



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Animasi

##### 2.1.1 Definisi Animasi

Menurut buku *Digital Character Development* yang dikarang oleh O'Neill (2008), kata *animation* pada dasarnya berarti secara fisik atau secara grafis bergerak. Dalam bahasa Latin, kata *anima* mengacu pada makhluk hidup, roh, dan perasaan. *Anemos*, yang diambil dari bahasa Yunani memiliki arti angin dan nafas.

##### 2.1.2 Produksi Animasi

Menurut White, dalam bukunya yang berjudul *How to Make an Animated Film* (2009), dalam film animasi baik dua dimensi maupun tiga dimensi, proses pembuatan animasi adalah hal yang selalu dibutuhkan untuk peluncuran film. Menurut buku lamanya, *Animation from Pencil to Pixels* (2006), proses pembuatan animasi dua dimensi lebih lambat dibandingkan pembuatan animasi lainnya, karena harus bekerja lebih keras dan tidak fleksibel dalam berbagai, tetapi lebih mudah menyesuaikan diri dibandingkan animasi tiga dimensi.

Menurut White, terdapat 22 proses dalam pembuatan animasi, antara lain ide, storytelling dan scripwriting; *concept art* dan *visual development*; desain karakter; *thumbnails*; *storyboards*; teknik pembuatan film; rekaman suara; *animatic* dan *barcher boards*; penyusunan latar belakang dan *environment*; *color script*; *audio breakdown*; *keypose*; penempatan dan waktu;

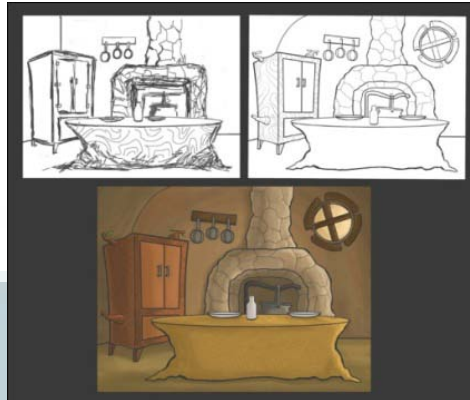
animasi *in-between*; mencoba animasi; *clean-up*; *scanning*; *background* dan *environment*; pewarnaan; *compositing*; *rendering*; dan final edit. Penulis menemukan beberapa tahap pada pembuatan animasi yang bersangkutan dengan pembahasan penulis, yaitu:

#### **2.1.2.1 Ide, *Storytelling*, dan *Scriptwriting***

Ide bisa didapat dari mana saja, tetapi tentukan juga batasan pada animasi yang akan dibuat agar tidak menjadi sia-sia. Ketika telah mendapatkan ide, tuangkan dalam konsep cerita dan kaitkan dengan kata kunci lainnya yang akan menguatkan cerita. Visualisasikan konsep cerita berupa gambar sketsa yang kecil. Hasil sketsa diuraikan dalam penulisan yang lebih detail yaitu naskah cerita.

#### **2.1.2.2 *Concept art* dan *Visual Development***

Ketika ide cerita telah jelas, maka diperlukan gambaran konsep tentang film animasi yang akan dibuat. Bukan tentang desain akhir, tetapi sebuah konsep yang berisikan tentang tampilan dan *mood* cerita. Konsep berisikan tentang karakter, properti dan *environment*. Tidak semua animator adalah seorang desainer karakter atau *environment*, begitu pula sebaliknya, karena mereka memiliki keahlian di bidang masing-masing. Maka dari itu tidaklah salah jika para animator meminta desainer karakter atau *environment* untuk memvisualisasikan karya mereka dalam bentuk *concept art*. Sebuah *concept art* mewakili dan mendefinisikan secara visual setiap unsur yang ada dalam film, termasuk pergantian adegan, waktu, lokasi atau aksi.



Gambar 2.1. Contoh Concept Art Environment

(<http://1.bp.blogspot.com/shZOV8of2RE/UDad03hhRyI/AAAAAAAAAXE/RLeerI0rxhA/s1600/kitchen+environment+concept.jpg>)

### 2.1.2.3 Penyusunan Latar Belakang dan *Environment*

Dalam animasi, terlebih animasi dua dimensi, perlu diketahui elemen apa saja yang akan bergerak dan tidak dalam setiap adegan. Dalam hal ini, aturan tata letak desain perlu diperhatikan:

#### 1.) Jarak dan Perspektif

Sebuah gambar memiliki tiga pembagian layar utama yaitu, *foreground* (latar depan), *midground* (latar tengah), dan *background* (latar belakang). Untuk membuat tampilan gambar terlihat lebih nyaman untuk dilihat, teknik perspektif sangat dibutuhkan untuk memberikan kesan kedalaman ruang.

#### 2.) *Focus of Attention*

Terkadang *setting* tempat juga perlu menjadi titik fokus dalam animasi, maka dari itu dibutuhkan teknik untuk membawa mata penonton untuk tertarik kepada hal tersebut melalui pencahayaan dan perspektif.



Gambar 2.2. Pencahayaan yang Berpengaruh dengan Fokus  
(*How to Make Animated Film*, 2009, hal. 306)

#### 2.1.2.4 *Background dan Environment*

Dalam sebuah animasi, mayoritas area layar yang terlihat adalah *background* dan *environment*. Hal ini merupakan suatu bagian penting, karena kualitasnya berpengaruh pada bagus tidaknya sebuah film animasi. Latar belakang harus sama dengan gaya penggambaran karakter dan memiliki konsep yang sudah matang. Dipengaruhi oleh beberapa aspek, yaitu:

##### 1.) Komposisi Nilai Warna

Pengaruh kedalaman dari suatu gambar itu ditentukan dari terang gelapnya suatu nilai warna pada layout *background* dalam foreground, midground, dan *background*. Foreground untuk tingkat warna yang paling gelap, midground untuk tingkat warna yang sedang, dan *background* untuk tingkat warna yang paling terang, aturan ini dapat dilakukan sebaliknya.

##### 2.) Sumber Cahaya dan Kontras

Pencahayaan dipengaruhi oleh tiga elemen yaitu, *highlight*, *mid-tones* dan *shadow*. Ketiga hal ini dipengaruhi berdasarkan sumber cahaya

utama yang ada dalam cerita. Sumber cahaya yang berada di luar berbeda dengan yang di dalam ruangan. Cahaya di luar didominasi oleh matahari sedangkan dalam ruangan didominasi oleh cahaya lampu.

### 3.) Perspektif dan Titik Fokus

Perspektif memiliki beberapa jenis tergantung dari sudut pandang kamera. Hal ini berlaku baik interior maupun exterior.

### 4.) Terang terhadap Gelap, Gelap terhadap Terang.

Warna karakter yang hampir sama dengan latar belakang, membuat penonton menjadi sulit untuk membedakan satu dengan yang lain. Untuk mengatasi hal tersebut, berikan cahaya yang kontras dengan setting yang ada dalam adegan kepada subjek yang ingin ditonjolkan.



Gambar 2.3. Menonjolkan Karakter Melalui Cahaya

(*How to Make Animated Film* , 2009, hal. 384)

### 5.) Kontras yang Paling Kuat

Mata manusia terbiasa tertarik kepada hal yang memiliki kontras yang paling kuat daripada sekelilingnya. Perilaku ini dapat dimanfaatkan dalam menonjolkan sesuatu pada latar belakang.



Gambar 2.4. Mata akan Tertarik dengan Kontras yang Kuat  
(*How to Make Animated Film*, 2009, hal. 385)

### 2.1.3 Genre Animasi

Menurut M. James dalam bukunya yang berjudul *How to Write Great Screenplays*, terdapat beberapa jenis genre dalam animasi, antara lain *action*, *adventure*, komedi, *romance*, *fantasy*; *horror*; *sci-fi*; dan *thriller*. Penulis memilih genre yang cocok dengan animasi “Iys dan Petualangan di Hutan Mitsik”, yaitu *adventure* dan *fantasy*.

#### 2.1.3.1 Adventure

Jenis film animasi seperti ini cenderung menarik penonton dengan pengalaman dan lingkungan baru, dimana hampir sama dengan *action*. Genre ini bercirikan karakter protagonis harus selalu menyelamatkan dunia atau daerah tertentu, karakter ini harus menonjol dari segi fisik maupun mental. Cerita memiliki alur yang cepat dan terdapat beberapa tantangan besar.

### 2.1.3.2 *Fantasy*

Fantasi lebih sering diarahkan pada peri dan dunia mitologi dimana segala sesuatu dapat terjadi. Film fantasi lebih banyak menggunakan unsur magis, mitos dan dongeng yang dapat dinikmati oleh penonton.

## 2.2 **Konsep Desain *Environment***

Menurut White dalam bukunya *Animation from Pencil to Pixels* (2006), konsep desain *environment* tidak boleh diremehkan pada proses awal pembuatan ide dalam animasi. Walaupun karakter dan animasi adalah hal yang lebih penting, tetapi para penonton mayoritas akan melihat *background* dari adegan tersebut secara sadar atau tidak. Sebuah *background* dapat membangun *mood* atau emosi dari penonton. Desainer konsep akan terlibat dalam seluruh desain bentuk dan warna untuk seluruh animasi. Semua yang menyangkut dengan visualisasi animasi harus ditentukan terlebih dahulu. Ketika konsep yang didapat telah disepakati, maka desainer akan mengembangkan ide dan membuat konsep semakin matang untuk dipakai dalam animasi dan *storyboard*. Untuk alur cerita animasi, penggunaan *mood*, emosi dan aksi akan digambarkan dengan pewarnaan dan visualisasi yang tepat.

Menurut Alexander dalam buku karangannya *How to Draw and Paint Fantasy Architecture* (2011), konsep adalah ketika kita menentukan bentuk, warna, tekstur, eksplorasi pencahayaan dari sebuah gambar atau objek.

Konsep dimulai dengan membuat sebuah sketsa kasar tentang penggambaran objek pada gambar. Sketsa lebih mengutamakan bentuk umum

dari gambar. Lalu mulai mengeksplorasi bentuk yang lebih detail dan lebih rapi. Menambahkan bayangan dan memberikan kedalaman. Dari sketsa ini dapat dikembangkan menjadi gambar yang baru. Ketika sketsa final telah didapat, referensi material mulai dikumpulkan agar gambaran menjadi realis.



Gambar 2.5. Sketsa Final

*(How to Draw and Paint Fantasy Architecture, 2011, hal. 62)*

Setelah gambar final telah selesai, warna dan bentuk mulai ditentukan. Pertama dimulai dari warna dasar untuk menentukan komposisi yang harmoni. Dengan warna yang telah didapat, dapat dikembangkan menjadi gambar yang telah final.



Gambar 2.6. Contoh Pemilihan Warna Dasar

(*How to Draw and Paint Fantasy Architecture*, 2011, hal. 63)

### 2.3 Arsitektur

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, arsitektur adalah seni dan ilmu merancang serta membuat konstruksi bangunan, jembatan dan sebagainya.

Alexander (2011), mengatakan bahwa karakter arsitektur Asia cenderung memiliki konstruksi berbahan kayu dengan dekorasi yang detail; didominasi oleh atap; lebih menonjolkan area horizontal yang lebar dan simetris; dan mengesankan bersatu dengan alam sekitarnya sehingga terlihat alami.

Pada desain arsitektur Asia, terlihat keseimbangan, simetri dan kesatuan pada masing-masing bangunan. Penghormatan mereka yang sangat besar terhadap alam membuat struktur bangunan yang ada berkesan menyatu dengan alam.

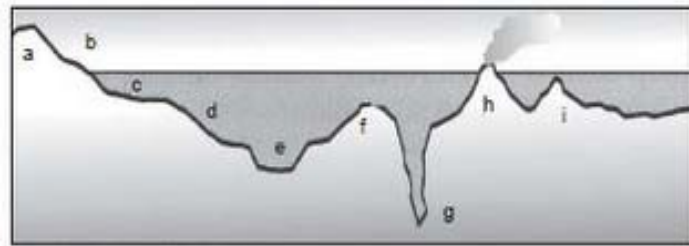


Gambar 2.7. Contoh Arsitektur Asia

(*How to Draw and Paint Fantasy Architecture*, 2011, hal. 40)

## 2.4 Topografi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, topografi adalah kajian atau penguraian yang terperinci tentang keadaan muka bumi pada suatu daerah. Menurut Bobby Hertanto (2012), peta topografi berguna untuk memetakan tempat yang ada di permukaan bumi dan menjadi bentuk garis-garis kontur, dimana tiap garis mewakili satu ketinggian. Garis-garis kontur tersebut menunjukkan relief di permukaan bumi. Bentuk permukaan bumi terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu lereng, cekungan, bukit, pegunungan, dan penampang melintang bentuk muka bumi. Penampang melintang meliputi pulau, zona pasang surut, paparan benua, lereng benua, basin, punggung laut, palung, gunung laut, dan guyot.



Sumber: Dokumen penulis

Gb.9.10 Penampang melintang bentuk muka bumi dasar laut

Gambar 2.8. Penampang Melintang Muka Bumi

(<http://geoenviron.blogspot.com/2012/10/peta-topografi.html>)

## 2.5 Vegetasi

Menurut buku Kamus Besar Bahasa Indonesia, vegetasi adalah kehidupan tumbuh-tumbuhan atau dunia tanam-tanaman. Berdasarkan buku *Indonesian Heritage* - Tetumbuhan oleh Dr. Whitten, Indonesia yang terdiri dari beraneka pulau memiliki vegetasi yang berbeda-beda. Vegetasi dapat dikendalikan oleh tanah, iklim, dan ketinggian tempat. Dengan demikian, vegetasi dapat terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu hutan hujan dataran rendah; hutan basah air tawar; hutan basah pesisir; hutan pegunungan; vegetasi alpin; hutan musim; hutan sabana dan padang rumput; dan hutan sekunder. Berdasarkan lokasi dari cerita, penulis menemukan beberapa vegetasi yang sesuai, diantaranya:

### 2.5.1 Hutan Hujan Dataran Rendah.

Hutan ini memiliki keragaman jenis tumbuhan yang terbesar di Indonesia. Hutan yang paling beragam terdapat di Kalimantan dimana terdiri lebih dari 200 jenis pohon yang tumbuh. Pohon hutan hujan yang paling dominan memiliki daun yang besar dan bunga yang berwarna cerah, ketinggian lebih dari 70 m, dengan lingkaran batang lebih dari 6 m.



Gambar 2.9. Hutan Hujan Dataran Rendah

([http://1.bp.blogspot.com/84QdoRiNU7M/TWVqSDIAddI/AAAAAAAAAIU/4OfgMHZR8cQ/s1600/hutan\\_dataran\\_rendah.jpg](http://1.bp.blogspot.com/84QdoRiNU7M/TWVqSDIAddI/AAAAAAAAAIU/4OfgMHZR8cQ/s1600/hutan_dataran_rendah.jpg))

### 2.5.2 Hutan Pegunungan

Hutan pegunungan memiliki jenis tumbuhan yang sangat beragam karena dipengaruhi oleh faktor kelembapan dan dinginnya suhu udara. Perubahan isi hutan cenderung berubah pada ketinggian 1.200 m dimana merupakan batas terendah hutan pegunungan. Letak hutan yang berada jauh dari permukaan laut, mengakibatkan cahaya matahari kuat dan atmosfer lebih tipis, sehingga membuat pohon hutan pegunungan cenderung memiliki daun yang tebal dan berbulu, daun muda menjadi merah karena memiliki zat kimia pelindung.

Pohon hutan yang cenderung lebih tinggi dan lebih beragam diakibatkan karena keadaan tanah yang kaya hara. Pohon hutan pegunungan tinggi lebih dominan memiliki daun lebar dan padat menyatu sehingga cahaya matahari cukup banyak masuk mengakibatkan beragam tumbuhan berbunga terdapat di bagian bawah hutan. Suhu udara yang dingin mengakibatkan udara

semakin lembab. Lumut epifit tumbuh menyebar di kawasan hutan pegunungan, yang terkadang dapat disebut hutan lumut.



Gambar 2.10. Hutan Pegunungan

(<http://4.bp.blogspot.com/cEFbIgdIq94/T2FWyy0RAAtI/AAAAAAAAA1w/z3sJRbVXntA/s1600/HUTAN-PEGUNUNGAN.jpg>)

### **2.5.3 Vegetasi Alpin**

Pada dataran tinggi, pertumbuhan pohon menjadi lebih lambat dan vegetasi alpin akan lebih dominan seperti tundra, padang rumput berumpun, dan tumbuhan rawa pegunungan. Tumbuhan alpin terdiri diantaranya lumut dan lumut kerak; tumbuhan berbunga dengan daun panjang dan ramping.



Gambar 2.11. Vegetasi Alpin

([http://farm1.static.flickr.com/184/367472032\\_fde84de2c4.jpg](http://farm1.static.flickr.com/184/367472032_fde84de2c4.jpg))

## 2.6 Warna

### 2.6.1 Dasar Warna

Menurut buku *Color* karangan Zelanski dan Pat Fisher (2010), pada abad 17, Sir Isaac Newton melakukan penelitian dan menemukan tujuh dasar warna yaitu merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, dan ungu yang dihasilkan dari pantulan cahaya dan prisma.

Menurut Wallschlaeger dan Busic-Synder, dalam buku karangannya *Basic Visual Concepts and Principles* (1992), pembagian warna terbagi menjadi tiga kategori, yaitu:

#### 2.6.1.1 Warna Primer

Warna primer adalah warna yang paling murni, dimana tidak dapat dihasilkan dari warna lain. Warna merah, biru dan kuning termasuk warna primer.



Gambar 2.12. Warna Primer

(<http://1.bp.blogspot.com/3I3RDeoxyaE/TVVCdVFmmPI/AAAAAAAAAf8/DJqX-gtrcnU/s1600/warna-primer.jpg>)

### 2.6.1.2 Warna Sekunder

Warna yang terjadi karena pencampuran dua warna primer. Seperti biru dan hijau menjadi cyan (biru muda); hijau dan merah menjadi kuning; dan seterusnya.



Gambar 2.13. Warna Sekunder

([http://2.bp.blogspot.com/\\_X9gIsNbyKUM/RzrhRrK6GI/AAAAAAAAANQ/vUBIAiqITyY/s320/sekunder.jpg](http://2.bp.blogspot.com/_X9gIsNbyKUM/RzrhRrK6GI/AAAAAAAAANQ/vUBIAiqITyY/s320/sekunder.jpg))

### 2.6.1.3 Warna Tersier

Warna yang terjadi dari pencampuran dua warna sekunder. Seperti warna biru dan hijau menjadi biru-hijau, merah dan ungu menjadi merah-ungu, dan seterusnya.



Gambar 2.14. Warna Tersier

([http://1.bp.blogspot.com/\\_X9glsNbyKUM/Rzrg8vrK6FI/AAAAAAAAANI/Uvzb1UQKvsY/s320/tersier.jpg](http://1.bp.blogspot.com/_X9glsNbyKUM/Rzrg8vrK6FI/AAAAAAAAANI/Uvzb1UQKvsY/s320/tersier.jpg))

### 2.6.1.4 Skema warna

Skema warna beberapa jenis, yaitu:

#### 1.) Warna Analog

Warna analog adalah kombinasi dari beberapa warna yang bersebelahan pada lingkaran warna.

#### 2.) Warna Komplementer

Warna komplementer adalah kombinasi warna yang letaknya berseberangan dalam lingkaran warna.

#### 3.) Warna Triad

Warna triad adalah kombinasi warna yang letaknya memiliki jarak yang sama besar. Pola letak warna-warna triad adalah segitiga.

#### 4.) Warna Tetrad

Warna tetrad adalah kombinasi warna yang terdiri dari dua warna komplementer sehingga pola warna-warna tersebut membentuk persegi panjang atau persegi.

#### 2.6.1.5 Warna Monokromatik

##### 1.) Shade

Shade adalah warna yang ditambahkan dengan hitam atau warna yang lebih gelap.

##### 2.) Tints

Tint adalah warna yang ditambahkan dengan putih.

##### 3.) Tone

Tone adalah kombinasi warna yang dicampur dengan abu-abu.

##### 4.) Netral

Netral adalah gradasi paling akhir dari suatu warna yang berwarna putih, abu-abu dan hitam.



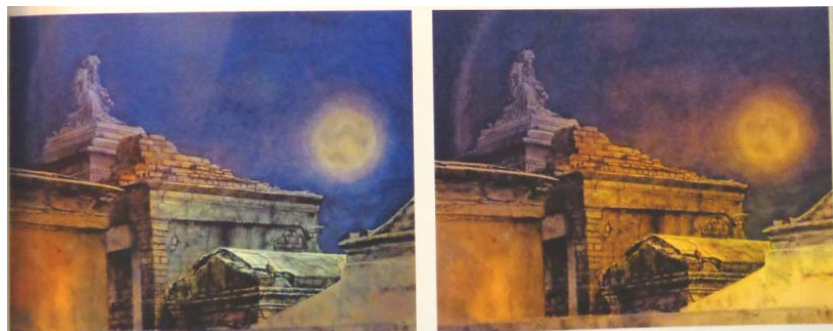
Gambar 2.15. Warna Netral

(<http://www.colorsnames.com/wpcontent/uploads/2012/03/grey.png>)

Menurut Zelanski dan Pat Fisher (2010), warna memiliki efek psikologi dimana warna yang berbeda dapat menciptakan emosi yang berbeda pula, yaitu diantaranya yang menjadi masukan bagi penulis:

- Merah melambangkan kekuatan, menarik perhatian dan kehangatan
- Merah muda melambangkan ketenangan, dan kebaikan.
- Jingga melambangkan keceriaan dan kreativitas.
- Kuning melambangkan kebahagiaan, optimis, dan ketakutan.
- Hijau melambangkan harmonis, kedamaian, dan kesegaran.
- Biru melambangkan kedamaian dan kepercayaan.
- Ungu melambangkan misterius dan spiritualitas.
- Emas melambangkan kebijakan dan kesempurnaan.
- Cokelat melambangkan alamiah dan natural.

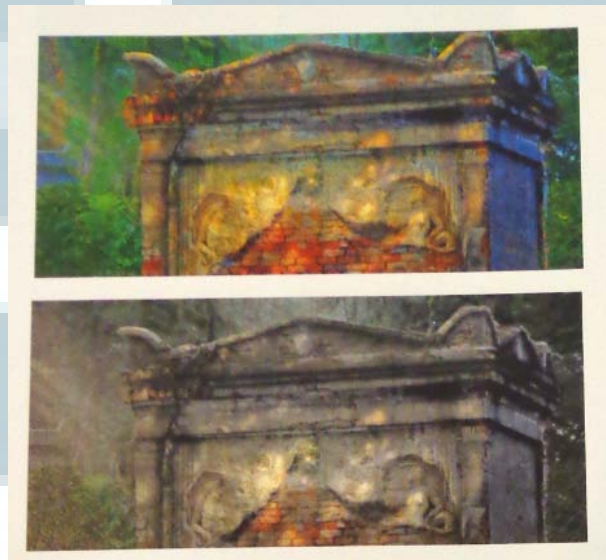
Menurut Alexander (2011), ketika menaruh warna pada suatu komposisi, jangan mengubah terang gelap warna tersebut, akan lebih efektif jika temperature atau intensitas warna yang diubah. Temperatur warna dapat berupa warna hangat atau dingin. Warna hangat seperti merah dan oranye, sedangkan warna dingin adalah biru dan hijau. Warna juga dapat menentukan kedalaman dan jarak dari suatu gambar.



Gambar 2.16. Warna Temperatur Hangat dan Dingin

(*How to Draw and Paint Fantasy Architecture*, 2011, hal. 67)

Jumlah variasi warna tidak berpengaruh dalam gambar, sehingga kita harus memilih warna dengan bijak, tergantung dari bagaimana dan kapan kita menggunakannya. Bila warna yang digunakan merupakan warna yang kuat, maka warna tersebut akan berkompetisi mengambil perhatian mata, sehingga tidak ada yang menonjol. Maka dari itu agar cahaya terlihat lebih terang, gelapkan area sekitar cahaya tersebut atau meredupkan warna lain atau memberikan warna komplementer.



Gambar 2.17. Perbandingan Warna dengan Intesitas yang Berbeda

*(How to Draw and Paint Fantasy Architecture, 2011, hal. 68)*

Dalam bukunya yang lain, *How to Drawing Fantasy Landscape and Cityscapes* (2006), warna untuk musim, cuaca dan waktu dapat mempengaruhi emosi dan mood seseorang.

## 2.6.2 Musim

Setiap musim memiliki ciri khas warna tersendiri, maka dari itu dalam pemilihan warna harus berhati-hati memilihnya. Pada musim panas, warna yang bervariasi dan terang serta pencahayaan yang lembut membangun perasaan damai dan kesendirian. Musim semi dimana musim berbuah mengesankan perasaan hangat, dengan pencahayaan yang berwarna emas kekuningan. Pada musim gugur, kombinasi warna abu-abu dingin dengan warna hangat seperti kuning hingga merah memberikan kesan dramatis dan kegembiraan. Sedangkan musim dingin, warna cerah, kontras yang kuat dan pencahayaan yang dingin memberikan kesan udara dingin serta kejernihan pemandangan.



Gambar 2.18. Perbandingan Warna Musim

*(How to Drawing Fantasy Landscape and Cityscapes, 2006, 50)*

### 2.6.3 Waktu

Pada malam hari cahaya akan menjadi putih dingin, sehingga bayangannya akan berwarna hangat. Karena sumber cahaya hanyalah bulan, maka cahaya yang dihasilkan akan lebih rendah sehingga menghasilkan bayangan yang sangat gelap. Warna gelap dapat berupa warna lain agar menjadi lebih bervariasi dibandingkan hitam. Ketika siang hari, pencahayaan yang dihasilkan memperjelas gambar. Hal ini mempersulit menciptakan mood atau emosi. Bayangan yang dihasilkan cenderung berwarna biru langit, dan area yang terkena cahaya cenderung berwarna kuning.

Ketika pagi hari, pada saat matahari terbit, suasana cenderung dingin dan gelap, sehingga warna biru dan ungu lebih dominan. Hanya terdapat sedikit warna hangat seperti merah, kuning atau coklat pada ujung tepi benda-benda dalam gambar. Sedangkan ketika matahari tenggelam, cahaya akan lebih terang dan hangat akibat siang hari. Sehingga dominan warna merah dan coklat lebih dominan.



Gambar 2.19. Perbandingan Warna Waktu

(*How to Drawing Fantasy Landscape and Cityscapes*, 2006, hal. 52)

#### 2.6.4 Cuaca

Cuaca menghasilkan suasana dramatis yang paling kuat, dikarenakan berpengaruh dengan alam serta kita sendiri. Pada cuaca berkabut, objek-objek akan menyatu dan terbagi dalam kelompok sesuai jarak. Objek bagian belakang lebih baik diberikan detail daripada arsiran. Pada keadaan berawan, banyak jenis awan yang dapat digambarkan dan dapat mengesankan berbagai macam suasana. Seperti awan yang tebal dapat mengesankan kesedihan. Sedangkan awan yang tipis dengan warna yang lembut serta cahaya matahari mengesankan suasana romantic dan kebahagiaan.



Gambar 2.20. Perbandingan Warna Cuaca

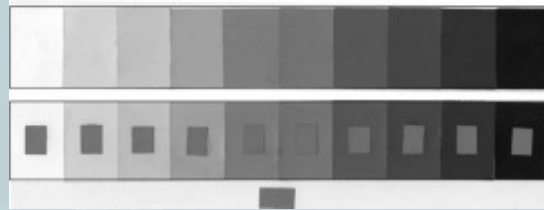
(*How to Drawing Fantasy Landscape and Cityscapes*, 2006, 54)

#### 2.7 Lighting

Menurut Lynn Boyer Doty (2009), terdapat beberapa teori tentang cahaya dan bayangan:

### 2.7.1 Nilai Cahaya

Kontras cahaya antara gelap dan terang sangat menentukan komposisi. Semua warna netral dari putih, hitam, dan abu-abu tidak memiliki warna, yang disebut warna akromatik.

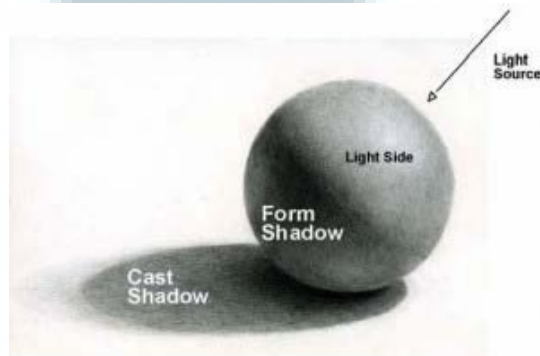


Gambar 2.21 Nilai Cahaya

(<http://www.artinstructionblog.com/drawing-lesson-a-theory-of-light-and-shade>)

### 2.7.2 Sumber Cahaya

Sebuah cahaya memantul pada sebuah benda dan menimbulkan cahaya, bayangan, dan bayangan tambahan. Sumber cahaya berupa matahari, bulan, dan sebagainya. Terdapat dua jenis bayangan, diantaranya:



Gambar 2.22. Jenis bayangan pada suatu benda

([http://www.artinstructionblog.com/wp-content/uploads/2009/08/values-sheridoty-2009\\_img\\_2.jpg](http://www.artinstructionblog.com/wp-content/uploads/2009/08/values-sheridoty-2009_img_2.jpg))

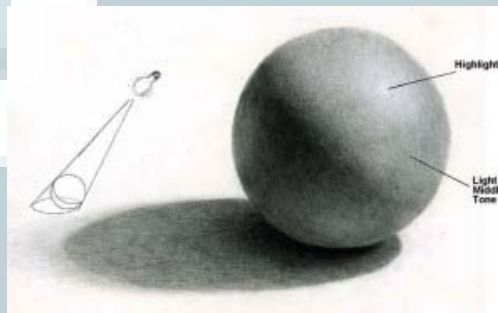
### 2.7.2.1 *Cast Shadow*

Ketika sebuah benda terkena cahaya, benda akan menimbulkan bayangan yang disebut *cast shadow*. Bayangan ini tidak padat tetapi memiliki berbagai macam nilai warna.

### 2.7.2.2 *Form Shadow*

Bayangan yang memiliki daerah gelap pada area yang tidak terkena cahaya. Bayangan ini menciptakan ilusi volume, massa, dan kedalaman.

## 2.7.3 Dua Jenis Cahaya



Gambar 2.23 Benda yang Memiliki Dua Jenis Cahaya

([http://www.artinstructionblog.com/wpcontent/uploads/2009/08/values-sheridoty-2009\\_img\\_4.jpg](http://www.artinstructionblog.com/wpcontent/uploads/2009/08/values-sheridoty-2009_img_4.jpg))

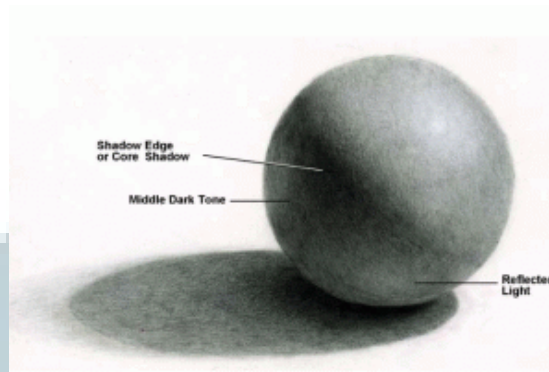
#### 1.) *Highlight*

Area warna yang paling terang pada suatu objek berada di tengah-tengah daerah cahaya.

#### 2.) *Light Middle Tones*

Daerah yang berada diantara area *highlight* dan bayangan adalah *middle tone*.

## 2.7.4 Tiga Bagian Area Gelap



Gambar 2.24 Tiga Bagian Area Gelap

(<http://www.artinstructionblog.com/wpcontent/uploads/2009/08/missingpic.gif>)

### 1.) *Shadow Edge* / Tepi Bayangan

Tepi bayangan adalah dimana cahaya terhalang oleh benda dan menimbulkan bayangan yang paling gelap.

### 2.) *Dark Middle Tone*

Cahaya yang bercampur dari tepi bayangan ke arah bayangan yang lebih gelap.

### 3.) *Reflected Light*

Pantulan cahaya yang diterima dari permukaan alas suatu objek sehingga terdapat area yang merefleksikan warna dan cahaya pada objek.

### 4.) *Cast Shados*

Ketika cahaya terhalang oleh sebuah objek atau benda, maka bagian belakang benda terdapat bayangan yang disebut *cast shadow*.

Menurut Alexander (2011), cahaya memberikan fokus pada suatu gambar. Karena suatu objek yang ditonjolkan akan selalu berada

dalam cahaya. Sedangkan bayangan menjadi dasar dari pembentukan volume tiga dimensi suatu objek.

### **2.7.5 Highlights**

Highlight dipengaruhi oleh warna cahaya daripada objek yang diterangi. Untuk membuat highlight yang kuat dan terang, berikan warna yang kontras, seperti cahaya *highlight* yang dingin pada objek yang berwarna hangat atau sebaliknya. Untuk membuat cahaya terlihat lebih terang, berikan warna lebih gelap untuk area sekitarnya atau memberikan variasi warna pada area transisi antara cahaya dan bayangan, serta mengurangi jumlah warna pada *highlight*. Karena semakin terang area highlight, semakin sedikit variasi warna yang terlihat.

### **2.7.6 Shadow**

Bayangan tidak seharusnya detail karena mata penonton hanya sekilas melewati area tersebut dan mengamati bagian yang terang dan lebih menarik dalam gambar tersebut. Pada objek berwarna gelap, bayangan dapat diberikan warna yang lebih terang untuk memberikan ilusi kedalaman.

UMMN



Gambar 2.25. Bayangan dan Cahaya Membentuk Volume dan Kedalaman  
(*How to Draw and Paint Fantasy Architecture*, 2011, hal.55)

Pada gambar diatas, diperlihatkan bahwa gelap terang dapat membuat objek menjadi menonjol. Pelukis memberikan warna kontras gelap terang yang cukup tinggi pada salju dan tembok terlihat di 1. Perubahan nilai warna terlihat pada tembok 2 dan 3, terlihat menjadi lebih pudar. Sedangkan salju yang berada pada tembok 3 lebih rendah sehingga bayangan tembok 1 mendapat area yang lebih banyak dan membuat tembok 1 menjadi lebih menarik. Terdapat beberapa jenis pencahayaan menurut Alexander (2011), yaitu:

1.) **Backlighting**

Cahaya berada dari belakang objek, sehingga terlihat seperti siluet. Detail terletak pada pinggiran objek yang terkena cahaya.



Gambar 2.26. Contoh Backlighting

(*How to Draw and Paint Fantasy Architecture*, 2011, hal. 57)

2.) *Top Lighting*

Cahaya yang paling kuat terletak pada permukaan atas, dan pantulan cahaya berada pada sisi objek yang dekat dengan permukaan atas objek.



Gambar 2.27. Contoh Top Lighting

(*How to Draw and Paint Fantasy Architecture*, 2011, hal. 57)

3.) *Volumetric Lighting*

Highlights atau bayangan yang tidak kuat, cahaya yang terlihat datang dari segala arah. Bentuk keseluruhan dapat terlihat dengan detail yang sedikit. Pencahayaan ini terlihat pada cuaca yang berkabut.



Gambar 2.28. Contoh *Volumetric Lighting*

(*How to Draw and Paint Fantasy Architecture*, 2011, hal. 57)

#### 4.) *Classical Lighting*

Cahaya mengenai benda dalam sudut tiga perempat atas. Pencahayaan ini merupakan teknik tradisional untuk menunjukkan bentuk, volume dan tekstur sekaligus.



Gambar 2.29. Contoh *Classical Lighting*

(*How to Draw and Paint Fantasy Architecture*, 2011, hal. 57)

## 2.8 Perspective

Menurut Alexander (2011:58), perspektif menggambarkan ilusi kedalaman atau jarak dalam sebuah gambar. Alexander membagi perspektif menjadi beberapa jenis, yaitu::

### **2.8.1 *Linear Perspective***

Perspektif yang berdasarkan dari garis, tepi dari sebuah objek. Sejajar dengan titik hilang.

### **2.8.2 *Atmospheric Perspective***

Perspektif ini merupakan efek dari udara yang dilewati cahaya. Semakin banyak udara, semakin terlihat efeknya. Semakin jauh objek atau pemandangan yang ada, ketajaman dan kontrasnya semakin berkurang.

### **2.8.3 *Satu-Titik Perspektif***

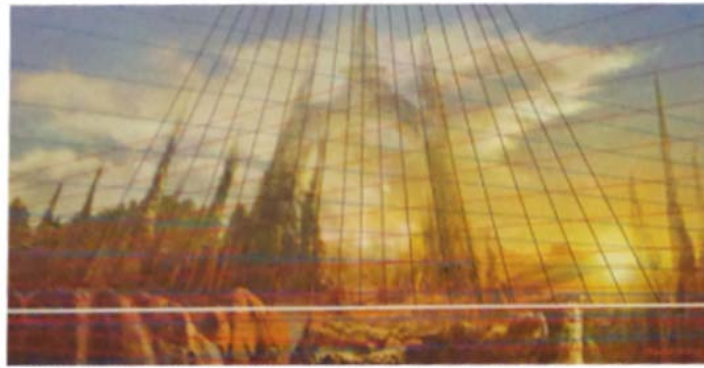
Perspektif ini digunakan ketika semua objek berhubungan satu dengan yang lain. Garis-garis pada bidang yang ada mengarah ke garis horizon.

### **2.8.4 *Dua-Titik Perspektif***

Perspektif ini dipakai ketika objek yang terlihat berada pada sudut tertentu, seperti sudut jalan atau sudut dinding.

### **2.8.5 *Tiga Titik Perspektif***

Sama seperti dua-titik perspektif, tetapi ditambahkan titik ketiga yang berada diatas atau dibawah garis horizon. Perspektif ini cenderung digunakan untuk menggambarkan bangunan yang sangat tinggi atau melihat kebawah sebuah pemandangan dari ketinggian.



Gambar 2.30. Gambar yang Menggunakan Tiga Titik Perspektif  
(*How to Draw and Paint Fantasy Architecture*, 2011, hal. 59)

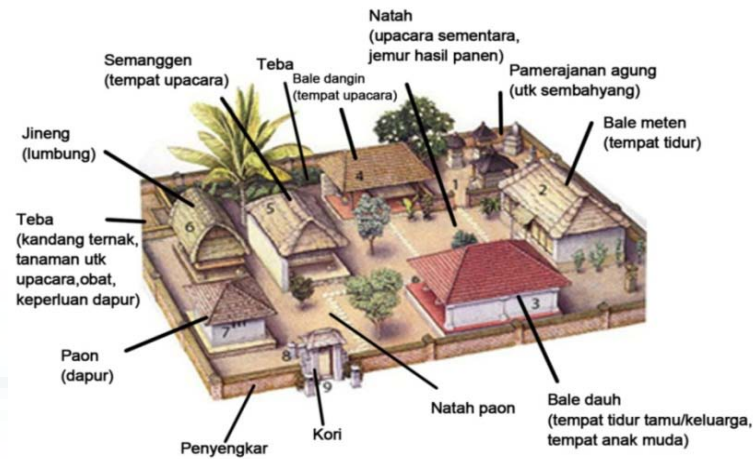
## 2.9 Unsur budaya

Menurut buku *Arsitektur Tradisional Daerah Bali* yang ditulis oleh Ir. Gebelet (2002), kebudayaan adalah hasil hubungan antara manusia dengan alam lingkungannya.

### 2.9.1 Bangunan

Arsitektur tradisional Bali diambil pada masa masyarakat Bali jaman dahulu, yaitu Bali Mula, Bali Aga dan Bali Arya. Desa Bali dibuat dengan tata pola “tri hita karana” yaitu jiwa, fisik, dan tenaga yang diwujudkan menjadi “kahyangan tiga, desa pakraman, dan sima karma” yaitu sebagai tempat ibadah, fisik desa dan warga desa beserta tata aturannya.

Tempat tinggal masyarakat Bali berupa unit-unit perumahan yang diatur dalam kelompok “banjar”. Bentuk tempat tinggal masyarakat berbeda-beda sesuai dengan tingkatan kasta mereka, yaitu rumah tempat tinggal utama, madia, dan sederhana.



Gambar 2.31. Rumah Adat Bali

([https://fbcdnsphotosa.akamaihd.net/hphotosaksnc6/178075\\_3325231291246\\_412076658\\_o.jpg?dl=1](https://fbcdnsphotosa.akamaihd.net/hphotosaksnc6/178075_3325231291246_412076658_o.jpg?dl=1))

Pengelompokan tempat tinggal dapat terbagi-bagi menjadi beberapa jenis menurut nama, tipologi, bentuk bagian, susunan ruangan dan fungsi tiap ruangan.

### 2.9.1.1 Nama

Nama bangunan dapat terbagi berdasarkan fungsi dan tipe bangunan.

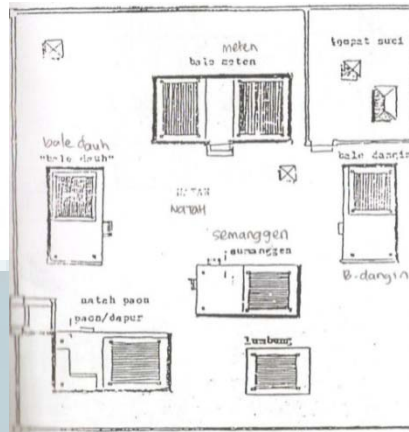
#### 1.) Geria

Tempat tinggal untuk kasta Brahmana, yang menempati zona utama dari suatu lingkungan sesuai dengan peranannya sebagai ahli dalam bidang spiritual. Brahmana adalah kasta yang paling tinggi dalam tingkatan kasta.

#### 2.) Puri

Tempat tinggal untuk kasta Kesatria yang menempati di sudut pusat desa yang sesuai dengan perannya sebagai pemerintah.





Gambar 2.33. Bangunan Kubu

(Buku Arsitektur Tradisional Bali, 2002, hal. 75)

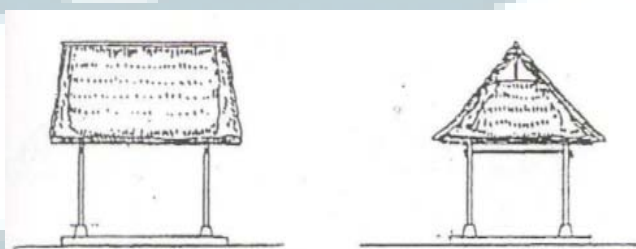
### 2.9.1.2 Tipologi

Bangunan tradisional disesuaikan dengan kasta-kasta yang ada.

Bangunan tradisional menurut tipologi terdiri dari:

#### 1.) Sakapat

Bangunan yang paling kecil berukuran 3 m x 2.5 m.

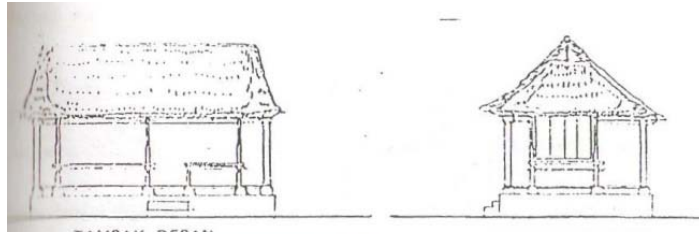


Gambar 2.34. Bangunan Sakapat

(Buku Arsitektur Tradisional Bali, 2002, hal. 47)

#### 2.) Sakanem

Bangunan yang lebih luas dari sakapat, berukuran 6 m x 2 m.

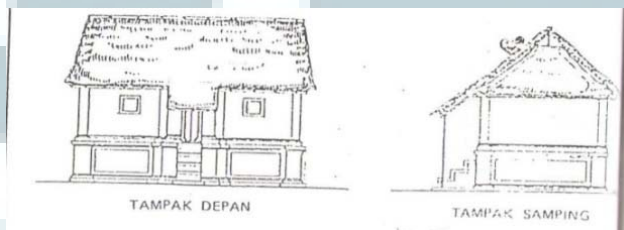


Gambar 2.35. Banugnn Sakenem

(Buku Arsitektur Tradisional Bali, 2002,hal. 49)

### 3.) Sakutus

Merupakan tempat bangunan yang dominan berfungsi untuk tempat tidur (Bale Meten), berukuran 5 m x 2.5 m.



Gambar 2.36. Bangunan Sakutus

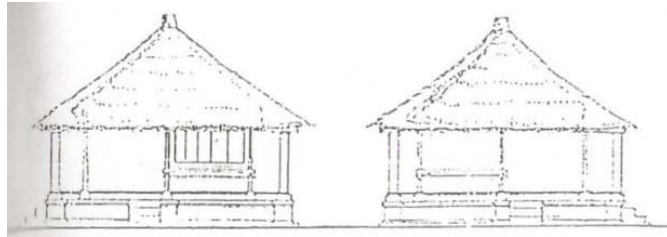
(Buku Arsitektur Tradisional Bali, 2002, hal. 50)

### 4.) Astarsari

Bangunan utama dalam yang berfungsi sebagai tempat untuk sembahyang, berukuran 4 m x 5 m.

### 5.) Tiangsanga

Untuk perumahan utama, bangunan ini dapat digunakan untuk berbagai macam fungsi seperti untuk tempat upacara atau tempat tidur.



Gambar 2.37. Bangunan Tiangsanga

(Buku Arsitektur Tradisional Bali, 2002, hal. 51)

#### 6.) Sakaroras

Bangunan ini cenderung digunakan untuk perumahan utama, karena bentuknya yang cukup besar, berukuran 6 m x 6 m. Biasanya digunakan untuk tempat berkumpul atau tempat serbaguna sebagai kegiatan acara.



Gambar 2.38. Bangunan Sakaroras

(Buku Arsitektur Tradisional Bali, 2002, hal. 53)

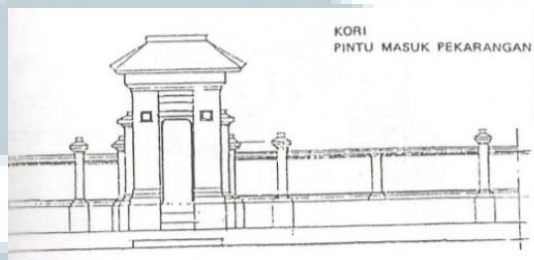
#### 7.) Kori

Kori adalah pintu masuk dan pintu keluar dari suatu rumah. Bentuk bangunan ini cukup beragam tergantung dari kasta pemilik rumah tersebut. Kori haruslah memiliki atap dan memiliki tangga. Kori dibangun untuk keindahan lingkungan rumah dan pintu formal untuk upacara-upacara resmi.

## 8.) Penyengkar

Penyengkar adalah batas sebuah halaman rumah, berfungsi seperti pagar.

Bahan bangunan pagar dapat disesuaikan dengan tingkatan kasta.



Gambar 2.39. Contoh Kori dengan Penyengkar

(Buku Arsitektur Tradisional Bali, 2002, hal. 92)

### 2.9.1.3 Bentuk Bagian

Bagian-bagian bangunan tradisional dibedakan menjadi tiga bagian, yaitu kepala, badan, dan kaki. Masing-masing dapat dibagi tiga dan seterusnya sampai bagian yang terkecil.

### 2.9.1.4 Susunan Ruang

Penyusunan ruang dalam arsitektur tradisional berlaku dari lingkungan terbesar sampai elemen terkecil berdasarkan konsep tri hita karena yaitu jiwa, fisik, dan tenaga.

### 2.9.1.5 Fungsi Bangian Ruang

Pekarangan berfungsi sebagai tempat-tempat bangunan sekitar. Natah adalah ruang di tengah-tengah rumah. Kori untuk pintu masuk rumah, paon untuk dapur, jineng untuk tempat menyimpan padi (lumbung),

sumanggan untuk upacara adat keagamaan, bale meten untuk tempat tidur, bale dauh atau bale loji untuk tempat tidur tamu atau keluarga, dan sanggah atau pamerajan sebagai tempat upacara keagamaan.

### 2.9.1.6 Ragam Hias

Hiasan yang dipakai mayoritas diambil dari keindahan manusia dan alam (flora dan fauna). Hiasan yang dihasilkan berupa:

#### 1.) Flora

##### - Keketusan

Hiasan yang mengambil unsur penting dari suatu tumbuhan dan dipahat secara berulang. Seperti bunga besar, berdaun lebar dan melengkung.



Gambar 2.40. Contoh Rumah Sujur

(Buku Arsitektur Tradisional Bali, 2002, hal. 349)

##### - Kekarangan

Hiasan yang berbentuk flora yang diambil bagian unsur pentingnya dan ditonjolkan pada bagian tersebut. Seperti hiasan yang berbentuk bunga dengan kelopak dan daun, diletakkan pada bagian atas atap.

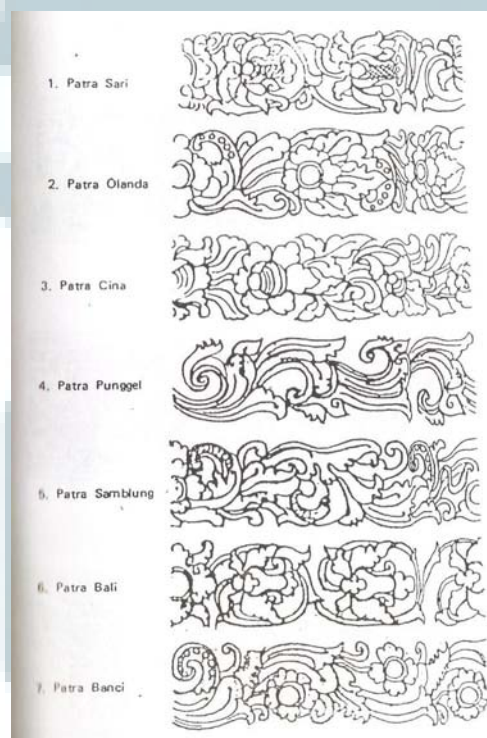


Gambar 2.41. Pola Kekarangan

(<http://www.isi-dps.ac.id/wpcontent/uploads/2010/06/Kekarangan.jpg>)

#### - Papatran

Hiasan yang tergabung menjadi sebuah pola yang berulang dan lebih sederhana secara visual, hanya bagian-bagian terpenting dari bunga dan dituangkan dalam rancangan patran.



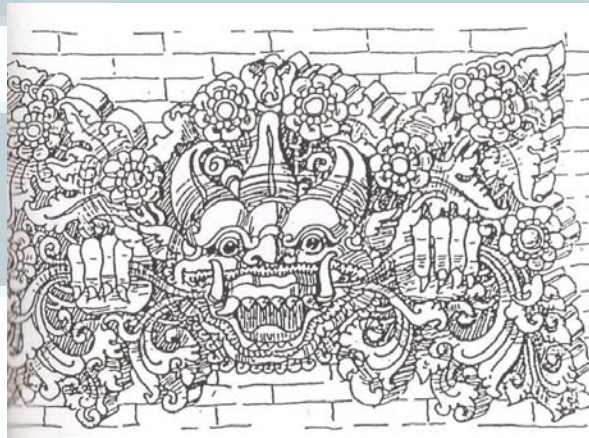
Gambar 2.42 Beberapa Macam Pola Bali

(Buku Arsitektur Tradisional Bali, 2002, hal. 347)

Hiasan bangunan dari flora dibuat untuk keindahan sebuah bangunan, dan dapat mempertinggi suatu nilai bangunan. Dalam suatu hiasan mengandung simbol di dalamnya, seperti warna yang mempengaruhi arah angin.

## 2.) Fauna

Hiasan untuk fauna dibuat mendekati dengan gambaran sebenarnya. Fauna yang dominan yang diambil adalah naga, kuda, singa, kera, sapi, dan binatang lainnya. Rancangan patung fauna lebih berbentuk ekspresionis dan berfungsi sebagai simbol ritual yang ditampilkan dalam bentuk patung-patung.



Gambar 2.43. Contoh Pola Fauna  
(Buku Arsitektur Tradisional Bali, 2002, hal. 193)