

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Animasi merupakan kumpulan gambar bergerak yang disusun secara *frame by frame* dan berurutan, lalu dimainkan untuk menciptakan ilusi yang seakan melakukan pergerakan sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Animasi juga merupakan salah satu media untuk menyampaikan pesan kepada penontonnya dan dapat terbagi menjadi beberapa jenis seperti animasi dua dimensi, tiga dimensi, *stopmotion*, maupun *hybrid animation* (Williams, 2012).



Gambar 2.1. Jenis-jenis Animasi
(gamedesigning.org, 2020)

Menurut Wells dan Moore (2018), animasi adalah salah satu elemen paling menonjol dari budaya-budaya yang ada di dunia. Dari pengertian ini, animasi hadir dalam bentuk tradisional dalam film-film yang diproduksi oleh berbagai studio ternama seperti Disney, PIXAR, Dreamworks, dan Ghibli. Selain studio, animasi juga hadir dalam acara televisi seperti *The Simpsons* dan *South Park*. Animasi yang dihasilkan oleh komputer atau *Computer Generated (CG)*, memiliki hubungan yang erat dengan industri permainan komputer. Sebagian situs web

memiliki beberapa bentuk figur yang dianimasikan serta menampung bentuk-bentuk baru dari kartun. (hlm. 6).

Menurut Blair (2010), animasi yang baik adalah animasi yang memperhatikan hal-hal sederhana seperti dapat menggambarkan emosi dari karakter, serta gestur tubuh dan reaksinya. Semua hal itu digabungkan ke dalam karakter agar animasi lebih hidup dan ekspresif (hlm. 105). Menurut Wells dan Moore (2018), alasan pemilihan animasi sebagai karya dibandingkan *live-action* terjabar dalam beberapa poin berikut:

1. Animasi menawarkan ekspresi yang berbeda dan memungkinkan menciptakan kebebasan kreativitas yang lebih besar.
2. Animasi memberikan tingkat kendali yang lebih besar dalam pengerjaan
3. Representasi animasi berbeda dari ‘kenyataan’
4. Animasi dapat mencapai visual apapun yang dibayangkan, bahkan dapat menciptakan seni yang ‘mustahil’ di film *live-action* (hlm. 9-10).

Kesimpulan dari beberapa pengertian animasi yang sudah dikutip sebelumnya yaitu: Animasi merupakan rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Kemampuan dari animasi yang lebih unggul dibandingkan dengan media lain seperti gambar stasis (tidak bergerak) adalah animasi mampu menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Dari keunggulan animasi tersebut itu dapat membantu dalam menjelaskan urutan kejadian dalam film.

Dalam bukunya, Glebas (2014) membahas secara rinci mengenai prinsip yang diciptakan oleh divisi inti animator dari studio Disney, yaitu Ollie Johnston

dan Frank Thomas. Prinsip itu adalah *12 principles of animation*, atau 12 prinsip dasar dalam animasi. Prinsip ini diakui secara luas sebagai landasan teori bagi para seniman yang ikut ambil bagian dalam memproduksi animasi



Gambar 2.2. 12 Prinsip Animasi
(futurelearn.com, 2015)

1. *Squash and Stretch*

Prinsip paling dasar dalam animasi, ketika bola terjatuh menyentuh tanah, bola menjadi lebih datar dari bentuk semula. Tetapi karena sebuah objek atau benda harus mempertahankan volumenya, bola tersebut melebar saat menyentuh tanah. Sifat melebar inilah yang disebut *squash and stretch*.

2. *Anticipation*

Ketika pemain akan menendang bola sepak, hal pertama yang dilakukan adalah mengayunkan kaki ke belakang, atau menenangkan diri dengan menarik nafas dalam-dalam. Tindakan-tindakan tersebut adalah antisipasi. Antisipasi adalah persiapan dari aksi utama.

3. *Staging*

Kombinasi dari penataan shot dan karakter di dalam film. Prinsip ini mengarahkan penonton kepada elemen terpenting dalam sebuah *shot* agar membuat adegan lebih efektif.

4. *Straight Ahead Action* dan *Pose-to-Pose*

Kedua prinsip ini adalah cara menggambar animasi, yaitu *straight ahead action*, menggambar setiap frame satu persatu. Lalu dengan *pose-to-pose* menggambar pose 'ekstrem' sebagai gerakan paling pertama dan gerakan terakhir.

5. *Follow-Through and Overlapping Action*

Ketika objek bergerak seperti orang yang akan berhenti tiba-tiba, akan ada beberapa bagian yang masih melakukan pergerakan karena adanya gaya momentum ketika berhenti. Elemen sekunder yang masih bergerak tersebut adalah respon dari tindakan utama.

6. *Ease In and Ease Out*

Ketika mengerem mobil, pengendara tidak akan langsung berhenti sepenuhnya (kecuali menabrak pohon atau suatu objek), pengemudi menginjak pedal rem selama beberapa detik sampai dalam posisi diam,

inilah yang disebut *ease in*. Mengontrol kecepatan atau timing pada objek menciptakan film animasi yang lebih hidup.

7. *Arcs*

Arcs merupakan jalur lintasan yang menambahkan ilusi pada objek dalam animasi. Tanpa adanya *arcs*, animasi akan menjadi kaku dan terlalu mekanis.

8. *Secondary Action*

Isyarat yang mendukung gerakan utama untuk menambahkan lebih banyak dimensi pada animasi karakter. Fungsinya untuk lebih memperjelas kepribadian dan wawasan mengenai apa yang dilakukan atau dipikirkan oleh karakter.

9. *Timing*

Timing adalah tentang menentukan dimana akan menaruh '*frame of action*' pada *timeline*. Salah satu contoh populer dari prinsip ini yaitu bola memantul di lantai. Lalu dengan menambahkan suara lebih awal sering kali membantu apakah itu musik, efek suara, atau keduanya juga merupakan penentuan timing pada film animasi.

10. *Exaggeration*

Dengan adanya prinsip *exaggeration* yang menampilkan fitur atau tindakan karakter dalam bentuk ekstrem berfungsi untuk membentuk efek komedi atau dramatis. Prinsip ini merupakan prinsip yang baik bagi animator untuk meningkatkan daya tarik karakter dan menyempurnakan alur cerita.

11. Solid Drawing

Prinsip ini berfungsi untuk memastikan bahwa bentuk objek-objek animasi terasa seperti di ruang tiga dimensi. Dimulai dengan menentukan volume karakter apakah kurus, gemuk, atau mempunyai bentuk yang unik, lalu menambahkan aksesoris lainnya.

12. Appeal

Penonton akan mengingat karakter yang hidup dan menarik, maka dari itu karakter animasi harus memiliki visual yang unik dan aspek karismatik tiap individunya, bahkan berlaku untuk peran antagonis.

2.2. Animasi 2D

Animasi berbasis dua dimensi sangat lekat dengan tontonan keseharian yang biasanya sering disebut kartun. Kartun sendiri berasal dari kata '*cartoon*', memiliki arti gambar atau karya yang lucu (Syahfitri, 2011) Dari pengertian animasi sebelumnya, teknik menciptakan karya menggunakan *frame by frame* sangat berkaitan dengan animasi dua dimensi.

Seiring perkembangan teknologi, para animator tidak harus menggambar animasi di kertas secara manual lagi, tetapi sudah bisa menggunakan komputer dengan *software* yang mendukung pembuatan animasi 2D. Berikut merupakan contoh sederhana dari *software* mendasar yang biasa digunakan animator pemula:

1. Adobe Photoshop : *Software* dasar yang berfungsi untuk menciptakan suatu karya dua dimensi dan dapat digunakan untuk mengedit atau menyunting gambar yang sudah ada.

2. Adobe After Effects: *Software* yang digunakan prioritasnya kepada pembuatan efek-efek khusus (*special effects*) pada suatu karya. Efek yang sering digunakan oleh animator biasanya yaitu dengan pembuatan simulasi air, api, dan *motion graphic*.
3. Flash: Flash adalah *software* animasi yang sangat mendasar. Biasanya animator pemula akan menggunakan *software* Flash untuk membuat animasi *stickman* bergerak dengan teknik *frame by frame*.



Gambar 2.3. Contoh Animasi 2D: *Best Friend*
(Gobelins, 2018)

2.3. *Environment*

Lingkungan atau *environment* merupakan segala aspek yang membentuk dunia atau ruang tempat tokoh hidup, bergerak, berinteraksi dengan berbagai elemen lain, dan akan tampil dalam sebuah animasi. Menurut Pratista dalam bukunya “Memahami Film”, *environment* merupakan latar bersamaan dengan propertinya. Properti yang dimaksudkan adalah semua objek tidak hidup seperti lampu, lantai,

gedung, tiang, dan sebagainya. Latar tempat yang digunakan dalam film umumnya diciptakan semirip mungkin dengan konteks ceritanya (Pratista, 2008).

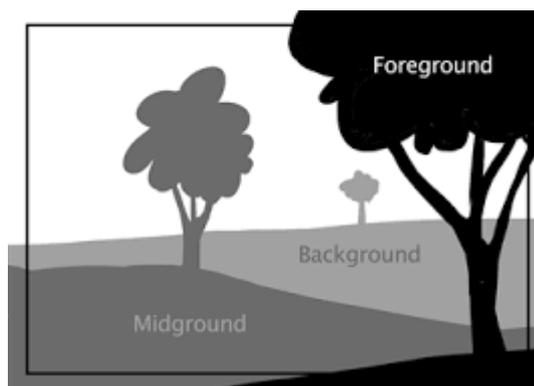
Menurut Bacher (2012), desain *environment* yang diciptakan merupakan hasil visualisasi dari *script*, sedangkan visualisasi dihasilkan dari riset-riset yang bertujuan agar terciptanya desain *environment* yang unik dan menarik. Riset yang dilakukan meliputi eksplorasi terhadap arsitektur, kebudayaan (kostum atau bahkan sejarah), dan properti. Menurut Wyatt (2010), riset *environment* yang berbasis menuju pada suatu lokasi harus menggunakan referensi foto dan sketsa agar detail arsitektur yang didapat dipastikan dengan benar.

Wyatt juga berpendapat bahwa seni dari merancang *environment* untuk animasi sama saja dengan merancang animasi secara keseluruhan. *Environment* dalam animasi diciptakan sebagai *setting* tempat untuk karakter melakukan aksi atau tindakannya. Desain *environment* yang baik akan terlihat kurang seimbang tanpa adanya karakter dalam cerita, karena penting untuk penonton mengetahui keberadaan karakter. Desain *environment* disarankan tidak mendominasi *scene* agar penonton tidak kebingungan akan hal yang harus diperhatikan atau difokuskan.

Elemen-elemen terpenting dalam *environment* dua dimensi yaitu garis (*lines*), bentuk (*shapes*), tekstur (*texture*), nilai (*value*), dan warna. Garis dapat berisi, mendefinisikan, membedah, dan menghubungkan. *Shapes* merupakan bentuk utama, sedangkan bentuk negatif memberikan konteks di sekitarnya. (Stewart, 2012).

2.3.1. *Background*

Menurut White (2011), sebuah *background* tidak hanya menunjukkan tempat atau lokasi cerita, tetapi juga memperlihatkan *mood* dan gaya visual yang akan ditampilkan bersama dengan karakter. Sebuah *background* juga merupakan sesuatu yang penting dari awal produksi hingga akhir produksi film animasi, karena 90 persen dari film animasi mengandalkan *mood color* sebagai pendukung cerita. *Background* dapat dibuat se-minimalis mungkin atau dibuat secara kompleks, juga dapat menggunakan variasi style visual seperti kartun atau mendekati realis.



Gambar 2.4. Kedalaman *environment*
(pinterest.com)

Mitchel (2012) mengatakan bahwa dalam perancangan *environment*, dibutuhkan adanya ilusi kedalaman yang terbagi menjadi tiga bagian:

1. *Foreground*

Merupakan bagian yang dapat berintegrasi dengan baik dan paling difokuskan pada mata penonton. Elemen-elemen *foreground* memiliki bentuk yang jelas dan detail.

2. *Middleground*

Merupakan *setting* untuk tokoh berinteraksi dengan *environment*.

3. *Background*

Background diletakkan pada bagian paling belakang objek *environment* dan biasanya memiliki detail yang kurang.

Menurut Stewart (2012), ketika menggabungkan komposisi, warna yang sangat gelap, dan objek kasar cenderung akan maju secara spasial. Sebagai contoh sebuah penggambaran tebing-tebing, semakin jauh tebing dari *angle* kamera, maka warna tebing tersebut akan semakin memudar sampai menjadi warna yang lebih terang dibandingkan elemen di depan tebing. Efek ini dinamakan *atmospheric perspective*, dan ini adalah salah satu contoh termudah untuk menciptakan ilusi ruang atau *the illusion of space* (hlm. 32).

2.3.2. Perspektif

Menurut White (2011), dalam merancang sebuah adegan dalam film, tokoh atau karakter akan lebih ditonjolkan dibandingkan dengan latar belakangnya. Tetapi ada juga saatnya ketika sebuah *environment* akan terlihat lebih menonjol pada adegan-adegan tertentu. Oleh karena itu dibutuhkannya perspektif pada *environment* agar dari segi visual lebih indah dan menunjukkan kedalamannya.

Menurut Stewart (2012), menciptakan *the illusion of space* membutuhkan *linear perspective*, yaitu sistem matematika untuk memproyeksikan objek semu tiga dimensi pada bidang datar.



Gambar 2.5. Perspektif

(brentandmax.com/project/perspective-grids. 2018)

1. *One Point Perspective*

Atau bisa juga disebut perspektif sejajar. *One point perspective* merupakan cara mengukir perspektif termudah, itu karena elemen pada shot dapat diukur dengan menggunakan skala.

2. *Two Vanishing Point*

Perspektif yang memiliki titik hilang pada satu garis horizontal, tetapi masih pada *eye-level* yang sama. *Two vanishing point* memberikan kesempatan untuk menggambarkan sudut terdekat maupun sudut terjauh dari sebuah elemen.

2.4. Dunia Imajinatif

Imajinasi berasal dari kata dasar *image* yang berarti gambar, dan kata serapan *imagine*. Artinya imajinasi merupakan kemampuan piker seseorang untuk membayangkan atau menciptakan gambaran kejadian berdasarkan pengalaman. Daya imajinasi tiap orang mengalami proses kerja otak yang menangkap reaksi

dari apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan. Otak menyimpan begitu banyak ingatan setiap waktunya, sampai akhirnya ingatan tersebut mulai menyusun suatu pola yang kemudian merangsang otak untuk merencanakan ‘sesuatu’. Daya imajinasi dapat membantu dalam berkarya sehingga dapat menembus batas apapun (Tarsa, 2016).

Menurut Stewart (2012), seorang *artist* kebanyakan sering mencapai lebih dari satu bidang minat (seperti contohnya Leonardo da Vinci adalah ahli seni, seorang *engineering*, dan ahli biologi) sehingga kekuatan imajinasinya sangat baik. Dengan melibatkan mata dan pikiran, maka akan semakin tercipta imajinasi yang lebih emosional, perseptual, teknis, dan konseptual (hlm. 125). Lalu Stewart juga membahas mengenai *cliché*, atau yang disebut klise. *Cliché* adalah ekspresi yang terlalu sering digunakan atau perlakuan terhadap ide yang dapat diprediksi. Seperti ungkapan ‘*think outside the box*’, contohnya yaitu tengkorak adalah representatif dari kematian (hlm. 163).

Menurut Sartre (2013), ada tiga jenis kesadaran dengan objek yang sama dapat diberikan kepada manusia, yaitu *perceive*, *conceive*, *imagine*, yang berarti memahami, membayangkan, dan imajinasi. Begitu pula menurut Glebas (2014), segala yang diciptakan dalam film adalah salah satu bentuk komunikasi kepada audiens. Elemen-elemen itu diciptakan menggunakan kunci utama yaitu bentuk (*shape*) dan warna. Dalam mengeksplorasi ide juga dibutuhkan imajinasi yang liar, seperti membuat dunia ilusi. Contoh menarik yang dapat diambil adalah film *Alice in Wonderland* dari Disney, ketika tokoh Alice memasuki dunia ajaib melalui lubang pohon.

Imajinasi digunakan sebagai ikon dari aliran Suralisme, yaitu sebuah aliran lukisan antara mimpi dan realita yang muncul pada abad ke-20. Lukisan surealis biasanya menyampaikan makna-makna kurang lazim seperti rintik-rintik air hujan diganti menjadi manusia kecil, pohon menyerupai wajah manusia, jam yang meleleh, dan sebagainya. Korelasi antara mimpi dan imajinasi sangat lekat karena keduanya bekerja di wilayah alam bawah sadar, yang biasa dilakukan juga oleh para seniman Suralisme. Salah satu lukisan surealisme paling terkenal yaitu “The Persistence of Memory”, dari seniman sureal, Salvador Dali.

Menurut Hugnet (1936), dalam sejarah sureal, para kaum aliran sureal mengembangkan eksperimental terhadap alam bawah sadar dalam bentuk seni. Mereka berlatih terus-menerus melukis dan menulis, mempelajari mimpi dan pengelihatannya, bahkan seni yang dibuat oleh anak-anak dengan kelainan mental. Selain itu, kaum sureal juga mempercayai adanya pengalaman di antara sadar dan bermimpi, imajinasi (verbal, tekstual, maupun visual) dibuat secara kolektif. Mereka mengabdikan diri untuk mempercayai hal tersebut sesering mungkin. (Kochhar, 2009)

2.5. Procrastination

Procrastination atau prokrastinasi adalah sebuah kebiasaan manusia yang menunda-nunda suatu pekerjaan dengan melakukan pekerjaan lain. Tindakan prokrastinasi merupakan bentuk dari kepribadian ketika seseorang yang impulsif dalam mengambil keputusan (Ferrari, 2013).

Sikap prokrastinasi terbagi menjadi dua jenis, yaitu:

1. Fungsional : Merupakan sifat penundaan yang disertai dengan berbagai alasan dan memiliki tujuan dalam penundaan sehingga merasa tidak merugikan pihak lain.
2. *Dysfunctional* : Merupakan sifat menunda-nunda yang tidak bertujuan dan merugikan pihak lain.

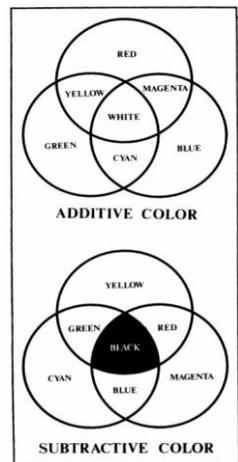
Menurut Ferrari (2013), perilaku prokrastinasi merupakan stress kausal yang berkontribusi terhadap disfungsi psikologis seseorang dan pola perilaku maladaptif. Mengingat potensi peran prokrastinasi baik sebagai kontributor dan hasil dari kondisi kejiwaan, diperlukan dorongan khusus bagi seseorang yang mempunyai kebiasaan prokrastinasi.

2.6. Warna

Thomas Young mengusulkan dalam teori warnanya, bahwa warna merah, hijau, dan biru (RGB) merupakan warna primer atau utama di tahun 1801, pada waktu yang hampir bersamaan dengan karya Goethe, yaitu *Color Lesson* (Wegman, 2011). Selain RGB, kode warna yang digunakan juga yaitu *cyan, magenta, yellow, black* (CMYK). Sedangkan warna sekunder adalah hasil pencampuran warna dari warna primer, yaitu warna jingga, hijau, dan ungu. Dua sistem warna primer dan sekunder saling melengkapi satu sama lain yang diakibatkan karena cahaya menyentuh permukaan warna dan akan memantulkan kembali warna yang dilihat oleh mata (Burton, 1984).

Begitu pula menurut teori warna yang dijabarkan oleh Brewster pada tahun 1831, warna yang ada di alam disederhanakan menjadi empat kelompok warna, yaitu warna primer, sekunder, tersier, dan netral. Keempat kelompok warna ini disusun dalam lingkaran warna Brewster. Warna primer adalah warna-warna dasar seperti merah, biru, kuning. Warna sekunder merupakan pencampuran dari warna-warna primer, yaitu jingga, hijau, dan ungu. Lalu warna tersier adalah pencampuran dari warna primer dan warna sekunder, seperti warna coklat. Terakhir adalah warna netral, yaitu pencampuran dari ketiga jenis warna sebelumnya, warna netral adalah warna hitam dan putih.

Menurut Grimley (2018), proses dari pemilihan dan pemanfaatan warna dalam sebuah desain memiliki pengaruh yang besar pada ruang interior. Pilihan dan keputusan warna dari *designer* dapat mengubah pemahaman spasial pada *project* secara drastis. Warna dapat menambah bobot pada permukaan, mengubah proporsi ruangan, dan dengan berbagai cara menjadi faktor yang menarik. Ketika merancang *environment* dengan mengeksplorasi dan memahami efek dari warna, maka akan menjadi visual yang kaya dan unik (hlm. 150).



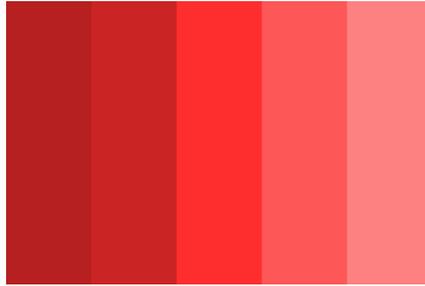
Gambar 2.6. *Applying Color*
(Burton, D. , 2010)

2.6.1. Psikologi Warna

Menurut Wegman (2011), warna bukanlah hanya menciptakan keindahan, namun kuatnya warna juga berpengaruh pada situasi. Warna tercipta dan digunakan untuk menggambarkan suatu kejadian, kepribadian, makna, dan sebagainya. Berikut arti-arti psikologis warna:

1. Merah

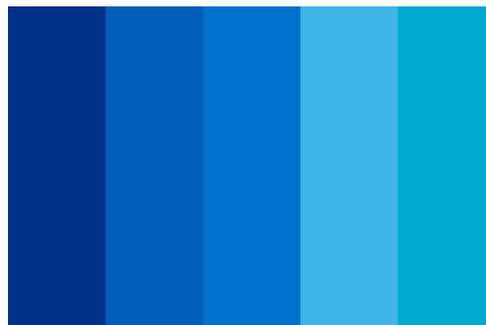
Merah adalah warna yang kuat. Biasa digunakan untuk melambangkan kekuasaan, ketakutan, penyambutan, keaktifan atau bisa juga menunjukkan hasrat seksual. Warna merah sering dijumpai dalam animasi dalam bentuk objek seperti api, darah, dan hal-hal yang kasar.



Gambar 2.7. Palet warna merah
(color-hex.com/color-palette/255, 2011)

2. Biru

Warna biru tua / *navy* dapat menimbulkan pemikiran yang jernih, sedangkan warna biru muda memberikan kesan yang profesional dan melambangkan kepercayaan. Bila dikaitkan dengan sifat manusia, biru lebih dominan pada sifat melankolis dan tenang. Warna biru sering dijumpai dalam animasi dalam sebagai karakter yang ramah dan dingin, lalu objek air dan langit yang cerah.



Gambar 2.8. Palet warna biru
(color-hex.com/color-palette/80677, 2011)

3. Kuning

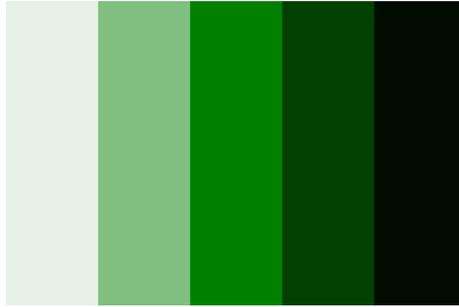
Kuning adalah warna yang paling mencolok dan melambangkan kebahagiaan. Biasa digunakan untuk mengungkapkan ingin tampil atau diperhatikan orang lain atau sekitar. Warna kuning sering dijumpai dalam animasi dalam bentuk objek seperti matahari dan digunakan untuk *lighting* suasana yang ceria.



Gambar 2.9. Palet warna kuning
(color-hex.com/color-palette/78233, 2011)

4. Hijau

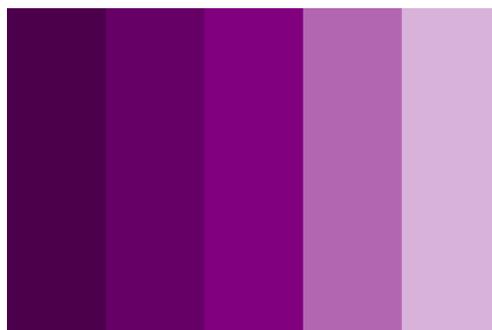
Hijau identik dengan warna alam yang mampu membawa ketenangan atau santai. Tetapi hijau juga bisa diartikan dalam sudut pandang yang berbeda, yaitu keresahan dan sesuatu yang mengancam. Warna hijau sering dijumpai dalam animasi dalam bentuk objek alam seperti hutan, pepohonan, dan bisa disimboliasikan sebagai objek yang *toxic* atau beracun.



Gambar 2.10. Palet warna hijau
(color-hex.com/color-palette/80677, 2011)

5. Ungu

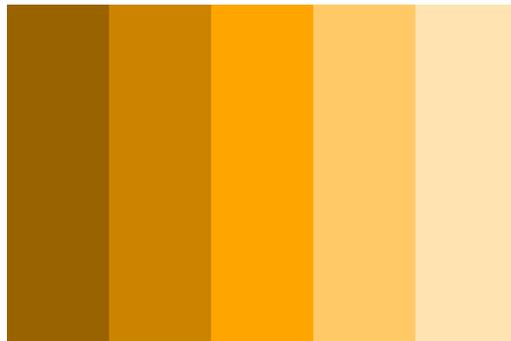
Warna ungu disimbolisasikan sebagai warna yang misterius, kerap dipersepsikan sebagai imajinasi, spiritualitas dan sisi misterius suatu karakter maupun lingkungan. Tidak lepas dari hal yang lain, warna ungu juga dapat dikaitkan dengan kesan ambisius, independen, kemewahan, dan kebijaksanaan. Warna ungu sering dijumpai dalam animasi dalam bentuk objek – objek kerajaan istana kuno.



Gambar 2.11. Palet warna ungu
(color-hex.com/color-palette/3384, 2011)

6. Jingga

Jingga adalah perpaduan warna antara warna merah dan kuning, yang juga menyatukan kesan kuat dan hangat. Jingga merupakan simbolisasi kehangatan dan bersemangat, serta dapat dikaitkan dengan rasa petualang, percaya diri, optimisme, dan sosialisasi. Warna jingga sering dijumpai dalam animasi dalam bentuk penggambaran suasana yang hangat, sore hari, dan cahaya lampu maupun cahaya natural.



Gambar 2.12. Palet warna jingga
(color-hex.com/color-palette/33875, 2011)

7. Coklat

Warna coklat merupakan warna yang memiliki unsur bumi dan dominasi. Secara psikologi, warna coklat akan memberikan pantulan pondasi dan kekuatan hidup. Warna coklat sering dijumpai dalam animasi dalam bentuk objek – objek tanah, kayu-kayu rumah.

8. Hitam, putih, abu-abu

Monokrom atau ekawarna diambil dari Bahasa Yunani Kuno *monochromos*, yang berarti “hanya satu warna”. Cahaya yang berwarna netral adalah yang bersekala abu-abu atau hitam putih.

2.6.2. Terminologi Warna

Menurut Bleicher (2012), terminologi warna dibutuhkan untuk mengetahui dan menggunakan warna sesuai dengan kebutuhannya agar efektif pada desain yang diciptakan. Terminologi warna dibagi menjadi lima jenis, yaitu hue, saturation, tone, shade, dan tint.

1. Hue

Hue adalah nama lain dari warna suatu objek atau benda. Contohnya sebuah apel, *hue* dari apel adalah merah. Tiga warna utama dari *hue* adalah warna merah, hijau, dan biru.

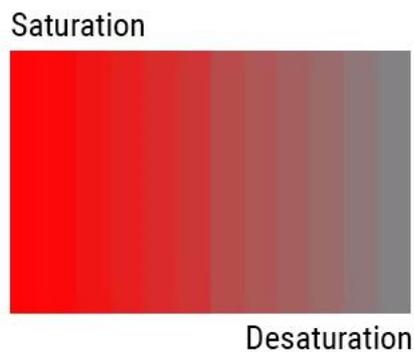


Gambar 2.13. *Hues*

(craftsy.com/post/hues-tints-tones-and-shades, 2013)

2. *Saturation*

Saturation membahas bagaimana suatu hue terlihat saat diberikan pencahayaan tertentu. Level warna yang mendekati satu dengan yang lain dapat membuat desain terlihat lebih padu. Warna terang seperti kuning atau hijau terang memiliki *saturation* yang tinggi, warna pastel memiliki *saturation* yang rendah. Sedangkan warna yang tidak memiliki *saturation* adalah warna hitam dan putih.

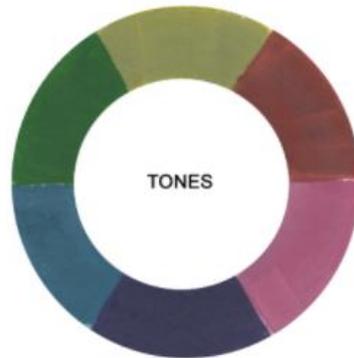


Gambar 2.14. *Saturation*

(digitaldarkroomacademy.com/vibrance-vs-saturation, 2018)

3. *Tone*

Tone muncul saat warna abu-abu ditambahkan pada warna utama atau *hue*. *Tone* umumnya terlihat lebih kusam, tetapi juga terlihat lebih lembut jika dibandingkan dengan *hue* awalnya.



Gambar 2.15. *Tones*

(craftsy.com/post/hues-tints-tones-and-shades, 2013)

4. *Shade*

Shade akan muncul ketika warna hitam atau warna yang lebih gelap digunakan, kemudian ditambahkan pada warna utama (*hue*), membuat warna terlihat menjadi lebih gelap.

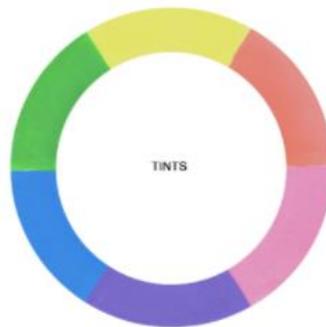


Gambar 2.16. *Shades*

(craftsy.com/post/hues-tints-tones-and-shades, 2013)

5. *Tint*

Tint muncul saat warna putih digunakan atau ditambahkan pada warna utama atau *hue*, membuat warna menjadi lebih lebih terang karena bercampur dengan warna putih. *Tint* umumnya digunakan untuk membuat desain menjadi lebih ringan, terlihat feminim, dan sering dijumpai pada warna-warna pastel.



Gambar 2.17. *Tints*

(craftsy.com/post/hues-tints-tones-and-shades, 2013)