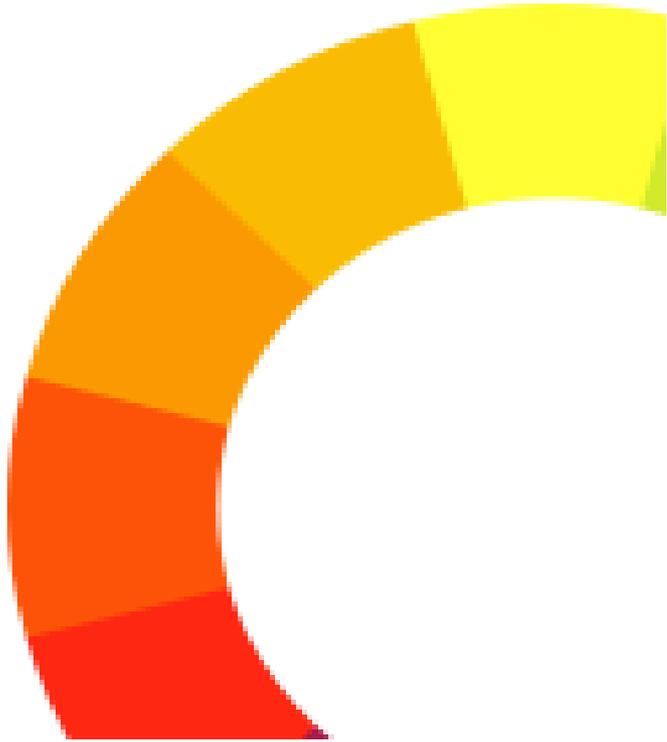




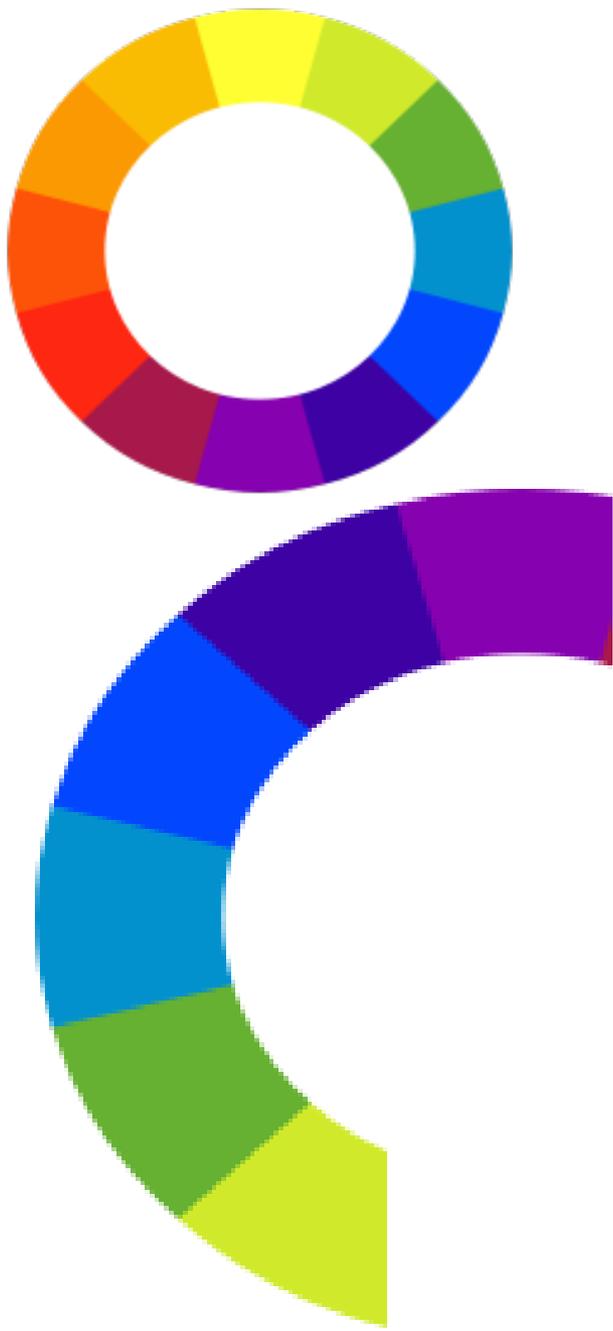
DIMENSI WARNA

DEDDY AWARD WIDYA LAKSANA, M.Pd





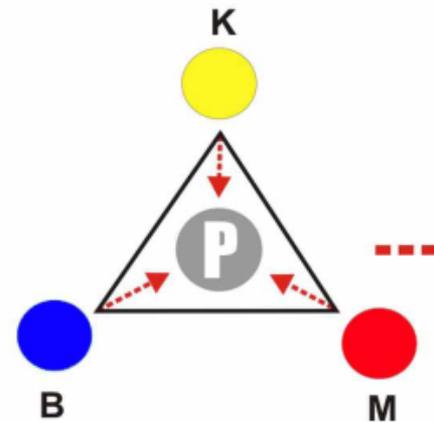
Warna panas:
adalah kelompok warna
dalam rentang setengah
lingkaran di dalam
lingkaran warna mulai
dari merah hingga kuning



Warna dingin, adalah kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna mulai dari hijau hingga ungu

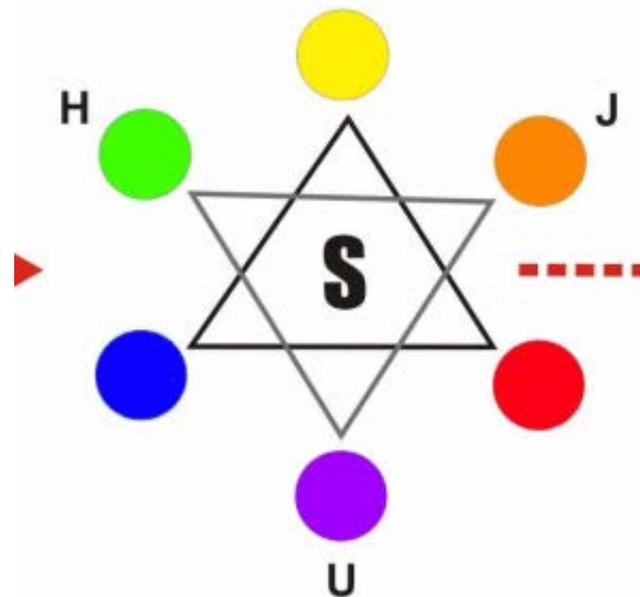
TEORI BREWSTER

- Warna yang utama adalah warna primer yaitu merah (**M**), biru (**B**) dan kuning (**K**) warna - warna tersebut sesuai dengan standar internasional.
- Merah: Vermilion
- Kuning: Lemon Yellow
- Biru: Cobalt Blue



WARNA PRIMER

- Warna sekunder adalah hasil pencampuran dua warna primer yaitu
biru + kuning = hijau (H), Merah + biru = violet,
Kuning + merah = orange (O).



WARNA SEKUNDER

- Sedangkan warna intermediet merupakan warna percampuran antara warna primer dengan warna sekunder dihadapannya:

(newton)

- H + M
- B + J
- K + U



Dalam pengembangan selanjutnya warna sekunder bila dicampur dengan warna primer akan menjadi warna tersier yaitu :

$M + J = MJ$

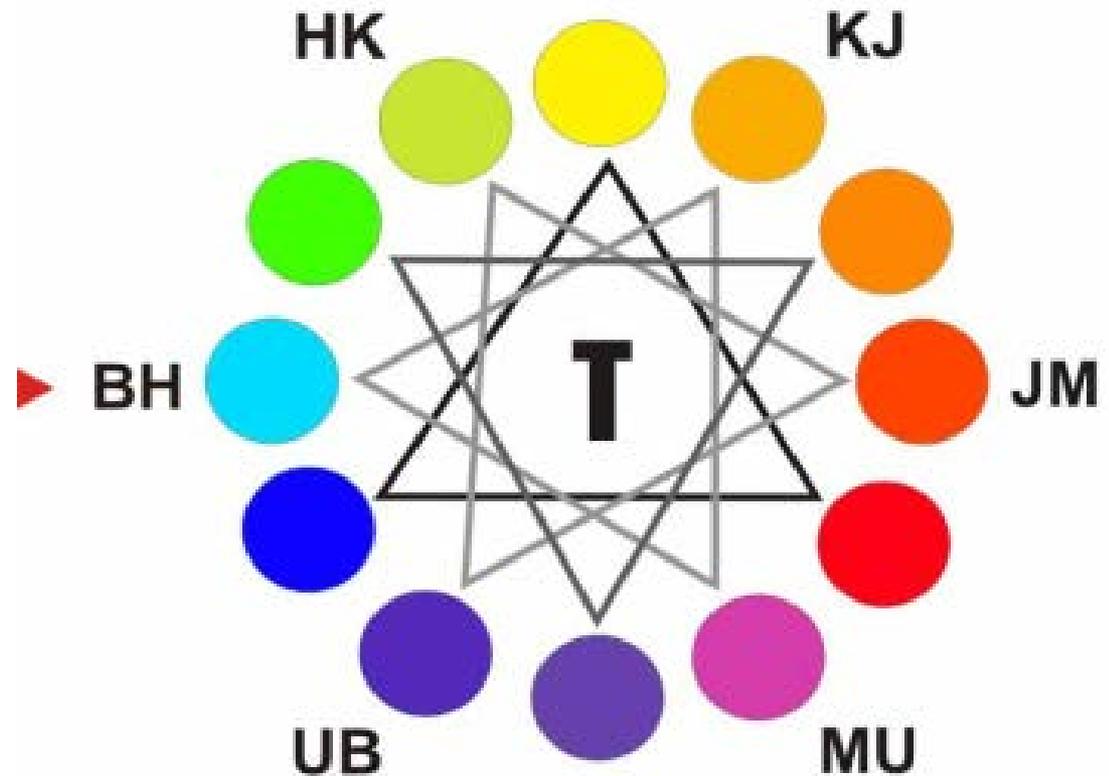
$K + J = KJ$

$K + H = KH$

$H + B = BH$

$B + U = UB$

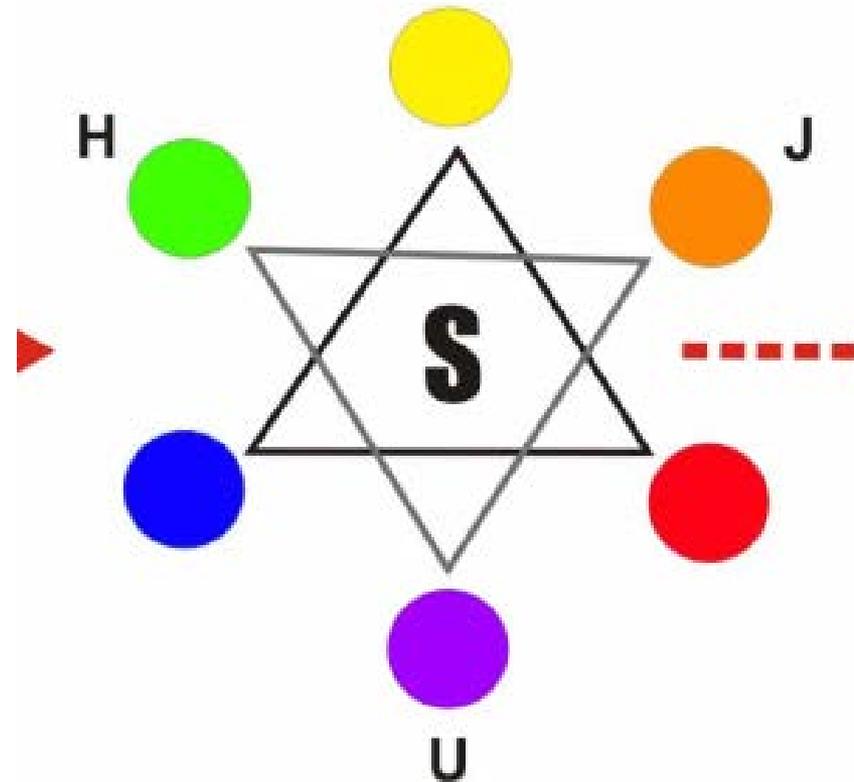
$U + M = MU$



- Warna komplementer merupakan warna primer yang dihadapkan dengan warna yang ada di depannya. Yang di maksud adalah

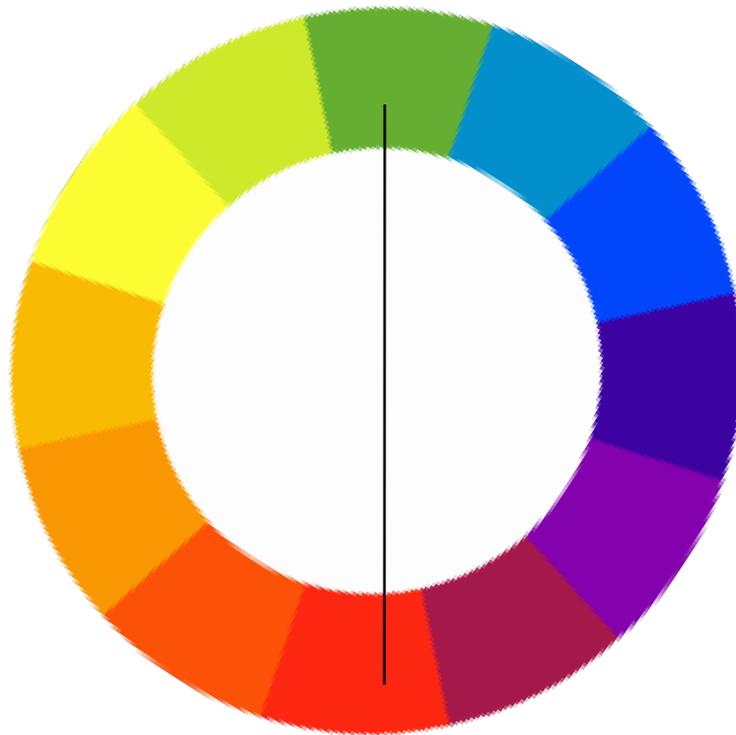
- $M \gg H$
- $B \gg J$
- $K \gg U$

- Efek optis akan terjadi bila
- M dijejerkan dengan H
- B dijejerkan dengan O
- K dijejerkan dengan V

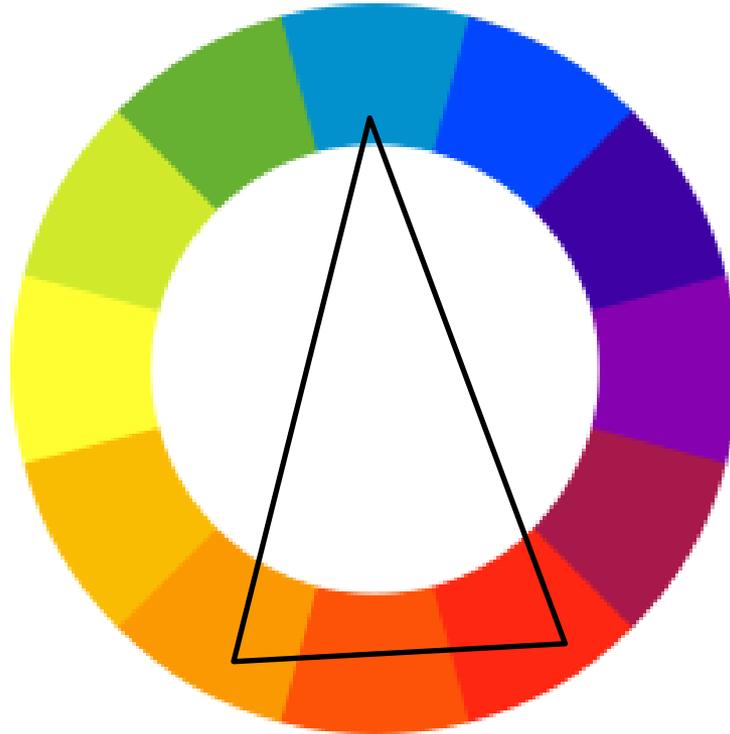


- **Warna Split Komplementer**

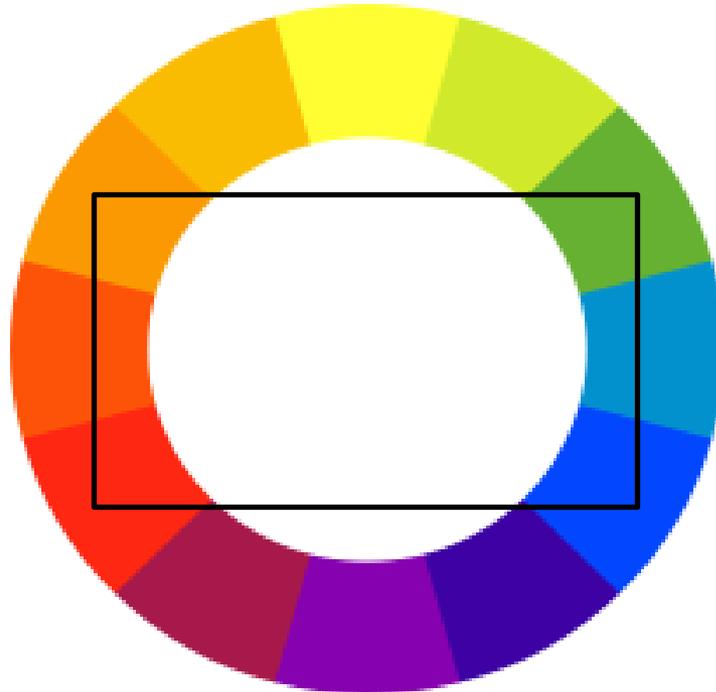
adalah dua warna yang saling **agak** berseberangan (memiliki sudut mendekati 180°). Misalnya Jingga memiliki hubungan split komplementer dengan hijau kebiruan



- Warna Triad Komplementer adalah tiga warna di lingkaran warna yang membentuk segitiga sama kaki dengan sudut 60° .



- Warna Tetrad Komplementer disebut juga dengan double komplementer, adalah empat warna yang membentuk bangun segi empat (dengan sudut 90°).



DIMENSI WARNA

MENURUT ALBERT H. MUNSELL

- Dimensi pertama adalah nama warna, panas dinginnya warna :(hue)
- Dimensi kedua adalah nilai atau derajat, terang – gelapnya warna (value)
- Dimensi ketiga adalah khroma atau intensitas, cerah – suramnya warna (chroma)

- **1.Hue =Nama/rona warna**
- **Pada sistem warna munsell: Rose, aqua, navy blue, light green, dll..**
- **Di Indonesia : Merah, kuning, hijau, jingga, ungu, dll...**



- **2.Value =Nilai warna**
- **Terang gelapnya warna**
- **diagram tingkatan nilai yang biasa digunakan adalah 10 tingkat, dengan tingkat paling atas adalah putih, melalui deretan abu-abu netral sampai dengan yang tergelap yaitu hitam.**

Intense =Intensitas warna

- **Kuat lemahnya warna/
kemurnian warna**
- **Warna dengan
intensitas penuh akan
menonjol/menarik
perhatian sedangkan
warna dengan
intensitas rendah lebih
bersifat lembut, halus.**

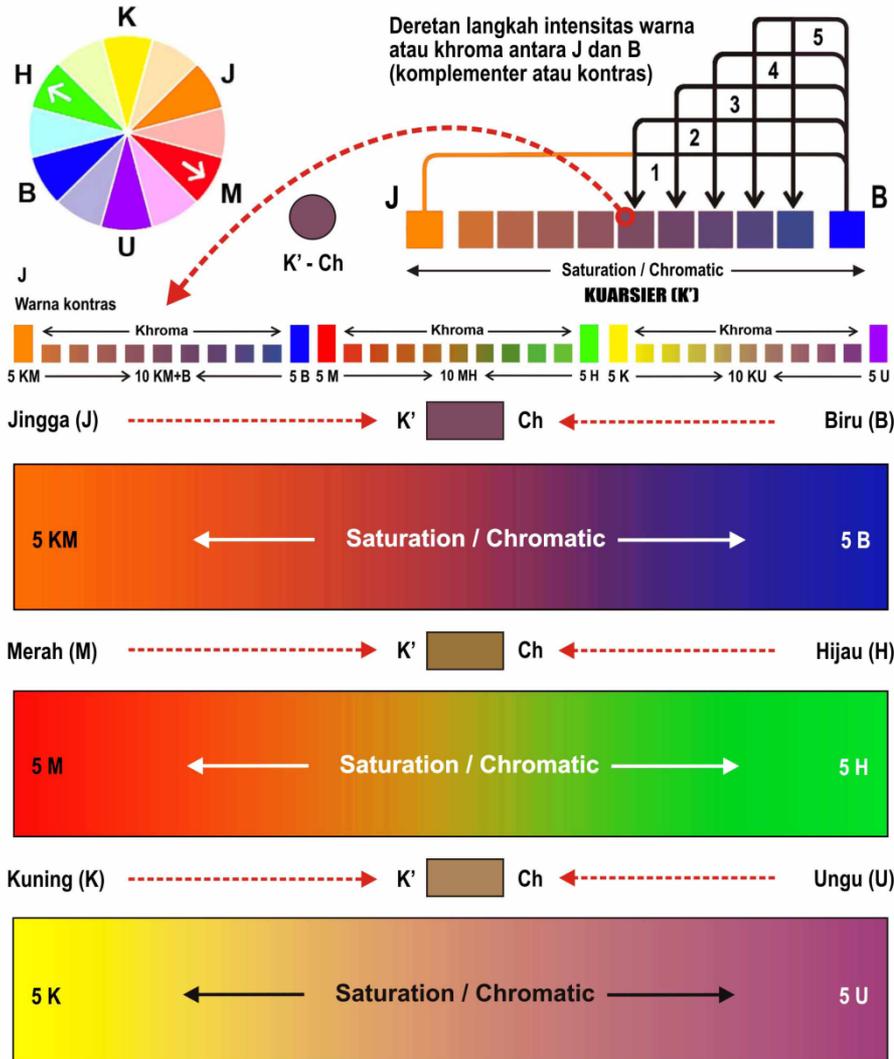


DIMENSI WARNA MUNSELL

METODE PERANCANGAN WARNA PIGMEN

3. INTENSITAS WARNA ATAU KHROMA (Ch)

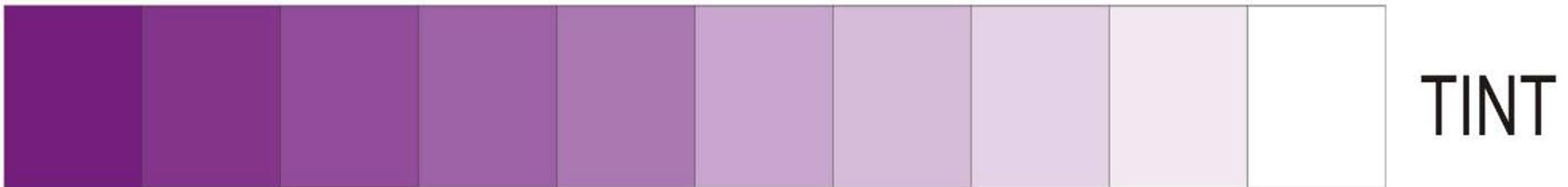
3B. Intensitas warna atau khroma diantara campuran warna kontras



- Gradasi warna merupakan istilah untuk menamai susunan warna yang bertingkat tingkat dari warna tertentu yang di campur secara bertahap menjadi warna yang lebih muda maupun lebih tua.
- Ada dua macam gradasi :

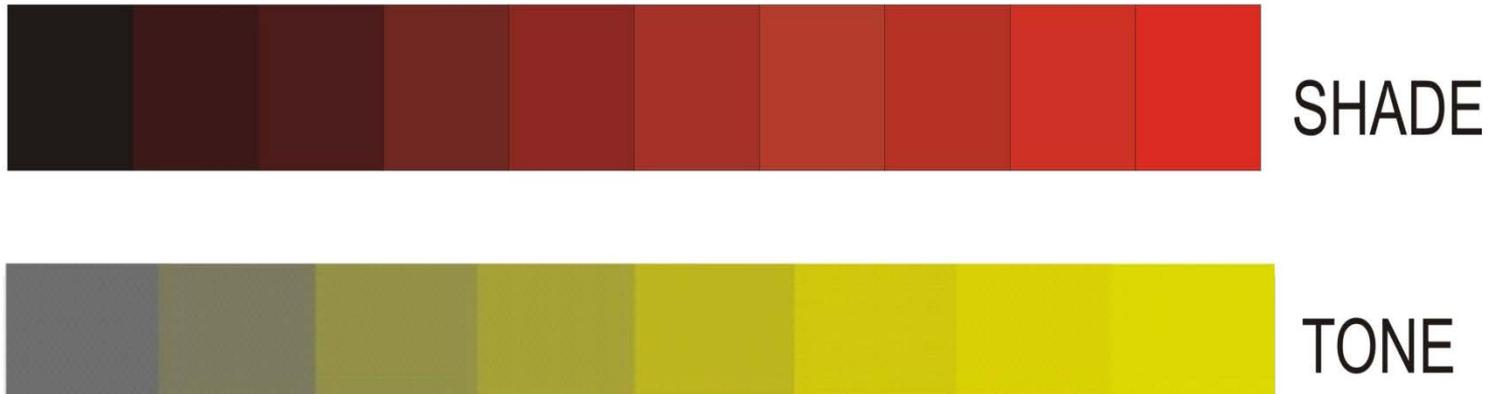
Teori Warna Munsell

- **1. High value** yaitu suatu warna tertentu menuju, atau bertahap kearah makin terang (putih)



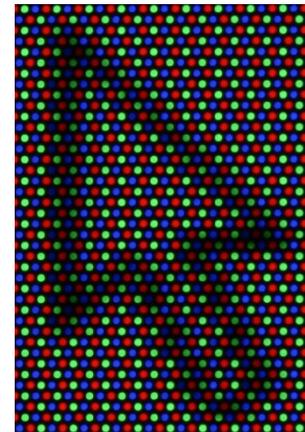
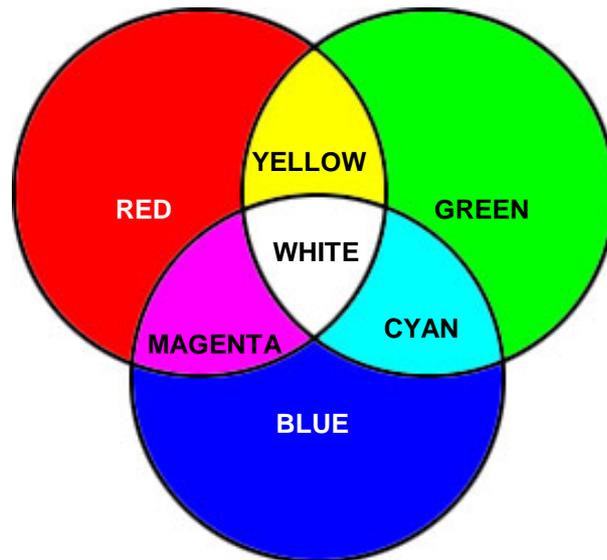
- Dalam **dimensi warna yang dikemukakan oleh munsel yakni** Warna-warna yang menjadi terang dan memucat karena campuran putih masuk dalam dimensi Value dan disebut dengan TINT

- **2. Law value** yaitu suatu warna tertentu menuju kearah makin gelap (hitam) dan kusam (abu-abu)

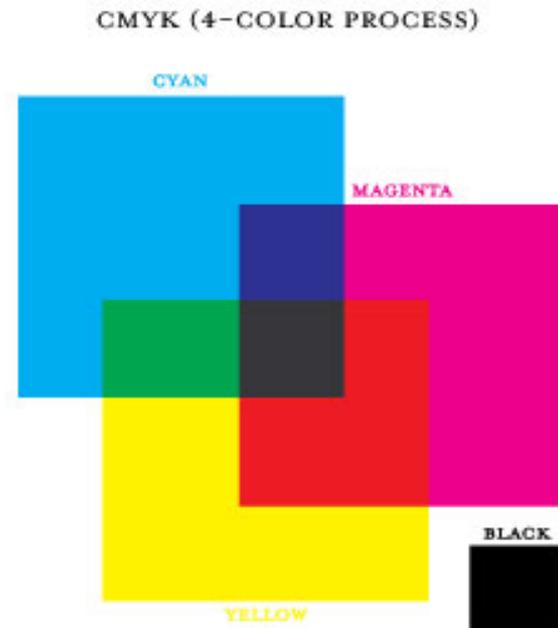


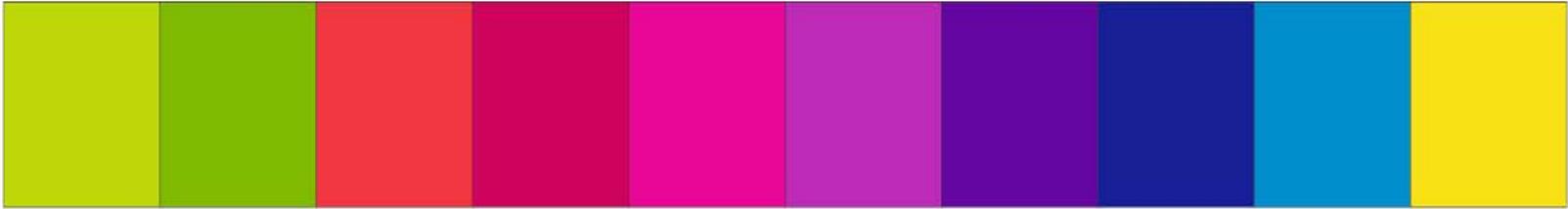
- Dalam **dimensi warna yang dikemukakan oleh munsel yakni** warna-warna redup dan gelap dari campuran suatu warna hitam disebut **shade**, **sedangkan campuran rona warna dengan abu-abu yang menjadi warna-warna kusam dan redup disebut tone**

- **Warna adalah faktor yang sangat penting dalam komunikasi visual. Warna dapat memberikan dampak psikologis, sugesti, Suasana bagi yang melihatnya.**
- **Warna yang bersumber dari cahaya disebut warna aditif / *Additive Colors (RGB)***

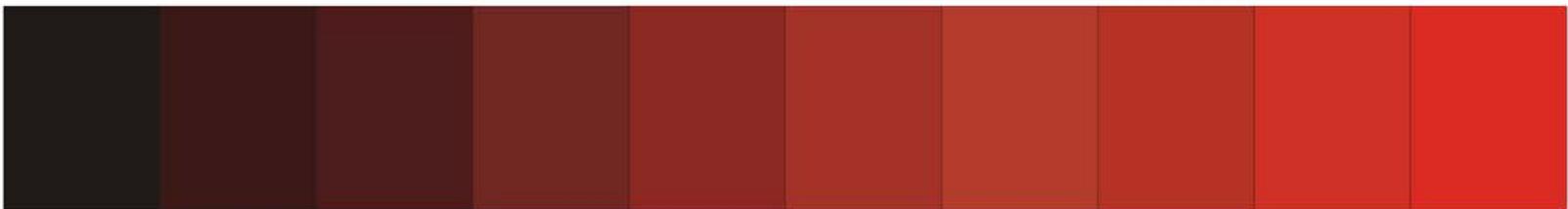


- warna pigmen disebut warna subtraktif (system / model CMYK)
- ada yang bersifat bening (transparent) dan buram atau kedap (opaque)

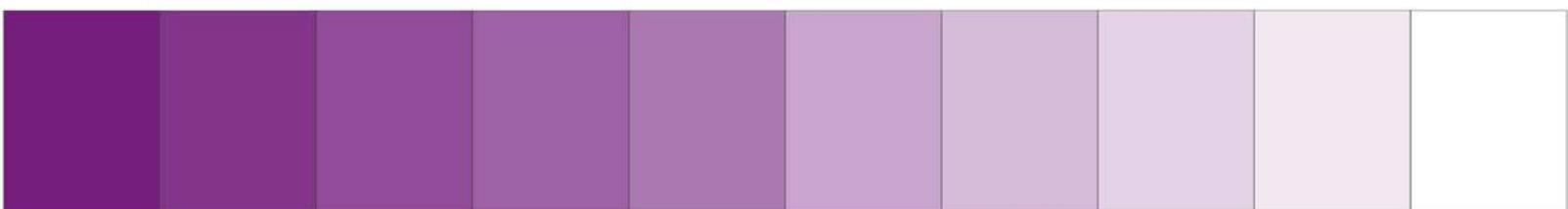




HUE



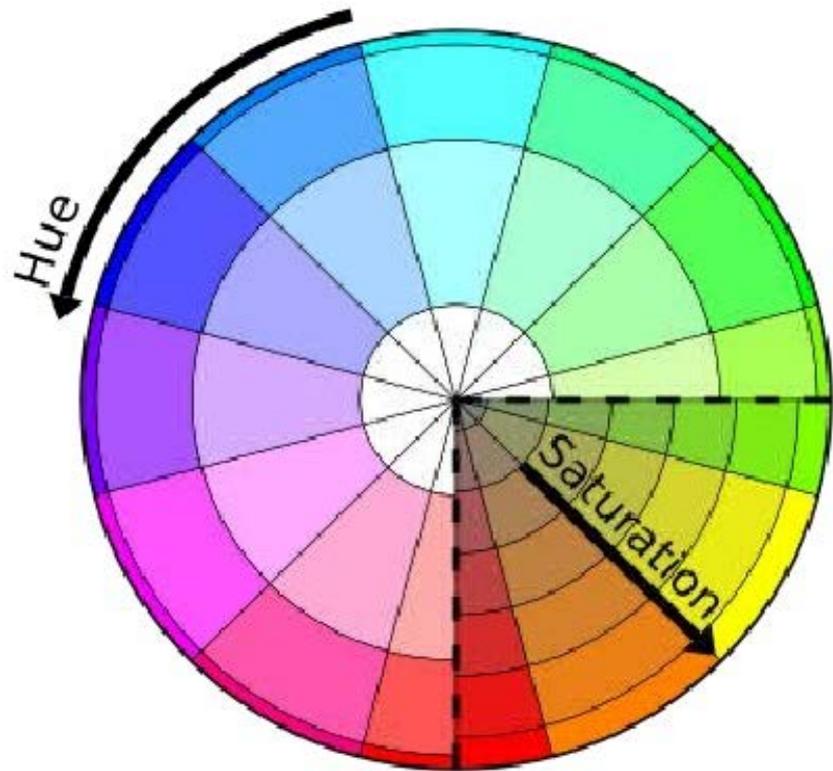
SHADE



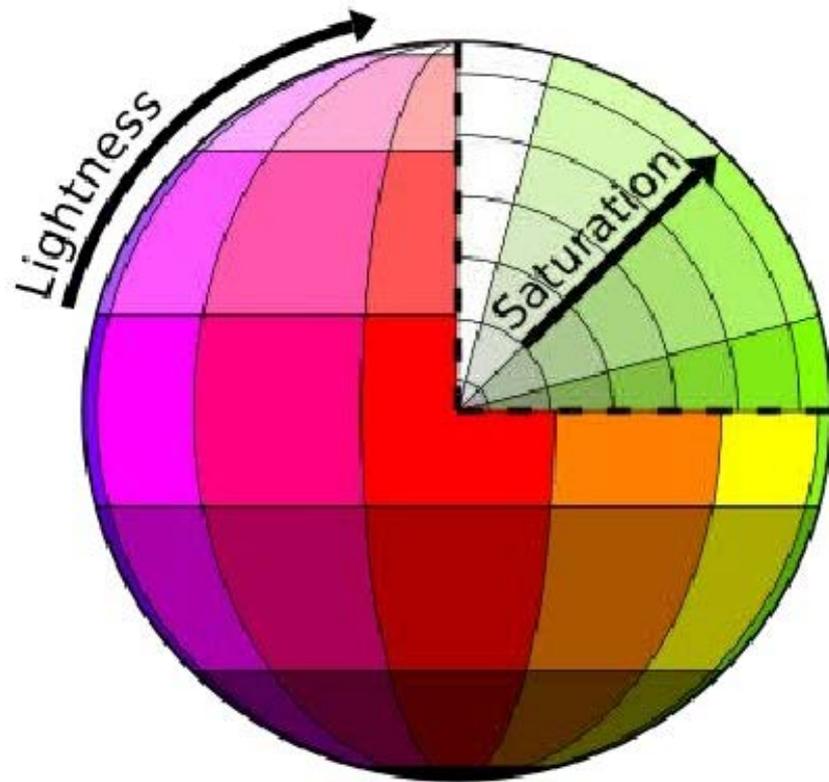
TINT



TONE



Top View



Front View

UNSUR DESAIN TEKSTUR

3. UNSUR DESAIN TEKSTUR

Tekstur berasal dari bahasa Inggris, **texture** yang artinya **sifat permukaan**

***Sifat permukaan** dapat halus, polos, kasar, licin, mengkilap, berkerut, lunak, keras dan sebagainya*

Kesan tekstur diceraap baik melalui indera penglihatan maupun rabaan

Kesan tekstur dicerap baik melalui indera penglihatan maupun rabaan

Atas dasar itu, tekstur dapat dibedakan:

- A. Tekstur Visual
- B. Tekstur taktil.

A. Visual

merupakan jenis tekstur yang dicerap oleh penglihatan,

- (1) tekstur hias
- (2) tekstur spontan
- (3) tekstur mekanis



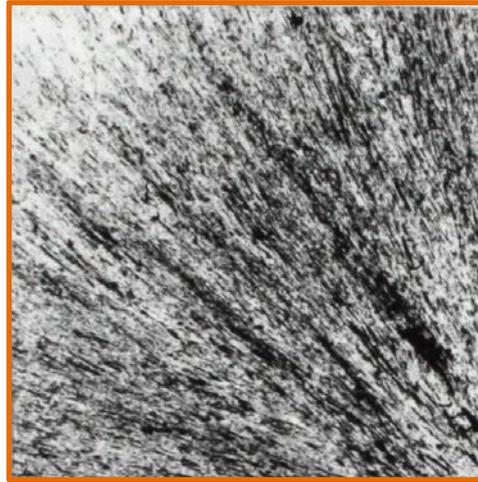
(1) Tekstur hias

- tekstur yang menghisasi permukaan bidang dan merupakan isian tambahan yang dapat dibuang tanpa menghilangkan identitas bidangnya.



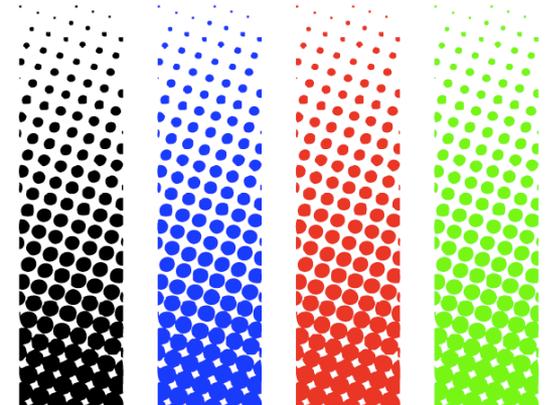
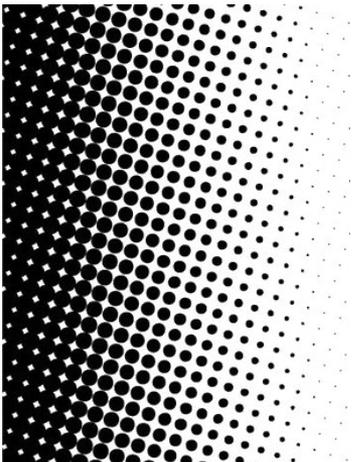
(2) Tekstur spontan

- tekstur yang dihasilkan sebagai bagian dari proses penciptaan, sehingga meninggalkan jejak-jejak yang terjadi secara serta merta (spontan)



(3) Tekstur mekanis

- tekstur yang diperoleh dengan menggunakan sarana mekanis. Yang dimaksud bukan tekstur yang dibuat dengan alat-alat gambar mistar, melainkan tekstur yang dihasilkan oleh butir-butir raster pada karya cetak, *lettra-tones*, maupun pada lukisan komputer



B. Tekstur taktil.

- tekstur yang tidak saja dapat dirasakan dengan melihatnya, tetapi juga dengan rabaan tangan

Dibedakan antara

.Tekstur nyata / aktual

.Tekstur semu

Tekstur nyata / aktual

- menunjukkan adanya kesamaan antara kesan yang diperoleh dari hasil penglihatan dengan rabaan.

Tekstur semu / ilusi

- Tidak diperoleh kesan yang sama antara hasil penglihatan dengan rabaan

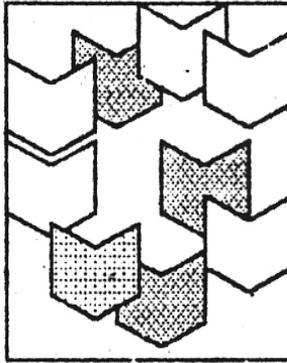
Jenis Kombinasi Unsur Desain

- 1. Perulangan
- 2. Peragaman
- 3. Perlawanan
- 4. Peralihan.

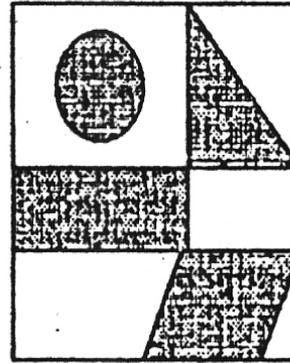
- **Jenis kombinasi pertama yakni perulangan (repetition)**
- merupakan paduan sejumlah unsur desain yang sama, terutama segi bentuk, raut dan warnanya, Perulangan yang menyeluruh (perulangan total), menghasilkan tatanan atau susunan yang amat tertib, tampak menyatu serta membangkitkan perasaan irama tetap, tetapi dapat menjemukan.



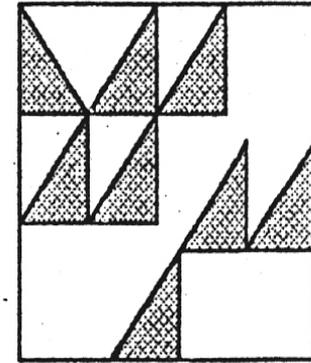
perulangan garis



perulangan raut



perulangan tekstur



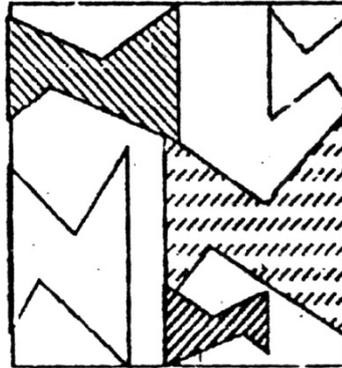
perulangan nada warna



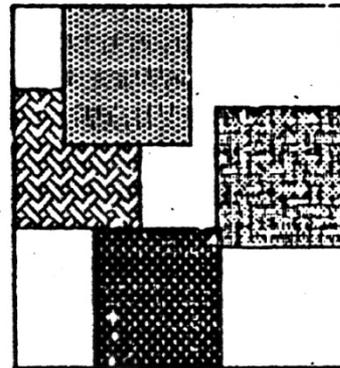
- **Jenis yang kedua, yakni kombinasi peragaman**
- yang merupakan paduan sejumlah unsur desain yang pada dasarnya sama atau serupa, tetapi beraneka bentuk, warna dan ukurannya. Peragaman dalam suatu susunan menghasilkan kesatuan yang menarik dan selaras karena adanya perbedaan kecil dalam persamaan



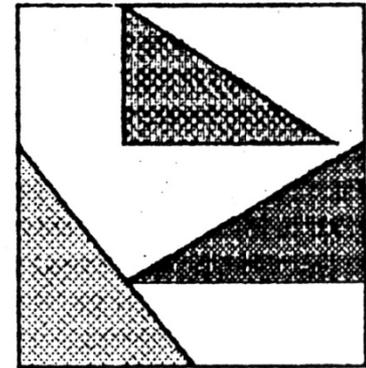
peragaman garis



peragaman raut



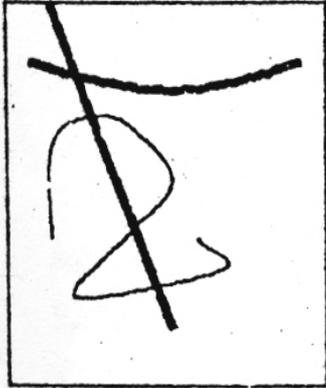
peragaman tekstur



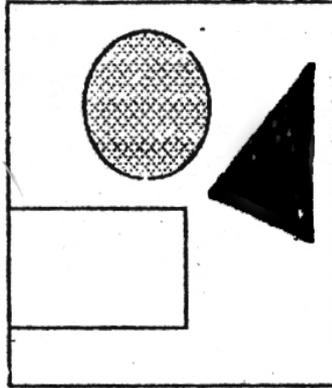
peragaman nada



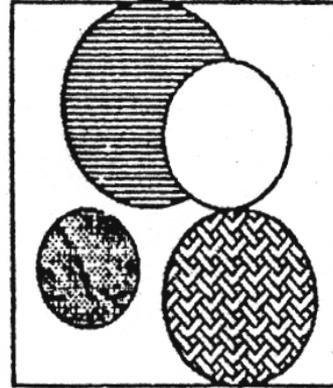
- **Jenis kombinasi unsur yang ketiga yakni perlawanan**
- merupakan paduan sejumlah unsur desain yang memiliki perbedaan nyata (kontras), karena berbeda secara mencolok dari aspek-aspek unsur yang dipadukan.



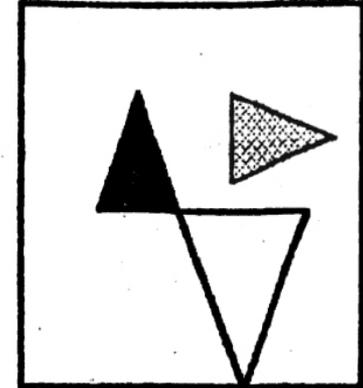
perlawanan garis



perlawanan raut



perlawanan tekstur



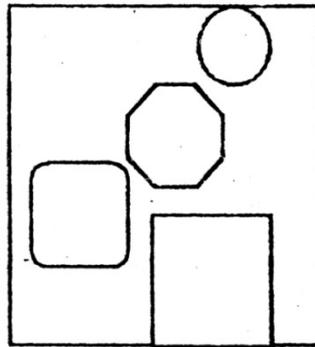
perlawanan nada



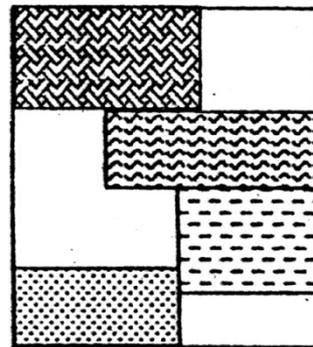
- **Jenis kombinasi keempat yakni peralihan**
- merupakan paduan sejumlah unsur desain yang berada dalam hubungan perubahan yang teratur, atau unsur-unsurnya memperlihatkan peralihan bentuk, ukuran maupun warnanya. Paduan jenis peralihan, menyajikan susunan yang berkesinambungan dan menyelaraskan dua aspek yang bertentangan, serta terdapat keteraturan yang progresif.



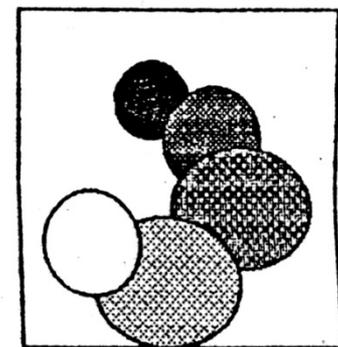
peralihan garis



peralihan raut



peralihan tekstur

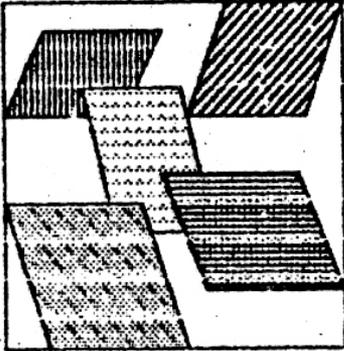


peralihan nada

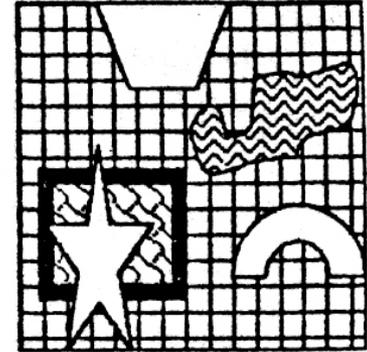
PRINSIP-PRINSIP DESAIN

- **Kesatuan (unity)**
- merupakan prinsip pengorganisasian unsur desain yang paling mendasar. Tujuan akhir dari penerapan prinsip desain yang lain, seperti keseimbangan, kesebandingan, irama dan lainnya adalah untuk mewujudkan kesatuan yang padu atau kesetuhan

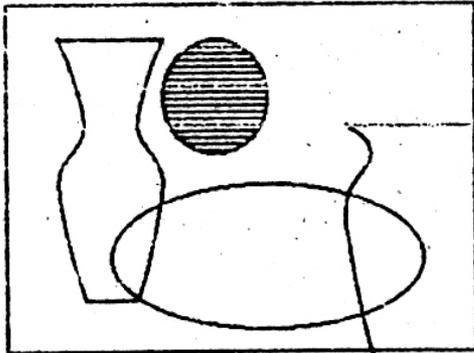
- **Keserasian (harmony)** merupakan prinsip desain yang mempertimbangkan keselarasan dan keserasian antar bagian dalam suatu keseluruhan sehingga cocok satu dengan yang lain, serta terdapat keterpaduan yang tidak saling bertentangan.



keserasian dapat diciptakan melalui susunan unsur-unsur yang memiliki kemiripan dan kesamaan

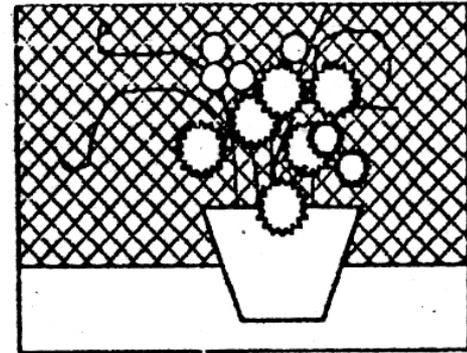


unsur-unsur yang terlalu berbeda membuat susunan tak serasi



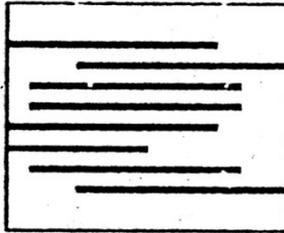
keserasian bentuk
(harmoni langsung)

keserasian fungsi
(harmoni tak langsung)

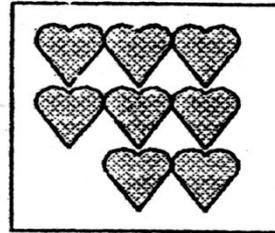


- **Irama (rhythm)** merupakan pengaturan unsur desain berulang dan berkelanjutan, sehingga bentuk yang tercipta memiliki kesatuan arah dan gerak yang membangkitkan keterpaduan bagian-bagiannya. Perulangan yang teratur itu dapat mengenai jarak bagian-bagian raut, warna, ukuran dan arah yang ditata

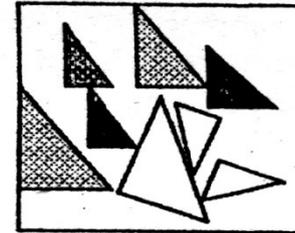
- Irama dapat diperoleh dengan beberapa cara:
- 1 Repetitif
- 2 alternatif,
- 3 progresif.
- Fieldman (1976) menambahkannya dengan jenis irama *flowing*.



irama repetitif
susunan garis berulang



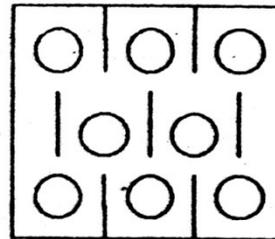
irama repetitif
susunan raut berulang



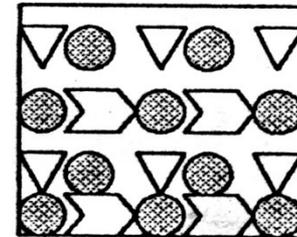
irama repetitif
susunan raut berulang ber-
beda ukuran, arah, warna



irama alternatif
susunan garis bergantian



irama alternatif
susunan garis dan raut bergantian



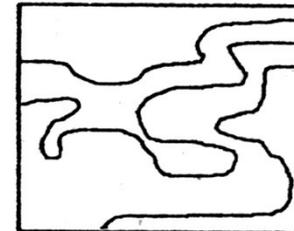
irama alternatif
susunan raut bergantian



irama progresif
susunan garis berubah
dan berkembang



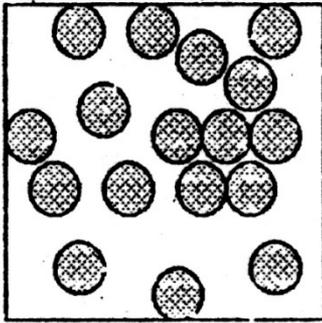
irama progresif
susunan raut berubah dan
berkembang



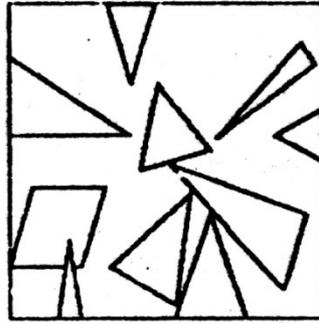
irama *flowing*
susunan garis meng-
hanyut bersinambung

- **Dominasi** adalah pengaturan peran atau penonjolan bagian terhadap bagian yang lainnya dalam suatu keseluruhan. Dengan peran yang menonjol pada bagian itu maka menjadi pusat perhatian (*center of interest*)

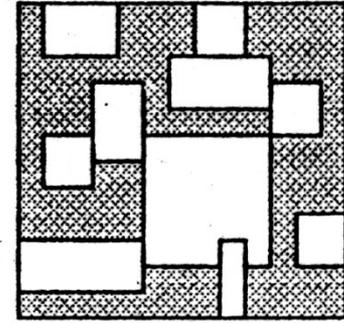
- **Cara-cara untuk memperoleh dominasi ialah dengan melalui**
- 1 pengelompokan bagian
- 2 pengaturan arah,
- 3 kontras atau perbedaan
- 4 pengecualian



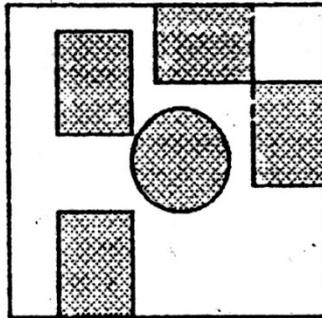
dominasi melalui pengelompokan



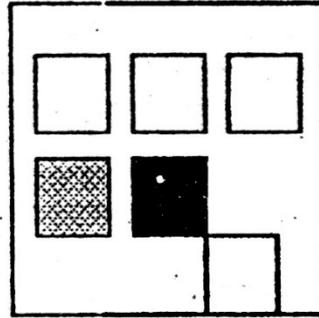
dominasi melalui pengaturan arah



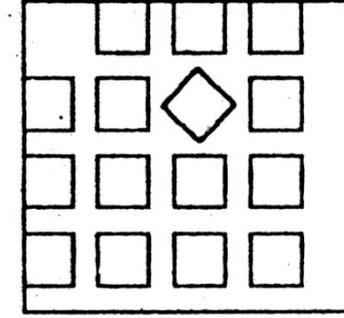
dominasi melalui perbedaan ukuran



dominasi melalui perbedaan raut



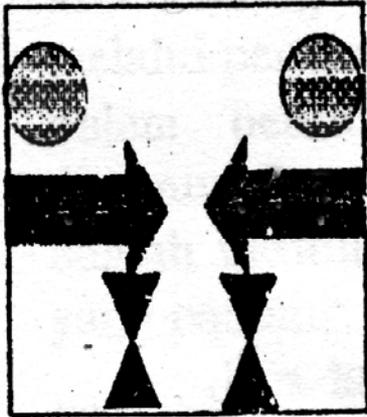
dominasi melalui perbedaan corak atau warna



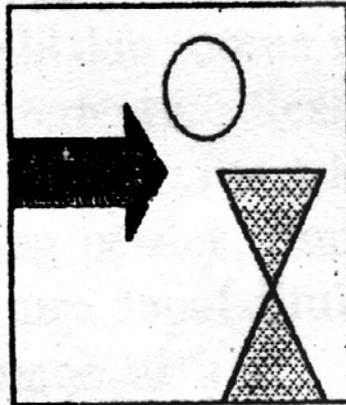
dominasi melalui perkecualian

- **Keseimbangan (balance)** merupakan prinsip desain yang berkaitan dengan bobot akibat gaya berat dan letak kedudukan bagian-bagian, sehingga susunan dalam keadaan seimbang.
- Tidak adanya keseimbangan dalam suatu komposisi, akan membuat perasaan tak tenang dan kesetuhan komposisi akan terganggu, sebaliknya keseimbangan yang baik memberikan perasaan tenang dan menarik, serta menjaga kesetuhan komposisi

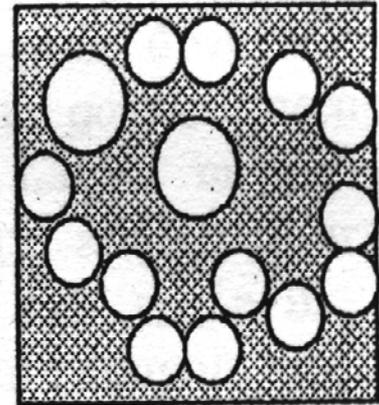
- Beberapa bentuk keseimbangan dengan cara pengaturan berat ringannya serta kedudukan bagian-bagian, dapat dibedakan menjadi
 - **1 keseimbangan setangkup.**
 - **2 kesimbangan senjang,**
 - **3 kesimbangan memancar.**



keseimbangan setangkup
(simetri)



keseimbangan senjang
(asimetri)



keseimbangan memancar /
memusat (radial)

- **Kesebandingan atau proporsi (*propotion*),** berarti hubungan antar bagian atau antara bagian terhadap keseluruhannya. Pengaturan hubungan yang dimaksud bertalian dengan ukuran, yakni besar kecilnya bagian, luas sempitnya bagian, panjang pendeknya bagian maupun tinggi rendahnya bagian