



## ANALISIS KARAKTERISTIK *VECTOR ART* PADA *VECTORINA* MEDAN *COMMUNITY* TAHUN 2019 DITINJAU DARI ELEMEN VISUAL

Lulu Riskiah Harahap<sup>1\*</sup>, Agus Priyatno<sup>2\*</sup>, Osberth Sinaga<sup>3\*</sup>, Onggal Sihite<sup>4\*</sup>

*Program Studi Pendidikan Seni Rupa Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Medan  
Jl. Willem Iskandar Pasar V Medan Estate, Kec, Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang, Kode Pos 20371  
Sumatera Utara, Indonesia  
Email: luluriskiah01@gmail.com*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik elemen-elemen visual yang terdiri dari garis, warna dan gelap terang pada karya *vector art* di *Vectorina Medan Community* tahun 2019. Adapun populasi yang terdapat dalam penelitian ini sebanyak 15 karya *vector art* di *Vectorina Medan Community* sehingga sampel yang ditetapkan dalam penelitian ini terdiri dari 3 karya dengan menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk mengetahui dan mendeskripsikan kekuatan karakteristik *vector art* di *Vectorina Medan Community* yang dijadikan sampel berdasarkan karakteristik dari garis, warna dan gelap terang. Hasil penelitian menunjukkan, kekuatan elemen-elemen visual berdasarkan karakteristik adalah berasal dari penggambaran dan penentuan elemen-elemen visual yang baik seperti penempatan warna, gelap terang dan garis. Penelitian ini dilakukan di *Vectorina Medan Community* di mana permasalahan diangkat berdasarkan karya *vector art* yang ada di komunitas. *Vector art* merupakan salah satu karya grafis komputer di mana karya dibuat dengan *Software* berbasis *Vector*. Dari penelitian yang sudah dilaksanakan maka bisa disimpulkan karakteristik karya *vector art Vectorina Medan Community* sangat kuat.

**Kata Kunci:** *vector art*, karakteristik, elemen visual.

### Abstract

*This study aims to determine the characteristics of visual elements consisting of lines, colors and light dark on the work vector art in Vectorina Medan Community 2019. As for the population contained in this study as many 15 vector art works in Vectorina Medan Community so the sample determined in this study consisted of 3 works using a purposive sampling technique. This study uses a qualitative descriptive method to determine and illustrate the strength of the characteristics of vector art in the Vectorina Community in Medan, which is sampled based on the characteristics of lines, colors and light darkness. The results showed that the strength of visual elements based on characteristics came from the depiction and determination of good visual elements such as placement of colors, dark light and lines. This research was conducted at the Vectorina Community in Medan where problems arise based on vector art in the community. Vector art is one of the computer graphic works in which the work is made with Vector-based Software. From the research that has been done, it can be concluded that the characteristics of vectorina Medan Community vector art are very strong.*

**Keywords:** *vector art*, characteristics, visual elements.

### PENDAHULUAN

Pada zaman yang serba digital ini sebagian orang 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. Secara teknik desain grafis terdapat 2 teknik yaitu digital dan non digital teknik digital pada umumnya menggunakan media komputer yang sering disebut grafis komputer ada dua jenis, yaitu vektor dan raster atau bitmap. Karya vektor berbeda dengan karya bitmap. Karya berbasis vektor

pada umumnya jika diperbesar tidak akan pecah dan kapasitas yang dipakai sedikit berbeda dengan bitmap jika diperbesar akan pecah dan kapasitas yang dipakai besar. Pada saat ini karya yang seperti itu sudah sangat populer sehingga banyak grafikus berkarya dengan model lalu membuatnya sebagai karya *vector*. Salah satu karya *vector* adalah karya *vector art* suatu karya yang dibuat dengan aplikasi berbasis *vector* dengan medium, laptop, komputer, *handphone* dan sebagainya dimana objeknya adalah suatu tiruan benda, orang, tumbuhan, binatang, pemandangan alam. Karya ini





merupakan perpaduan dari garis (*line*), gelap terang dan warna yang dikomposisikan dengan tujuan menciptakan kemiripan pada objek gambar yang dijadikan sebagai model dan setiap karyanya pasti akan memiliki karakter.

Dalam karya ini, metode dan karakteristik yang didapat dari unsur-unsur visual sangatlah penting. Karena karakteristik yang dihasilkan oleh unsur visual yaitu gairis warna dan gelap dapat mempengaruhi sesuatu kreatifitas seorang grafiskus terutama *vectoris* dalam berkarya dan menjadi suatu karakteristik pada karya tersebut.

Berdasarkan observasi atau pengamatan peneliti di *Vectorina Medan Community*, dan juga diperkuat dengan wawancara ketua komunitas tersebut, menunjukkan dari seluruh anggota *Vectorina Medan Community*, masih banyak yang belum memahami unsur-unsur visual.

Berdasarkan observasi atau pengamatan peneliti di SMP Muhammadiyah 7 Medan, dan juga diperkuat dengan wawancara guru bidang studi Seni Budaya di SMP Muhammadiyah 7 Medan, menunjukkan dari seluruh siswa kelas VIII, masih kurangnya pengetahuan anggota *Vectorina Medan Community* tentang unsur-unsur visual masih kurang. Hal ini dikarenakan kurang memperhatikan penggunaan garis warna dan gelap terang pada pembuatan *vector art*.

## KAJIAN TEORI

### 1. Analisis

Menurut Yusuf dalam buku *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan* (2018:255) menjelaskan “Analisis merupakan salah satu langkah dalam kegiatan penelitian yang sangat menentukan ketepatan dan kesahihan hasil penelitian

### 2. Bitmap dan Vektor

Menurut Glitskha dalam buku *Vector Basic Training* (2011:22) menjelaskan “bitmap dan vektor berbeda, bitmap merupakan sebuah grafis komputer yang jika diperbesar akan pecah dan kapasitas yang digunakan sangat besar lain halnya dengan vektor hanya membutuhkan kapasitas sedikit namun jika diperbesar tidak akan pecah”.

Berikut adalah aplikasi berbasis bitmap *adobe Photoshop, Corel Paint Shop Pr, Corel Photo-Paint, GIMP* dan vektor *Adobe Illustrator, Corel Dra, Adobe Indesign, Inkscape*.

### 3. Vector Art

Menurut Glitskha dalam buku *Vector Basic Training* (2011:22) menjelaskan “gambar vektor terdiri dari jalur linier yang membuat gambar dan menyimpang informasi tentang titik-titik gambar”.

### 4. Prinsip-prinsip Desain pada Vector art

Menurut Kusrianto (2007:23) dalam buku yang berjudul *Pengantar Desain Komunikasi Visual* menyatakan bahwa dalam suatu desain diperlukannya suatu susunan atau komposisi yang harmonis dan dapat diperoleh dengan mengikuti prinsip-prinsip, berikut adalah prinsip-prinsip desain pada *vector art*, Kesatuan, Keseimbangan, Irama, Kontras, Fokus, Proporsi.

### 5. Unsur-unsur visual pada Vector art

Menurut Angraini & Nathalia (2018:32) Unsur-unsur visual terdiri dari garis, bentuk, tekstur, gelap terang, ukura, warna .

### 6. Tinjauan Karakteristik/ Karakter pada Vector Art

Pengertian Karakteristik yaitu mempunyai karakteristik sesuai perawakan tertentu. Sedangkan menurut Kamus *Oxford* (2015:239) karakter adalah : *all the quality and faetures that make a person, groups of people, and places different from other*. “semua kualitas dan fitur yang membuat seseorang, kelompok dan tempat berbeda dari yang lain”.

Dalam hal ini, karakteristik yang dimaksud adalah karakteristik *vector art* ditinjau garis, warna, dan gelap terang. Setiap karya seni rupa pada hakikatnya akan memperlihatkan karakteristik tersendiri, seperti halnya garis, warna dan gelap terang. Garis mempunyai peranan besar dalam memberikan kesan visual terhadap sebuah karya seni.

Beberapa karakteristik garis pada *vector art* adalah garis (*line art*) yang ditarik secara ekspresif, spontan, tidak kaku dan menimbulkan kesan dinamis, menampilkan irama gerak dan arah pada keseluruhan gambar, adanya variasi kesan tebal tipis pada objek, memiliki salah satu garis lurus, lengkung, kontur, batas, *outline*, geometris dan organik.

Menurut para ahli, kepribadian dan tingkah laku seseorang dihubungkan dengan nilai simbolis warna. Dalam karya *vector art*, ada beberapa karakteristik warna adalah menggunakan macam-macam warna sesuai dengan keinginan dan warna sebagai simbol ekspresi mereka, menggunakan salah satu *shading* warna selaras dan kontras, menggunakan salah satu





warna panas dan dingin, menggunakan *shading* warna yang halus dan kasar.

## 7. Garis

### 1). Pengertian Garis

Menurut Kusrianto dalam buku *Pengantar Desain Komunikasi Visual* (2007:30) mengatakan : “Garis dianggap sebagai unsur visual yang banyak berpengaruh terhadap pembentukan suatu objek sehingga garis, selain dikenal sebagai goresan atau coretan, juga menjadi batas limit suatu bidang atau warna.

### 2). Jenis-Jenis Garis

Menurut Anggraini dan Natalia dalam buku *Desain Komunikasi Visual* (2018:32) mengatakan bahwa garis terdiri dari tiga jenis, yaitu , garis lurus, garis lengkung, garis majemuk.

## 8. Warna

### 1). Teori Warna

Menurut Nugroho (2011:13) dalam buku *Pengenalan Teori Warna* mengatakan “Warna adalah salah satu inspirasi paling berharga yang paling mudah didapati, sedangkan pengertian warna itu sendiri adalah spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih) yaitu, Teori Isaac Newton, Teori Johan Wolfgang Von Goethe, Teori Wilhelm Ostwald, Teori Albert, Miscellaneous. Warna merupakan bagian dari unsur-unsur yang ada dalam dunia Seni Rupa, dimana Unsur-unsur Seni Rupa meliputi, garis, raut, warna, gelap terang, tekstur, dan ruang (Sunaryo dalam Siregar, 2020: 96).

### 9. Gelap Terang

Anggraini & Nathalia dalam bukunya yang berjudul *Desain Komunikasi Visual* (2018:35) mengatakan “Kontras merupakan warna yang berlawanan antara satu dengan lainnya, terdapat perbedaan baik warna atau titik fokus. Apabila tidak berwarna, dapat pula berupa perbedaan antara gelap dan terang. Gelap terang atau kontras ini dapat digunakan dalam desain sebagai salah satu cara untuk menonjolkan pesan atau informasi yang dapat juga menambah kesan dramatis. Dengan mengatur komposisi gelap terang satu desain, akan membantu nilai keterbacaan, fokus dan titik berat suatu desain”.

### 10. Vectorina Medan Community

*Vectorina* Medan terbentuk pada tanggal 8 Januari 2017 oleh sekumpulan pemuda-pemuda yang sedang menuntut ilmu di salah satu Universitas Swasta di Medan. Pemilihan nama *Vectorina* Medan *Community*, di mana *Vectorina* adalah menandakan

bahwa Komunitas ini khusus untuk karya *vector* dan *vexel art*, Sedangkan Ina berasal dari singkatan Indonesia, Medan adalah tempat Komunitas tersebut dan *Community* adalah Komunitas yang diambil dari bahasa Inggris yang artinya kelompok. Sejak tahun 2017 Komunitas ini sudah aktif di Facebook dan Instagram bahkan sudah memiliki *account official*. Sekarang, *Vectorina* Medan memiliki 30 anggota yang di mana antaranya, 4 orang sebagai pengurus, 2 orang sebagai admin dan yang lainnya sebagai anggota. *Vectorina* Medan *Community* pernah mendapatkan kesempatan tayang di salah satu TV Swasta Medan dan di wawancarai serta diikuti kegiatannya. Dan pernah ikut bergabung di acara bergensi yaitu pada acara Sumpah Pemuda, yang pertemakan pemuda bergerak dan diikuti oleh 10 Kota secara serentak. Pernah bekerja sama dengan Museum Perkebunan Indonesia bersama komik Digidoy, WPAP Medan, dan banyak lagi. *Vectorina* Medan juga sudah 2 kali mengadakan pameran di Sekolah SMK TIK DARUSSALAM, pernah bekerja sama dengan komik Digi Doy, menjadi salah satu Media *Partner* di Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Jalan Mustafa No. 46-36, Glugur Darat I, kec Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara, 20238. Alamat ini merupakan tempat berkumpul *Vectorina* Medan *Community*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode kualitatif. Menurut Sugiyono dalam buku *Statistika untuk Penelitian* (2016:15) mengatakan “Metode kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme* digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah *eksperimen*) di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan *sampel* sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowbaal*, teknik pengumpulan dengan *trianggulasi* (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif lebih menekankan makna dari pada *generalisasi*.



## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil

#### 1). Karya 1



**Gambar 1.** Karya Aswiwir  
(Sumber: Lulu Riskiah, 2020)

Berdasarkan analisis data yang telah dipaparkan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan interpretasi data atau penafiran data pada karya Aswiwir. Karakteristik garis diungkapkan dengan garis yang spontan, dan organik. Kelancaran tarikan garis terkontrol dan jelas. Karakteristik warna secara keseluruhan warna yang paling menonjol adalah warna *skintoon* kulit. Karakteristik gelap terang terlihat jelas, memiliki dimensi, volume, dinamika dan irama. Dalam proses karya Aswiwir menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator*, dalam proses pembuatan menggunakan *pentool*. Proses metode penerapan dengan melakukan cara dan tahapan menjiblak langsung gambar yang ada di layar laptop. Lalu berfokus pada kunci T, kunci T biasa sering dibilah dalam ilmu seni rupa adalah area mata, hidung dan mulut. Membuat kunci T secara detail dengan garis, warna dan gelap terang, kemudian membuat bagian pada *skintoon* wajah dengan warna dan gelap terang yang jelas sehingga gambar terlihat mendetail. Setelah itu mulai men-tracing rambut dengan warna dasar lalu ke daerah gelap dan terang. Kemudian baju dengan cara yang sama lalu *background*.

#### 2. Karya 2



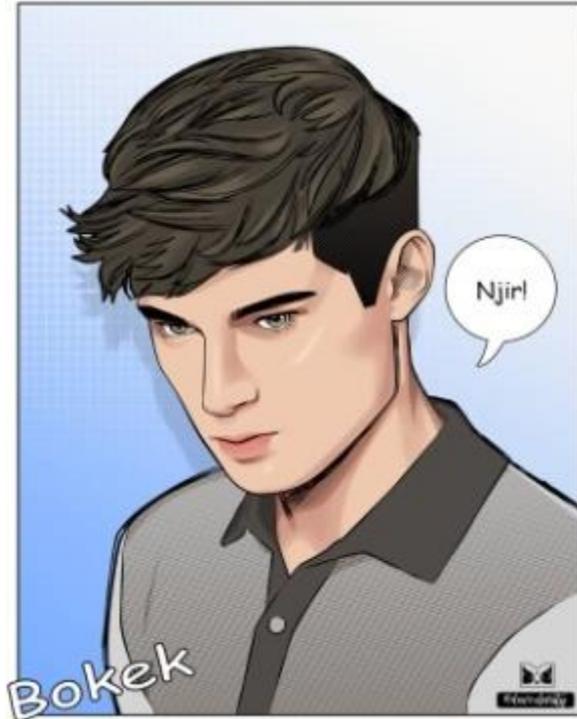
**Gambar 2.** Karya Dendi  
(Sumber: Lulu Riskiah, 2020)

Berdasarkan analisis data yang telah dipaparkan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan interpretasi data atau penafsiran data pada karya Dendi, karakteristik garis diungkapkan dengan garis organik, *outline* dan kontur. Karakteristik warna secara keseluruhan menggunakan warna yang kontras dan enak dipandang mata, meskipun hanya menggunakan warna yang sederhana. Karakteristik gelap terang Walaupun hanya menggunakan warna yang sederhana warna, gelap terang di karya ini sangat terlihat jelas. Dalam karya Dendi menggunakan *Adobe Illustrator* sebagai aplikasinya. Metode penerapan dengan melakukan proses dan tahapan menjiblak langsung gambar yang ada di layar laptop dengan bantuan *pentool*. Lalu pertama membuat *line art* dan *outline* pada objek. Lalu berfokus pada pewarnaan dan gelap terang wajah, tangan. Lalu membuat memulainya shading dengan pada jilbab, cadat baju, jaket rok, dan kacamata. Kemudian memperindahkannya dengan membuat *background* berwarna *soft* dan memberi sebuah tulisan “sabar” agar menambahkan kesan estetis.





### 3). Karya 3



Gambar 3. Karya David  
(Sumber: Lulu Riskiah, 2020)

Berdasarkan analisis data yang telah dipaparkan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan interpretasi data atau penafsiran data pada karya David, karakteristik garis dapat menuangkan ide melalui bentuk yang diciptakan oleh garis yang unik dan khas. Dan dimanfaatkan menjadi sebuah arsiran, jadi menambahkan kesan estetis yang khas. Karakteristik warna pada karya ini kontras, perpaduan warna yang terang, cerah, dan sederhana membuat karya enak dilihat walapun karyanya simpel. Dan karakteristik gelap terang Patra terang dan patra gelap dengan komposisi yang simpel namu tetap menarik dan menimbulkan dinamika dan dimensi yang indah. Proses pembuatan karya David menggunakan *Adobe Illustrator*, metode penerapan dengan melakukan proses dan tahapan menjiblak langsung pada gambar yang ada dilayar laptop dengan menggunakan *pentool*. Lalu pertama membuat *line art* pada objek. Berfokus pada kunci T, kunci T biasa sering dibilang dalam ilmu seni rupa adalah area mata, hidung dan mulut. Dan membuat semua bagia dengan satu persatu secara detail. Dan davis menambahkan efek gradasi pada suatu warna dengan bantuan brush.

### 2. Pembahasan

Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis gambar poster karya anggota *Vectorina Medan Community* yang ditinjau garis, warna dan gelap terang. Karya yang diteliti berjumlah sebanyak 3 karya, yang dinilai oleh Bapak dosen Pendidikan Seni Rupa Universitas

Negeri Medan sebagai penilai I dan II seniman.. Adek Cerah Kurnia Aziz, S.Pd.,M.Pd, (Penilai I), Leo Sugali (Penilai II). Hasil penelitian tersebut dinilai dalam bentuk tabulasi data berupa instrumen penilaian lalu dianalisis dan dideskripsikan. Kemudian hasil penelitian dalam bentuk tabulasi tersebut menunjukkan hasil karya tersebut termasuk dalam kategori baik.

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 1. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, landasan teori, pembahasan dan temuan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut, Karakteristik karya *vector art* pada VM dengan kualitas sangat kuat. Temuan ini hasil dari 3 karya yang dihasilkan dari 3 orang. garis, warna dan gelap terang pada VM memiliki 3 karya berkarakter dan unik ditemukan yang dibuat 3 orang ternyata menghasilkan karakteristik yang berbeda pula kepribadian dalam karakteristik masing-masing anggota dalam pembawaannya di setiap pembuatan karya dan menggambarkan emosi serta kepribadian yang mereka rasakan. Pada penerapan metode pada VM, ternyata ada beberapa cara, metode, tahapan dan langkah-langkah yang berbeda dalam pembuatan *vector art*. Dan dari 3 orang tersebut meskipun pada awalnya meniru gaya dan cara membuat tutorial dari seseorang, pasti akan ada sedikit banyaknya perbedaan penerapan metode pada pembuatan karyanya. Dari penelitian ini ternyata alat, emosi juga mampu membuat perbedaan pada penerapan metode. Dari penelitian ini, ternyata alat, emosi juga mampu membuat perbedaan pada penerapan metode.

#### 2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, analisis dan simpulan penelitian, maka penelitian menyarankan sebagai berikut, bagi para anggota *Vectorina Medan Community*, karakteristik masing-masing anggota bisa lebih digali lagi, untuk membangun ketertarikan khalayak luas untuk membangun jati diri. Bagi para anggota *Vectorina Medan Community*, Dalam metode penerapan unsur visual dengan cara dan tahapannya sendiri, sesuai dengan pengetahuan dan kenyamanan mereka sendiri. Jangan terpaku pada satu alat, bahan dan *software* karena harus menguasai segala macam alat, dan bahan. Bagi dunia pendidikan seni rupa diharapkan dapat mempertimbangkan pentingnya mengkaji dan melakukan riset lebih mendalam hal-hal yang berkaitan dengan kekuatan dari karakteristik unsur visual dan non visual *vector art*. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menjadi penelitian ini menjadi referensi dan dikembangkan pada penelitian



selanjutnya yang lebih mendalam terkait tentang *vector art*.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Angraini S, Lian dan Kirana Nathalia. (2018). *Desain Komunikasi Visula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : CV Offset
- Nugroho, Eko. (2008). *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Glitschka, Von. 2011. *Vector Basic Training*. Amerika: The United States Of Amerika.
- Siregar, N. H., Azis, A. C. K., Mesra, M., & Mirwa, T. (2020). Analisis Gambar Bentuk Bunga Angrek dengan Teknik Pointilis Berwarna di SMP Al-Fityan School Medan. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 9(1), 94-99.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yusuf, Muri. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.

