



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 5 Tahun 2023 Page 5763-5771

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Efektivitas Penerapan Elemen Desain Pada Matakuliah Nirmana Dwimatra di ITB STIKOM Bali Studi Kasus : Dual Degree

Ni Wayan Setiasih

Fakultas Informatika dan Komputer, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Email: [setiasih@stikom-bali.ac.id](mailto:setiasih@stikom-bali.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini lebih membahas mengenai efektivitas penerapan elemen desain pada matakuliah Nirmana Dwimatra. Matakuliah ini merupakan matakuliah dual degree di ITB STIKOM Bali, keterkaitan Matakuliah ini dengan Multimedia dilihat dari elemen desain yang mempengaruhi dalam proses pembuatan Nirmana tersebut. Diantaranya elemen desain yang digunakan adalah Garis, Bidang, Komposisi dan Warna. Keempat elemen tersebut digunakan dalam pembuatan tugas Nirmana Dwimatra. Dilihat dari efektivitas penggunaan dalam mata kuliah tersebut terhadap tugas dan matakuliah tersebut pada mahasiswa yang mengikuti program Dual Degree. Nirmana Dwimatra adalah matakuliah dasar desain yang diberikan diawal semester pada Jurusan Desain Komunikasi Visual. Nirmana memiliki makna yakni nir yang artinya tidak dan mana yang artinya bentuk. Jadi, Nirmana adalah tidak berbentuk atau dapat dikatakan abstrak. Nirmana Dwimatra adalah nirmana yang diwujudkan dalam bentuk dua dimensi menggunakan medium berupa kertas. Selain itu, manfaat dalam penelitian ini adalah untuk mahasiswa Sistem Informasi sebagai referensi dalam mengerjakan Tugas Akhir atau dalam matakuliah Desain Grafis. Matakuliah ini merupakan matakuliah program dual degree yang dilaksanakan oleh dua kampus yakni ITB STIKOM Bali dan STTB Bandung. Selain bermanfaat untuk mahasiswa di ITB STIKOM Bali dapat juga penelitian ini bermanfaat untuk mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual di kampus lain. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif dengan Teknik random sampling. Dengan penelitian dasar ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi ilmiah untuk mahasiswa.

Kata Kunci : *Efektivitas, Elemen Desain, Matakuliah Nirmana Dwimatra*

## Abstract

This research discusses more about the effectiveness of the application of design elements in the Nirmana Dwimatra class. This course is a dual degree course at ITB STIKOM Bali, the relevance of this course to Multimedia is seen from the design elements that influence the process of making the Nirmana. Among the design elements used are Line, Field, Composition and Color. The four elements are used in making Nirmana Dwimatra assignments. Judging from the effectiveness of the use in the course on the assignment and the course for students who follow the Dual Degree program. Nirmana Dwimatra is a basic design course given at the beginning of the semester at the Visual Communication Design Department. Nirmana has the meaning of nir which means no and mana which means form. So, Nirmana is formless or can be said to be abstract. Dwimatra Nirmana is nirmana that is realized in two-dimensional form using a medium in the form of paper. In addition, the benefits of this research are for Information Systems students as a reference in doing Final Projects or in Graphic Design courses. This course is a dual degree program course implemented by two campuses, namely ITB STIKOM Bali and STTB Bandung. Besides being useful for students at ITB STIKOM Bali, this research can also be useful for students majoring in Visual Communication Design on other campuses. The method used in this research is qualitative and quantitative with random sampling technique. This basic research is expected to be used as scientific reference material for students.

Keyword : *Effectiveness, elements of design, two-dimensional nirmana subject*

## PENDAHULUAN

Kampus IT banyak memiliki jurusan terkait dengan Komputer. Di Bali banyak kampus IT yang memiliki penawaran terkait program agar mahasiswa tertarik untuk kuliah dikampus tersebut. ITB STIKOM Bali salah satu kampus IT yang bertransformasi dari Sekolah Tinggi menjadi Institut memiliki program unggulan dan memfasilitasi mahasiswa untuk berkembang dalam dunia IT dan Bisnis. Salah satu program yang digunakan dalam studi kasus pada penelitian ini adalah program dual degree yang dilaksanakan oleh ITB STIKOM Bali dengan STTB Bandung. Program tersebut dilaksanakan agar mahasiswa dapat menerima ilmu dari dua kampus dan memiliki dua gelar dimana jurusan yang bekerjasama yakni Jurusan Sistem Informasi dengan Jurusan Desain Komunikasi Visual.

Kedua ilmu dalam jurusan tersebut dapat diperoleh mahasiswa dalam waktu yang bersamaan. Pada penelitian ini matakuliah yang dijadikan sebagai objek adalah matakuliah Nirmana Dwimatra yang dilaksanakan secara offline. Matakuliah ini lebih membahas secara praktek dan manual dalam menggambar dasar pada Desain.

Pada karya Nirmana Dwi Matra pada umumnya, pendalaman dan penguasaan irama, komposisi serta makna-makna intrinsik yang terjadi akibat hubungan antar bentuk, garis dan warna sebagai interaksi visual yang menyebabkan hubungan internal pada seseorang

menjadi semakin intensif.

Nirmana mengajarkan unsur atau elemen yang ada pada suatu lukisan atau gambar serta estetika seni dalam mengorganisasi unsur atau elemen agar menjadi sebuah karya seni yang bukan saja bagus, tetapi juga bermakna (Kusrianto, 2009). Selain itu matakuliah nirmana sebagai dasar dalam membuat sebuah desain agar nantinya desain tersebut terlihat estetik dan memiliki makna dalam bentuk, warna atau huruf yang akan dibuat.

Efektivitas dalam hal ini penggunaan dari elemen desain yang akan diaplikasikan pada karya tugas dari mahasiswa yang mengikuti Program Dual Degree ini. Dengan melihat efektivitas tersebut yang nantinya akan dijadikan sebagai tolak ukur dalam memberikan informasi kepada mahasiswa yang ingin mengikuti program dual degree maupun mahasiswa yang sedang mengerjakan tugas akhir sebagai bahan referensi.

Maka dari itu, penelitian ini akan lebih mengarah pada efektivitas penggunaan elemen desain pada matakuliah nirmana dwimatra yang nantinya audience dilibatkan dalam penelitian ini dengan menggunakan Teknik kuesioner sehingga menghasilkan data yang sesuai dengan fakta yang terdapat dilapangan. Penelitian ini nantinya agar menghasilkan informasi secara ilmiah agar nantinya dapat dimanfaatkan untuk penelitian selanjutnya.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian dasar yang deskriptif dimana memaparkan dan menganalisis data dari penerapan elemen desain pada matakuliah Nirmana Dwimatra. Dalam penelitian dasar ini, yang menjadi populasi adalah keseluruhan subjek penelitian yaitu mahasiswa yang mengikuti matakuliah Nirmana Dwimatra di ITB STIKOM Bali.

Pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa cara, antara lain sebagai berikut.

### a. Metode Kuisisioner

Kuesioner sebagai salah satu instrumen penelitian ilmiah banyak dipakai pada penelitian sosial, misalnya penelitian di bidang sumberdaya manusia, pemasaran serta penelitian tentang berperilaku (behavioral research) yang menyangkut masalah dibidang akuntansi (behavioral accounting) serta keuangan (behavioral finance). Penelitian di bidang akuntansi maupun keuangan tidak identik dengan data sekunder saja namun dapat menggunakan data primer yang dikumpulkan berdasarkan teknik survei. Salah satu contoh penelitian di bidang keuangan dilakukan oleh Agus Sartono (2001) yang meneliti tentang praktek pembuatan keputusan keuangan jangka panjang khususnya kebijakan struktur modal yang dilakukan oleh para manajer keuangan perusahaan publik di Bursa Efek Indonesia (BEI) (Agus, 2001).

Metode kuesioner ini digunakan untuk mengetahui penerapan elemen desain pada matakuliah Nirmana Dwimatra di ITB STIKOM Bali.

#### b. Metode Observasi

Observasi juga merupakan salah satu teknik dalam pengumpulan data yang sangat lazim dalam metode penelitian kualitatif. Observasi adalah bagian dalam pengumpulan data. Observasi berarti mengumpulkan data langsung dari lapangan (Semiawan, 2010). Sedangkan menurut Zainal Arifin dalam buku (Kristanto, 2018) observasi adalah suatu proses yang didahului dengan pengamatan kemudian pencatatan yang bersifat sistematis, logis, objektif, dan rasional terhadap berbagai macam fenomena dalam situasi yang sebenarnya, maupun situasi buatan .

Adapun salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengetahui atau menyelidiki tingkah laku nonverbal yakni dengan menggunakan teknik observasi. Metode observasi atau pengamatan adalah kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan panca indera mata dan dibantu dengan panca indera lainnya. Kunci keberhasilan observasi sebagai teknik pengumpulan data sangat banyak ditentukan pengamat sendiri, sebab pengamat melihat, mendengar, mencium, atau mendengarkan suatu onjek penelitian dan kemudian ia menyimpulkan dari apa yang ia amati itu.

Metode Observasi ini dilakukan oleh peneliti, mengamati dari perkuliahan Dwimatra di ITB STIKOM Bali.

#### c. Metode Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barang tertulis, metode dokumentasi berarti tata cara pengumpulan data dengan mencatat data-data yang sudah ada. Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menelusuri data historis.

Dokumen tentang orang atau sekelompok orang, peristiwa, atau kejadian dalam situasi sosial yang sangat berguna dalam penelitian kualitatif (Yusuf, 2014). Teknik atau studi dokumentasi adalah cara pengumpulan data melalui peninggalan arsiparsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori, dalil-dalil atau hukum-hukum dan lain-lain berhubungan dengan masalah penelitian. Dalam penelitian kualitatif teknik pengumpulan data yang utama karena pembuktian hipotesisnya yang diajukan secara logis dan rasional melalui pendapat, teori, atau hukum-hukum, baik mendukung maupun menolak hipotesis tersebut. Dokumentasi sebagai metode pengumpulan penelitian memiliki kelebihan dan kelemahan, yaitu (Dimiyanti, 2014) : a. Kelebihan metode dokumentasi 1) Efisien dari segi waktu 2) Efisien dari segi tenaga 3) Efisien dari segi biaya Metode dokumentasi menjadi

efisien karena data yang kita butuhkan tinggal mengutip atau memfotokopi saja dari dokumen yang ada. Namun demikian, metode dokumentasi juga memiliki kelemahan b. Kelemahan metode dokumentasi

- 1) Validitas data rendah, masih bisa di ragukan,
- 2) Reabilitas data rendah, masih bisa di ragukan.

Metode dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti ialah mendokumentasikan dari hasil tugas Nirmana Dwimatra di ITB STIKOM Bali.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Efektivitas menunjukkan keberhasilan dari segi tercapai tidaknya sasaran yang telah ditetapkan, jika hasil kegiatan semakin mendekati sasaran, berarti makin tinggi efektivitasnya (Sudirman, 2002: 31). Dengan demikian, efektivitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah pekerjaan tepat pada waktunya.

Efektivitas yang dimaksud merujuk pada kemampuan untuk mencapai tujuan, kegunaan dari hasil yang diperoleh serta tingkat kepuasan pengguna. Keefektifan penerapan elemen desain dapat diukur dengan menggunakan indikator yaitu:

1. Kualitas pembelajaran (*quality of insurance*), yaitu seberapa besar kadar informasi yang disajikan sehingga siswa dengan mudah dapat mempelajarinya atau tingkat kesalahannya menjadi semakin kecil. Semakin kecil dirasa tingkat kesalahan yang dilakukan maka semakin efektif pembelajaran.
2. Kualitas pembelajaran pada penelitian ini diterapkannya elemen desain pada matakuliah nirmana dwimatra, dalam hal ini dapat meningkatkan daya kreatifitas mahasiswa dalam mengeksplorasi ide kedalam bentuk karya seni.
3. Kesesuaian tingkat pembelajaran (*appropriate level of instruction*), yaitu sejauh mana guru memastikan tingkat kesiapan siswa dalam menerima materi baru.

Pada penelitian ini kualitas pembelajaran dari kesesuaian penerapan elemen desain pada matakuliah Nirmana Dwimatra dilihat pada pertanyaan kuisisioner dengan memberikan beberapa pertanyaan terkait kesesuaian dengan penerapan elemen desain pada matakuliah nirmana dwimatra.

Waktu, yaitu durasi waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Waktu yang diberikan mahasiswa dalam menyelesaikan karya seni ini 2x pertemuan untuk 1 karya desain.

No	Pertanyaan	SS	S	CS	KS	SKS
1	Elemen titik dapat diterapkan dalam berbagai bentuk pada matakuliah nirmana	5	9	1	1	
2	Elemen titik tidak dapat diterapkan dalam berbagai bentuk pada matakuliah nirmana	1	4		10	1
3	Elemen garis dapat diterapkan dalam berbagai bentuk pada matakuliah nirmana	3	12	1		
4	Elemen garis tidak dapat diterapkan dalam berbagai bentuk pada matakuliah nirmana	2	4	1	7	2
5	Elemen bentuk dapat diterapkan dalam berbagai bentuk pada matakuliah nirmana	3	11	2		
6	Elemen bentuk tidak dapat diterapkan dalam berbagai bentuk pada matakuliah nirmana	2	3	2	8	1
7	Elemen warna dapat diterapkan dalam berbagai bentuk pada matakuliah nirmana	6	8	2		
8	Elemen warna tidak dapat diterapkan dalam berbagai bentuk pada matakuliah	3	2	1	8	2

	nirmana					
9	Sesuai dengan penerapan titik pada karya tugas nirmana titik	4	7	3		
10	Sesuai dengan penerapan garis pada karya tugas nirmana garis	5	9			
11	Sesuai dengan penerapan bidang pada karya tugas nirmana bidang	4	9	1		
12	Sesuai dengan penerapan warna pada karya tugas nirmana warna	4	10			
13	Sesuai dengan penerapan kolaborasi titik, garis, bidang dan warna pada karya tugas nirmana	4	9			

Berdasarkan hasil responden dengan jumlah responden yaitu 16 orang dan 13 pertanyaan didapatkan hasil pengukuran dengan skala likert sebagai berikut :

Jawaban responden pada kategori Sangat Setuju (SS) dengan skor 5 berjumlah 46

Jawaban responden pada kategori Setuju (S) dengan skor 4 berjumlah 97

Jawaban responden pada kategori Cukup Sesuai (CS) dengan skor 3 berjumlah 14

Jawaban responden pada kategori Kurang Setuju (KS) dengan skor 2 berjumlah 34

Jawaban responden pada kategori Sangat Kurang Setuju (SKS) dengan skor 1 berjumlah 6

Rumus :  $T \times P_n$

T = Total jawaban responden

$P_n$  = Skor likert

Sangat Setuju :  $46 \times 5 = 230$

Setuju	: 97 x 4	= 388
Netral	: 14 x 3	= 42
Tidak Setuju	: 34 x 2	= 68
Sangat Tidak Setuju	: 6 x 1	= 6
Total Skor	= 734	

Interpretasi Skor Perhitungan

$Y = \text{skor tertinggi likert} \times \text{jumlah responden} \times \text{jumlah pertanyaan}$

$= 5 \times 16 \times 13$

$= 1040$

$\text{Rumus index \%} = \text{Total skor} / Y \times 100$

$= 734/1040 \times 100$

$= 70.5\%$

Tabel 4.1  
Presentase Nilai

Prosentase	Keterangan
0% - 19,99%	Sangat Tidak Setuju (STS)
20% - 39,99%	Tidak Setuju (TS)
40% - 59,99%	Netral (N)
60% - 79,99%	Setuju (S)
80% - 100%	Sangat Setuju (SS)

Berdasarkan hasil perhitungan skor likert atas jawaban responden dan tabel presentase nilai dapat disimpulkan responden Setuju terhadap penerapan elemen desain, efektivitas dari Matakuliah Nirmana Dwimatra di ITB STIKOM Bali.

## SIMPULAN

Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah diatas ditarik kesimpulan pada perhitungan skala likert yakni dapat dilihat berdasarkan tiga indikator yakni kualitas pembelajaran, kesesuaian materi dan waktu pengajaran bahwa Setuju terhadap Penerapan Elemen Desain pada Matakuliah Nirmana Dwimatra di ITB STIKOM Bali. Dengan demikian penelitian ini sudah diuji menggunakan metode kuisioner dengan penerapan skala likert dan teori indikator penilaian

efektifitas.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, A. P. (2013). NIRMANA-KOMPOSISI TAK BERBENTUK" SEBAGAI DASAR KESENIRUPAAN FAKULTAS SENI RUPA INSTITUT KESENIAN JAKARTA. *Jurnal Ilmiah WIDYA*, 113-120.
- Brainly. (2021, 6 12). Retrieved from <https://brainly.co.id/tugas/1843304>
- Kartika, D. S. (2004). *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Kristanto, V. H. (2018). *Metodologi Penelitian Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kusrianto, A. (2009). Pengantar desain komunikasi visual. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kusrianto, A. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
- Landa, R. (2014). *Graphic Design Solutions*, 5th Edition. Lokasi: Clark: Baxter.
- Made Arini Hanindharputri, A. S. (2018). ELEMEN VISUAL SEBAGAI PEMBENTUK KEKUATAN LOGO. *Senada*, 161.
- Mubarat, H. (2021). Telaah Nirmana sebagai Proses Kreatif Dalam Dinamika Estetika Visual. *Jurnal Ekspresi Seni*, 125-139.
- Nugroho, U. (2018). Metodologi Penelitian Kuantitatif Pendidikan. Jawa Tengah: CV. Sarnu Untung.
- Rustan, S. (2009). *Mendesain Logo*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Semiawan, C. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Grasindo.
- Sidhartani, S. (2010). ELEMEN VISUAL DAN PRINSIP DESAIN SEBAGAI BAHASA VISUAL UNTUK MENYAMPAIKAN RASA, Studi Kasus : Aplikasi Elemen Visual dan Prinsip Desain pada Karya Nirmana Dwimatra. *Jurnal Deiksis*, 82-95.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wikipedia. (2019, March Sunday). *Sanur Village Festival*. Retrieved from Wikipedia: [https://id.wikipedia.org/wiki/Sanur\\_Village\\_Festival](https://id.wikipedia.org/wiki/Sanur_Village_Festival)
- Yusuf, A. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Group.