

## 2. STUDI LITERATUR

### **Ilustrasi dan *Fanart***

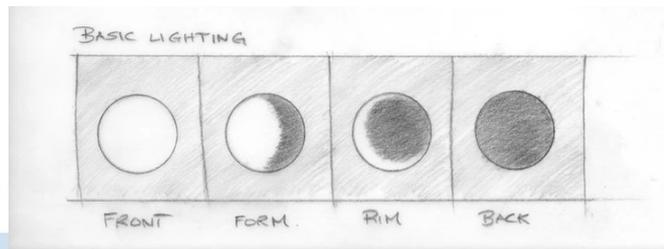
Menurut Fidelis Dhayu Nareswari (2020), gambar ilustrasi yang berupa dua dimensi memiliki tujuan untuk membantu menjelaskan arti dari sebuah cerita, pesan, dan sebagainya. Salah satu bentuk atau contoh dari gambar ilustrasi adalah *fanart*. *Fanart* dapat dilakukan dengan berbagai macam gaya dan media, mulai dari gambar atau ilustrasi tradisional hingga karya seni yang dibuat secara digital (Socikii, 2015).

### ***Lighting* dan *Shading***

Menurut kamus besar Cambridge, *lighting* dapat didefinisikan sebagai susunan-susunan cahaya, lampu, dan sebagainya. Pada ilustrasi, *lighting* dapat digunakan sebagai alat yang membuat sebuah suasana atau suasana pada sebuah gambar. *Lighting* adalah bagian yang terang dalam sebuah ilustrasi, sedangkan *shading* adalah bagian yang lebih gelap. Dengan adanya *lighting* dan *shading*, sebuah objek dalam ilustrasi akan terlihat memiliki kedalaman dan tidak datar.

### ***Types of Lighting***

Menurut Doug Swinton (2019), ada empat macam dasar *lighting* pada gambar atau ilustrasi yaitu *front lighting*, *form lighting*, *rim lighting* dan *back lighting*. *Front lighting* adalah ketika sumber cahayanya berada pada semua arah seperti matahari pada siang hari. Hal tersebut membuat ilustrasi yang di gambar memiliki detail yang sangat minim. Di sisi sebaliknya, *form lighting* adalah dimana sumber cahayanya memberi bentuk atau kesan tiga dimensional kepada suatu objek. *Rim lighting* adalah ketika tiga perempat atau lebihnya suatu objek berada dalam bayangan dan hanya seperempat atau kurang yang menatap cahaya. Perbedaan *rim lighting* dengan *back lighting* adalah *back lighting* memiliki lebih sedikit cahaya yang menerangkan objeknya. Menggunakan *back lighting* dapat memberi kesan yang dramatis pada karya ilustrasi.



Gambar 1. *Types of Lighting*

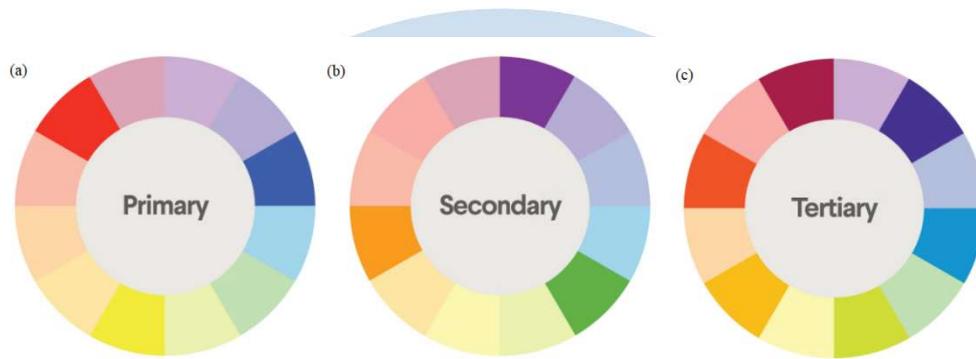
(<https://www.swintonsart.com/post/4-types-of-light-to-consider-when-painting>, 2021)

### ***Color Theory***

Warna dapat diatur dalam roda warna dan memiliki 3 kategori yaitu *primary colors*, *secondary colors*, dan *tertiary colors* (Decker, 2017). *Primary colors* terdiri dari 3 warna yaitu merah, biru dan kuning. *Secondary colors* terdiri dari 3 warna hasil warna campuran *primary colors* yaitu ungu, hijau dan jingga. Sedangkan *tertiary colors* terdiri dari 6 warna campuran *primary colors* dan *secondary colors* seperti hijau kebiruan, merah keunguan, dan lain-lain.

# UMMN

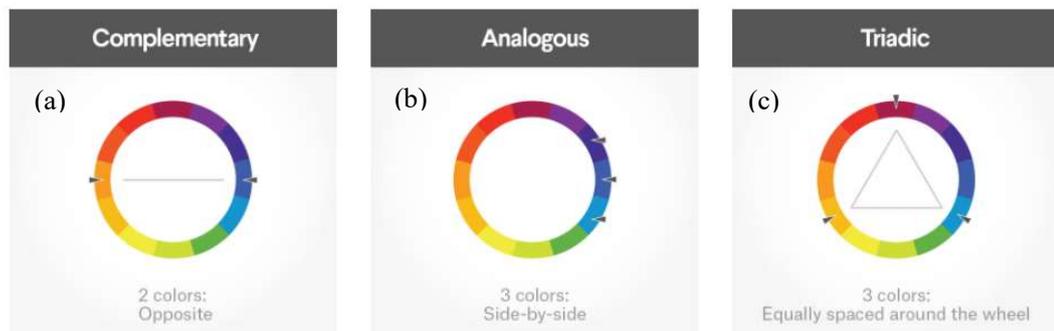
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2. *Primary Color* (a), *Secondary Color* (b), *Tertiary Color* (c)

(<https://99designs.com/blog/tips/the-7-step-guide-to-understanding-color-theory/>, 2017)

Dalam roda warna ini, terdapat beberapa skema warna seperti *complementary*, *analogous* dan *triadic*. Skema warna *complementary* adalah 2 warna yang berlawanan di dalam roda warna. Contoh dari skema warna *complementary* adalah merah dan hijau, biru dan jingga, dan lain-lain. Skema warna *analogous* adalah 3 warna yang bersebelahan seperti merah, jingga dan kuning. Sedangkan skema warna *triadic* adalah 3 warna yang memiliki jarak yang sama di sekitar roda warnanya seperti di contoh pada gambar 3 (c).



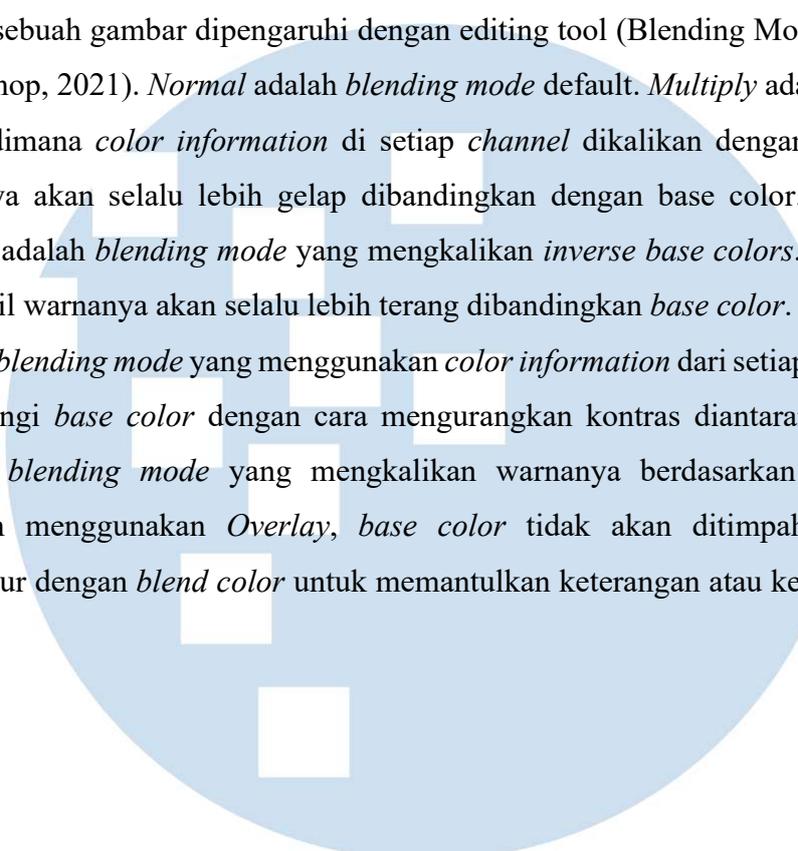
Gambar 3. *Complementary* (a), *Analogous* (b), *Triadic* (c)

(<https://99designs.com/blog/tips/the-7-step-guide-to-understanding-color-theory/>, 2017)

### ***Blending Mode***

Dalam pembuatan ilustrasi digital, *blending modes* adalah satu fitur yang dapat digunakan pada aplikasi *digital painting*. *Blending mode* dapat mengatur cara piksel

dalam sebuah gambar dipengaruhi dengan editing tool (Blending Modes in Adobe Photoshop, 2021). *Normal* adalah *blending mode* default. *Multiply* adalah *blending mode* dimana *color information* di setiap *channel* dikalikan dengan *base color*. Hasilnya akan selalu lebih gelap dibandingkan dengan *base color*. Sebaliknya, *Screen* adalah *blending mode* yang mengkalikan *inverse base colors*. Oleh karena itu, hasil warnanya akan selalu lebih terang dibandingkan *base color*. *Color Dodge* adalah *blending mode* yang menggunakan *color information* dari setiap *channel* dan menerangi *base color* dengan cara mengurangi kontras diantaranya. *Overlay* adalah *blending mode* yang mengkalikan warnanya berdasarkan *base color*. Dengan menggunakan *Overlay*, *base color* tidak akan ditimpah, melainkan dicampur dengan *blend color* untuk memantulkan keterangan atau kegelapan *base color*.

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

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA