

**MAKNA KONOTASI DAN MITOS WARNA SEBAGAI  
REPRESENTASI VISUAL KONFLIK BALAS  
DENDAM DI FILM JOHN WICK: CHAPTER 4**



**PENGKAJIAN**

Oleh:

**AKHYAR ROSIDI**

**NIM : 2012668024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2025**

**MAKNA KONOTASI DAN MITOS WARNA SEBAGAI  
REPRESENTASI VISUAL KONFLIK BALAS  
DENDAM DI FILM JOHN WICK: CHAPTER 4**



**Oleh:**

**Akhyar Rosidi**

**NIM : 2012668024**

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Desain Komunikasi Visual  
2025

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Pengkajian berjudul: **MAKNA KONOTASI DAN MITOS WARNA SEBAGAI REPRESENTASI VISUAL KONFLIK BALAS DENDAM DI FILM JOHN WICK: CHAPTER 4**, diajukan oleh Akhyar Rosidi, NIM 2012668024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 7 Januari 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

**Dr. Sumbo Tinarbuko, M.Sn.**

NIP. 196604041992031002/ NIDN. 0001046616

Pembimbing II

**Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.**

NIP. 198211132014041001/ NIDN 0013118201

Cognate

**Daru Tunggal Aji, S.S., M.A.**

NIP. 198701032015041002/ NIDN 0003018706

Koordinator Program Studi

**Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.**

NIP. 199002152019032018/ NIDN. 0015029006

Ketua Jurusan

**Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.**

NIP. 19730129 2005011001/ NIDN. 0029017304

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

**Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.**

NIP. 197010191999031001/ NIDN. 0019107005

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Akhyar Rosidi  
NIM : 2012668024  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jurusan : Desain  
Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul: **Makna Konotasi Dan Mitos Warna Sebagai Representasi Visual Konflik Balas Dendam Di Film John Wick: Chapter 4**, merupakan karya yang diajukan untuk melengkapi persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya merupakan hasil pemikiran sendiri dan bukan hasil tiruan dari karya tulis ataupun skripsi yang sudah pernah dipublikasikan sebelumnya, baik di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau instansi mana pun. Pernyataan ini dibuat dengan penuh tanggung jawab serta kesadaran tanpa paksaan dari pihak mana pun.

Yogyakarta, 7 Januari 2025



Akhyar Rosidi

NIM: 2012668024

**MOTTO**

*"For you. For all of us."*

***Loki***

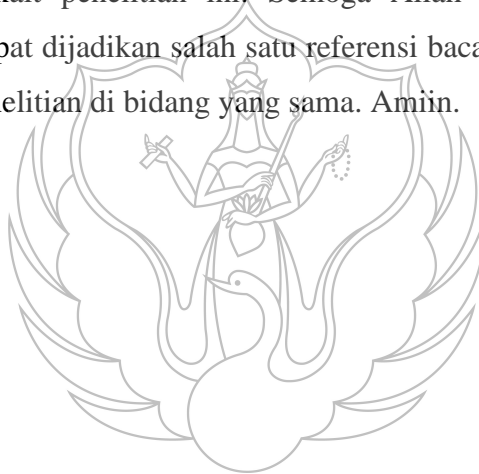
*Loki S2E6 "Glorious Purpose" (2023), Thor (2013)*



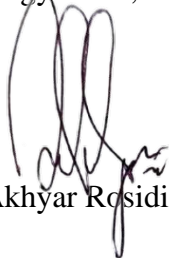
## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah S.W.T karena izin, karunia, serta rahmat-Nya, saya mampu menyelesaikan tugas akhir pengkajian ini yang berjudul “Makna Konotasi Dan Mitos Warna Sebagai Representasi Visual Konflik Balas Dendam Di Film John Wick: Chapter 4”. Penulisan dan penyusunan tugas akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan program Sarjana (S1) Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penelitian ini masih banyak terdapat kekurangan dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu penulis menyatakan secara terbuka untuk menerima segala kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan terkait penelitian ini. Semoga Allah berkenankan laporan ini bermanfaat dan dapat dijadikan salah satu referensi bacaan bagi pihak-pihak yang tertarik dengan penelitian di bidang yang sama. Amiin.



Yogyakarta, 7 Januari 2025

  
Akhyar Rosidi

## UCAPAN TERIMA KASIH

*Alhamdulillah* *rabbi'l'alamiin*, puja dan puji syukur saya panjatkan atas kehadiran Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam menuntut ilmu hingga selesainya Tugas Akhir ini. Tidak lupa, saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, serta motivasi selama proses penulisan skripsi ini.

Oleh karena itu, saya ucapkan terima kasih kepada sosok-sosok berikut ini:

1. Ibu Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Sumbo Tinarbuko, M.Sn. selaku dosen pembimbing I yang selalu membimbing serta memantik setiap proses saya ketika terkendala dalam penulisan penelitian ini.
3. Bapak Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds. selaku dosen pembimbing II yang selalu bersedia menyediakan waktu setiap saya berkonsultasi untuk membantu mengarahkan dan memberikan saran terkait penulisan, referensi, acuan serta masukan dalam proses penulisan penelitian ini.
4. Seluruh staf pengajar Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membantu melancarkan setiap proses penelitian ini.
5. Orang tua penulis yang senantiasa mengirimkan doa dan motivasi.
6. Kerabat dan Saudara penulis yang juga turut memberikan doa dan menyemangati penulis.
7. Teman-teman penulis yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah bersedia menjadi tempat berlabuhnya setiap keluh kesah penulis selama menyusun penelitian ini.
8. Teman-teman penulis di sosial media *Facebook*, kontak *Whatsapp*, dan *followers Instagram* *isi.sewonposting* yang selalu menjaga suasana hati dan semangat penulis dalam proses penulisan penelitian ini.

## LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini, Saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta:

Nama : Akhyar Rosidi

NIM : 2012668024

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, penulis memberikan karya tugas akhir pengkajian yang berjudul “**Makna Konotasi Dan Mitos Warna Sebagai Representasi Visual Konflik Balas Dendam Di Film John Wick: Chapter 4**” kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dengan demikian, penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk media lain, mengolahnya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin maupun memberikan royalti dari Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis.

Demikian pernyataan ini yang dibuat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 7 Januari 2025

  
Akhyar Rosidi

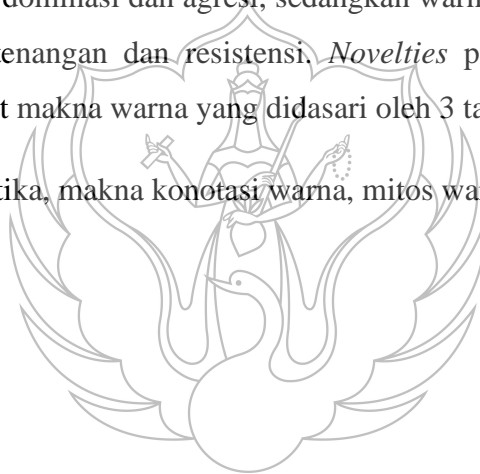
NIM: 2012668024



## ABSTRAK

Warna sebagai aspek visual pada film yang berperan membangun narasi film melatarbelakangi penelitian ini ditulis. Rumusan masalah yang diangkat adalah bagaimana warna dalam film merepresentasikan narasi utama melalui makna konotasi dan mitos. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menguraikan makna konotasi dan mitos warna sebagai representasi visual konflik balas dendam pada film *John Wick: Chapter 4*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan metode analisis semiotika Roland Barthes untuk mendalami aspek konotasi dan mitos serta teori psikologi warna dan teori relasi kuasa Michel Foucault diintegrasikan sebagai teori penunjang. Hasil penelitian menunjukkan warna panas seperti jingga dan merah-jingga merepresentasikan dominasi dan agresi, sedangkan warna dingin seperti hijau-biru mencerminkan ketenangan dan resistensi. *Novelties* pada penelitian ini adalah hasil temuan terkait makna warna yang didasari oleh 3 tahap konotasi.

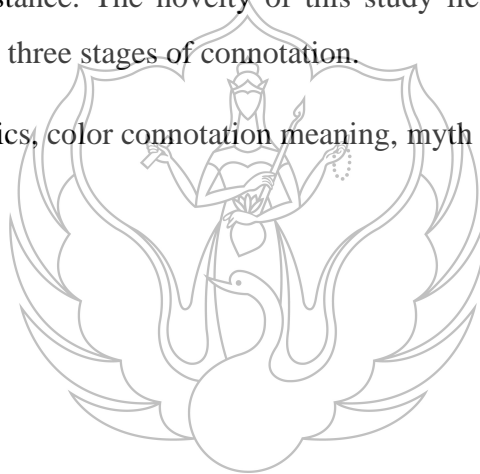
Kata kunci: Semiotika, makna konotasi warna, mitos warna.



## ABSTRACT

Color as a visual aspect in films that plays a role in constructing the narrative backgrounded this research. The problem statement raised is how colors in the film represent the main narrative through connotative meaning and myth. This study aims to describe and elaborate on the connotative meaning and myths of color as a visual representation of the revenge conflict in *John Wick: Chapter 4*. This research employs a descriptive qualitative method with Roland Barthes' semiotic analysis to explore connotation and myth, supplemented by color psychology and Michel Foucault's theory of power relations as supporting theories. The findings reveal that warm colors like orange and red-orange represent domination and aggression, while cool colors like green-blue symbolize calmness and resistance. The novelty of this study lies in its findings on color meanings based on three stages of connotation.

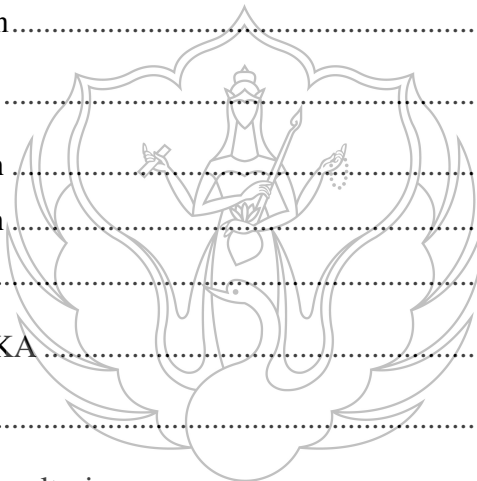
Keywords: Semiotics, color connotation meaning, myth of color.



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....	iii
MOTTO .....	iv
KATA PENGANTAR .....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI.....	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	xiii
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Batasan Masalah.....	5
E. Manfaat Penelitian .....	6
BAB II KAJIAN TEORI.....	8
A. Landasan Teori.....	8
B. Tinjauan Pustaka .....	30
C. Kerangka Pemikiran.....	35

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	35
A. Metode Penelitian.....	35
B. Populasi dan Sampel .....	35
C. Metode Pengumpulan Data .....	37
D. Instrumen Penelitian.....	38
E. Teknik Analisis Data.....	38
F. Definisi Operasional.....	40
G. Prosedur Penelitian.....	41
BAB IV PEMBAHASAN.....	42
A. Objek Penelitian .....	42
B. Analisis Objek Penelitian.....	44
C. Pembahasan.....	141
BAB 5 PENUTUP .....	145
A. Rangkuman .....	145
B. Kesimpulan.....	145
C. Saran.....	146
DAFTAR PUSTAKA .....	148
LAMPIRAN.....	152
A. Lembar Konsultasi .....	152
B. Lembar Persetujuan.....	160
C. Dokumentasi .....	161



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Semiotika Roland Barthes .....	8
Gambar 2.2 Triadik Sumbo Tinarbuko .....	10
Gambar 2.3 Prisma Warna .....	11
Gambar 2.4 Warna Additive (RGB) .....	12
Gambar 2.5 Hue, Value, dan Saturation pada pohon warna Munsell .....	15
Gambar 2.6 Lingkaran Warna .....	16
Gambar 2.7 Klasifikasi Warna Panas dan Dingin .....	17
Gambar 2.8 Lingkaran Warna Johannes Itten .....	18
Gambar 2.9 Skema Warna Diadik/Komplementer .....	19
Gambar 2.10 Skema Warna Triadik .....	19
Gambar 2.11 Skema Warna Tetradik .....	20
Gambar 2.12 Skema Warna Monokrom .....	20
Gambar 2.14 Skema Warna Analogus .....	22
Gambar 4.1 The Elder di Gurun Pasir Maroko .....	61
Gambar 4.2 The Nazar .....	63
Gambar 4.3 Shimazu Koji bersiap melawan pasukan High Table .....	79
Gambar 4.4 Shimazu Koji dan pasukannya melawan High Table .....	79
Gambar 4.5 Lukisan Liberty Leading the People .....	103
Gambar 4.6 Dibunuhnya Charon oleh Marquis sebagai pengorbanan .....	104
Gambar 4.7 Lukisan Portrait of Henri de la Rochejaquelein .....	121
Gambar 4.8 Bendera Tricolor Perancis .....	122
Gambar 4.9 Lukisan Potret William I of Orange .....	140
Gambar 4.10 Saint Patrick holding the Shamrock .....	141

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Identifikasi Warna Adegan 1 .....	44
Tabel 4.2 Identifikasi Warna Adegan 2 .....	64
Tabel 4.3 Identifikasi Warna Adegan 3 .....	81
Tabel 4.4 Identifikasi Warna Adegan 4 .....	105
Tabel 4.5 Identifikasi Warna Adegan 5 .....	123



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Film adalah suatu media hiburan yang berwujud audio visual yang masih eksis hingga saat ini. Film adalah media audio visual yang menggabungkan dua buah unsur, yaitu unsur naratif dan juga unsur sinematik (Pratista, 2017:23). Eksisnya media film hingga saat ini tidak berpaut jauh dengan definisi di atas, bukan tanpa alasan, industri perfilman terus berkembang dengan menghadirkan berbagai macam kebaruan aspek naratif dan sinematik pada karya film. Sehingga film terus berkembang dan beradaptasi ke berbagai platform setelah pada awalnya hanya ditayangkan melalui bioskop.

Secara umum, film dibagi menjadi tiga jenis berdasarkan dari cara penuturannya yaitu film dokumenter, fiksi, dan eksperimental. Cara bertutur tersebut yaitu cerita dan non cerita. Berdasarkan pembagian cara bertutur tersebut film fiksi tergolong dalam kategori film cerita. Sedangkan film dokumenter dan eksperimental masuk ke dalam kategori non cerita (Pratista, 2017:29).

Dalam film juga dikenal sebuah istilah genre. Menurut Pratista, (2017:39), genre diartikan sebagai pengelompokan atau pembagian dari sekumpulan film yang memiliki kemiripan dalam aspek karakter atau pola yang khas, misalnya pada bagian *setting*, isi, tema, subjek cerita struktur cerita, aksi atau peristiwa, gaya, periode, ikon, situasi, *mood* serta tokoh. Dari hasil pembagian dan pengelompokan tersebut didapati sejumlah genre yang populer ditemui seperti halnya genre drama, aksi, horor, petualangan, drama dan lain sebagainya.

Berdasarkan macam-macam genre yang disebutkan di atas, genre aksi merupakan salah satu genre yang cukup diminati oleh penonton Indonesia. Menurut Dihni, (2022) menuturkan data persentase pemutaran film menurut genre pada tahun 2020 yang dikeluarkan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat pemutaran film di bioskop Indonesia didominasi oleh film dengan genre aksi di peringkat pertama di angka 21,83% yang kemudian disusul oleh genre drama dengan angka 19,76%, lalu genre horor di angka 17,26%,

selanjutnya genre komedi di angka 11,07%, fantasi 8,18%, thriller 8,02 %, animasi 7,68%, religi 4,24 %, dan genre lainnya di angka 1,96 % (<https://databoks.katadata.co.id>, diakses pada 3 April 2024) . Di tahun 2023 beberapa film dengan genre aksi yang cukup terkenal kembali di rilis seperti halnya film series Mission Impossible yang merilis film ketujuhnya yaitu Mission Impossible Dead Reckoning Part One dan juga film series John Wick yang merilis film keempatnya yaitu John Wick: Chapter 4. Film dengan format berkelanjutan seperti film series dapat digolongkan ke dalam film dengan cerita yang dikemas secara kompleks. Walaupun kedua film ini memiliki genre yang sama, ada beberapa hal yang menjadi pembeda antara satu dengan yang lainnya. Contohnya adalah pada bagian *setting* atau latar tempat. Pada film Mission Impossible Dead Reckoning Part One mengambil latar lokasi di bumi dengan keadaan yang semirip mungkin dengan keadaan bumi yang kita tempati. Sementara itu pada film John Wick: Chapter 4 menggunakan latar lokasi di bumi namun dengan modifikasi menyesuaikan dengan tema utama dari film ini yaitu pembunuh bayaran, sehingga beberapa tempat atau monumen ikonik seperti menara Eiffel diubah menjadi pusat administrasi dari organisasi pembunuh bayaran terbesar di bumi. Merespon dari modifikasi latar tersebut digunakan pula pendekatan warna yang cukup kontras di tiap *scene* film tersebut untuk mendapatkan kesan dunia yang berbeda dengan dunia yang kita tempati.

John Wick: Chapter 4 merupakan sebuah film yang rilis pada bulan Maret tahun 2023 dengan genre aksi yang diproduksi oleh Lionsgate, Thunder Road Films dan 87 Eleven Entertainment. Film ini disutradarai oleh Chad Stahelski yang mana merupakan sutradara dari 3 film John Wick sebelumnya. Film ini juga diproduksi oleh Basil Iwanyk, Erica Lee, dan Chad Stahelski. Film ini menceritakan tentang kisah seorang pembunuh bayaran bernama John Wick (Keanu Reeves) dalam perjalanannya membalas dendam kepada The High Table yaitu sebuah organisasi kriminal yang berkuasa di dunia. Dalam upayanya membalas dendam John Wick berkelana ke penjuru dunia untuk mencari pertolongan dan beraliansi dengan teman lama untuk membantunya melawan The High Table. Namun, Marquis Vincent de



Gramont (Bill Skarsgard) ditunjuk menjadi pemimpin baru dari The High Table karena dia menjamin mampu membunuh John Wick sehingga dia memperoleh seluruh sumber daya penuh dari The High Table, sehingga dia merekrut seorang teman lama John Wick yaitu Caine (Donnie Yen) untuk memburu John Wick untuk dibunuh. Dalam aksi balas dendam John Wick kepada The High Table berujung pada sebuah duel 1 lawan 1 antara John Wick dengan Caine untuk merebutkan tujuan masing-masing yaitu John Wick yang menginginkan kebebasannya dan Marquis yang menginginkan John Wick tewas di tangannya. Dari keseluruhan cerita serial film John Wick ini tergolong ke dalam alur cerita yang dikemas dengan kompleks. Menurut Suwasono, (2014: 42) menjelaskan bahwa film dengan segi teknik komunikasi cerita kompleks semestinya terdapat bagian-bagian dari sebuah cerita yang disampaikan dengan teka-teki yang kemudian memunculkan beragam interpretasi. Alur cerita yang kompleks mengenai konflik balas dendam sang tokoh protagonis John Wick dengan tokoh antagonis pada film ini ditunjang oleh hadirnya unsur warna yang berperan sebagai instrumen pembantu dalam memahami alur cerita. Warna-warna yang dihadirkan dalam adegan film tersebut memiliki sifat simbolik dalam menyampaikan pesan terkait tentang konflik balas dendam yang dihadapi oleh tokoh utama pada film.

Film John Wick: Chapter 4 dipilih sebagai objek material penelitian didasari dari segi narasi cerita yang diusung merupakan puncak klimaks atau konklusi dari perjalanan balas dendam John Wick dari film-film sebelumnya. Kompleksitas hubungan dan relasi antar karakter yang diwujudkan melalui unsur warna yang mengiringi masing-masing karakter sebagai simbolisasi dari konflik antar karakter dalam film tersebut juga menjadi landasan pemilihan film ini sebagai objek penelitian. Warna-warna yang dihadirkan dalam adegan film tersebut menjadi latar belakang dilakukannya penelitian ini terhadap film John Wick: Chapter 4 dan dianggap menarik untuk menginterpretasi lebih dalam lagi terkait makna dan pesan yang terkandung dalam warna-warna pada adegan film tersebut. Sebagai mahasiswa desain komunikasi visual, penelitian ini menjadi penting dikarenakan berupaya dan

bertujuan untuk menyingkap pesan serta makna warna yang terkandung di dalam adegan-adegan film.

Pada penelitian ini, digunakan teori semiotika yang dikemukakan oleh Roland Barthes sebagai landasan dalam menginterpretasi pesan serta makna dari warna dalam konflik balas dendam yang terkandung pada adegan film John Wick: Chapter 4. Teori semiotika yang dikemukakan oleh Roland Barthes digunakan pada penelitian ini untuk menginterpretasikan warna dalam adegan untuk memunculkan makna konotasi dan mitos pada film tersebut. guna mendapatkan makna yang berhasil ditangkap oleh penonton sesuai dengan persepsi mereka dalam membaca makna warna agar selaras dengan konflik balas dendam yang disajikan dalam cerita pada film tersebut. Dalam penelitian ini juga menggunakan teori relasi kuasa yang dikemukakan oleh Michel Foucault sebagai landasan dalam menelaah deskripsi serta makna dari konflik balas dendam yang dialami oleh sang tokoh utama dalam film ini yang menampilkan konsep kekuasaan dalam sistem organisasi pada film ini yang diwujudkan dalam bentuk warna pada film. Dengan mengacu pada teori-teori yang disebutkan di atas dalam penelitian ini, tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menguraikan makna warna sebagai representasi visual pada konflik balas dendam pada film John Wick: Chapter 4 melalui tahap pemaknaan konotasi perseptif, konotasi kognitif, dan konotasi etis serta mitos.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode ini digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, mencari nilai dan makna yang tersembunyi di balik data yang terlihat. Makna tersebut merupakan inti dari data, memberikan kepastian dan nilai yang sesungguhnya dibalik data yang tampak (Sugiyono, 2013: 9). Film John Wick: Chapter 4 yang merupakan objek utama dalam penelitian ini juga merupakan populasi data dari penelitian. Adapun sampel penelitian ini adalah 5 buah penggalan gambar atau *screenshot* dari adegan dalam film yang diperoleh dari proses sampling dengan mengacu pada proporsi kekuasaan teori relasi kuasa Michel Foucault. Sedangkan variabel dari penelitian ini berfokus pada aspek visual warna dominan yang terkandung dalam adegan

film serta teknis sinematografi yang mempengaruhi wujud warna dalam adegan.

Berdasarkan hasil tinjauan pustaka dari penelitian terdahulu yang telah dilakukan, penelitian ini mengisi kekosongan celah atau *research gap* pada penelitian sebelumnya. Didapati dari tinjauan pustaka tersebut belum ditemukan penelitian yang menemukan makna dari warna adegan sebuah film melalui tahap pemaknaan konotasi perseptif, konotasi kognitif, dan konotasi etis serta mitos. Sehingga hal tersebut menjadi nilai kebaruan atau *novelties* yang diusung dalam penelitian ini.

Penggunaan teori semiotika yang dikemukakan oleh Roland Barthes dalam penelitian ini juga diharapkan menjadi sumbangan kajian bagi perkembangan ilmu Desain Komunikasi Visual. Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu membantu mahasiswa khususnya dalam menginterpretasikan makna dari sebuah warna pada objek desain komunikasi visual.

#### **B. Rumusan Masalah**

Unsur warna yang diasosiasikan dengan karakter pada film berperan aktif dalam mengiringi karakter dalam sebuah konflik menjadi masalah utama pada penelitian ini. Sehingga disusun rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana makna konotasi dan mitos warna sebagai representasi visual konflik balas dendam pada film *John Wick: Chapter 4*?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Mendeskripsikan dan menguraikan makna konotasi dan mitos warna sebagai representasi visual konflik balas dendam pada film *John Wick: Chapter 4*.

#### **D. Batasan Masalah**

Agar tetap fokus, sesuai, terikat dan terkait dengan konteks utama yang telah ditentukan, batasan masalah disusun sehingga dapat menghindari dekontekstualisasi makna yang muncul dari hasil analisis. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu penelitian hanya berfokus pada makna konotasi dan mitos dari elemen atau fitur yang dapat terukur dari unsur warna

seperti *hue*, *saturation*, *value*, karakteristik warna, dan komposisi warna serta teknis tata kamera dan tata cahaya.

## **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoretis**

Secara teoretis penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat sebagai referensi, acuan, pedoman dan sumbangan penelitian yang menggunakan teori semiotika Roland Barthes terkait dengan penelitian makna konotasi dan mitos serta teori relasi kuasa dari Michel Foucault terkait dengan konsep 5 proposisi kekuasaan.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Akademik**

Penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat sebagai sumbangan penelitian bagi ruang lingkup prodi Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada karya film sebagai salah satu objek desain komunikasi visual.

#### **b. Bagi Media Massa**

Penelitian ini diharapkan mampu bermanfaat sebagai bahan acuan atau referensi media massa dalam mempublikasi hal-hal yang terkait dengan pemaknaan warna dalam sebuah film.

#### **c. Bagi Asosiasi atau Masyarakat**

Penelitian ini diharapkan mampu bermanfaat sebagai sudut pandang yang baru terhadap masyarakat dalam memaknai warna dalam menikmati film guna memahami alur cerita yang disajikan dalam sebuah film.

#### **d. Bagi Industri Kreatif**

Penelitian ini diharapkan mampu bermanfaat sebagai referensi bagi pelaku kreatif khususnya bidang industri perfilman dalam tahap kreatif yang berguna dalam proses penyampaian makna pada film melalui warna.

**e. Bagi Pemerintah**

Penelitian ini diharapkan mampu bermanfaat kaitannya dengan penerapan warna yang dapat digunakan sebagai instrumen penyampaian pesan pada media penyampaian pesan oleh pemerintahan seperti pada iklan layanan masyarakat yang berupa audio visual, cetak, reklame, dan lainnya.

