

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Sejarah Animasi**

Dalam web <http://files.multimediasmknempatsby.webnode.com> dijelaskan bahwa sejarah animasi berawal dari kontribusi hasil karya seorang yang bernama Walt Disney yang lahir dengan nama Walter Alias Disney, Walt lahir di Chicago, Illinois dengan orang tua bernama Elias Disney dan Flora Call. Pada 1906, mereka semua pindah ke sebuah peternakan dekat Marceline, Missouri, Amerika Serikat. Walt sejak kecil sudah memiliki hobi menggambar, khususnya gambar kartun, mulai dari sketsa hingga kartun yang berwarna. Suatu saat berawal ketika Walt remaja pergi ke rumah pamannya untuk berkunjung, di sana ditemukan banyak sekali tikus-tikus ladang yang berkeliaran di sekitarnya. Melihat banyaknya tikus-tikus tersebut, suatu saat terinspirasi oleh tikus-tikus tersebut dan muncul keinginan untuk menuangkan imajinasinya tersebut ke dalam bentuk kartun, maka dicobalah membuat sketsa kartun yang berasal dari objek tikus yang dilihatnya.

Dari proses tersebut maka lahirlah Mickey Mouse yang merupakan cikal bakal dari kartun animasi pertama yang pernah dibuat. Pada awalnya kartun yang dibuat animasinya ini tanpa suara, hanya mengandalkan gerakan saja, namun teknologi semakin berkembang dan pada akhir era 60-an hingga sekarang berkembang dengan teknologi komputer.

#### **2.2 Animasi**

Dalam buku *Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia* (Prakosa, 2010), dijelaskan bahwa Animasi berasal dari bahasa Latin, *anima*, yang artinya jiwa, hidup, nyawa dan semangat. Animasi adalah gambar dua dimensi yang seolah-olah bergerak. Animasi ialah suatu seni untuk memanipulasi gambar menjadi seolah-olah hidup dan bergerak, yang terdiri dari animasi 2 dimensi dan 3 dimensi. Animasi pada awalnya hanya berupa potongan-potongan gambar ilustrasi atau fotografi yang kemudian digerakkan sehingga menjadi seolah-olah hidup. Animasi dapat dikatakan sebagai simulasi pergerakan yang dibuat dengan menampilkan gambar-gambar berurutan atau *frames*.

Dalam Kamus Oxford, animasi berarti film yang seolah hidup, terbuat dari fotografi, gambaran, boneka, dan sebagainya dengan perbedaan tipis antar *frames*, untuk memberi kesan pergerakan saat diproyeksikan, *animate* yang merupakan kata kerja dari bahasa Inggris berarti memberi nyawa.

### **2.2.1 Penggunaan Film Animasi**

Film animasi tidak hanya untuk hiburan bagi anak-anak, tetapi juga dipergunakan di banyak bidang, karena dalam film animasi berisikan informasi yang disampaikan kepada penonton. Berikut ini adalah contoh penggunaan animasi film dalam buku *Praktis Membuat Game 3D* (Samuel Henry, 2005) :

### **1. Animasi Forensik**

Animasi dibuat untuk menerangkan terjadinya kecelakaan, berdasarkan saksi mata, data hasil testing kendaraan.

### **2. Animasi Simulasi**

Animasi ini digunakan untuk membantu menggambarkan proses terjadinya sesuatu kejadian yang akan dihadapi.

### **3. Animasi Arsitektur**

Penggunaan animasi untuk bidang arsitektur akan membantu, misalnya untuk menggambarkan struktur suatu gedung baik gedung bertingkat sejak awal perencanaan, proses pembangunan hingga selesai, dan juga untuk memperlihatkan interior serta tata perlengkapannya.

### **4. Animasi Pendidikan**

Berguna untuk penggambaran ilmu, sehingga ilmu dapat dimengerti dengan mudah, selain itu menjadikan pelajaran lebih menarik untuk dipelajari oleh para penontonnya.

### **5. Animasi Hiburan dan Komersial**

Saat ini begitu banyak film animasi yang dibuat tidak hanya untuk anak-anak saja, tetapi juga untuk masyarakat. Film animasi ini bersifat menghibur dan seringkali digunakan untuk keperluan iklan di televisi.

## 2.2.2 Teknik Menciptakan Animasi

Ada beberapa cara dalam membuat animasi, dari perkembangan dahulu hingga kini, dalam buku *The Making Of 3D Animation Movie using 3D Studio Max* (Zaharuddin G. Djalle, 2006) dijelaskan beberapa teknik untuk membuat animasi, yaitu:

### 1. Teknik Animasi Hand Drawn

Ini adalah teknik animasi klasik yang mengandalkan kemampuan tangan untuk membuat gambar frame per *frame* secara manual, baik itu gambar tokoh karakter, maupun gambar background digambar dengan menggunakan tangan. Setelah itu, gambar *foreground* dan *background* ditumpuk secara *layering* untuk kemudian dipotret satu persatu, hingga menghasilkan animasi yang utuh. Teknik ini dipergunakan oleh Walt Disney dan Warner Bros hingga sekarang, seperti yang terlihat dalam film animasi *Lion King*, *Alladin*, *Beauty and the beast*, dan lain-lain, mereka memiliki goresan yang tidak dilakukan dengan komputer.

### 2. Teknik Animasi Stop Motion / Clay Animation

Clay adalah sebutan lain untuk tanah liat. Animasi dibuat dengan menggerakkan objek atau model dari boneka ataupun bahan elastis yang terbuat dari clay/tanah liat atau tanah liat sintetis. Objek digerakkan sedikit demi sedikit dan kemudian diambil gambarnya satu per satu. Setelah diedit dan disusun, apabila rol film dijalankan, akan memberikan efek seolah-olah boneka atau model tersebut bergerak. Contoh animasi yang menggunakan teknik ini adalah *Nightmare Before Christmas*.

### 3. Teknik Animasi Hand Drawn dan Komputer.

Pada teknik ini, gambar *sketsa* kasar dibuat dengan tangan, lalu di-scan untuk kemudian diberi warna dan *finishing* menggunakan komputer.

### **2.3 Proses Produksi Animasi 3D**

Dalam proses pembuatan animasi 3D terdapat beberapa proses yang dilalui, dalam buku *Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia* (Prakosa, 2010), dijelaskan tahapan proses produksi animasi 3D yaitu:

#### **1. Modelling**

Tahap ini adalah pembuatan objek yang dibutuhkan pada tahap animasi.

Objek ini bisa berbentuk primitif objek seperti *sphere* (bola), *cube* (kubus) sampai *complicated* objek seperti sebuah karakter yang jenis materinya terdiri dari *polygon*, *spline*, dan *metaclay*.

*Polygon* adalah segitiga dan segiempat yang menentukan area dari permukaan sebuah karakter. Setiap *polygon* menentukan sebuah bidang datar dengan meletakkan sebuah jajaran *polygon* sehingga bisa terwujud bentuk-bentuk permukaan. Untuk mendapatkan permukaan yang halus, dibutuhkan banyak bidang *polygon*. Bila hanya menggunakan sedikit *polygon*, maka objek yang didapatkan akan terbagi menjadi pecahan-pecahan *polygon*.

*Spline* adalah beberapa kumpulan *spline* yang membentuk sebuah lapisan curva yang halus yang dinamakan *patch*. Sebuah *patch* menentukan area yang jauh lebih luas dan halus dari sebuah *polygon*. *Metaclay* dalam bentuk dasarnya, *metaball* berbentuk bola (*sphere*) yang bisa digabungkan satu sama lain sehingga membentuk bentuk organik objek.

#### **2. Animating**

Proses animasi dalam animasi komputer tidak membutuhkan sang *animator* untuk membuat *in-between* seperti yang dilakukan dalam tradisional animasi. Sang *animator* hanya membuat *keyframe-keyframe* pada objek yang akan digerakkan. Setelah proses *keyframing* dibuat, komputer akan menghitung dan membuat sendiri *in-between* secara otomatis.

### 3. Texturing

Proses ini menentukan karakteristik sebuah materi objek dari segi *teksture*. Untuk materi sebuah object itu sendiri, bisa diaplikasikan properti tertentu seperti *reflectivity*, *transparency*, dan *refraction*. *Teksture* kemudian bisa digunakan untuk membuat berbagai variasi warna *pattern*, tingkat kehalusan/kekasaran sebuah lapisan objek secara lebih detail.

### 4. Rendering

*Rendering* adalah proses akhir dari keseluruhan proses animasi komputer. Dalam *rendering*, semua data-data yang sudah dimasukkan dalam proses *modelling*, *animasi*, *texturing*, *pencahayaan* dengan parameter tertentu akan diterjemahkan dalam sebuah bentuk output. Dalam *standard PAL system*, resolusi sebuah render adalah 720×576 pixels.

## 2.4 Prinsip Dasar Animasi

Berdasarkan pada buku *Pengetahuan Dasar Animasi Indonesia* (Prakosa, 2010), dijelaskan bahwa, dalam pembuatan animasi yang baik ada prinsip yang harus dipahami dan diikuti. Prinsip-prinsip itu antara lain:

### 1. Timing

Benda yang bergerak cepat atau lambat dapat menjelaskan apa dan mengapa pada benda tersebut, selain itu juga dapat memberikan kesan *Timing* dapat diartikan sebagai *acting* serta *timing* pergerakan suatu karakter yang sedang beraksi dalam suatu *scene*.

## **2. Arcs**

Hampir semua gerakan alami di dunia ini bergerak dalam garis lengkung. Hal ini disebabkan karena tiap benda yang bergerak dipengaruhi oleh lebih dari satu gaya atau kekuatan.

## **3. Squash and Stretch**

Perubahan bentuk suatu benda sebagai proses melebih-lebihkan atau *exaggerations*. Di dalam animasi 3D, *squash and stretch* dapat diimplementasikan dalam beberapa proses perubahan bentuk pada kulit dan otot.

## **4. Anticipation**

Gerakan dalam animasi selalu memiliki tahap persiapan ketika akan melakukan sebuah aksi atau gerakan. Prinsip ini digunakan untuk menuntun mata untuk bersiap-siap akan gerakan yang akan terjadi.

## **5. Easy In and Easy Out**

Prinsip ini berhubungan dengan akselerasi objek ketika akan mengalami percepatan atau perlambatan ketika melakukan pergerakan.

## 6. Secondary Action

*Secondary action* membuat suatu animasi terlihat lebih menarik dan alami. Gerakan yang ditimbulkan menjadi pendukung dari gerakan yang utama atau sebenarnya.

## 7. Follow Through and Overlapping

Reaksi yang terjadi atau gerakan *overlap* oleh sebuah karakter setelah melakukan aksi atau gerakan utama.

## 8. Staging

*Staging* adalah memberikan sebuah gerakan atau sesuatu sehingga dapat mudah dimengerti. *Staging* dapat memperlihatkan *mood* dan perhatian terhadap posisi dan aksi sebuah karakter.

## 9. Straight Ahead Action and Pose to Pose Action

*Pose to pose action* merupakan standar dalam teknik animasi dengan merencanakan struktur gerakan-gerakan yang akan terjadi melalui pose-pose kunci. *Straight ahead action* adalah teknik animasi dengan menggerakkan karakter untuk per *framena* hingga selesai. *Motion capture* dan simulasi pergerakan *dynamics* merupakan salah satu contoh teknik *straight ahead* dalam komputer animasi 3D.

## 10. Personality/Appeal

Karakter yang memiliki *personality* atau kepribadian akan mampu menghubungkan emosi antar karakter tersebut dengan penonton.



## 2.5 Film

Film adalah salah satu sarana komunikasi massa, selain jaringan radio, televisi dan telekomunikasi. Film membawa pesan-pesan komunikasi untuk diperlihatkan pada penonton, sesuai yang ingin diberikan oleh sutradara, entah dalam drama, horor, komedi dan *action*. Film dapat berupa deretan kata-kata. Kata-kata itu yang dapat saja diperoleh dari novel, kisah nyata atau kisah rekaan, riwayat hidup, sandiwara radio atau komik sebagai sumber penceritaan. Film akan mencerminkan kehidupan masyarakat saat itu, seperti kehidupan sosial suatu masyarakat, impian suatu masyarakat, dan lain-lain (Baksin, 2003: 1).

Film biasa digunakan untuk merekam suasana, mengemukakan sesuatu dan memenuhi kebutuhan umum sehingga film dapat dianggap sebagai media audio visual yang paling efektif dalam menyampaikan pesannya (Djalle, 2006: 1).

## 2.6 Film Genre

Dalam buku *The Art of Moviemaking: Script to Screen* (Peacock, 2001: 86) dijelaskan bahwa genre digunakan untuk menunjukkan pembagian kategori-kategori film secara umum yang membedakan tema cerita, konflik, setting, tipe karakter atau *visual style*.

Berikut macam-macam kategori film, antara lain:

### 1. *Action/Adventure*

Jenis film ini lebih banyak menekankan pada karakter dengan aksi-aksi yang cepat dan biasanya lebih bergantung pada pergerakan, spesial efek, suara-suara yang keras, dan tingginya frekuensi dari situasi yang melibatkan kekerasan.

## **2. *Science Fiction/Science Fantasy***

Jenis film yang melibatkan banyak teknologi *computer generated special effects* sehingga apapun menjadi mungkin. Film dengan genre *science fantasy* ini terkadang dikombinasikan dengan tema yang futuristik dan *cyberpunk*.

## **3. *War Movies***

Film mengenai perang akibat konflik yang disebabkan oleh musuh nasional atau persaingan ideologi, sehingga membuat subjek cerita berkembang menjadi tragis atau dramatis.

## **4. *Westerns***

Jenis film yang menceritakan kehidupan dari Amerika Barat atau koboi yang memiliki kaya permasalahan dramatis.

## **5. *Musicals***

Hubungan antara film dan musik yang begitu dekat sehingga mengakibatkan munculnya jenis film ini. Irama musik diubah ke dalam bentuk gambar visual atau film yang bercerita.

## **6. *Romance***

Film dengan cerita cinta yang hampir selalu terdapat pada tiap konflik atau bahkan kematian.

## **7. *Gangster Movies***

Menampilkan kehidupan kriminal jalanan antara beberapa kelompok.

## **8. *Horror***

Film yang mempengaruhi psikologi melalui cerita menakutkan, teror dan banyaknya kekerasan sebagai ciri film jenis ini.

## 9. *Comedy*

Melibatkan seorang atau lebih pelawak atau komedian.

## 10. *Epics*

Film yang banyak melibatkan banyak orang dan tingginya biaya produksi.

Film ini biasanya memiliki kualitas visual luar biasa yang sama mahalannya dengan penggunaan setting tempat yang menjadi masalah utama dalam pembuatan film tersebut.

### 2.7 Proses Pembuatan Film

Proses pembuatan film animasi 3D pada dasarnya sama dengan tahapan pembuatan film pada umumnya. Dalam buku *Dongeng Sebuah Produksi Film* (Saroengallo, 2008) dijelaskan bahwa proses pembuatan film terbagi menjadi 3 bagian pra-produksi, produksi dan pasca produksi.

#### 2.7.1 Proses Pra-Produksi

Pertama adalah penetapan ide, setelah kita menetapkan sasaran cerita, tema cerita dan *premise*. Ide adalah gagasan sebuah cerita yang nantinya akan dituangkan menjadi sebuah cerita dalam skenario.

Ide didapatkan dari kisah pribadi penulis, novel, roman, ceber, cerpen, film lain yang diambil inti cerita dan diadaptasikan, atau dari produser. Setelah ide mulai terbentuk, maka pembuatan synopsis dapat dilakukan, synopsis adalah ringkasan cerita awal. Pastikan plot yang digunakan bercabang atau lurus (<http://www.scribd.com/doc/4032018/>).

*Treatment* adalah presentasi detil dari cerita sebuah film, namun belum berbentuk naskah. *Treatment* juga dapat berupa satu potongan dari prosa, kartu-kartu peristiwa, pemandangan dan draft pertama dari satu cerita untuk film untuk satu gambar hidup. Setelah *treatment* memasuki pembuatan *storyboard*, yang merupakan sejumlah sketsa yang menggambarkan aksi di dalam film, atau bagian khusus film yang disusun teratur pada papan buletin dan dilengkapi dengan dialog yang sesuai waktunya atau deskripsi adegan. *Storyboard* akan sangat membantu untuk mengatur scene dalam proses produksi nantinya (Prakosa, 2010).

Dalam *storyboard* tiap adegan memiliki shot pengambilan gambar yang berbeda-beda, berikut ada beberapa teknik pengambilan gambar menurut buku *Membuat Film Indie Itu Gampang* (Baksin, 2003: 32-46) yaitu:

1. Menurut jenis sudut pengambilan gambar:

- a. *Bird Eye View*

Teknik dengan ketinggian kamera di atas ketinggian objek yang direkam, hasilnya memperlihatkan lingkungan yang demikian luas dengan benda-benda lain yang tampak di bawah demikian kecil dan berserakan tanpa mempunyai makna.

- b. *High Angle*

Sudut pengambilan dari atas objek sehingga kesan objek jadi mengecil, mempunyai kesan dramatis, yakni nilai 'kecil'.

- c. *Low Angle*

Sudut pengambilan dari arah bawah objek sehingga kesan objek jadi membesar. Menampilkan kesan dramatis, yakni *prominance* (keagungan).

d. *Eye Level*

Sudut pengambilan gambar sejajar dengan objek. Tidak memberikan kesan dramatis.

e. *Frog Eye*

Teknik pengambilan gambar yang dilakukan dengan ketinggian kamera sejajar dengan dasar atau alas kedudukan objek atau dengan ketinggian yang lebih rendah dari dasar kedudukan objek. Menghasilkan satu pemandangan objek yang sangat besar, mengerikan, dan penuh misteri.

2. Menurut bidang pengambilan gambar:

a. ELS ( *Extreme Long Shot* )

Shot sangat jauh, menyajikan bidang pandangan yang sangat luas, kamera mengambil keseluruhan pandangan. Objek utama dan objek lainnya nampak sangat kecil dalam hubungannya dengan latar belakang.

b. LS ( *Long Shot* )

Shot sangat jauh, menyajikan bidang pandangan yang lebih dekat dibandingkan dengan ELS, objek masih didominasi oleh latar belakang yang lebih luas.

c. MLS ( *Medium Long Shot* )

Shot yang menyajikan bidang pandangan yang lebih dekat dari pada long shot, objek manusia biasanya ditampilkan dari atas lutut sampai di atas kepala.

d. MS ( *Medium Shot* )

Di sini objek menjadi lebih besar dan dominan, objek manusia ditampakkan dari atas pinggang sampai di atas kepala. Latar belakang masih nampak sebanding dengan objek utama.

e. MCU (*Medium Close Up*)

Shot amat dekat, objek diperlihatkan dari bagian dada sampai atas kepala. MCU ini yang paling sering dipergunakan dalam televisi.

f. CU (*Close UP*)

Shot dekat, objek menjadi titik perhatian utama di dalam shot ini, latar belakang nampak sedikit sekali. Untuk objek manusia biasanya ditampilkan wajah dari bahu sampai di atas kepala.

g. BCU (*Big Close Up*)

Shot yang menampilkan bagian tertentu dari tubuh manusia. Objek mengisi seluruh layar dan jelas sekali detilnya.

h. ECU (*Extreme Close Up*)

Shot yang menampilkan bagian tertentu dari tubuh manusia. Objek mengisi seluruh layar dan lebih jelas sangat detilnya.

3. Menurut pergerakan kamera:

a. Pan

*Panning* adalah gerakan kamera secara horizontal (mendatar) dari kiri ke kanan atau sebaliknya.

b. Tilt

*Tilting* adalah gerakan kamera secara vertical, mendongak dari bawah ke atas atau sebaliknya.

c. Dolly

*Dolly track* adalah gerakan di atas tripot atau *dolly* mendekati atau menjauhi subjek.

d. Pedestal

*Pedestal* adalah gerakan kamera di atas *pedestal* yang bisa dinaik turunkan. Sekarang ini banyak digunakan *Porta-Jip Traveller*.

e. Crab

*Crab* adalah gerakan kamera secara lateral atau menyamping, berjalan sejajar dengan subjek yang sedang berjalan.

f. Arc

*Arc* adalah gerakan kamera memutar mengitari objek dari kiri ke kanan atau sebaliknya.

g. Zoom

*Zoom* adalah gerakan lensa *zoom* mendekati atau menjauhi objek secara optic, dengan mengubah panjang *focal* lensa dari sudut pandang sempit ke sudut pandang lebar atau sebaliknya.

### 2.7.2 Proses Produksi

Tahap/Pekerjaan Produksi merupakan proses inti, dimana gambar yang akan diambil harus sesuai dengan konsep *storyboard* yang sudah dirancang dan dibuat sebelumnya. Seperti yang tertulis dalam buku *Dongeng Sebuah Produksi Film* (Saroengallo, 2008). Kegiatan *shooting* dimulai dengan seorang asisten sutradara mengikuti jadwal *shooting* untuk hari itu. Set film dibangun dan properti

disiapkan. Lampu dipasang, kamera dan *sound recording* disiapkan. Pada waktu yang sama para aktor mencoba kostum-kostum mereka dan mengunjungi departemen rias rambut dan *make-up*.

Para aktor berlatih *skenario* mereka dan *blocking* dengan sutradara. Kemudian kru berlatih dengan para aktor. Akhirnya, *shooting* dengan sebanyak yang diinginkan oleh Sutradara.

### 2.7.3 Proses Pasca-Produksi

Dalam buku *Memahami Film* karya Himawa Pratista (2008) pasca produksi adalah proses penyelesaian akhir dari produksi, aktivitas pasca produksi adalah proses *editing* gambar yang dilaksanakan oleh *editor*, proses pengisian musik dan spesial efek, proses *dubbing* atau *sound efek*, proses *quality control* dan yang terakhir proses *mastering* dan penggandaan.

*Editing* film adalah menghubungkan satu atau beberapa *shot* untuk membentuk satu adegan, dan menghubungkan adegan-adegan untuk membentuk satu keseluruhan film. Pekerjaan *editor* tidak hanya menyatukan potongan-potongan gambar, tidak hanya memotong-motong gambar, atau hanya menjadikan peristiwa tanya jawab.

*Editing* film adalah media seni yang dapat membuat atau menghancurkan sebuah film. Para editor film bertanggung jawab atas bekerja sama semua unsur-unsur cerita, tanya jawab, musik, efek suara, *efek visual*, langkah dan irama dari satu film. Di dalam pembuatan satu film, para *editor* pada umumnya berperan kreatif dan dinamis. Kata editing dalam bahasa Indonesia adalah serapan dari



Ingris. *Editing* berasal dari bahasa Latin editus yang artinya ‘menyajikan kembali’. *Editing* dalam bahasa Indonesia bersinonim dengan kata *editing*.

Dalam bidang *audio-visual*, termasuk film, *editing* adalah usaha merapikan dan membuat sebuah tayangan film menjadi lebih berguna dan enak ditonton. Tentunya *editing* film ini dapat dilakukan jika bahan dasarnya berupa *shot* (stock shot) dan unsur pendukung seperti *voice*, *sound effect*, dan musik sudah mencukupi. Selain itu, dalam kegiatan *editing* seorang *editor* harus betul-betul mampu merekonstruksi (menata ulang) potongan-potongan gambar yang diambil oleh juru kamera.

## 2.8 Desain Grafis

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan fine art. Seperti jenis desain lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metoda merancang, produk yang dihasilkan (rancangan), atau pun disiplin ilmu yang digunakan ([www.iramavisual.com](http://www.iramavisual.com)).

## 2.9 Elemen-elemen Desain Grafis

### 1. Titik

Titik merupakan bagian terkecil dari garis, karena pada dasarnya suatu garis dibentuk oleh adanya hubungan titik-titik yang sangat dekat.

### 2. Garis

Garis merupakan dasar yang dapat dibentuk untuk membuat huruf, grafik dan elemen desain grafis lainnya. Garis mempunyai fungsi tertentu yang pada dasarnya digunakan untuk mengarahkan arah dari gerakan mata yang melihat elemen dalam suatu karya desain grafis. Garis terdiri dari 4 macam bentuk, yaitu:

a. Garis Vertikal

Digunakan untuk mengarahkan mata dan sekelompok informasi ke informasi lainnya.

b. Garis Horizontal

Digunakan untuk mengarahkan mata agar bergerak mendatar.

c. Garis Diagonal

Merupakan suatu ekspresi yang menggambarkan keadaan tak menentu.

d. Garis yang berbentuk gelombang

Merupakan adanya suatu irama.

3. Bentuk

Bentuk merupakan suatu wujud yang menempati ruang dan biasanya memiliki dimensi dua atau tiga, yang biasanya disebut 2 dimensi (dwimatra) dan 3 dimensi (trimatra).

4. Tekstur

Tekstur merupakan keadaan, atau gambaran dari suatu permukaan benda atau bagian darinya.

5. Warna

Warna adalah spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih). Identitas suatu warna ditentukan panjang gelombang cahaya tersebut. Dalam seni rupa, warna bisa berarti pantulan tertentu dari cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen yang terdapat di permukaan benda. Misalnya pencampuran pigmen magenta dan cyan dengan proporsi tepat dan disinari cahaya putih sempurna akan menghasilkan sensasi mirip warna merah.

Setiap warna mampu memberikan kesan dan identitas tertentu sesuai kondisi sosial pengamatnya. Misalnya warna putih akan memberi kesan suci dan dingin di daerah Barat karena berasosiasi dengan salju. Sementara di kebanyakan negara Timur warna putih memberi kesan kematian dan sangat menakutkan karena berasosiasi dengan kain kafan (meskipun secara teoritis sebenarnya putih bukanlah warna).

Di dalam ilmu warna, hitam dianggap sebagai ketidakhadiran seluruh jenis gelombang warna. Sementara putih dianggap sebagai representasi kehadiran seluruh gelombang warna dengan proporsi seimbang. Secara ilmiah, keduanya bukanlah warna, meskipun bisa dihadirkan dalam bentuk pigmen.

Dalam seni rupa, warna merupakan unsur yang sangat penting.

Lingkar warna primer hingga tersier bisa dikelompokkan menjadi dua kelompok besar, yaitu kelompok warna panas dan warna dingin. Warna panas dimulai dari kuning kehijauan hingga merah. Sementara warna dingin dimulai dari ungu kemerahan hingga hijau. Warna panas akan menghasilkan sensasi panas dan dekat. Sementara warna dingin sebaliknya. Suatu karya

seni disebut memiliki komposisi warna harmonis jika warna-warna yang terdapat di dalamnya menghasilkan efek hangat-sedang. Menurut jenis ada 4 jenis warna yaitu:

a. Warna Primer

Merupakan warna dasar yang tidak merupakan campuran dari warna-warna lain. Warna yang termasuk dalam golongan warna primer adalah merah, biru, dan kuning.

b. Warna Sekunder

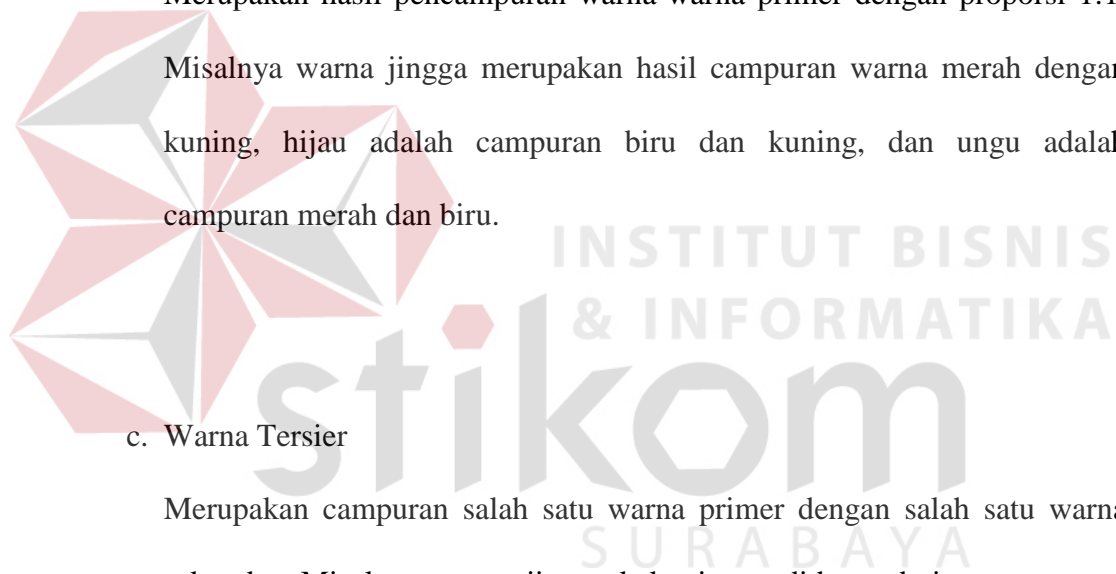
Merupakan hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1. Misalnya warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan kuning, hijau adalah campuran biru dan kuning, dan ungu adalah campuran merah dan biru.

c. Warna Tersier

Merupakan campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Misalnya warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan jingga.

d. Warna Netral

Warna netral merupakan hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Warna ini sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam. Biasanya hasil campuran yang tepat akan menuju hitam.



### 3.10 Prinsip Desain Grafis

Prinsip-prinsip desain membantu menentukan bagaimana menggunakan elemen desain. Ada empat prinsip desain: keseimbangan, penekanan, irama, dan kesatuan. Prinsip-prinsip desain membantu anda untuk menggabungkan berbagai elemen desain ke dalam tata letak yang baik (<http://belajardesain.wordpress.com>).

#### 1. Keseimbangan

Setiap elemen pada susunan *visual* berat yang telah ditentukan oleh ukurannya, kegelapan atau keringanan, dan ketebalan dari baris. Ada dua pendekatan dasar untuk menyeimbangkan. Yang pertama adalah keseimbangan simetris yang merupakan susunan dari elemen agar merata ke kiri dan ke kanan dari pusat. Yang kedua adalah keseimbangan asimetris yang merupakan pengaturan yang berbeda dengan berat benda yang sama di setiap sisi halaman. Warna, nilai, ukuran, bentuk, dan *tekstur* dapat digunakan sebagai unsur balancing.

#### 2. Penekanan

Penekanan yang berdiri atau mendapat perhatian pertama. Tata letak setiap kebutuhan yang penting untuk menarik para pembaca mata ke bagian penting dari tata letak. Terlalu banyak fokus poin kekalahan tujuan. Umumnya, yang penting dibuat ketika salah satu unsur yang berbeda dari yang lainnya.

#### 3. Irama

*Rhythm* / Irama adalah pola berulang yang dibuat oleh unsur-unsur yang berbeda-beda. Pengulangan (mengulangi unsur serupa dalam cara yang konsisten) dan variasi (perubahan dalam bentuk, ukuran, posisi atau elemen)

adalah kunci untuk visual ritme. Menempatkan elemen dalam sebuah layout secara berkala membuat halus, dan bahkan ritme yang tenang, santai *moods*. *Sudden* perubahan pada ukuran dan jarak antara unsur membuat cepat, ritme hidup dan suasana hati yang menyenangkan.

#### 4. Kesatuan

Kesatuan membantu semua elemen seperti milik mereka bersama. Pembaca dapat merasakan bahwa semua elemen desain yang dapat berupa salah satu unit-teks, *headline*, foto, gambar, dan keterangan seperti bersama-sama.

