



### **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:**

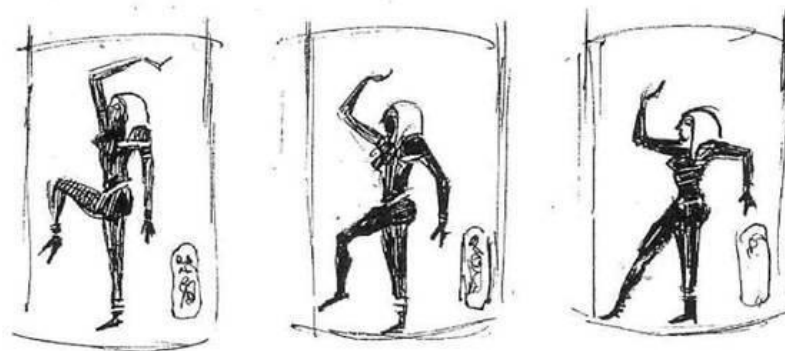
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Gambar Bergerak

Sejarah gambar bergerak bukanlah berawal dari masa film ataupun televisi, gambar bergerak sudah ada sejak ribuan tahun yang lalu tepatnya 3500 tahun yang lalu di tembok-tembok goa. Terdapat sebuah gambar babi hutan yang memiliki banyak kaki, hal tersebut dimaksud untuk menggambarkan adanya pergerakan pada kaki babi hutan itu. Lalu pada kuil Raja Mesir kuno bernama Pharor Rameses II yang dibangun pada tahun 1600SM, ditemukan sebuah gambar figur manusia pada tiap kolom dan tiap kolomnya dia selalu berganti pose yang jika kita ambil setiap gambarnya dan kita ganti secara bergantian akan memberikan sebuah gerakan yang seolah hidup.



Gambar 2.1. Gambar bergerak pada kuil Pharor Rameses II

([colour-affects.co.uk/psychological-properties-of-colours](http://colour-affects.co.uk/psychological-properties-of-colours))

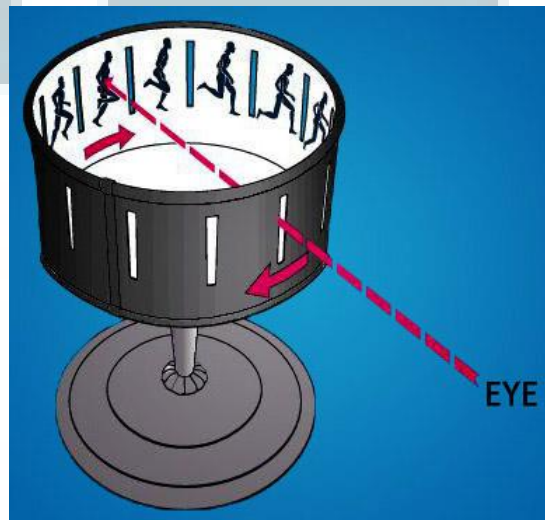
Di dalam bukunya Richard William() mengatakan bahwa sepanjang sejarah animasi, dapat diketahui bahwa manusia memiliki keinginan untuk menggerakkan benda mati termasuk gambar agar terlihat hidup sejak jaman purbakala. Lalu dengan perkembangan jaman, diketahuilah bahwa gambar bergerak merupakan sebuah ilusi mata karena ketidakmampuan mata manusia menangkap gambar secara cepat. Ilusi tersebut dinamakan *Persistence of Vision* oleh Peter Mark Roget, prinsipnya adalah ketika mata kita melihat suatu gambar atau benda secara berurutan secara cepat dengan sedikit adanya perubahan bentuk mata kita tidak dapat melihat adanya ruang kosong diantaranya sehingga secara otomatis otak menganggap bahwa gambar-gambar tersebut terkoneksi dan menciptakan suatu gerakan.

Sejak munculnya teori *Persistence of Vision* tersebut, banyak sekali bermunculan teknik gambar bergerak seperti *thaumatrope*, *zoetrope*, *flipperbook*, dsb. Semenjak itu gambar bergerak terus berkembang yang pada awalnya hanya bisa dilakukan di media cetak hingga muncul animasi yang dapat ditonton di layar lebar dan televisi oleh banyak orang seperti *Gertie The Dinosaur* oleh McCay pada tahun 1914, *Snow White and The Seven Dwarfs* oleh Walt Disney, hingga *Tom and Jerry* oleh Joseph Barbera dan William Hanna.

Salah satu teknik gambar bergerak yang populer pada akhir 1980an adalah *Zoetrope*, diambil dari bahasa Yunani yang berarti *Wheel of Life*. Ditemukan oleh William Ensign Lincoln pada tahun 1865 pada saat umurnya 18 tahun, lalu Lincoln mengirimkan penemuannya tersebut kepada Bradley and Co hingga

akhirnya diproduksi dan dipasarkan ke Amerika Serikat pada tahun 1866. (Herbert, Stephen: 2009).

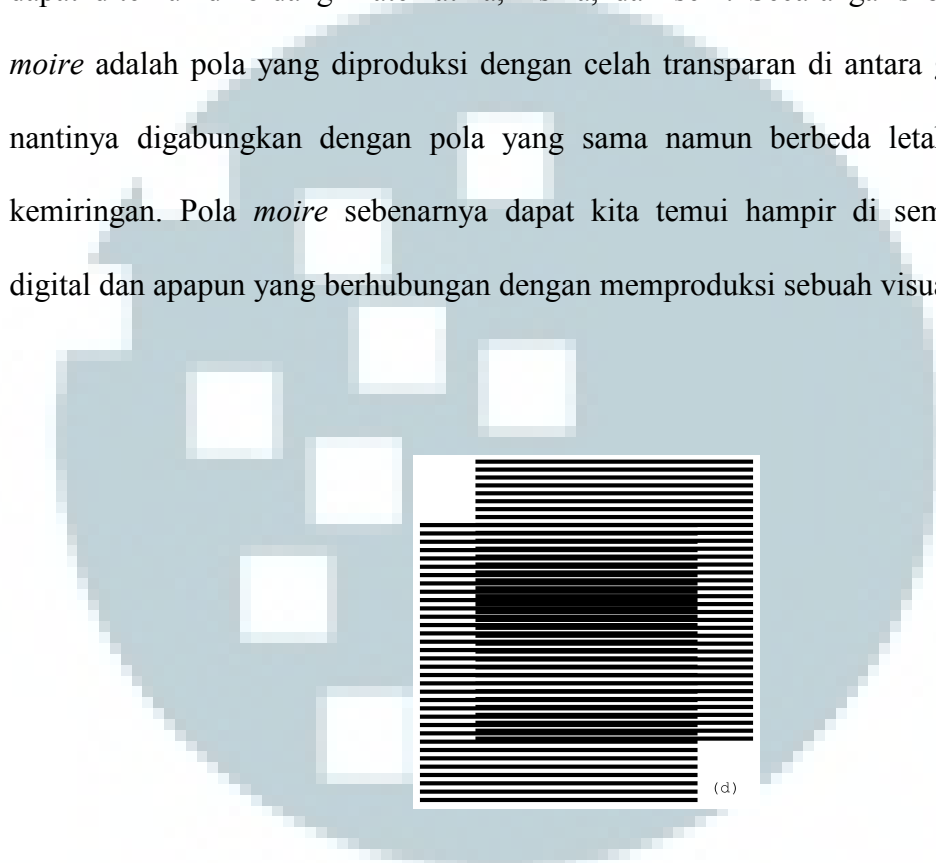
Cara kerja *Zoetrope* menggunakan prinsip *persistence of vision* yang didukung oleh perhitungan matematika sehingga memungkinkan kita melihat pergerakan pada gambar. Lincoln mengatakan *“As an optical instrument it was defective since the side of the cylinder next the observer moved in one direction and the opposite side in the reverse direction, doubling and distorting the figures, but it had the practical value that quite a crowd could see and be amused at the same time”*. Sebuah tabung dilubangi pada beberapa sisi dan di dalamnya terdapat gambar yang berurutan yang dapat bergerak jika tuas pemutar tabung digerakkan dan memiliki fungsi praktikal yaitu dapat dilihat secara bersama-sama dengan banyak orang.



Gambar 2.2. Cara kerja *Zoetrope*

([http://zoetrope4.weebly.com/uploads/1/6/3/0/16309614/3857102\\_orig.jpg?236](http://zoetrope4.weebly.com/uploads/1/6/3/0/16309614/3857102_orig.jpg?236))

Pada jurnalnya, Gustafsson (2000) mengatakan bahwa pola *moire* dapat ditemukan di berbagai bidang karena manfaatnya yang sangat bervariasi, pola ini dapat ditemui di bidang matematika, fisika, dan seni. Secara garis besar, pola *moire* adalah pola yang diproduksi dengan celah transparan di antara garis yang nantinya digabungkan dengan pola yang sama namun berbeda letak ataupun kemiringan. Pola *moire* sebenarnya dapat kita temui hampir di semua media digital dan apapun yang berhubungan dengan memproduksi sebuah visual.



Gambar 2.3. Contoh pola *moire*

(<http://www.unappel.ch/people/emin-gabrielyan/public/070804-multi-ring-moire-indicator/a5/a5-d.png>)

Contoh paling umum penggunaan pola *moire* adalah percetakan pada kertas, namun karena celahnya sangat kecil kita tidak dapat menyadari bahwa mesin pencetak menggunakan pola *moire*. Contoh lain adalah pola *moire* digunakan untuk mengolah gambar pada televisi, karena kamera untuk mengambil gambar dan layar televisi yang menayangkannya sudah menggunakan digital maka keduanya menerapkan pola *moire* dalam mengolah gambar. Itulah sebabnya

kita jika merekam televisi maka akan terlihat garis-garis yang tidak dapat kita lihat langsung dengan mata kita. Selain itu, pola moire juga menjadi alasan mengapa seseorang tidak disarankan menggunakan baju bergaris-garis di depan kameran yang akan ditayangkan di televisi karena akan membuat pola moire semakin terlihat dan mengganggu penonton.



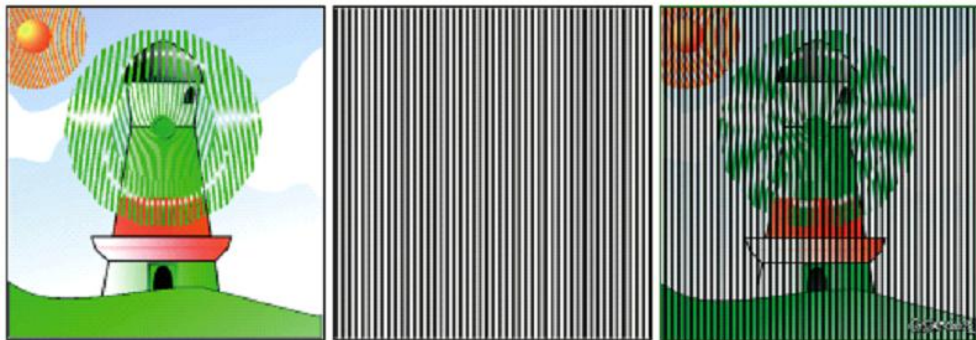
Gambar 2.4. Efek pola *moire* pada baju bergaris di televisi

(<https://pbs.twimg.com/media/CNBCURJWUAAmfSH.jpg>)

### 2.1.1. Kinegram

Dikutip dari tulisan Gianni Sarcone pada websitenya, Kinegram berawal pada tahun 1960 ketika dimulainya perkembangan akan gambar bergerak dengan menstimulasi atau menipu otak sehingga gambar seolah bergerak yang disebut *Optic Art*. Meskipun begitu, kinegram sendiri dipatenkan pada tahun 1899 oleh Herman Hecht (Tymby; 2015) dan akhirnya diproduksi secara besar-besaran sebagai mainan di Paris pada tahun 1915. Kinegram digerakan secara kinetic atau dalam artian kita harus menggerakan manual dengan menggerakan sebuah pola

garis-garis hitam diatas gambar yang sudah didesain sedemikian rupa sehingga akan terlihat gambar bergerak di bawahnya.



Gambar 2.5. Contoh kinegram

([http://giannisarcone.com/kinegram/Kinegram\\_windmill1.gif](http://giannisarcone.com/kinegram/Kinegram_windmill1.gif))

Kinegram sendiri merupakan gabungan dari 2 teknik animasi lama yaitu pola *moiré* dan *zoetrope*. Animasi pada kinegram secara singkat dapat didefinisikan sebagai teknik yang sukar, karena kita harus membagi gambar menjadi beberapa bentuk namun harus menghapusnya dengan garis-garis. Nantinya akan ada pola moire yang dicetak diatas plastik transparan yang digerakan di atas gambar sehingga gambar seolah akan bergerak tiap frame yang sudah kita buat.

Kinegram memiliki 2 bagian, bagian pertama adalah berupa sebuah gambar yang sulit dikenali bentuknya karena gambar tersebut merupakan gabungan dari 3 hingga 6 frame sebuah animasi sederhana. Setiap beberapa milimeter garis frame 1 akan dihapus dan di ganti dengan frame 2 dan seterusnya sehingga akan terlihat seperti garis-garis cacah vertikal yang tak beraturan. Untuk melihat animasi bergerakanya diperlukan bagian kedua yaitu sebuah kertas



transparan yang diberi pola *moire*. Pola *moire* ini berguna sebagai media yang menutupi setiap garis selain frame animasi yang ingin kita lihat. Sehingga ketika digerakan di atas bagian satu, garis itu akan menutupi seluruh bagian selain *frame* 1 dan berlanjut menutupi seluruh bagian kecuali *frame* 2 dan begitu seterusnya sehingga setiap frame akan terlihat secara terpisah dan berurutan lalu akan menciptakan sebuah gambar bergerak secara berulang-ulang.(Sarcone; 2016).

Meskipun kinegram tergolong teknik ilusi optik yang sangat tua, namun penggunaannya dapat kita temui hingga saat ini karena kepraktisannya untuk menjadi media interaktif. Kinegram telah muncul di berbagai karya yang diterapkan pada buku, salah satunya adalah *Scanimation Book* oleh Rufus Butler Seder. *Scanimation Book* adalah buku yang khusus membuat buku ilustrasi yang memiliki kinegram sebagai daya tarik utamanya. Jika dibandingkan dengan zoetrope, kinegram menjadi lebih menarik diterapkan pada jaman sekarang karena kecenderungan masyarakat lebih menyukai hal yang sederhana. Selain itu, kinegram mudah diterapkan pada media apapun tidak hanya buku namun segala media cetak.

## **2.2. Buku Cerita**

Pada masa awal populernya buku, konten dari buku masih sangat di batasi kebebasan berekspresinya. Sebagian besar buku masih seputar literatur mengenai agama, pengetahuan, buku sejarah maupun biografi. Namun dengan bertambah maju kebudayaan manusia, kebebasan berekspresi semakin dihargai sehingga



muncullah berbagai bentuk buku baru yang sangat bervariasi dan memiliki manfaat lain seperti untuk hiburan.

Akhirnya selain sebagai media berbagi ilmu, buku sekarang populer sebagai sebuah media hiburan dalam bentuk cerita. Buku cerita memiliki berbagai jenis yaitu diantaranya novel, komik, cerita bergambar atau buku cerita ilustrasi, dongeng, jurnal, dan lain sebagainya. Meskipun memiliki banyak jenis namun buku cerita terbagi menjadi dua, yaitu buku cerita fiksi dan non fiksi.

#### **2.2.1. Buku Cerita Ilustrasi**

Buku cerita ilustrasi sebagai media bercerita merupakan suatu cara bercerita yang sangat dianjurkan karena dapat membantu imajinasi pembaca. Hal tersebut diuraikan oleh Salisburym, M. (2004) mengenai buku cerita ilustrasi. Menurut Matulka, Denise, I. (2008), meskipun buku cerita ilustrasi dirancang khusus untuk anak-anak namun tidak menutup kemungkinan pembaca umur berapapun dapat menikmatinya.

Asal muasal buku cerita ilustrasi dapat ditelusuri kembali pada abad ke-15 ketika teknik mencetak menggunakan papan kayu menjadi populer. Papan kayu diukir agar dapat membentuk gambar yang diinginkan lalu dilapisi oleh tinta dan nantinya akan di tekan ke atas kertas berkali-kali. Kelemahan dari cetakan kayu ini yaitu gambarnya tidak dapat detail, sehingga pada pertengahan abad ke-16 secara perlahan cetakan kayu tergantikan oleh *intaglio* printing. Penemuan cara

mencetak baru ini menjadi awal populernya ilustrasi dalam sebuah buku, terutama dalam buku pengetahuan dan teknik, buku anak-anak, dan atlas.

Ilustrasi merupakan sebuah interpretasi atau penjelasan visual dari sebuah teks, konsep, maupun proses yang didesain untuk kepentingan media seperti poster, majalah, buku, buku pelajaran, animasi, permainan video, dan film. Keberadaan elemen visual dapat membantu pemahaman akan teks yang diinterpretasikan, mengapa demikian dijelaskan oleh Neil Fleming (2001) di dalam bukunya bahwa preferensi manusia mempelajari sesuatu dapat diurutkan berdasar 3 gaya belajar yaitu visual, audio, atau kinetik. Pernyataan tersebut diperkuat dengan hasil penelitian dari 3M Corporation yang menyebutkan bahwa manusia dapat memproses visual 60.000 kali lebih cepat daripada memproses teks, hal tersebut mendorong otak manusia untuk lebih mudah mengingat dan mempelajari sesuatu. Sudah menjadi hukum alam bahwa apa yang kita lihat akan memberi efek besar terhadap apa yang kita lakukan dan rasakan.

Untuk memaksimalkan kegunaan ilustrasi sebagai pendukung dalam cerita di dalam buku agar mudah diproses oleh manusia, seniman memerlukan pengetahuan umum mengenai harmoni visual seperti kombinasi warna, komposisi, kontras, dinamik, dan aspek estetik lainnya. Kaitan terpenting yang menjadikan ilustrasi tidak bisa berdiri sendiri yaitu bagaimana seniman dapat mewakili cerita, suasana, serta emosi yang ingin disampaikan penulis buku ke dalam sebuah ilustrasi. Hal tersebut diperlukan observasi penuh dan pemahaman kedua belah pihak sehingga hasil akhir dari buku cerita ilustrasi dapat menjadi karya kesatuan.

### 2.2.3. Buku Cerita Ilustrasi Bergener *Fantasy Spiritual*

Cerita *fantasy* sering dipusatkan pada sihir atau elemen supernatural yang keberadaannya di dunia nyata tidak ada, tidak akan ada, dan tidak pernah ada. Secara garis besar, cerita *fantasy* membutuhkan imajinasi tinggi untuk menciptakan dunia, makhluk, aturan-aturan, serta sistem yang berbeda dari dunia kita. Walaupun genre ini dideskripsikan sebagai sebuah hal yang segalanya merupakan sesuatu yang baru, namun banyak cerita *fantasy* yang terinspirasi dari cerita lain terutama makhluk-makhluknya seperti naga, peri, vampir, penyihir, dan lain sebagainya. Dikutip dari bukunya, Ursula Le Guin menuliskan "*fantasy is true, of course. It isn't factual, but it is true.*" (1975) Genre *fantasy* walaupun berbeda dari apa yang kita lihat dan kita alami namun *fantasy* tidaklah kurang nyata daripada realita.

Cerita spiritual dapat dikatakan sebagai sebuah cerita yang didasari oleh kepercayaan seseorang yang berarti cerita itu dapat nyata ataupun tidak nyata sesuai dengan kepercayaan mereka yang membaca. Di dalam pengklasifikasian *genre*, buku, spiritual sering kali disebut sebagai genre *visionary fiction*. Karakteristik dari *visionary fiction* ada 3, yang pertama adalah cerita berpusat pada pengembangan tema cerita dan perjalanan karakter utama. Kedua, cerita seringkali menggunakan mimpi, penglihatan, reinkarnasi, kejadian paranormal,

dan cerita metafisika lainnya. Ketiga, ceritanya sangat universal jika dilihat dari dunia cerita tersebut.

### 2.3. Warna

Warna adalah spektrum yang dipantulkan benda lalu berinteraksi dengan mata kita. Warna menjadi peranan penting dalam hidup kita, karena warna dapat mengubah cara berpikir, mengubah aksi, dan menyebabkan reaksi (Geothe, 2006). Aspek ilmiah dalam fenomena warna ini menyedot perhatian para seniman, pemusik, dan penulis sejak 2 abad yang lalu. Di dalam bukunya, Agoston (1987) menyebutkan R.M Evans mendefinisikan warna sebagai “seperti bahasa yang digunakan sehari-hari.... warna memiliki banyak arti”. Perbedaan arti warna tersebut terjadi di berbagai bidang sains dari kimia, fisika, dan psikologi.

Warna seringkali diidentifikasi sebagai sebuah cahaya (cahaya matahari, cahaya lampu, dan lain sebagainya) dan sebagai penanda material (salju berwarna putih, darah berwarna merah, dan lain sebagainya) namun konsep tersebut tidak benar. Konsep yang benar telah dinyatakan oleh Newton di bukunya *Opticks* (1704) yang dikutip di dalam buku Agoston (1987) bahwa “*indeed rays, properly expressed, are not coloured*”. Sesuatu dapat mengelurkan kesan berwarna karena terpecahnya sebuah cahaya putih.

Warna merupakan suatu hal yang kompleks sekaligus sederhana. Warna dapat memberikan suatu pesan yang memiliki makna tak terbatas, karena warna

dilihat dan dirasakan berbeda oleh setiap manusia karena perbedaan budaya yang dimiliki manusia.

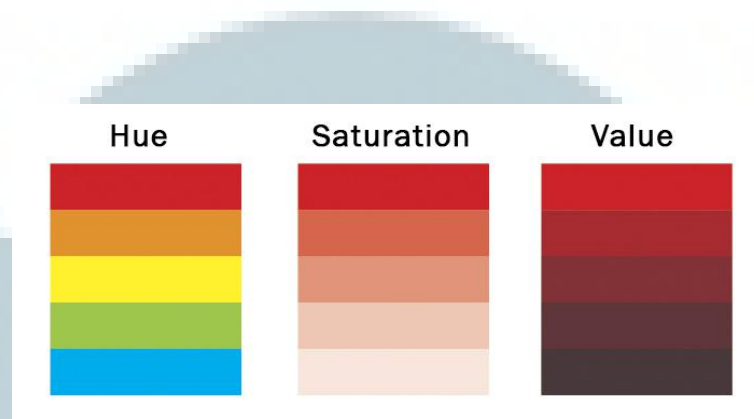
### **2.3.1. Teori Warna**

Teori warna meliputi banyak definisi, konsep dan penerapan desain. Bagaimanapun, ada 4 kategori dasar dari teori warna yang berguna : *color vocab*, *color wheel*, *color harmony*, dan *color aspect*. Teori warna menciptakan struktur warna yang masuk akal yang dapat digunakan di dalam desain.

#### **2.3.1.2. Color Vocab**

Karakteristik sebuah warna ditentukan pada 3 hal, yaitu *hue*, *saturation*, dan *value*. Ketiga hal tersebut adalah faktor yang menentukan hasil akhir seperti apakah sebuah warna terlihat di mata kita. *Hue* adalah spektrum warna yang biasa kita sebutkan di kehidupan sehari-hari seperti kuning, merah, hijau, dst. *Saturation* berhubungan seperti kemurnian warna pada *hue* yang sudah kita pilih. Semakin rendah *saturation* maka warna akan terlihat pucat dan sedikit keabu-abuan, sementara *saturation* tinggi membuat warna menjadi sangat terang dan mencolok. *Value* merupakan kebalikan dari *saturation*, *value* menentukan kepekatan dan kegelapan dari sebuah warna. Semakin rendah *value* maka warna akan semakin

gelap dan begitu sebaliknya. Untuk lebih jelasnya dapat diperhatikan pada gambar berikut:

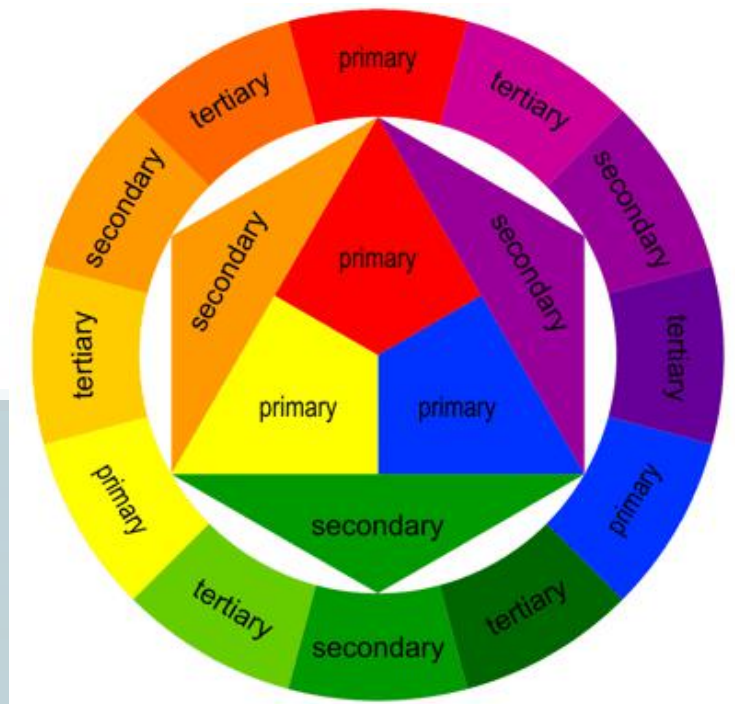


Gambar 2.6. *Color Vocab*

([https://111426studio.files.wordpress.com/2015/11/colour\\_blog\\_hue\\_saturation\\_value.jpg](https://111426studio.files.wordpress.com/2015/11/colour_blog_hue_saturation_value.jpg))

#### **2.3.1.1. *Color Wheel***

*Color wheel* atau roda warna memiliki 12 bagian yang terdiri dari warna primer, sekunder, dan tersier. Issac Newton telah mengembangkan diagram roda pertama pada tahun 1666. Semenjak itu, para ilmuwan dan seniman telah mempelajari dan mendesain banyak variasi dari konsep ini. Lingkar warna menjadi sangat penting karena desainnya ditujukan agar pengguna dapat memvisualisasikan harmoni serta keseimbangan dari sebuah warna.



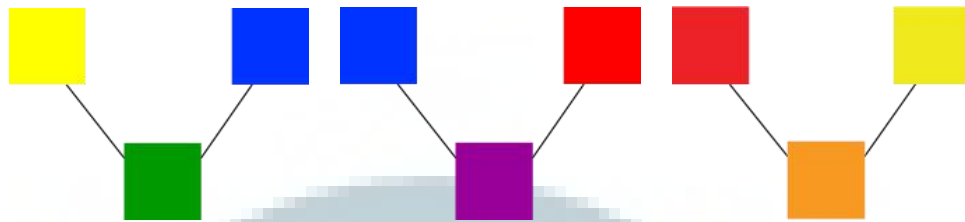
Gambar 2.7. *Color Wheel*

([https://qph.ec.quoracdn.net/main-qimg-](https://qph.ec.quoracdn.net/main-qimg-8557392707ea546e75f0914e8d6801f3?convert_to_webp=true)

[8557392707ea546e75f0914e8d6801f3?convert\\_to\\_webp=true](https://qph.ec.quoracdn.net/main-qimg-8557392707ea546e75f0914e8d6801f3?convert_to_webp=true))

Warna primer merupakan pigmen warna yang tidak dapat dibentuk oleh kombinasi warna lain. Warna primer terdiri dari tiga hue (nama sebuah warna) yaitu, merah, kuning, dan biru. Jika ketiga warna ini dicampur, maka akan menghasilkan warna hitam. Warna sekunder adalah hasil hue dari percampuran 2 warna primer yang akan menciptakan 3 hues lainnya yaitu warna hijau, jingga, dan ungu.

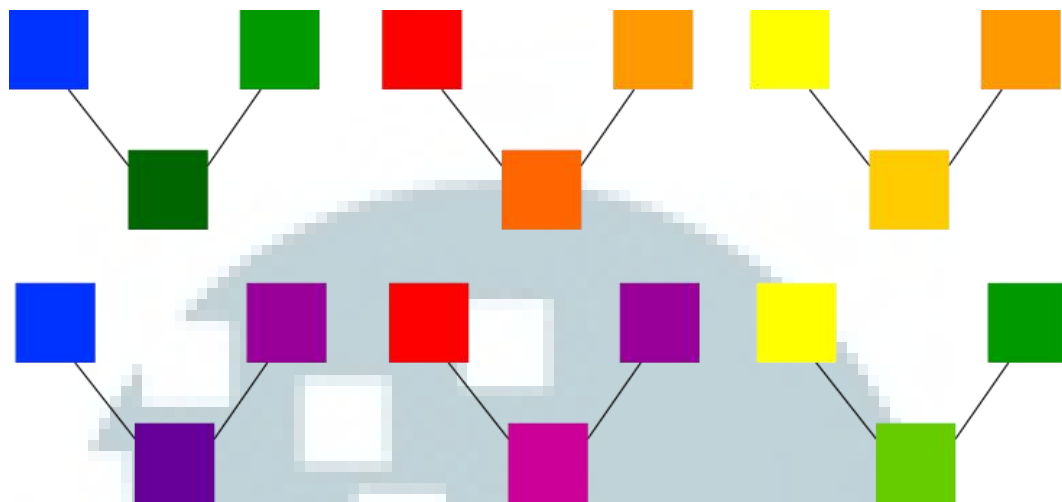




Gambar 2.8. Tiga warna Sekunder

(Dokumentasi Pribadi/2017)

Warna tersier merupakan hasil hue dari percampuran 1 warna primer serta 1 warna sekunder. Percampuran kedua warna ini nantinya akan menciptakan 6 hues baru. Setiap *hue* primer, sekunder, dan tersier memiliki level keterangan paling atas disebut *saturation* dimana warna tidak dicampur oleh warna hitam, putih, maupun abu-abu. *value* adalah sebutan untuk warna yang memiliki campuran warna hitam atau putih sebagai penentu keterangan atau kegelapan suatu warna. Jika suatu warna dicampur dengan warna putih, maka akan disebut dengan *tints* dan jika dicampur oleh warna hitam maka akan disebut dengan *shades*.



Gambar 2.9. Enam warna tersier  
(disusun oleh penulis, 2016)

#### 2.3.1.2. *Aspects of Color*

Aspek sebuah warna dapat diartikan pula sebagai sebuah kombinasi warna yang dirancang sedemikian rupa sehingga dapat membangkitkan emosi tertentu. Kombinasi warna ini menggunakan seluruh aspek yang berada di dalam lingkaran warna (hue, saturation, dan value) agar mencapai keselarasan warna yang dibutuhkan.



Gambar 2.10. *Color aspect*

([https://qph.ec.quoracdn.net/main-qimg-](https://qph.ec.quoracdn.net/main-qimg-8557392707ea546e75f0914e8d6801f3?convert_to_webp=true)

[8557392707ea546e75f0914e8d6801f3?convert\\_to\\_webp=true](https://qph.ec.quoracdn.net/main-qimg-8557392707ea546e75f0914e8d6801f3?convert_to_webp=true))

## 1. Panas

Warna merah dengan *full saturation* menampilkan kesan panas yang sangat kuat. Keberadaan warna panas sering dipergunakan di dalam desain maupun *signage* (petunjuk tempat) karena sifatnya yang kuat dan agresif sehingga dapat menarik perhatian orang. Secara biologis, warna merah dapat menambah tekanan darah dan menstimulasi sistem saraf.



Gambar 2.11. Contoh warna panas  
(Dokumentasi Pribadi/2016)

## 2. Dingin

Jika diujarkan dengan warna panas, maka akan sangat terlihat mencolok bagaimana keduanya mewakili api dan es. Warna dingin menggunakan *full saturation* biru sebagai perlambangannya yang dapat mengingatkan kita akan es atau salju. Berkebalikan dengan panas, warna dingin memperlambat metabolisme dan meningkatkan rasa tenang.



Gambar 2.12. Contoh warna dingin  
(Dokumentasi Pribadi/2016)

## 3. Hangat

Hangat merupakan temperatur yang berada diantara panas dan dingin namun lebih sedikit condong ke panas, karena kestabilannya tersebut warna hangat dapat memberikan kesan nyaman, sambutan, dan spontanitas. Warna hangat terdiri dari warna merah dan kuning beserta campurannya, yaitu kuning-jingga, jingga, dan merah-jingga.



Gambar 2.13. Contoh warna hangat  
(Dokumentasi Pribadi/2016)

#### 4. Sejuk

Walaupun warna sejuk juga didasari warna biru seperti warna dingin, namun jika dikombinasikan dengan warna kuning maka akan memberikan efek yang berbeda. Kombinasi antara warna biru dan kuning tersebut akan menghasilkan warna kuning-hijau, hijau, dan biru-hijau. Kebanyakan warna tersebut dapat ditemukan di alam, sehingga efek dari warna sejuk ini menyegarkan, menenangkan serta memberikan kenyamanan.

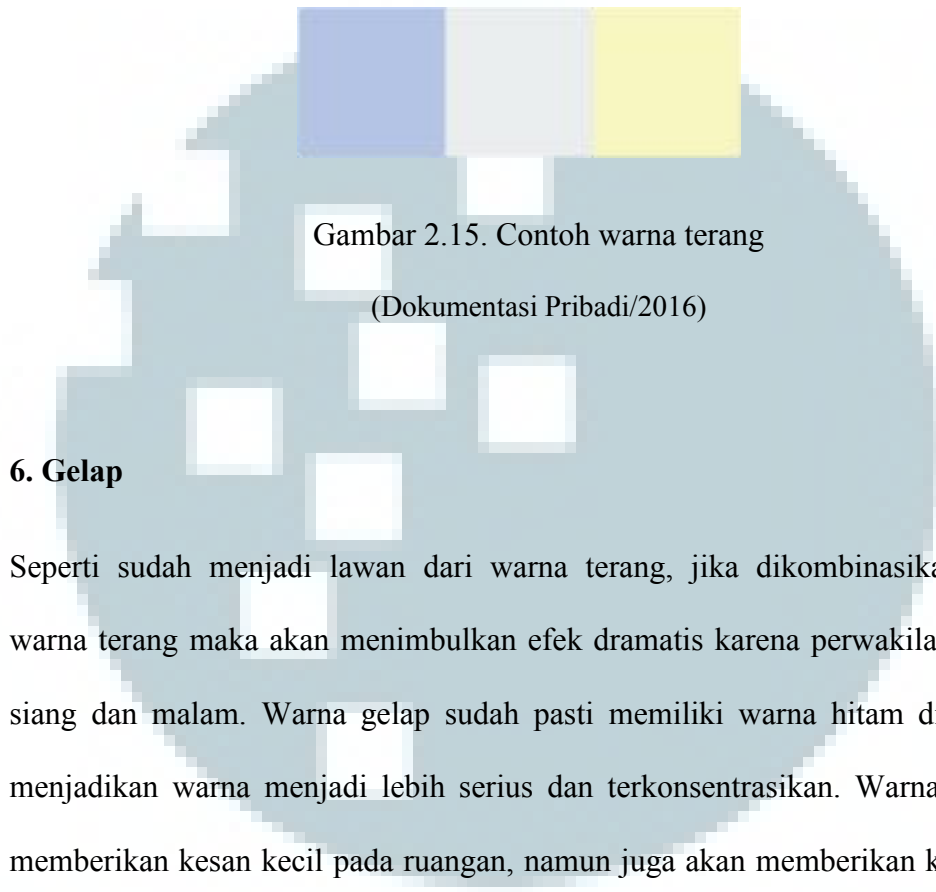


Gambar 2.14. Contoh warna sejuk  
(Dokumentasi Pribadi/2016)

#### 5. Terang

Warna terang seringkali terlihat pucat pastel karena sifat warnanya yang diberikan banyak warna putih sehingga saturasinya semakin turun hingga terlihat seperti

transparan. Warna terang memberikan kesan likuiditas, luas, dan merelaksasi maka tidak heran sering ditemukan tempat tidur berwarna putih di kamar hotel.



Gambar 2.15. Contoh warna terang  
(Dokumentasi Pribadi/2016)

## 6. Gelap

Seperti sudah menjadi lawan dari warna terang, jika dikombinasikan dengan warna terang maka akan menimbulkan efek dramatis karena perwakilannya akan siang dan malam. Warna gelap sudah pasti memiliki warna hitam di *hues*nya, menjadikan warna menjadi lebih serius dan terkonsentrasikan. Warna gelap ini memberikan kesan kecil pada ruangan, namun juga akan memberikan kesan yang elegan.

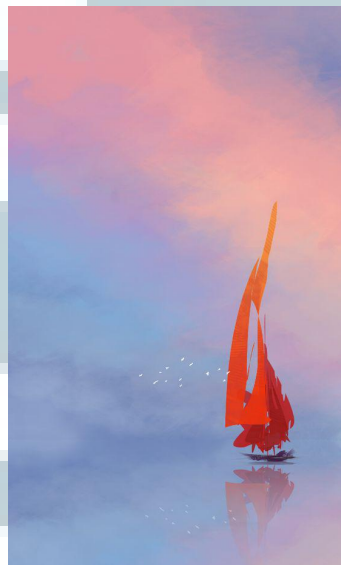


Gambar 2.16. Contoh warna gelap  
(Dokumentasi Pribadi/2016)

### 2.3.1.3. *Color Mood*

#### 1. *Soft*

Warna yang lembut dapat ditemukan pada warna-warna yang tidak memiliki kontras yang tinggi dan sedikit tint. *Peach* merupakan salah satu contoh warna yang memiliki kesan lembut dan dapat mempresentasikan kesan *soft* yang sangat baik.



Gambar 2.17. Contoh ilustrasi yang menggunakan warna *soft*

([http://orig07.deviantart.net/aa64/f/2013/067/f/0/warmup\\_080320132\\_by\\_cury-d5xcf1o.jpg](http://orig07.deviantart.net/aa64/f/2013/067/f/0/warmup_080320132_by_cury-d5xcf1o.jpg))

#### 2. *Refreshing*

Untuk memberikan perasaan menyegarkan diperlukan kombinasi warna yang dipadukan dengan sedikit cahaya atau pantulan cahaya agar terkesan menenangkan. Kombinasi yang sering digunakan adalah warna biru-hijau dan disandingkan dengan warna komplementernya yaitu merah-jingga.



Gambar 2.18. Contoh ilustrasi yang menggunakan warna *refreshing*

([http://2.bp.blogspot.com/ZPySNm2qhVc/U8QIV9VTCFI/AAAAAAAAA6c/xIrovwDuzE4/s1600/CB\\_img3.jpg](http://2.bp.blogspot.com/ZPySNm2qhVc/U8QIV9VTCFI/AAAAAAAAA6c/xIrovwDuzE4/s1600/CB_img3.jpg))

### 3. *Tropical*

Warna tropical sering kali disamakan dengan warna dingin yaitu warna biru. Namun yang membedakan adalah warna tropical menggunakan warna biru-hijau yang terang sehingga disebut sebagai warna *turquoise*. Pemberian warna komplemen juga diperbolehkan karena akan meningkatkan kekayaan warna.





Gambar 2.19. Contoh ilustrasi yang menggunakan warna *tropical*  
([http://orig14.deviantart.net/9a21/f/2012/062/c/5/the\\_fisherman\\_house\\_by\\_cury-d4r9aog.jpg](http://orig14.deviantart.net/9a21/f/2012/062/c/5/the_fisherman_house_by_cury-d4r9aog.jpg))

#### **4. *Calm***

Warna biru terang menjadi skema warna utama yang dapat menciptakan rasa tenang. Warna dingin yang diberikan sedikit warna putih akan menciptakan rasa damai. Penting untuk dicatat bahwa warna komplemen dan aksen harus memiliki *value* yang sama agar tidak menciptakan ketegangan.

UMN



Gambar 2.20. Contoh ilustrasi yang menggunakan warna *tropical*

([https://s-media-cache-](https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/564x/79/8e/d2/798ed259428767361bd37839c1847f78.jpg)

[ak0.pinimg.com/564x/79/8e/d2/798ed259428767361bd37839c1847f78.jpg](https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/564x/79/8e/d2/798ed259428767361bd37839c1847f78.jpg))

## 5. *Magical*

Elemen dalam magic seringkali dihubungkan dengan warna ungu, karena ungu memiliki sifat yang tidak dapat diprediksikan sehingga sering disebut sebagai warna yang tidak dewasa karena susah ditebak. Warna ungu akan semakin mengeluarkan aura *magical*nya jika dikombinasikan dengan warna komplementernya yaitu warna kuning.



Gambar 2.21. Contoh ilustrasi yang menggunakan warna *magical*

(<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/564x/f8/b6/4f/f8b64fa27348afbea6b29a4270c51840.jpg>)

#### 2.3.1.4. *Color Harmony*

Harmoni bisa didefinisikan sebagai sebuah pengaturan agar suatu aspek menjadi kesatuan yang dapat dinikmati oleh panca indra. Ketika sesuatu tidak harmonis, maka akan menimbulkan rasa bosan maupun kekacauan karena otak manusia dapat dengan mudahnya menolak apapun yang tidak teratur.

Harmoni warna memiliki beberapa acuan tahapan agar dapat memberi hasil yang positif serta akurat ketika kita merancang dengan warna.

1. Menjabarkan hasil yang ingin didapatkan dengan warna.
2. Memilih warna utama yang mencerminkan kebutuhan dari suatu proyek.
3. Menentukan skema warna berdasarkan pemilihan warna utama.
4. Menyaring kembali pilihan warna agar sesuai dengan proyek.

### **2.3.2. Psikologi Warna**

Warna sudah menjadi hal umum yang sering kita lihat sehari-hari seperti warna tembok kamar atau warna baju yang kita kenakan. Warna-warna tersebut kita pilih tanpa menyadari bahwa psikologi memiliki andil lumayan besar di dalamnya. Secara sains, retina melihat warna sebagai sebuah *rays* yang memiliki panjang gelombang yang berbeda-beda. Setiap warna akan menimbulkan reaksi instan di otak serta di sistem syaraf, contohnya warna dingin (biru dan hijau) memiliki gelombang paling pendek sehingga mata tidak membutuhkan energi yang banyak untuk melihatnya dan menimbulkan kesan bahwa warna dingin sangat merilekskan mata. Pengaplikasian psikologi warna dengan tepat dapat mempengaruhi banyak orang sekaligus secara tidak sengaja.

#### **2.3.2.2. Biru**

Jika kita mengatakan warna biru hal pertama yang melintas di pikiran kita adalah laut dan langit, karenanya biru menjadi warna yang menenangkan. Keberadaan warna biru sendiri memberikan rasa aman, rasa hormat, kesetiaan, dan dapat

dipercaya. Maka dari itu, banyak sekali departemen keamanan negara yang menggunakan warna biru sebagai representatifnya seperti polisi dan seragam militer. Efek dari warna biru kepada orang sebagian besar adalah hal positif, ini menjadikan warna biru sebagai warna favorit sebagian besar orang. Namun dengan pemilihan warna yang tepat, biru dapat menjadi warna yang negatif dan dapat memberi rasa dingin (sikap acuh tak acuh), kurangnya emosi, sedih, dan tidak bersahabat.

#### **2.3.2.3. Ungu**

Ungu selama ini menjadi sebuah simbol kekayaan dan keagungan, namun simbol tersebut bukanlah sifat alami dari warna ungu melainkan sifat yang dibangun sendiri oleh otak manusia karena sejarah dari warna ungu tersebut. Warna ungu disebut sebagai warna yang paling susah untuk didapatkan pada masa lampau, dibutuhkan total 13 hari untuk menciptakan pewarna warna ungu yang cukup untuk mewarnai satu jubah. Karena kerumitan dan lamanya waktu pembuatan hanya orang kaya saja yang dapat mengenakan busana berwarna ungu.

Secara psikologi, warna ungu memiliki makna yang bermacam-macam karena ungu merupakan kombinasi antara warna biru dan merah. Representasi utama warna ungu ini adalah aura *magical* atau *spiritual* yang ia keluarkan karena warna ini bisa membawa kesadaran kita akan suatu dunia yang berbeda. Sebagian lagi warna ungu menimbulkan perasaan senang, romantis, dan nostalgik.

Sementara itu efek negatifnya adalah melambangkan perasaan inferior, kemunduran, dan supresi.

#### **2.3.2.3. Kuning**

Kuning seringkali diasosiasikan dengan matahari, hal tersebut memperkuat sifat warna kuning yang secara psikologikal merupakan warna terbahagia di antara spektrum warna lainnya. Warna kuning sangat mencolok daripada warna lainnya, sehingga warna ini paling cocok untuk menarik perhatian seseorang. Walaupun representasi warna kuning ini sebagian besar adalah positif, namun jika pengaplikasiannya tidak sesuai maka dapat memunculkan efek negatif. Efek negatif tersebut diantaranya, ketakutan, depresi, dan kekhawatiran.

UMN