

JURNAL

**MEMBANGUN *VISUAL STORYTELLING*
DENGAN MENGGUNAKAN WARNA PADA SINEMATOGRAFI
FILM PENDEK “SEPOTONG HALO”**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi dan Film



Disusun oleh

Hendi Satria
NIM 1110562032

PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2018

MEMBANGUN *VISUAL STORYTELLING*
DENGAN MENGGUNAKAN WARNA PADA SINEMATOGRAFI
FILM PENDEK “SEPOTONG HALO”

Oleh: Hendi Satria (1110562032)

ABSTRAK

Karya tugas akhir penciptaan seni yang berjudul *Membangun Visual Storytelling* dengan Menggunakan Warna pada Film Pendek “Sepotong Halo” merupakan sebuah karya film pendek yang mengangkat isu tentang pentingnya keluarga melebihi harta. Kepala keluarga selalu ingin membahagiakan keluarga dengan segala cara. Meski terkadang cara itu buruk sekalipun, seperti korupsi. Padahal yang dibutuhkan keluarga bukan hanya materi, melainkan sosok Ayah itu sebagai teladan dan pemimpin bagi keluarganya.

Judul “Sepotong Halo” dipilih karena sesuai untuk menggambarkan rasa bersalah dan penyesalan yang dialami seorang kepala keluarga setelah melakukan tindak pidana korupsi. Ia tak mampu lagi berbicara dengan keluarganya karena rasa bersalah dan malu, bahkan hanya untuk mengucapkan satu kata Halo. Objek penciptaan karya tugas akhir ini adalah warna, kesepian, dan keluarga. Film ini akan menunjukkan perjuangan seorang mantan narapidana koruptor berusaha mendapatkan keluarganya kembali.

Konsep estetika pada penciptaan karya film ini adalah penggunaan warna sebagai media untuk membangun *visual storytelling* film. Warna di dalam film dibuat sesuai dengan kondisi batin tokoh di dalam cerita. Masa kininya yang penuh penyesalan dan kesepian akan muncul dengan *black and white*, sedangkan masa lalu yang indah ketika masih bersama istri dan anaknya muncul dengan *fullcolor*. Di akhir cerita, warna masa kini yang *black and white* perlahan akan berubah menjadi *fullcolor* sebagai gambaran keberaniannya yang akhirnya terkumpul untuk kembali menghubungi keluarganya dan berkata Halo.

Kata Kunci : Film, Sinematografi, *Visual Storytelling*, Warna, *Black and White*, *Fullcolor*, Keluarga.

I. BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Sekitar tahun 2013, berita nasional sering menayangkan kasus dugaan korupsi atau penangkapan koruptor. Namun hal ini ternyata tidak membuat jera, banyak orang tetap melakukan tindak pidana korupsi. Masyarakat umum yang paling merasakan imbas perbuatan mereka tentu merasa geram. Tetapi

bagaimana sebenarnya sudut pandang para koruptor tersebut? Hal inilah yang menjadi ide dasar dari cerita film pendek “Sepotong Halo”.

Cerita “Sepotong Halo” akan menonjolkan rasa penyesalan dan kesepian ketika tokoh yang bernama Sumarno keluar dari penjara dan ditinggal keluarga selama 10 tahun. Sumarno berjuang untuk memaafkan dirinya sendiri agar dapat menghubungi keluarganya lewat telepon.

Visualisasi di dalam film “Sepotong Halo” sangat dekat kaitannya dengan sinematografi (*cinematography*). Beberapa aspek di dalam sinematografi antara lain komposisi gambar, pencahayaan, pemilihan lensa, dan yang sebenarnya penting tapi sering dilupakan adalah pemilihan *mood* atau warna. Padahal dengan pemilihan *mood* dan warna yang tepat, pembuat film dapat mengikat perasaan penonton secara sadar ataupun tidak agar semakin terhanyut ke dalam cerita, sekaligus merasakan perasaan protagonis.

Film “Sepotong Halo” akan menerapkan pemilihan *mood* dan warna yang tepat sebagai penunjang visual *storytelling* film. Warna hitam putih dan *fullcolor* adalah warna yang akan diterapkan di film ini. Warna hitam putih sebagai gambaran masa sekarang dan *fullcolor* sebagai gambaran masa lalu. Warna hitam putih dipilih untuk mendukung rasa kesepian Sumarno yang telah ditinggal keluarganya. Sedangkan *fullcolor* dipilih untuk menggambarkan perasaan bahagia Sumarno ketika masih tinggal bersama keluarganya. Pemilihan warna sekaligus pengambilan gambar menjadi alat komunikasi yang paling penting di dalam film ini.

B. Ide Penciptaan Karya

Film Pendek “Sepotong Halo” bercerita mengenai karakter Sumarno yang berlatar belakang sebagai mantan pejabat yang terlibat kasus korupsi. Setelah namanya hancur di dunia politik dan keluar dari penjara, ia hidup di tengah masalah keluarga. Sebagai mantan narapidana yang terlibat kasus korupsi, ia dikucilkan oleh masyarakat di daerahnya, bahkan keluarganya juga meninggalkannya. Sumarno bertahan hidup seorang diri yang harus ia jalani dengan berat. Cerita yang dibangun dalam film ini menggunakan *single-plot*

dimana menerapkan satu karakter protagonis untuk menyelesaikan konflik yang ada di dalam kehidupannya.

Cerita dengan satu tokoh protagonis utama ini divisualisasikan dengan penggunaan warna hitam dan putih (*black and white*). Warna *black and white* akan membantu menggambarkan betapa kesepiannya pak Sumarno. Warna hitam memiliki perlambangan yang dekat dengan depresi, kesendirian, dan kesepian sehingga dirasa tepat menggambarkan perasaan Sumarno.

Di beberapa bagian cerita muncul adegan *flashback* ketika protagonis tidak sendiri, masih bersama keluarganya. Keadaan protagonis yang berbeda ini dihadirkan dengan penggunaan warna yang lebih cerah dan variatif (*fullcolor*).

Pembangunan film drama ini tak hanya menyuguhkan sajian cerita dan pola bertutur yang baik, namun juga menerapkan teknis pewarnaan *mood* yang disesuaikan dengan keberlangsungan emosi karakter utama. Kedudukan kamera di sini seakan mengikuti seluk-beluk tokoh utama di dalam kehidupannya, sehingga kedekatan emosi dapat terjalin antar tokoh utama dan penonton.

C. Tujuan dan Manfaat

a. Tujuan

1. Memvisualisasikan kesepian dan kebahagiaan tokoh utama dengan penggunaan *black and white* dan *full color* pada sinematografi film “Sepotong Halo”.
2. Mengikat perasaan dan pengalaman penonton agar semakin terhanyut ke dalam cerita.
3. Memberikan sudut pandang baru kepada penonton tentang fenomena korupsi.

b. Manfaat

1. Warna sebagai penunjang Bahasa visual dalam film agar lebih tersampaikan.

2. Warna dalam film dapat memberikan interpretasi kepada penonton untuk berimajinasi secara visual dalam sebuah cerita.
3. Penonton lebih bisa merasakan emosi yang dialami tokoh utama.

D. Landasan Teori

Sinematografi (secara harfiah, menulis dalam gerakan) sangat bergantung dan berhubungan pada fotografi (melukis dengan cahaya) (Bordwell, 2008: 162). Hal ini berarti sinematografi memiliki objek yang sama dengan fotografi, yakni penangkapan pantulan cahaya yang mengenai benda. Perbedaannya, peralatan fotografi menangkap gambar tunggal, sedangkan sinematografi menangkap rangkaian gambar.

Rangkaian gambar yang disatukan menjadi sebuah cerita pada film yang diperlihatkan ke penonton. *Visual storytelling* adalah cara bercerita dengan rangkaian gambar. Setiap pembuat film mempunyai perspektif yang berbeda dalam menyampaikan cerita dari tulisan (naskah) ke bentuk visual (film). Salah satu hal yang paling penting pada cerita film adalah *visual metaphor* yaitu, kemampuan gambar untuk menyampaikan makna yang sebenarnya. Gambar yang bermakna adalah gambar yang setiap aspeknya memiliki nilai emosional, simbol, dan pemaknaan konotasi. Tidak ada aspek di dalam gambar yang terekam tanpa rencana. Setiap elemen, setiap warna, setiap bayangan memiliki tujuan untuk menyampaikan cerita (Brown, 2012: 68).

Warna adalah salah satu alat terpenting, tetapi bukan karena keindahan, melainkan warna mempunyai kekuatan sebagai alat komunikasi. Seperti musik dan tari, warna dapat menjangkau penonton pada tingkat emosional yang beragam (Brown, 2012: 228).

Awalnya film muncul hanya dengan format warna hitam putih, maka dari itu pembuat film terobsesi dengan eksplorasi warna. Warna yang dapat menyentuh emosi terdapat dalam penonton memerlukan perhitungan tepat dari penggunaan *mise-en-scene*, *tone*, dan psikologi warna itu sendiri (Sugiarto, 2014: 7).

Warna mempunyai peranan penting dalam kehidupan, termasuk film. Warna memiliki asosiasi yang kuat dengan emosi, sehingga memberikan energi dan menimbulkan *mood* atau perasaan tertentu. Warna memiliki kekuatan untuk menyeimbangkan emosi, serta dapat menciptakan keselarasan dalam kehidupan. Beberapa warna dapat menciptakan suasana teduh dan damai, sedangkan warna lain akan memunculkan rasa sedih dan melankolis.

Warna mempunyai pengaruh terhadap emosi dan asosiasi dari macam-macam pengalaman. Setiap warna mempunyai arti perlambangan dan makna. (Darmaprawira, 2001: 41). Beberapa warna beserta efek psikologisnya dapat dilihat pada daftar berikut:

1. Hitam

Kekuatan, pengalaman duniawi, seksualitas, kematian, korupsi, kesepian, depresi.

2. Abu-abu

Netral, kecerdasan, masa depan, teknologi, liberalism, dingin, peristirahatan, pengabaian, kesedihan, kerusakan.

3. Putih

Kemurnian, kebersihan, kebenaran, spiritualitas, kemurnian, sterilitas, kematian.

4. Merah

Energi, kehangatan, kekuatan, dinamis, keberanian, antusias, cinta, dominasi, pemberontakan, agresif, perang, kekerasan, seksualitas.

5. Hijau

Alam, pertumbuhan, kesegaran, harapan, masa muda, kesehatan, kedamaian, keberuntungan, rasa iri, sifat kekanakkan.

6. Biru

Spiritualitas, kepercayaan, kebenaran, kebersihan, pengertian, keamanan, kaskulinitas, introvert, melankolia, depresi (Morton, 1997: 23-39).

E. Konsep Peciptaan

Film pendek “Sepotong Halo” menerapkan pemilihan warna sebagai konsep dasar untuk memvisualisasikan naskah yang akan diangkat. Penerapan ini mewakili cerita yang mempunyai kedekatan dengan psikologis penonton tentang rasa kesepian tokoh utama. Setiap manusia pasti pernah merasakan kesepian, “Sepotong Halo” diawali gambaran seorang laki-laki biasa yang sedang rindu terhadap keluarganya. Namun seiring cerita berlanjut, dinamika kehidupan laki-laki tersebut semakin terkuak. Ternyata ia adalah mantan narapidana korupsi yang baru saja keluar dari penjara dan ditinggalkan oleh keluarganya.

Dalam naskah film “Sepotong Halo” alur cerita dibagi menjadi 2 bagian yaitu, masa kini dengan visualisasi *black and white* sebagai gambaran tokoh Sumarno ketika mengalami tekanan, rasa bersalah, keterasingan, kesendirian, dan kesepian. Sedangkan masa lalu menggunakan *fullcolor* sebagai gambaran ketika Sumarno masih hidup dengan keluarganya, Sumarno merasakan kebahagiaan, damai, sejahtera. Pergantian penggunaan warna akan ditempatkan sesuai dengan konflik yang terjadi dalam diri tokoh utama di sepanjang cerita. Pergantian warna *black and white* dan *fullcolor* mampu membawa penonton turut serta merasakan perasaan Sumarno dalam cerita ini.

Film “Sepotong Halo” dibuka dengan cerita ketika Sumarno di penjara. Sumarno sangat tertekan dan malu akan perbuatannya. Sumarno mengalami konflik batin, sehingga untuk menelpon keluarganya saja dia tidak bisa mengeluarkan sepatah kata pun. Sebagian besar film ini akan bercerita tentang konflik batin yang dialami Sumarno, rasa bersalah dan tertekan pada masa kini itu akan divisualisasikan dengan *angle* kamera objektif, tidak ada pergerakan kamera, dan setiap *shot* akan selalu mengikuti Sumarno. Kebanyakan *shot* akan berdurasi panjang dengan penempatan objek di tengah *frame* agar penonton dapat fokus melihat kekuatan adegan dari konflik yang dialami Sumarno tanpa terinterupsi *cutting* dan dekupase gambar. Hal ini akan mendukung penonton dalam mengenali karakter Sumarno, mulai dari rasa kesepian hingga kebosanan Sebagai pembanding, *flashback* berupa masa lalu

Sumarno ketika masih hidup dengan istri dan anaknya, Mei dan Sovia akan muncul di sela-sela penyesalan dengan menggunakan *fullcolor*, *angle* kamera subjektif, serta pergerakan kamera yang lebih kentara dengan *handheld*.

Pemilihan penggunaan warna *black and white* dan *fullcolor* di film “Sepotong Halo” tidak didasari oleh logika waktu yang terjadi di dalam cerita, meski waktu di dalam cerita dibagi menjadi dua yaitu, masa lalu dan masa kini. Pemilihan penggunaan warna *black and white* dan *fullcolor* didasari oleh perasaan antitesis yang Sumarno rasakan di sepanjang cerita, sedih dan bahagia. Kesedihan yang dialami Sumarno di masa kini divisualisasikan dengan *black and white*, sedangkan kebahagiaan yang dirasakan Sumarno di masa lalu divisualisasikan dengan *fullcolor*.

Tidak hanya penggunaan warna yang berbeda, pemilihan sudut pandang serta teknis pengambilan gambar juga sangat bertolak belakang antara masa lalu dan masa kini untuk semakin memperjelas penonton tentang penyesalan yang dirasakan Sumarno, sehingga penonton diharapkan dapat memahami alasan Sumarno sangat berat mengucapkan, bahkan hanya sepele kata, halo.

1. Identitas Karya

- a. Kategori Program : Cerita
- b. Media : Televisi Jaringan
- c. Judul : Sepotong Halo
- d. Format Program : Film Fiksi
- e. Genre : Drama
- f. Tema : Rasa bersalah dan penyesalan yang muncul setelah melakukan tindak korupsi.
- g. Target Audien : Remaja dan Dewasa
- h. Kategori Produksi : Non studio
- i. Durasi : 30 menit
- j. Premis :

Ketika harta mengalahkan keluarga, hal yang tersisa hanyalah penyesalan dan ditinggalkan oleh orang yang dicintai.

2. Kerangka Teknis

Hal utama yang perlu diperhatikan untuk memenuhi kebutuhan teknis sinematografi dalam karya ini adalah pemilihan kamera yang merupakan teknis utama dalam pengambilan gambar. Karya ini menggunakan kamera dengan tipe *mirrorless* Sony Alpha A7s yaitu, kamera DSLM pertama yang sudah *full frame* 35mm dan mampu melakukan perekaman di format 4K. Hanya saja perlu tambahan 4K *recorder* untuk menggunakan fitur tersebut. Tanpa perekam tambahan A7s hanya mampu menghasilkan video beresolusi *HD* dan *Full HD* 1080p, 60p, 60i, 30p, dan 24p.

Pemilihan lensa juga menjadi pokok dalam teknis sinematografi karena dapat mempengaruhi komposisi dalam menentukan pengambilan gambar. Karya Film “Sepotong Halo” akan menggunakan tipe lensa *cinema lens* produksi perusahaan asal korea yaitu, Samyang. Ukuran *focal length* yang digunakan untuk produksi ini adalah 24 mm, 35 mm, 50 mm, dan 70-200 mm dari Canon.

Ukuran *focal length* yang berbeda akan mempengaruhi ukuran komposisi, dan *depth of field* yang akan divisualkan. Lensa 24 mm akan digunakan untuk pengambilan gambar *wide* seperti adegan di jalanan sepi. Lensa 35 mm untuk pengambilan *medium shot*, kemudian lensa 50 mm untuk pengambilan *close up* dan detail objek tertentu.

Pemilihan format perekaman dalam karya ini adalah FULL HD 1080p, karena format ini merupakan format tertinggi dalam sinematografi saat ini ang bias memaksimalkan kualitas gambar yang dibuat. Pemilihan format juga didasari dengan aspek rasio yang didapatkan adalah 1.85:1. Aspek rasio 1.85:1 mempermudah pengkomposisian gambar karena memiliki perbandingan kanan dan kiri yang cukup panjang, sehingga penempatan objek akan lebih mudah untuk mendapatkan kesan terpojok maupun tertekan. Aspek rasio 1.85:1 akan membuat penonton lebih nyaman dengan ukuran gambar yang melebar ke samping bukan ke atas. Hal didasari karena manusia memiliki mata di kanan dan kiri yang berdampak pada cakupan yang lebar.

II. PEMBAHASAN

Setelah keseluruhan tahapan produksi terselesaikan, karya film siap untuk dipublikasikan dan dipertanggungjawabkan sesuai dengan konsep dan hasil karya yang telah dibuat. Perwujudan konsep sinematografi dan penerapan warna untuk membangun visual *storytelling* telah diaplikasikan dalam karya berjudul “Sepotong Halo” melalui beberapa teknis yang akan dibahas secara lebih detail di bawah ini:

1. Sinematografi

Peralatan yang digunakan untuk mendukung teknik sinematografi sengaja dipilih berdasarkan kesesuaiannya terhadap perwujudan konsep dan makna yang ingin dimunculkan, seperti contoh penggunaan lensa pada potongan gambar berikut.



Gambar 2.1 Adegan di *opening scene*

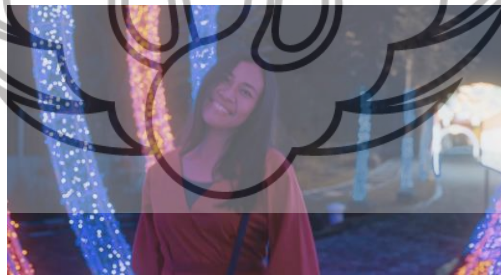
Ini adalah potongan gambar *opening scene* film “Sepotong Halo”. Pengambilan gambar untuk *opening scene* ini menggunakan lensa 35mm dengan tujuan mengambil gambar *close up* namun *frame* tidak terlalu padat. Lensa 35mm bisa menghasilkan gambar *close up* dengan ruang *frame* tetap *wide* seperti cara kerja mata manusia, sehingga memunculkan kedekatan antara penonton dan tokoh di dalam cerita. Pada shot *close up* menggunakan lensa 35mm ini akan mempengaruhi tekstur gambar pada wajah tokoh sehingga akan mendukung sebuah gambar menjadi realis seperti sedang berhadapan dengan seseorang.

Potongan gambar *opening scene* ini juga menggunakan komposisi sentral dengan dua sisi simetris. Hal ini bertujuan agar penonton langsung terfokus

pada objek di tengah *frame* yaitu, Sumarno. Penonton yang sudah ditarik perhatiannya pada satu objek di tengah *frame* dapat langsung terfokus pada ekspresi wajah atau gerak tubuh Sumarno yang seolah ingin berbicara sesuatu namun akhirnya tidak mengeluarkan kata apa-apa. Hal ini bisa menimbulkan keingintahuan penonton tentang apa yang sebenarnya terjadi pada tokoh di dalam cerita film.

Salah satu hal yang paling banyak muncul sebagai konsep sinematografi dalam film “Sepotong Halo” adalah penggunaan komposisi sentral, simetris, objek berada di tengah *frame* dengan durasi *shot* yang panjang seperti *opening scene* di atas. Komposisi sentral juga muncul pada *scene 3*, *scene 9*, *scene 10*, *scene 22*, *scene 31*, *scene 32*, dan *scene 33*. Komposisi sentral muncul pada *scene-scene* dengan ledakan emosi dari pergulatan batin Sumarno yang menghasilkan pengadeganan kuat, sehingga penonton bisa fokus melihat dan ikut merasakan apa yang terjadi pada Sumarno.

Selain komposisi sentral, sinematografi pada film “Sepotong Halo” juga menampilkan dua pergerakan kamera yaitu, *handheld* untuk *angle* kamera subjektif pada *scene-scene flashback* dan *track-in* pada *scene ending*.



Gambar 2.2 Salah satu adegan pada *scene flashback*

Pergerakan kamera *handheld* digunakan pada *scene-scene flashback* sebagai penunjang *angle* kamera subjektif. *Angle* kamera subjektif di sini bertujuan sebagai pengganti mata Sumarno yang sedang melihat istri dan anaknya di masa lalu, sekaligus menjadi mata penonton yang menggantikan posisi Sumarno di dalam cerita.



Gambar 2.3 Adegan awal di *ending scene*



Gambar 2.4 Adegan akhir di *ending scene*

Pergerakan kamera *track-in* muncul satu kali pada *ending scene* untuk menunjang perubahan karakter yang terjadi di dalam diri Sumarno yang juga divisualisasikan dengan perubahan warna dari *black and white* ke *fullcolor*. Penonton diajak untuk lebih dekat dengan tokoh Sumarno hingga *shot size* yang sama seperti adegan pertama di *opening scene*, namun dengan keadaan Sumarno yang berbeda 180 derajat. Dulu ia masih terbebani rasa bersalah dan penyesalan saat menelepon istri dan anaknya, kini ia telah memaafkan dirinya sendiri hingga berani mengucapkan kata “halo”.

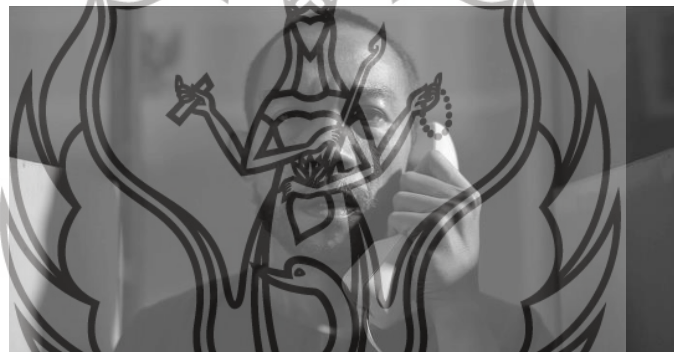
2. Warna

Warna pada film “Sepotong Halo” berguna sebagai visualisasi konflik yang dialami Sumarno di sepanjang film. Kesepian, rasa bersalah, dan rasa tidak berguna yang dialami Sumarno pada masa kini divisualisasikan dengan *black and white*, sedangkan rasa bahagia, damai, dan kasih sayang ketika Sumarno masih bersama keluarganya pada masa lalu (*flashback*) divisualisasikan dengan *fullcolor*.

a) Masa kini

Sesuai diskusi antara Sutradara, DOP, dan *colorist* penerapan warna *black and white* pada saat produksi dilakukan dengan cara melakukan *setting* di monitor *preview*, karena *colorist* lebih membutuhkan bahan dengan gambar berwarna untuk memudahkan proses seleksi di tahap *coloring*. Penerapan warna *black and white* di film ini mengambil porsi yang paling banyak, hampir di seluruh *scene* kecuali *scene flashback* seperti scene 13, 14, 17, 18, 19, 21, 23, 25, dan 27.

Film “Sepotong Halo” dibuka dengan *scene* Sumarno di ruang telepon penjara, memegang gagang telepon, mendengarkan suara di seberang telepon tanpa bisa berkata apa-apa.



Gambar 2.5 Adegan di *opening scene*

Warna hitam putih muncul sejak awal film untuk menegaskan kesepian dan depresi yang dirasakan Sumarno. Kesepian dan depresi Sumarno juga ditunjukkan dengan *scene-scene* lain, seperti *scene* di bawah ini.



Gambar 2.6 Adegan Sumarno berinteraksi dengan ikan

Ini adalah *scene* yang menunjukkan depresi Sumarno saat dia membeli ikan, kemudian berinteraksi dengan ikan tersebut seolah-olah ikan tersebut adalah Mei, istrinya.



Gambar 2.7 Adegan Sumarno berusaha menenangkan diri sebelum tidur dengan memeluk boneka milik Sovia

Pada *scene* ini, warna hitam dan putih menambah kesan kesepian yang dialami Sumarno. Sebelum tidur Sumarno mencari ketenangan dengan cara memeluk boneka milik Sovia, sekaligus berharap itu dapat mengisi kekosongannya.

b) Masa Lalu

Penerapan gambar *fullcolor* muncul di setiap *scene-scene flashback*. Gambar yang penuh warna di sini menunjukkan perasaan bahagia dan damai saat Sumarno masih bersama istri dan anaknya, Mei dan Sovia. *Fullcolor* sengaja dipilih untuk menunjukkan kontras dengan apa yang dirasakan Sumarno di masa kini saat kesepian dan depresi.



Gambar 2.8 Kebahagiaan saat bersama Mei dan Sovia dari sudut pandang Sumarno



Gambar 2.9 Mei dari sudut pandang Sumarno

Ini merupakan *scene montage* yang menunjukkan kebahagiaan saat kebersamaan mereka di taman bermain. Di taman bermain ini juga terdapat *scene* ketika Mei mengungkapkan keinginannya untuk bereinkarnasi menjadi ikan.

Scene fullcolor tidak selalu menampilkan adegan bahagia. Ada kalanya Sovia merasa kesal atau Mei dan Sumarno bertengkar. Namun karena masih utuh sebagai keluarga, hal-hal tersebut tetap dirasa menyenangkan bagi Sumarno.



Gambar 2.10 Sovia ngambek karena tidak dibelikan Barbie



Gambar 2.11 Mei dan Sumarno sedang bertengkar

Kebersamaan dengan berbagai dinamika sebagai keluarga inilah yang dirindukan oleh Sumarno.

c) Transisi *Black and White* ke *Fullcolor*

Perbedaan warna yang kontras antara *black and white* dan *fullcolor* ini akan mencapai titik kulminasinya di *ending scene*. *Ending scene* di sini akan menunjukkan perubahan emosi yang dialami Sumarno setelah melalui perjalanan konflik batinnya di sepanjang film. Setelah melewati masa kesepian dan depresi, akhirnya Sumarno berhasil mengalahkan rasa rendah dirinya yang tidak berani mengucapkan sepatah katapun ketika menelepon keluarganya.

Di titik ini akhirnya Sumarno sadar, ia tidak akan bisa mendapatkan keluarganya kembali jika ia tidak melakukan apapun. Ia harus menelepon mereka lagi dan mengatakan apa yang selama ini ia pendam. Ketika Sumarno berhasil mengumpulkan keberaniannya untuk akhirnya berani mengucapkan kata pertamanya, halo. Gambar *black and white* yang identik dengan masa kini akan secara perlahan berubah menjadi gambar *fullcolor*.



Gambar 5.17 Adegan awal di *ending scene* masih menggunakan *black and white*



Gambar 5.18 Adegan akhir di *ending scene* telah menggunakan *fullcolor*

Berbarengan dengan kata “Halo” yang akhirnya berhasil dikatakan oleh Sumarno, laser penembak jitu jarak jauh juga sedang mengincar kepalanya. Film ini akan ditutup dengan suara tembakan tanpa memberikan informasi tambahan pada penonton tentang reaksi Mei di seberang telepon setelah mendengar suara Sumarno untuk pertama kali setelah 10 tahun tak ada komunikasi di antara mereka.

III. PENUTUP

Penggunaan warna pada film bertujuan untuk membangun visual *storytelling* pada karakter utama. Emosi atau kejadian yang dialami tokoh dapat divisualkan dengan elemen warna pada film. Film “Sepotong Halo” merupakan realisasi dari realita kehidupan mantan narapidana koruptor yang ditinggalkan keluarganya. Mantan narapidana koruptor di dalam film ini mengalami frustrasi, depresi, kesepian dan rasa penyesalan. Penyesalan yang selalu muncul di akhir suatu kejadian menjadi gambaran untuk masyarakat tentang dampak negatif yang ditimbulkan dari tindakan sebelumnya yaitu, korupsi. Sudut pandang koruptor sengaja dipilih di dalam film ini supaya penonton dapat ikut merasakan apa yang sebenarnya terjadi pada diri seorang koruptor setelah keluar dari penjara. Sehingga diharapkan setelah menonton film ini penonton dapat mengambil sisi positif dari kejadian yang dialami Sumarno untuk tidak melakukannya di kehidupan mereka.

Proses untuk mencapai keberhasilan dalam memvisualisasikan emosi di dalam diri Sumarno dapat ditunjang dengan salah satu aspek sinematografi yaitu, warna. Perbedaan gambar *black and white* dengan *fullcolor* menjadi visualisasi yang mendukung emosi karakter utama dalam apa yang tokoh utama rasakan. Ketika *black and white* penonton akan merasakan *mood* yang mempertegas depresi dan kesepian Sumarno, sedangkan *fullcolor* menjadi gambaran kebahagiaan Sumarno ketika keluarga masih hadir dalam kehidupannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, Blain. 2012. *Cinematography*. China: Elsevier.
- Darmaprawira, Sulasmi. 2001. *Warna Teori dan Kreatifitas Penggunaanya Edisi Ke-dua*. Bandung: Penerbit ITB.
- Mascelli, Joseph V. 1986. *The Five C's of Cynematography*. Jakarta: Yayasan Citra (Terjemahan).
- Morton, Jill. 1997. *A Guide to Color Symbolism*. London: Color Voodoo.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Sugiarto, Atok. 2014. *Color Vision: Panduan Bagi Fotografer dalam Memahami dan Menggunakan Warna..* Jakarta: Kompas Penerbit Buku.
- Sugono, Dandi dan Tim Redaksi. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ke-empat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Thompson, Roy. 1998. *Grammar of The Shot*. Woburn: Focal Press.
- Wheeler, Paul. 2008. *Digital Cinematography*. Oxford, MA: Focal Press.

Website

Loneliness Institute “Web of Loneliness, 2009: What is Loneliness? Existential Loneliness” Loneliness Institute.

<http://www.webofloneliness.com/what-is-loneliness.html> (diakses pada 29 April 2017).