

2. STUDI LITERATUR

Warna

Holtzschue (2017) menjelaskan bahwa warna merupakan elemen penting dalam pembuatan *background painting*. Warna dapat menunjukkan perbedaan antara objek dan memberikan informasi kepada penonton tentang kondisi dan suasana dalam *background* tersebut.

Warna yang terlihat merupakan sebuah pecahan dari pantulan cahaya tampak atau “*visible light*” yang dapat dilihat oleh mata manusia. *Visible light* dapat dibagi menjadi 3 warna primer yaitu merah, biru dan kuning yang nantinya dapat bercampur dan menghasilkan warna sekunder. Warna dapat direpresentasikan dengan *color wheel* yang menunjukkan *Hue* atau warna murni dalam teori warna. (Holtzschue, 2017).



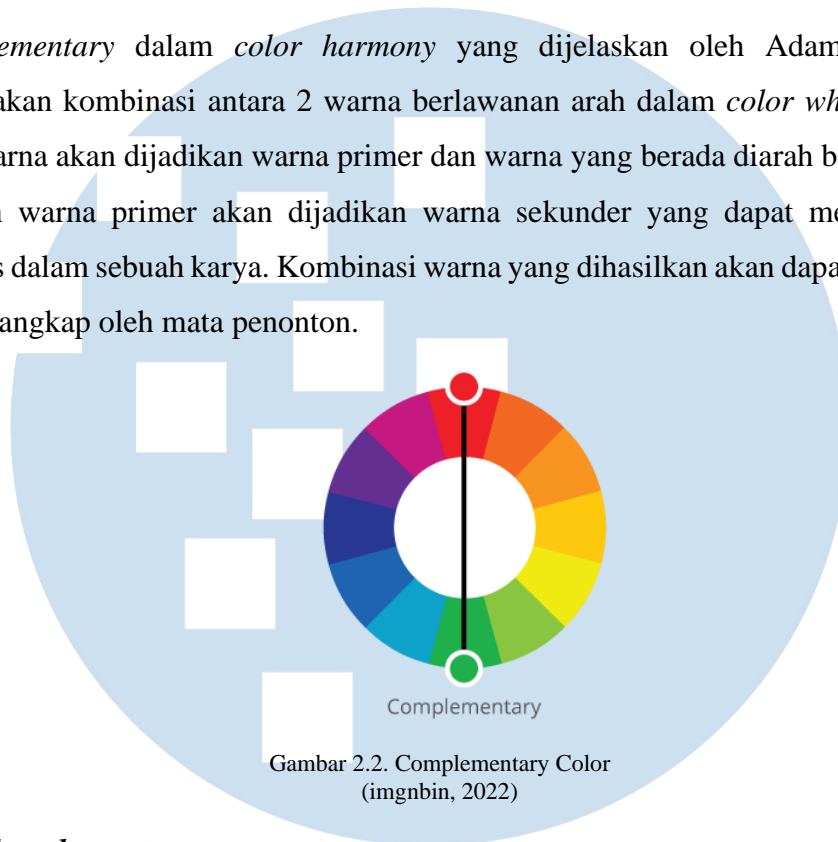
Gambar 2.1. *Color Wheel*
(<https://www.dulux.com.au/>)

Color Harmony

Dalam teori warna dalam buku tentang warna oleh Holtzschue (2017), terdapat istilah “*Color harmony*” yang merupakan teori perpaduan antara dua warna atau lebih untuk membuat sebuah impresi pada sebuah karya. Perpaduan warna dari *color harmony* dapat mempengaruhi suasana dalam pikiran manusia, menurut Gothe dari yang dikutip dalam buku Holtzschue (2017) mengatakan bahwa sebuah warna yang memiliki komposisi yang harmonis akan terlihat serasi saat digabungkan satu sama lain.

Complementary

Complementary dalam *color harmony* yang dijelaskan oleh Adams (2008), merupakan kombinasi antara 2 warna berlawanan arah dalam *color wheel*. Salah satu warna akan dijadikan warna primer dan warna yang berada diarah berlawanan dengan warna primer akan dijadikan warna sekunder yang dapat memberikan kontras dalam sebuah karya. Kombinasi warna yang dihasilkan akan dapat memikat dan ditangkap oleh mata penonton.



Gambar 2.2. Complementary Color (imgnbin, 2022)

Split Complementary

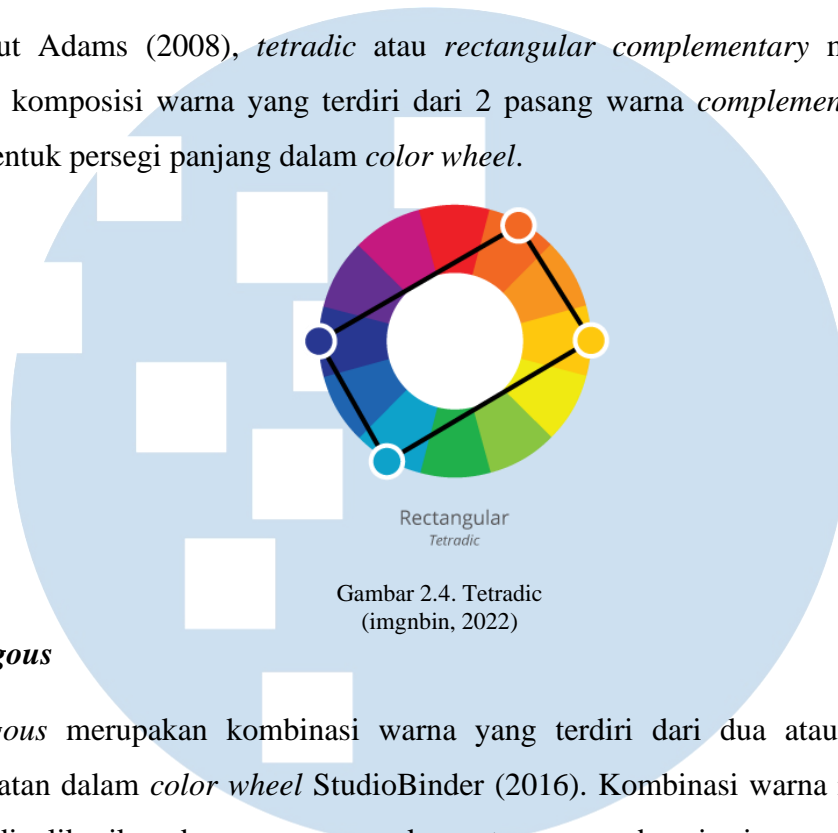
Adams (2008), menjelaskan bahwa *split complementary* dibagi menjadi tiga warna yang berbeda yang terdiri dari satu warna berlawanan dan 2 warna yang diambil dari sisi warna yang berlawanan.



Gambar 2.3. *Split Complementary Color* (imgnbin, 2022)

Tetradic

Menurut Adams (2008), *tetradic* atau *rectangular complementary* merupakan sebuah komposisi warna yang terdiri dari 2 pasang warna *complementary* yang membentuk persegi panjang dalam *color wheel*.



Gambar 2.4. Tetradic
(imgnbin, 2022)

Analogous

Analogous merupakan kombinasi warna yang terdiri dari dua atau 3 warna berdekatan dalam *color wheel* StudioBinder (2016). Kombinasi warna ini mudah untuk diaplikasikan dengan menggunakan satu warna sebagai primer, warna yang berada ditengah pilihan warna *analogous* sebagai warna sekunder dan warna pada urutan ke-tiga menjadi aksent untuk menekan warna primer dan sekunder.



Gambar 2.5. Analogous
(imgnbin, 2022)

Triadic

Triadic terdiri dari 3 warna yang memiliki jarak yang sama dalam lingkaran *color wheel* membentuk sebuah segitiga sama sisi seperti warna merah, biru dan kuning.

Menurut Adams (2008), salah satu dari kombinasi warna *triadic* harus menjadi warna dominan untuk menyeimbangkan komposisi warna pada sebuah karya.



Gambar 2.6. Triadic
(imgnbin, 2022)

Monochromatic

Monochromatic merupakan komposisi warna yang terdiri dari satu *hue* atau warna. Menurut StudioBinder (2016), komposisi ini menggunakan *saturation* dan *value* dari satu warna untuk menciptakan sebuah karya seperti penggunaan warna kuning gelap, kuning kuning cerah, putih dan hitam.

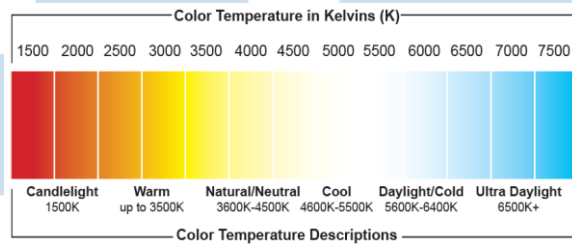


Gambar 2.7. Monochromatic
(<https://www.moving.com/tips/how-to-choose-a-color-scheme-for-your-home/>)

Color Temperature

Dalam buku *Light for Visual Artist* oleh Yot (2020) menyatakan bahwa *color temperature* merupakan komponen penting dalam penentuan suasana sebuah karya. *Color temperature* dapat memberikan kesan emosional pada sebuah karya. *Color temperature* dapat dibagi menjadi dua spektrum yaitu *warm temperature* yang terdiri dari cahaya yang mendekati warna merah dan jingga, sedangkan biru dan

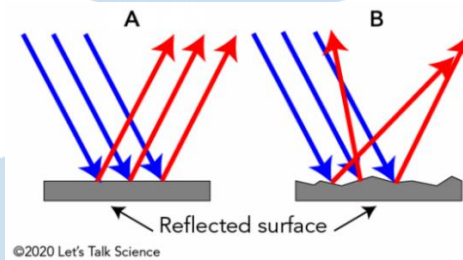
hijau termasuk dalam *cool temperature*. Dalam bukunya Yot (2020) menjelaskan bahwa metode *color temperature* belum terbukti secara saintifik namun penggolongan warna dapat dikaitkan dengan bagaimana manusia mengasosiasikan warna merah dengan suhu panas seperti api dan warna biru dengan suhu dingin.



Gambar 2.8. *Color Temperature*
(<https://www.eledlights.com/blog/post/a-quick-guide-to-lighting-color-temperature/>)

Pencahayaan

Cahaya merupakan sebuah energi yang dibiaskan dan terpantul kembali melalui objek ke mata manusia yang nantinya dapat memberi informasi atas permukaan benda dan sumber cahaya tersebut. (Brooker dalam Fendra, 2021: 7).



Gambar 2.9. Pantulan Cahaya
(https://letstalkscience.ca/sites/default/files/styles/x_large/public/2020-02/specular_diffuse_reflection_0.png?itok=OW8Ar8M7)

Direct Light and Indirect Light

Direct light merupakan sebuah sumber cahaya utama yang langsung menyentuh permukaan sebuah benda dengan intensitas cahaya yang terang seperti matahari dan lampu pijar. *Indirect light* merupakan sebuah cahaya yang timbul atas pantulan dari sumber cahaya yang telah diuraikan oleh lingkungan sekitar menuju permukaan benda, contoh dari *indirect light* adalah cahaya yang dipantulkan dari meja yang

nantinya cahaya pantulan akan jatuh pada permukaan sebuah benda. *Fill light* merupakan cahaya tidak langsung yang memenuhi ruangan dimana benda diletakkan (Birn, 2014).

Three Point Lighting

Three point lighting merupakan sebuah teknik penempatan cahaya yang dapat digunakan untuk merencanakan cahaya dan bayangan pada karya yang diciptakan. Tata cahaya *three point lighting* terdiri dari *key light*, *fill light*, dan *backlight*. Dalam buku Wyatt (2010), *key light* merupakan cahaya utama yang menjadi titik cahaya paling terang. *Fill light* merupakan cahaya yang digunakan untuk memberikan cahaya halus pada bayangan objek, *fill light* sering diletakkan berlawanan arah dengan *key light*. *Back light* adalah cahaya yang digunakan untuk menerangi *background* agar dapat menyatu dengan karakter. Dengan menggunakan *three point lighting background artist* dapat mengatur posisi bayangan agar dapat disesuaikan dengan *style* dan desain karakter yang telah ditentukan.

Types of Lighting

Dalam buku Beane (2012) yang membahas tentang cahaya alami dan cahaya buatan manusia seperti di dunia nyata, terdapat beberapa pengaplikasian tipe cahaya antara lain:

Spot Light

Spotlight merupakan jenis arah cahaya yang dihasilkan oleh lampu sorot. Cahaya yang dihasilkan oleh spotlight berbentuk kerucut dan menuju ke satu titik yang akan menghasilkan cahaya yang kuat.

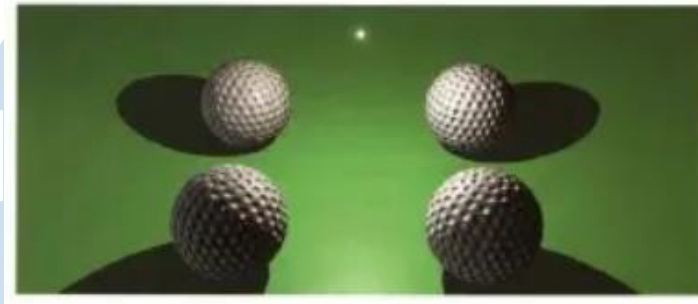


2.6 A spotlight can aim light at a specific target.

Gambar 2.10. *Spot Light*
(*Digital Lighting and Rendering*, Jeremy Birn, 2000)

Omni Light

Omni light atau *omnidirectional light* merupakan sumber cahaya yang menyebar dari satu titik ke semua arah seperti lampu pijar.



Gambar 2.11. *Omni Light*
(*Digital Lighting and Rendering*, Jeremy Birn, 2000)

Directional Light/ Infinite

Directional light bersinar secara parallel seperti pancaran sinar matahari jatuh ke bumi. Berbeda dengan *spot light* dan *omni light*, *directional light* tidak memancarkan cahaya dari satu titik melainkan berifat parallel dan menghasilkan bayangan yang panjang.



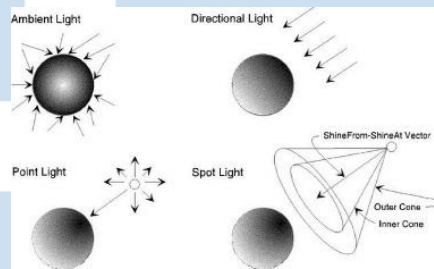
2.11. A nearby point light (left) creates illumination from a greater range of angles than a distant light (right).

Gambar 2.12. *Directional Light*
(*Digital Lighting and Rendering*, Jeremy Birn, 2000)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Ambient Light

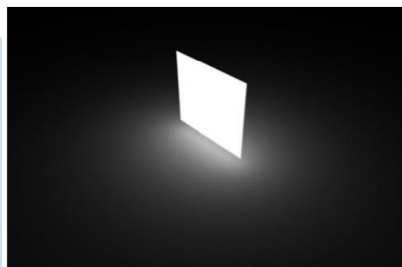
Ambient light merupakan cahaya yang diterima secara tidak langsung dari bayangan. Cahaya yang dihasilkan oleh *ambient light* merupakan cahaya bias yang telah dipantulkan oleh lingkungan disekitar benda. Cahaya yang dihasilkan akan terlihat pudar.



Gambar 2.13. *Ambient Light, Directional Light, Point Light and Spotlight*
(<https://www.researchgate.net/>)

Area Light

Area light merupakan cahaya yang terpancar melalui sebuah *plane* atau bentuk lain seperti lingkaran. Contoh nyata dari *area light* adalah cahaya yang terpancar pada layar televisi dan memancarkan ke segala arah.

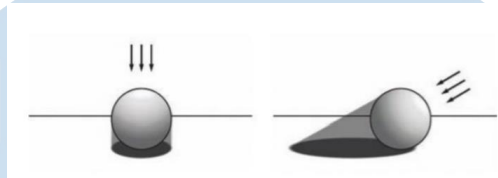


Gambar 2.14. *Area Light*
(<http://www.jozvex.com/2011/09/wom-area-light-tip/>)

Bayangan

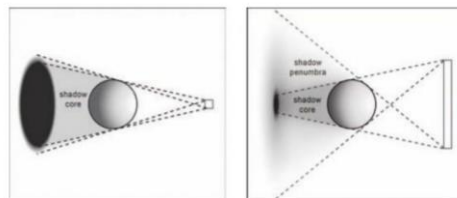
Menurut Wisslar (2013), ukuran sebuah bayangan ditentukan dari beberapa faktor yaitu sudut cahaya, ukuran cahaya, dan jarak cahaya dari permukaan benda yang menerima cahaya. Sudut cahaya merupakan faktor penting untuk menentukan ukuran dan arah bayangan. Bila sebuah cahaya berada tepat diatas sebuah benda

maka ukuran bayangan akan sejajar dengan ukuran benda. Sementara saat sudut cahaya miring maka ukuran bayangan akan terlihat lebih besar.



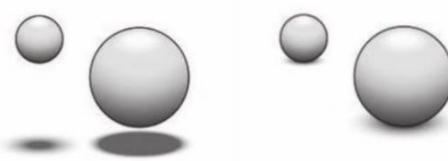
Gambar 2.15. Sudut Cahaya yang Mempengaruhi Bayangan (Wisslar, 2013)

Ukuran cahaya juga dapat mempengaruhi ukuran dan ketajaman daripada sebuah bayangan. Saat cahaya yang memiliki ukuran lebih kecil dibandingkan dengan benda bertemu maka akan menghasilkan bayangan inti yang lebih besar dan penumbra bayangan yang tipis menjadikan bayangan terlihat tajam, sebaliknya bila cahaya memiliki ukuran lebih besar dibandingkan dengan benda maka bayangan inti akan menjadi lebih kecil sedangkan penumbra bayangan menjadi lebih besar menghasilkan bayangan dengan ketajaman rendah.



Gambar 2.16. Ukuran Cahaya yang Mempengaruhi Bayangan (Wisslar, 2013)

Jarak cahaya juga merupakan faktor penting untuk menentukan ukuran dari bayangan yang berkaitan dengan besar kecilnya cahaya. Apabila ukuran cahaya lebih kecil dibandingkan dengan ukuran benda semakin dekat jarak cahaya maka ukuran bayangan yang jatuh semakin besar.



Gambar 2.17. Ukuran Bayangan yang Dipegaruhi Jarak Cahaya (Wisslar, 2013)