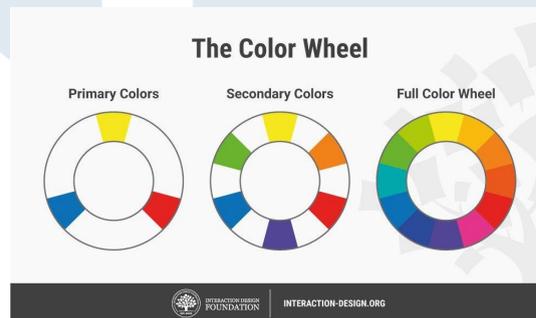


2. STUDI LITERATUR

Menurut Ibrahim (2013), desain multimedia seringkali membutuhkan penggunaan warna yang dapat memberikan pesan yang diinginkan kepada siapapun yang ingin memberikan desain yang akurat dan efektif. Ia menambahkan, Selain membantu memberikan hasil yang lebih akurat dan efektif, warna juga berperan penting dalam memastikan bahwa pengguna dapat melihat desain dengan jelas. Holtzschue (2017) mengatakan bahwa dua warna atau lebih dibutuhkan untuk menjadi satu warna yang meninggalkan impresi yang mengesankan. Hubungan antara warna tersebut akan menghasilkan *color harmony*. Impresi dari warna-warna tersebut pun berbeda setiap orang karena faktor latar belakang dan persepsi masing-masing individu.

Color Theory



Gambar 1 Diagram warna

(Sumber dari <https://www.interaction-design.org/literature/topics/color-theory>)

1. Warna Primer

Warna Primer adalah tiga warna utama dari Color Wheel, yaitu warna merah, kuning, dan biru.

2. Warna Sekunder

Warna Sekunder adalah warna yang merupakan warna campuran dari warna primer. Contohnya adalah oranye yang berasal dari merah dan

kuning, hijau yang berasal dari kuning dan biru, dan yang terakhir adalah warna ungu yang berasal dari warna merah dan biru.

3. Warna Tersier

Warna Tersier adalah warna yang merupakan warna campuran dari warna primer dan warna sekunder. Contohnya warna merah dan warna oranye (hasil dari warna campuran merah dan kuning) menghasilkan warna oranye yang lebih gelap dari warna oranye tersier.

4. Monokrom

Monokrom adalah campuran warna dari suatu warna utama dan warna-warna lainnya. Contohnya warna kuning sebagai warna utama, kemudian warna kuning tersebut dipakai untuk dicampur dengan warna-warna lainnya.

5. *Analogous*

Analogous adalah sekelompok warna pada *color wheel* yang berderet. Contohnya adalah warna merah, merah-oranye, dan oranye.

6. Komplementer

Komplementer adalah dua warna yang bertolak belakang pada *color wheel*. Contohnya adalah warna *turquoise* (pirus atau hijau-kebiruan) dan warna oranye.

7. *Split-Complementary*

Split-Complementary adalah kombinasi tiga warna. Warna pertama bertolak belakang (komplementer) di *color wheel*, namun akan mengambil dua warna di samping yang mengapitnya. Contohnya warna kuning sebagai warna utama, warna komplementernya adalah ungu. Maka itu

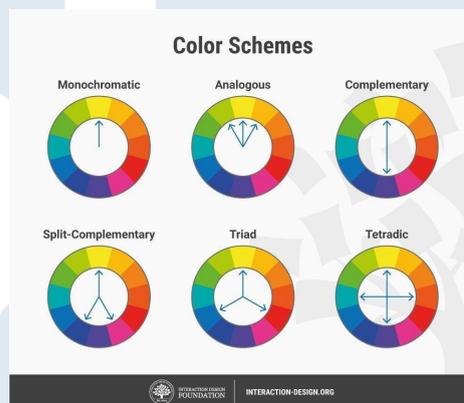
akan diambil warna yang mengapit warna ungu tersebut yaitu warna biru yang lebih tua dan warna yang pink/ungu muda.

8. *Triadic*

Triadic adalah tiga warna yang memiliki perbedaan yang sejajar pada color wheel. Contohnya warna primer merupakan warna yang triadic, jadi bila ingin mendapatkan kombinasi *triadic* lainnya tinggal bergeser satu warna.

9. *Tetradic*

Tetradic adalah warna kombinasi empat warna di *color wheel*, di mana terdapat dua set komplementer yang membentuk tanda ‘+’ atau ‘plus’.



Gambar 2 Diagram warna

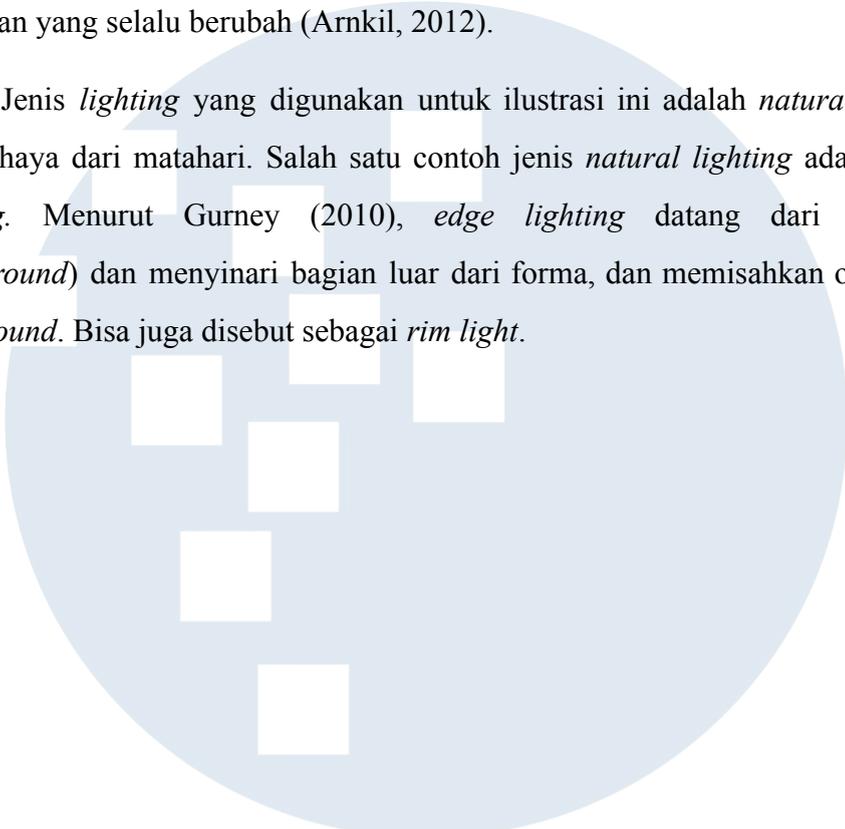
(Sumber dari <https://www.interaction-design.org/literature/topics/color-theory>)

Light and Shadow

Pada zaman dahulu, artis pada zaman *Renaissance* menciptakan istilah bernama *Chiaroscuro* untuk menggambarkan bagaimana cahaya dan kegelapan dapat menciptakan kedalaman dan *volume* (Doty, 2009). *Chiaroscuro* sendiri artinya terang (*chiaro*) dan gelap (*oscuro*) dalam bahasa Italia. Kita juga bisa

memisahkan bentuk-bentuk objek sekitar kita dengan melihat pola cahaya dan bayangan yang selalu berubah (Arnkil, 2012).

Jenis *lighting* yang digunakan untuk ilustrasi ini adalah *natural lighting* atau cahaya dari matahari. Salah satu contoh jenis *natural lighting* adalah *Edge lighting*. Menurut Gurney (2010), *edge lighting* datang dari belakang (*background*) dan menyinari bagian luar dari forma, dan memisahkan objek dari *background*. Bisa juga disebut sebagai *rim light*.

A large, light blue watermark logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is centered on the page. It features a stylized 'U' with a grid of squares inside, and the letters 'M' and 'N' to its right.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA