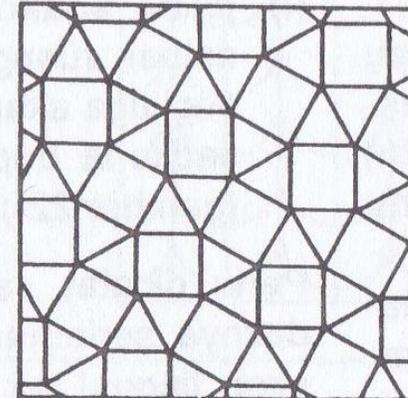
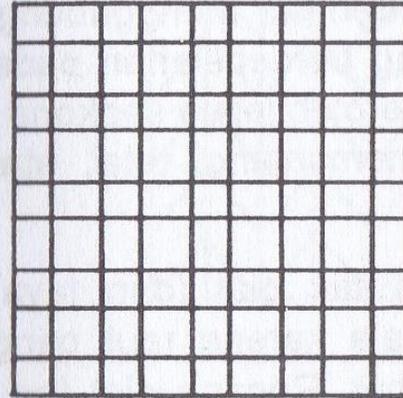
Peragaman Jejala Dasar

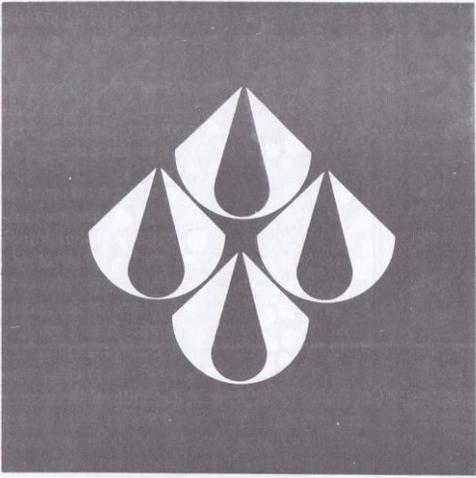
- E. Pencerminan
- F. Penggabungan
- G. Pembagian melanjut
- H. Jejala segitiga
- I. Jejala sadkona



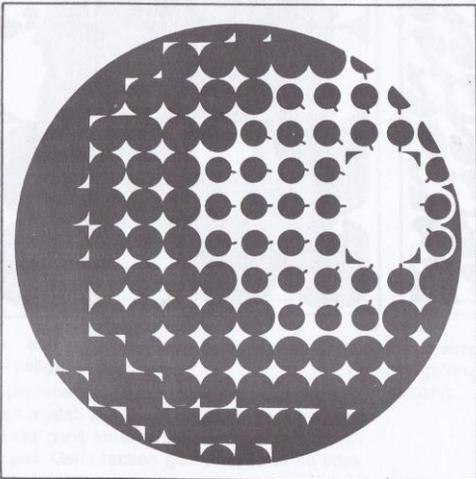
Racana perulangan majemuk

- ▶ Racana terdiri atas lebih dari satu jenis bagian racana dengan bentuk dan besarnya berulang.
- ▶ Beberapa jenis bagian racana berjaln menurut pola teratur

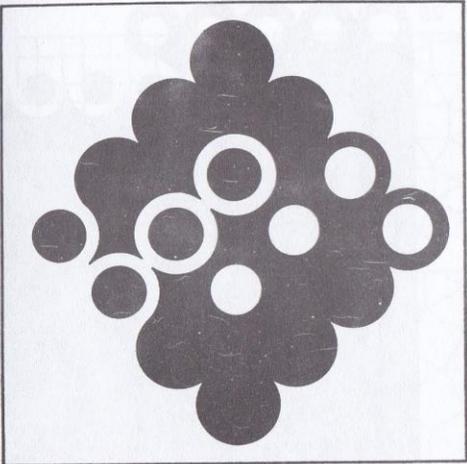




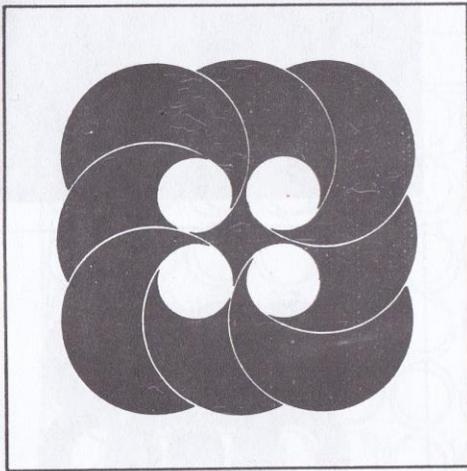
e



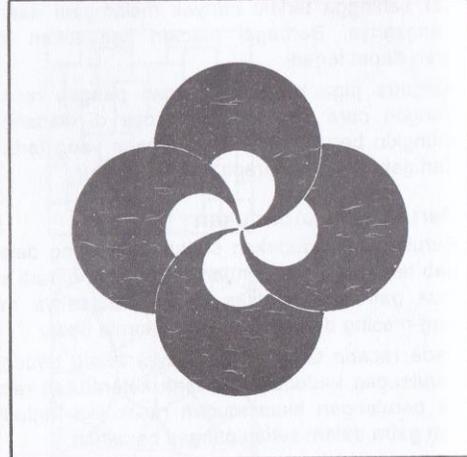
f



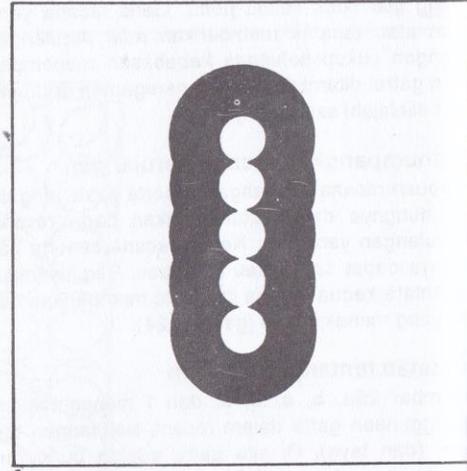
c



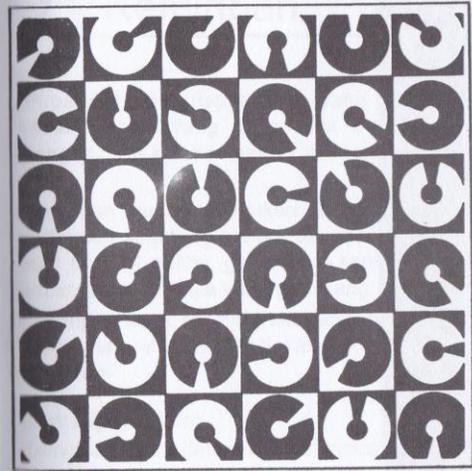
e



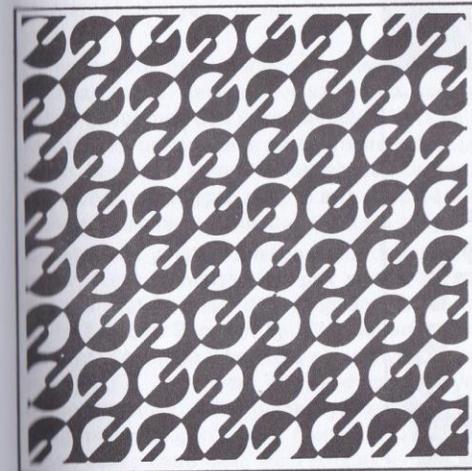
d



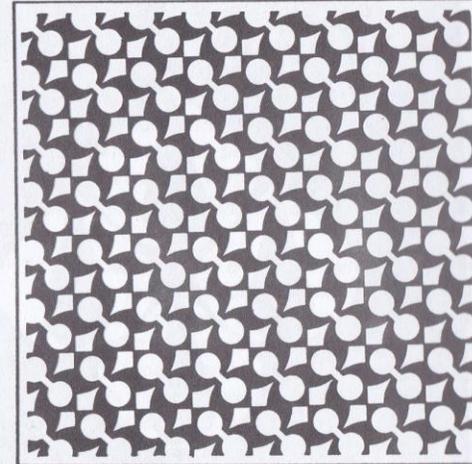
f



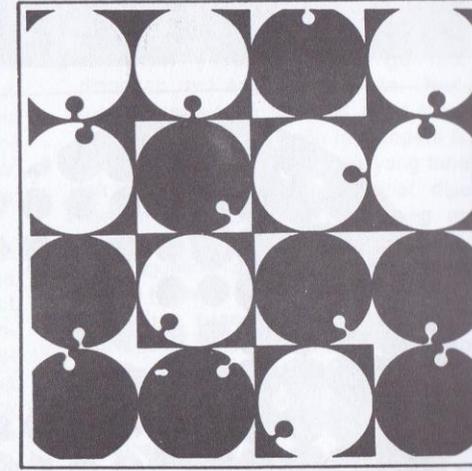
a



c



b



d