

JURNAL TUGAS AKHIR

**ANALISIS *COLOR PALETTE* PADA ELEMEN ARTISITIK
SEBAGAI PENGUAT KARAKTER TOKOH UTAMA DALAM FILM
“*MY STUPID BOSS*”**

SKRIPSI PENGKAJIAN SENI
Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana Srata 1
Program Studi Televisi dan Film



Disusun oleh
Andi Patotori Anhas
NIM : 1310033432

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

2018

**ANALISIS *COLOR PALETTE* PADA ELEMEN ARTISITIK
SEBAGAI PENGUAT KARAKTER TOKOH UTAMA DALAM FILM
“*MY STUPID BOSS*”**

Oleh : Andi Patotori Anhas

ABSTRAK

Film *My Stupid Boss* merupakan film bergenre drama komedi yang diadaptasi dari karya novel *Chaos@work*. Bercerita tentang keseharian seorang Kerani bernama Diana dalam menghadapi sikap dan tingkah laku BossMan yang *absurd*/Konyol. Film ini berbeda dari film lain karena selain menghadirkan tokoh/aktor dan aktris yang fenomenal ditahun 2016, film ini juga menghadirkan konsep warna visual artistik yang menarik dan tidak seperti biasanya, begitupun pada penggunaan warna *tone* pada *frame*, selalu menggunakan warna-warna yang mencolok yang memiliki nilai kontras tinggi sebagai bentuk *shocking* atau trauma bagi penonton dalam mengingat warna-warna visual yang dihadirkan disetiap *scene*. Film ini termasuk kedalam kategori film *Box Office* terlaris 2016 dengan jumlah penonton lebih dari 3.042.000 penonton dalam waktu satu bulan terhitung sejak rilis pada tanggal 19 Mei 2016 hingga tanggal 26 Juni 2016. Berbagai kategori prestasi film telah diraih baik untuk pemain maupun crew dalam film ini.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Deskriptif Kualitatif melalui proses inventarisasi, mendeskripsikan dan mencatat apa yang tampak secara visual dengan tujuan menemukan suatu penilaian terhadap objek yang diteliti, sehingga nantinya hasil analisis diharapkan mampu mendekati nilai objektif, dapat bermanfaat buat peneliti dan bagi para filmmaker. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan observasi dan wawancara terhadap konsep warna film pada tiga unsur elemen artistik sebagai cara dalam memperkuat karakter tokoh utama.

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa penggunaan *color palette* pada elemen artistik meliputi warna yang dominan pada *setting* ruang, *wardrobe* dan warna *property* sangat mendukung karakter yang divisulkan. Fakta-fakta objektif dapat ditemukan pada berbagai adegan dalam setiap *scene* melalui penggunaan *color palette* yang disesuaikan dengan makna dan psikologi terhadap karakter tokoh, terkecuali bagi BossMan, hal tersebut tidak berlaku karena karakter terkuatnya terlihat melalui sikap kekonyolan dan ke-*absurd*tannya sendiri.

Kata Kunci : *Color Palette*, Artistik, Karakter, Film *My Stupid Boss*.

PENDAHULUAN

Warna merupakan unsur yang memiliki keindahan namun tergantung kepada struktur cahaya yang menyinarinya sehingga akan menjadi penting untuk diperhatikan ketepatan tipe sinar cahaya yang menyimpannya. Hubungan mata rantai antara cahaya dan warna akan selalu membawa pikiran kita tentang efek-efek warna disekeliling kita. Ketika posisi cahaya dan kekuatan daya serap serta daya difusi objek menerima cahaya terhadap permukaan objek maka efek cahaya akan menambah kesan dimensi segi kedalamannya (*depth*), artinya warna mampu menjadi sebuah tanda yang memiliki makna dan kesan tertentu dalam berbagai hal pada setiap objek (Darmaprawira,2002).

Menurut kejadiannya warna dapat ditinjau dari dua sudut pandang yakni warna menurut ilmu fisika (*Additive*) diartikan sebagai pancaran gelombang elektromagnetik dari cahaya yang disebut spektrum sedangkan warna menurut ilmu bahan (*Subtractive*) adalah warna yang berasal dari bahan yang disebut pigmen yaitu sembaran zat tertentu yang memberikan kesan dalam mempertegas dan memperkuat tujuan dan mempunyai fungsi untuk memperkuat aspek identitas. Namun dalam seni rupa warna diartikan sebagai pantulan tertentu dari cahaya dimana pantulan tersebut memberikan suatu arti secara psikologis bagi yang melihatnya (Nugroho sarwo,2015).

Dalam sudut pandang elemen artistik sebuah film, warna merupakan sesuatu yang sangat penting dalam menghadirkan konsep keindahan yang bernilai estetik. James Monaco berpendapat bahwa pencapaian kekuatan cerita atau tema dalam sebuah karya film dapat dianalisis dan dipahami melalui pendekatan dua unsur penting yakni, unsur tematik maupun unsur estetik. Unsur tematik merupakan kekuatan dari cerita atau tema dalam sebuah film. Sedangkan unsur estetik selalu berhubungan dengan teknik. Pencapaian unsur estetik dalam sebuah karya film juga sangat terkait erat dengan penggunaan warna. Tentu akan menjadi sesuatu yang rumit mewujudkan nilai estetik dalam sebuah konsep film bila tidak mempelajari tentang bagaimana cara dalam mengolah warna, bagaimana cara menggunakan dan memilih skema warna yang baik dan tepat, bagaimana cara

mengetahui warna dalam berbagai tahap intensitasnya sehingga mampu mengetahui cara menghadirkan keseimbangan warna, komposisi, proporsi, irama, keselarasan, kesatuan serta kekontrasan warna dengan baik, penekanan gerak dan arah pada (aksen) warna-warna tertentu yang dihadirkan dan tentu saja dapat mengetahui berbagai pengaruh dan manfaat warna terhadap diri dan lingkungan sekitarnya walaupun pada dasarnya setiap individu mempunyai standar dan kriteria yang berbeda-beda pula dalam menentukan warna yang baik dan tepat termasuk penggunaan warna dalam keanekaragaman budaya disetiap daerah. Semua hal tersebut merupakan penunjang terciptanya keindahan yang bernilai estetik dalam sebuah film maupun pada unsur artistik secara khusus terhadap efek-efek warna yang dihadirkan (Darmaprawira,2002).

Secara estetik penggunaan warna dalam sebuah film merupakan hal penting dan tak dapat dipisahkan dari unsur teknis baik pada penggunaan warna terhadap pencahayaan/*lighting*, penggunaan filter atau lensa pada kamera, *coloring/ tone* pada *framing*, serta berbagai penggunaan warna dalam objek artistik secara visual semua memerlukan konsep dalam mengolah warna. Umumnya film-film yang memerlukan pengolahan dalam tatawarna adalah film-film yang memiliki sifat romantik, ideal, ringan, tidak serius dan lucu, seperti film musikal, film fantasi, film sejarah, film komedi dan juga film-film yang memiliki setting ruang dan lokasi yang indah, dan umumnya film-film semacam itu akan selalu berhasil difilmkan dengan menggunakan konsep tatawarna (Boggs,1992:139).

Ilmu pengetahuan tentang warna merupakan ilmu pengetahuan tentang bagaimana cara menata dan mengolah warna sehingga menghasilkan suatu susunan tatawarna bernilai artistik didalamnya yang dapat terlihat secara visual. Menurut Sidik (1981:12) ilmu tentang warna merupakan cara menata unsur-unsur rupa atau dasar-dasar menata warna yang bersifat umum dan dapat diterapkan di berbagai bidang apa saja diantaranya bidang seni murni meliputi seni lukis, bidang grafis dan desain, meliputi desain interior, desain grafis dan komunikasi visual, desain produk, dan berbagai bidang seni lainnya (Nugroho Sarwo, 2015:12).

Disiplin dalam penerapan dan penggunaan warna merupakan hal mutlak dalam sebuah film karena secara visual penerapan warna-warna pilihan tentu akan sangat mendukung dalam banyak hal dan tentunya warna akan lebih banyak terlihat secara fisik pada berbagai elemen artistik secara visual maupun pada penggunaan warna *tone* dalam sebuah *frame*, sehingga saat warna pilihan dimunculkan pada elemen artistik mampu berfungsi dalam mempertebal suasana dan memperkuat karakter tokoh utama dalam sebuah film (Ade gimbal, 2017).

Penggunaan warna dalam produksi film sering digunakan sebagai konsep dalam memperlihatkan kenyataan dan realitas kehidupan secara riil berdasarkan lokasi, situasi, semangat, dan suasana dalam film. Penggunaan konsep warna mencolok ataupun sekedar menggunakan warna hitam-putih sebagai sebuah konsep pada sebuah karya film tentu merupakan hal tak biasa dipergunakan, namun penggunaan warna dalam film yang terlihat lebih mendominasi dapat menjadi suatu keunikan tersendiri termasuk penggunaan warna hitam dan putih, tergantung bagaimana cara menempatkan dan mengolah pilihan warna tersebut sebagai bagian dari konsep film. Film dengan menggunakan warna-warna mencolok secara visual tentu memiliki keistimewaan, keunggulan dan daya tarik tersendiri, karena warna lebih mampu mengarahkan perhatian dan sudut pandang terhadap hal-hal yang bersifat mendominasi dalam sebuah film (Nugroho, 2015:42).

Dalam Buku manajemen warna dan desain, sesuatu yang tidak memiliki unsur mendominasi tentu akan terasa hambar dan datar karena tidak ada unsur pusat perhatian didalamnya. Penggunaan warna dalam film akan terlihat mendominasi bila penggunaan warna pilihan lebih sering dimunculkan dan terlihat tidak seperti biasanya, tentulah akan menjadi baik dan berbeda bila pilihan warna mampu diolah dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip dasar warna. Prinsip dasar warna terdiri dari keserasian, dominasi, keseimbangan, dan keselarasan warna secara proporsional dan seimbang dalam penyajian sebuah konsep warna termasuk pada elemen artistik sebuah film (Nugroho, 2015:42).

Sangat erat kaitannya disiplin dalam penggunaan warna, Film *My Stupid Boss* turut menggunakan warna tertentu sebagai konsep utama pada elemen

artistik secara visual sebagai unsur pendukung dalam memperkuat karakter tokoh utama sekaligus sebagai *style* warna bagi Filmmaker.

Penggunaan warna mencolok dalam film *My Stupid Boss* diadaptasi dari film karya Wes Anderson seperti *Moonrise Kingdom* (2002) dan film *The Grand Budapest Hotel* (2014). Kedua judul film tersebut merupakan film dengan konsep warna kontras tinggi dalam memperlihatkan dan mengidentifikasi berbagai karakter, kejadian, situasi, suasana hati, serta isi atau tema dari film yang dihadirkan. Begitupun pada film *My Stupid Boss* secara konsep *setting* lokasi/ruang lebih cenderung menghadirkan *setting* serta dekorasi ruang bersifat *indoor* dan didominasi dengan *full color* yang mencolok, sedangkan untuk karakter tokoh dalam film *My Stupid Boss* menghadirkan tujuh karakter tokoh yang *absurd/konyol* dan tentunya berbeda antara karakter satu dan karakter lainnya (Ade gimbal, 2017).

Karakter tokoh utama seorang BossMan sebagai *icon* utama dalam film cukup unik, selain *absurd/konyol*, sok tahu dan sangat menjengkelkan, berbeda dari karakter seorang BossMan pada umumnya. Secara teknis film *My Stupid Boss* memiliki konsep warna berbeda dari film Indonesia pada umumnya, penggunaan warna pilihan di setiap elemen artistik umumnya menggunakan warna mencolok dan sangat menarik perhatian mata, bermain dengan warna kontras tinggi, baik pada *setting* ruang, *property*, maupun terhadap kostum pemain.

Konsep visual warna didominasi dengan warna turunan dari warna (Merah, Hijau dan Kuning), dan beberapa komposisi gradasi warna lainnya turut mendukung dan memperkuat karakter tokoh lainnya, sehingga konsep warna yang dihadirkan menjadikan sisi unik tersendiri dalam film *My Stupid Boss* (Ade gimbal, 2017).

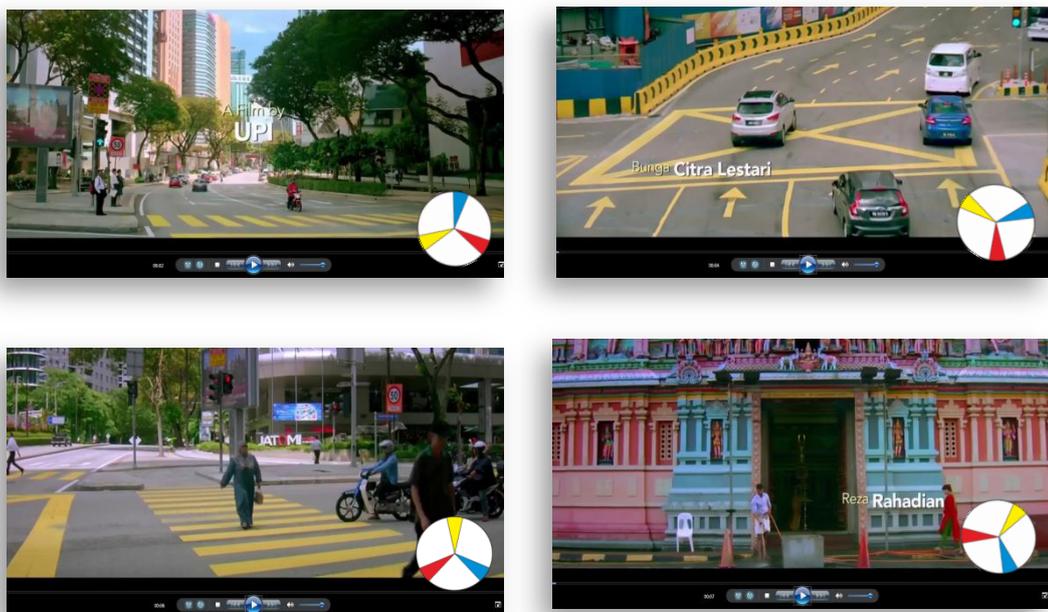
Penelitian ini hanya membatasi pada analisis penggunaan warna pilihan yang dominan dipergunakan dalam setiap *scene* melalui tiga unsur elemen artistik dari empat element artistik yang diketahui secara umum. Penelitian tentang warna/color palette menggunakan dua teori ahli warna yakni pertama teori dari *Sir Isaac Newton* tentang simulasi awal dari eksperimen munculnya warna Mejikubiniu melalui pemantulan cahaya prisma segitiga, sehingga dari warna Mejikubiniu

tersebut dijabarkan mengenai makna dan psikologi warna tersebut. dan kedua teori dari *Albert Munsell* tentang penggunaan dimensi dan pengelompokkan warna melalui lingkaran warna.

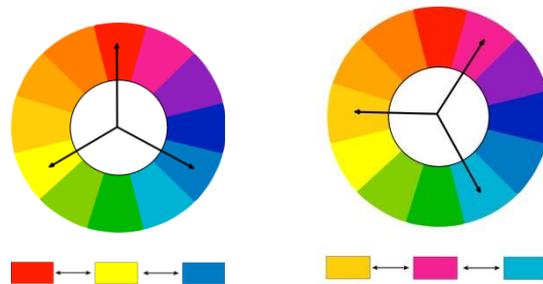
PEMBAHASAN

Film *My Stupid Boss* merupakan film drama bergenre komedi situasi yang menceritakan tentang rutinitas seorang Diana yang harus ikut pindah ke Malaysia mengikuti suaminya sebagai konsultan perusahaan minyak di Negeri Malaysia. Analisis *color palette* dalam film lebih difokuskan pada beberapa warna *setting* ruang dan warna *wardrobe* serta warna *property* yang dominan dipergunakan sepanjang film. Dalam film *My Stupid Boss* terdiri dari kurang lebih seratus *scene* yang terdiri dari sepuluh *setting* ruang/lokasi utama baik yang bersifat *indoor* maupun yang bersifat *outdoor* terhadap tiga warna utama yakni warna yang bersifat warna turunan dari warna primer (Merah, Kuning, dan Biru maupun gradasi warna dari ketiga warna tersebut yang memiliki intensitas warna yang berbeda-beda sebagai konsep utama dalam film.

4.1. Scene 01- 08 - *Establish Shot (opening title).*



Gambar 4.01. *Screenshot establish shot*
Sumber : Film koleksi pribadi.



Gambar 4.08 Skema Warna Kontras Triadic Komplemen.

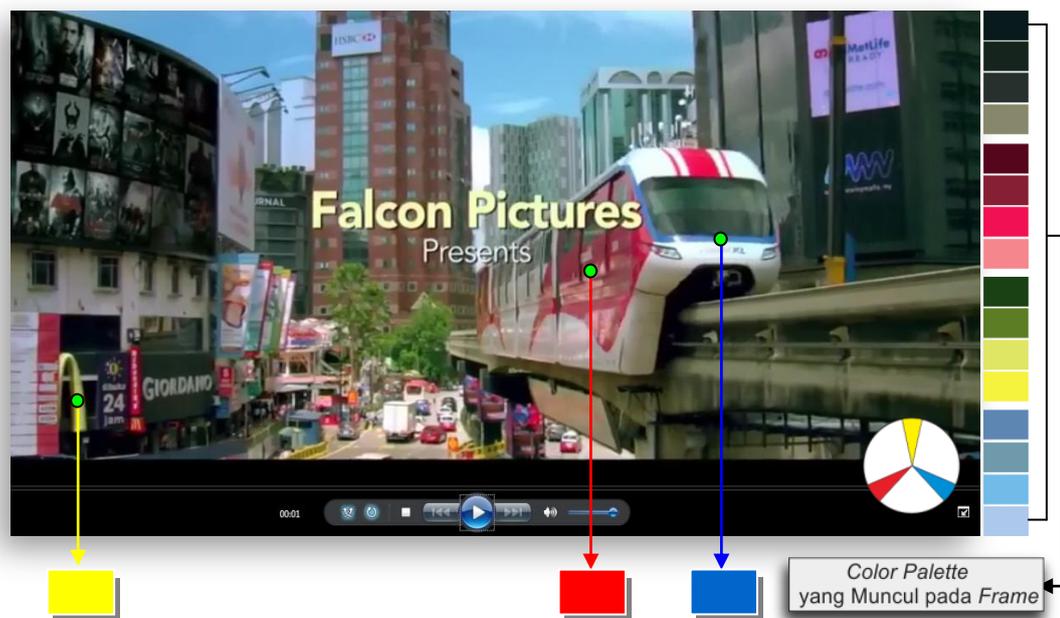
Pada gambar halaman 6 diawali dengan memperlihatkan beberapa *setting* lokasi *outdoor* yang dipilih disebagai *establish shot* pada *opening titel* dari durasi 00: 00 hingga 00:10. *Setting* lokasi tersebut memperlihatkan warna *setting* lokasi yang berbeda-beda dari beberapa sudut kota Kualalumpur Malaysia. *Color palette* yang dimunculkan pada gambar a, b, c, d, e, f, terlihat cukup banyak namun warna yang terlihat didominasi adalah warna-warna cerah yang bercampur warna putih sehingga terlihat memiliki nilai kontras tinggi yang mampu mengarahkan perhatian mata untuk tetap fokus melihatnya. Namun ada pula penggunaan warna-warna yang bersifat gelap yang dicampurkan pada warna Hitam sehingga terlihat intensitas warnanya kearah gelap. Penggunaan tiga warna yang dominan diatas merupakan warna turunan dari warna primer yaitu warna Merah, Biru dan Kuning. Penggunaan tiga warna tersebut mtermasuk dalam konsep skema warna Triadic Komplementer. Penggunaan warna Kuning muda, Merah, Merah muda, Biru tua dan Biru muda didominasi penggunaan nya secara seimbang melalui berbagai unsur artistik yang terlihat baik pada unsur *setting* lokasi, warna pada dinding *property* bangunan maupun pada warna *wardrobe* yang terlihat melalui orang-orang yang berlalu lalang disekitar lokasi tersebut.

Penggunaan ketiga warna utma dalam *scene* tersebut selain sebagai konsep warna dalam film, warna ini juga bertujuan utama untuk memanjakan mata dalam melihat warna-warna yang dapat mencuri perhatian mata sehingga warna-warna

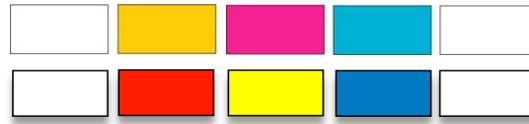
yang terlihat dapat menciptakan sebuah bentuk *shocking* atau *trauma* terhadap apa yang dilihat sebelum penonton benar-benar tersadar terhadap isi cerita yang akan dihadirkan dalam film. *Shocking* dalam hal ini diartikan sebagai bentuk hentakan perasaan yang mengagetkan terhadap reaksi mata saat melihat warna-warna yang terang dan tak bisa sehingga akan timbul kesan *trauma* yang akan selalu mengingatkan penonton terhadap warna-warna apa saja yang barusan dilihatnya. Secara psikologi penggunaan warna kuning, merah dan biru dalam sebuah *setting* ruang baik yang bersifat *indoor* maupun *outdoor* dapat disimbolkan sebagai bentuk sikap dan idealisme suatu daerah atau bangsa. Warna Merah dimaknai sebagai keberanian, warna biru sebagai kesejukan, dan kuning sebagai kejayaan.

Penggunaan warna Merah dalam *scene* ini sebenarnya sangat sangat kuat menyita perhatian mata, begitupun terhadap warna Kuning dan warna Biru menjadi warna yang akan selalu terasa aman terhadap mata karena warna Biru merupakan kelompok warna yang bersifat dingin. Terkecuali penggunaan warna Merah dan Kuning memiliki makna dan tujuan tertentu dalam konsep film maka hal ini menjadi sesuatu yang berbeda.

4.2. Scene 01 - (opening title).

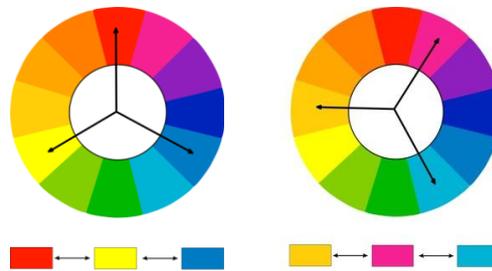


Gambar 4.02. Screenshot scene 01 (establish shot)
Sumber : Film koleksi pribadi.



Color palette pada *setting* lokasi *outdoor* didominasi warna Merah, Kuning, dan Biru. Oranye, Pink, Biru Muda

Pada gambar 4.09 *scene* 01 halaman 8 merupakan *setting* lokasi yang berbeda namun penggunaan warna Merah, Biru, dan Kuning. Secara visual terlihat bahwa terdapat tiga kontras warna yang dihadirkan melalui penggunaan skema warna dengan pola segitiga sama sisi yang ada dalam lingkaran warna.



Gambar 4. 09 (b) Skema Warna Kontras Triadic Komplemen.

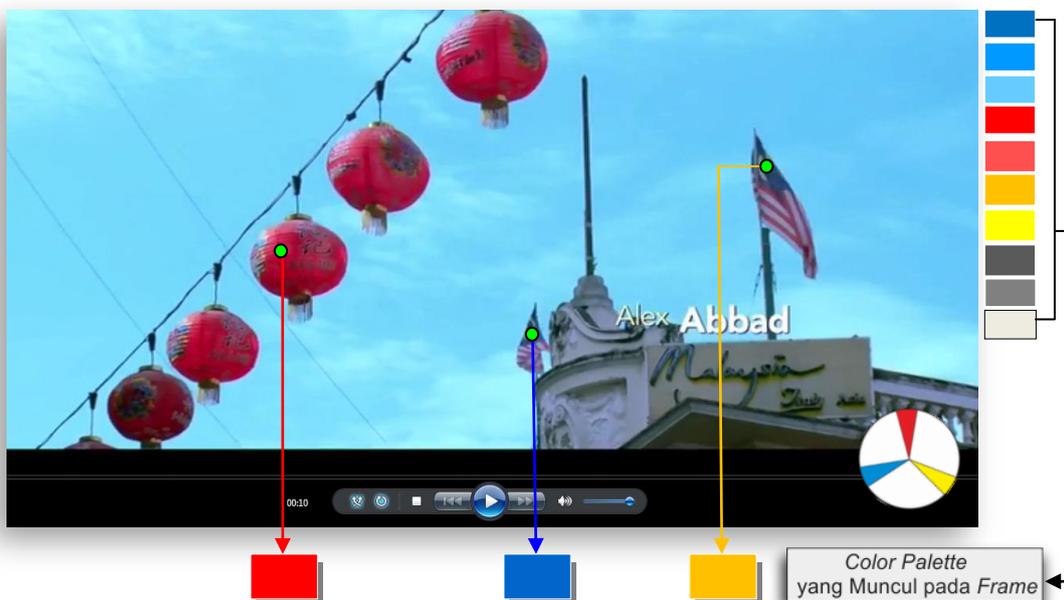
Tiga warna yang mendominasi pada *frame* tersebut termasuk dalam dimensi warna *Hue*. Warna *Hue* karena ketiga warna tersebut merupakan warna yang berdiri sendiri, terdiri dari warna Merah, Biru dan Kuning. Menurut *Albert Munsell* warna *hue* itu terdiri dari lima warna yang merupakan warna dasar yakni Merah, Kuning, Hijau, Biru dan Ungu. Ketiga warna tersebut dipilih dan dimunculkan selain sebagai konsep dalam warna artistik, warna-warna tersebut juga dijadikan sebagai cara mengambil pusat perhatian awal penonton, disisi lain penggunaan ketiga warna tersebut merupakan cara dalam menginformasikan secara luas bahwa penggunaan warna-warna yang dimunculkan merupakan bagian dari simbol warna kebangsaan dari Negara Malaysia.

Simbol warna kebangsaan Negara Malaysia terdiri dari tiga kombinasi warna yakni warna Merah, Biru dan Kuning dan Putih sebagai warna dasar yang diimplementasikan pada bendera kebangsaan Negara Malaysia. Simbol garis terdiri dari warna putih dan merah terletak secara horizontal yang tersusun secara berselang seling, garis-garis merah dan putih menyimbolkan negara-negara bagian dan satu negara persekutuan Malaysia. Warna Merah menyimbolkan keberanian

dan warna Putih menyimbolkan kesucian, sementara warna Kuning terdapat pada simbol bulan dan bintang menyimbolkan sultan-sultan Negara bagian Malaysia, kombinasi dari warna Merah, Putih, dan Biru merupakan simbol ikatan erat antara Negara Malaysia dengan Negara-Negara persemakmuran (penjelasan warna dapat di lihat dalam makna bendera-bendara Negara asia dilaman (<http://www.re-tawon.com/2016/05/makna-bendera-negara-negara-asia.html>))

ketiga pemaknaan simbol warna khas bendera tersebut dipertegas dan diperkuat pada gambar *Screenshot scene 07* dibawah ini.

4.3. Scene 07 - (opening title).



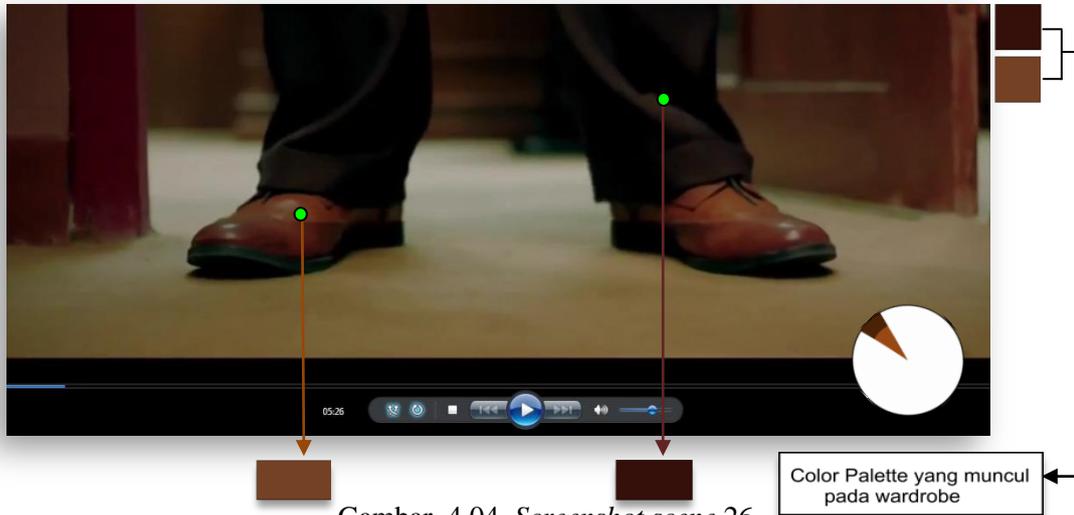
Gambar 4.03. *Screenshot scene 07 (establish shot)*
Sumber : Film koleksi pribadi.



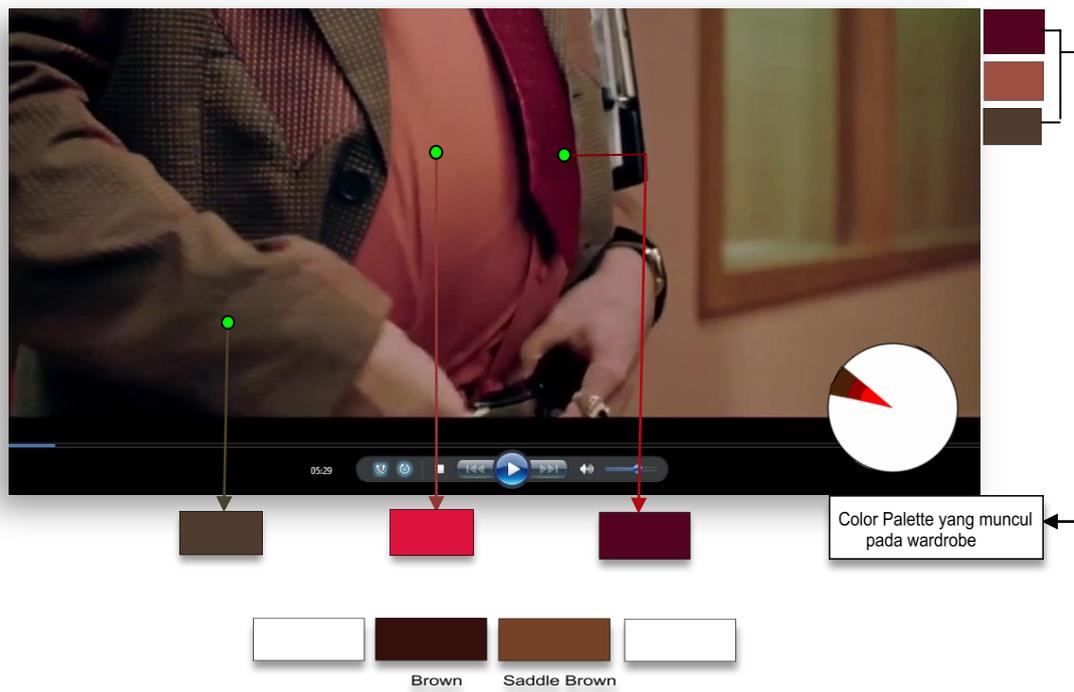
Color palette pada *setting* lokasi *outdoor* di dominasi warna Merah, Kuning, dan Biru.

Pada gambar 4.03 penggunaan warna bertujuan memperlihatkan hubungan antara warna *setting* lokasi yang satu dan yang lainnya sangat memiliki keterkaitan yang kuat terhadap simbol dan makna serta psikologi dari warna-warna utama dari Bendera Negara Malaysia. warna-warna yang mendominasi adalah warna Merah/Red, Biru/cyan dan Kuning/yellow.

4.17. Scene 26. Kantor – Ruang Kerja Staff.
 Analisis *color palette* pada wardrobe BossMan.

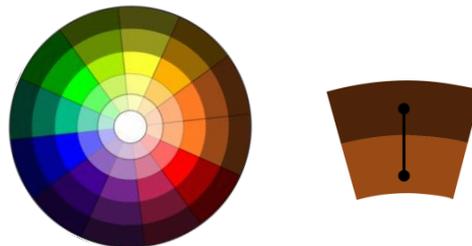


Gambar 4.04. Screenshot scene 26.
 Sumber : Film koleksi pribadi.





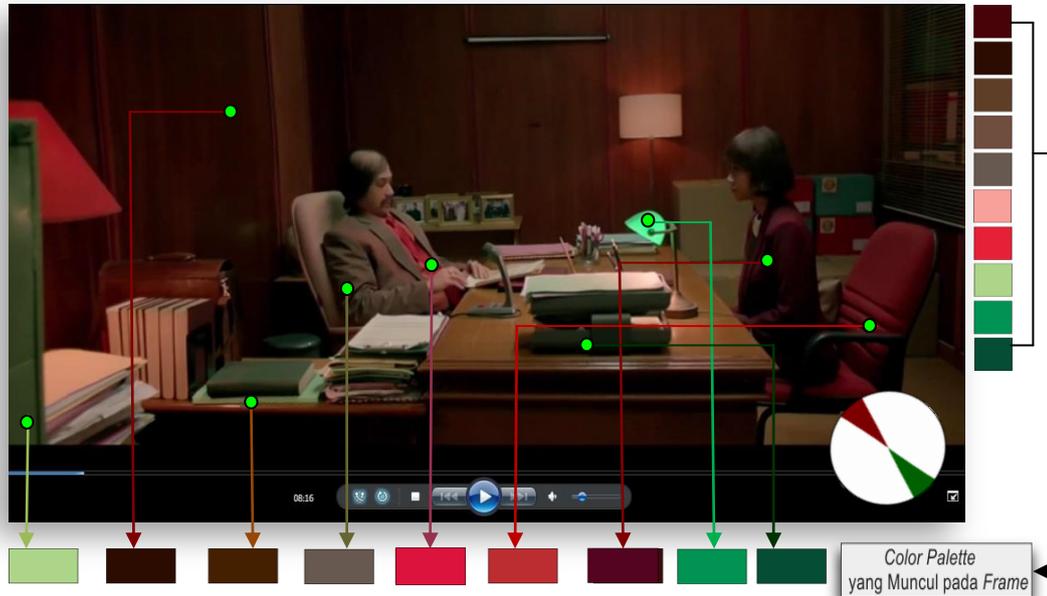
Gambar 4.04. *Screenshot scene 26.*
Warna dominan yang dipergunakan pada *scene 26*
Sumber : Film koleksi pribadi.



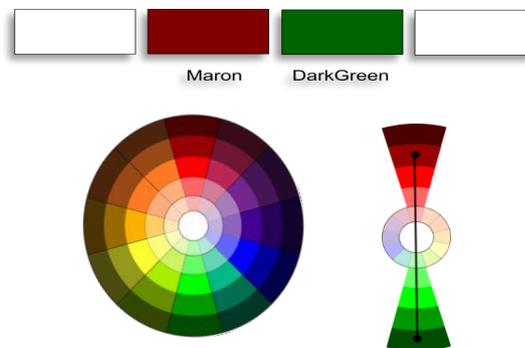
Gambar 4.04. Skema Warna Polikromatik

Pada gambar 4.27 *scene 26* pada halaman 11 penggunaan warna *wardrobe* pada celana dan sepatu Bossman didominasi pada dua warna yang saling berdekatan namun berbeda intensitas warnanya yakni warna Coklat tua dan Coklat muda. Kedua warna tersebut merupakan warna tersier yang intensitas warnanya terlihat gelap Warna tersebut tergolong dalam warna polikromatik. Penggunaan warna Coklat tua dan Coklat muda merupakan simbol warna eksklusif bagi para pebisnis, pekerja kantor dan para pimpinan perusahaan. Secara psikologi dan pemaknaan warna tersebut dipakai pada karakter BossMan untuk memperlihatkan rasa dan sikap percaya diri yang tinggi sebagai seorang pimpinan. Sedangkan penggunaan warna *Pink/Merah* muda dan merah tua merupakan warna yang masih memiliki kedekatan karakter dan sifat warna Merah walaupun secara psikologi warna Merah banyak dikonotasikan positif sebagai karakter yang penuh semangat, energik dan berkarakteristik dalam membangkitkan energi dan semangat jiwa seorang pemimpin, namun dalam konotasi yang berbeda dalam *scene* ini penggunaan warna Merah maupun gradasi warna yang mendekati warna Merah sengaja digunakan dalam memperlihatkan karakter psikologi negative dari BossMan sebagai pimpinan yang berkarakter *absurd* dan konyol, mudah marah, sombong, dan selalu bangga pada dirinya. Ke-*absurdan* tersebut merupakan keunikan tersendiri dalam menghidukan cerita yang divisualkan dalam berbagai adegan.

4.22. *Scene 27 - Ruang Kerja BossMan.*
 Analisis *color palette* pada *setting* ruang



Gambar 4.05. *Screenshot scene 27*
 Sumber : Film koleksi pribadi.



Gambar 4.05. Skema Warna Polikromatik

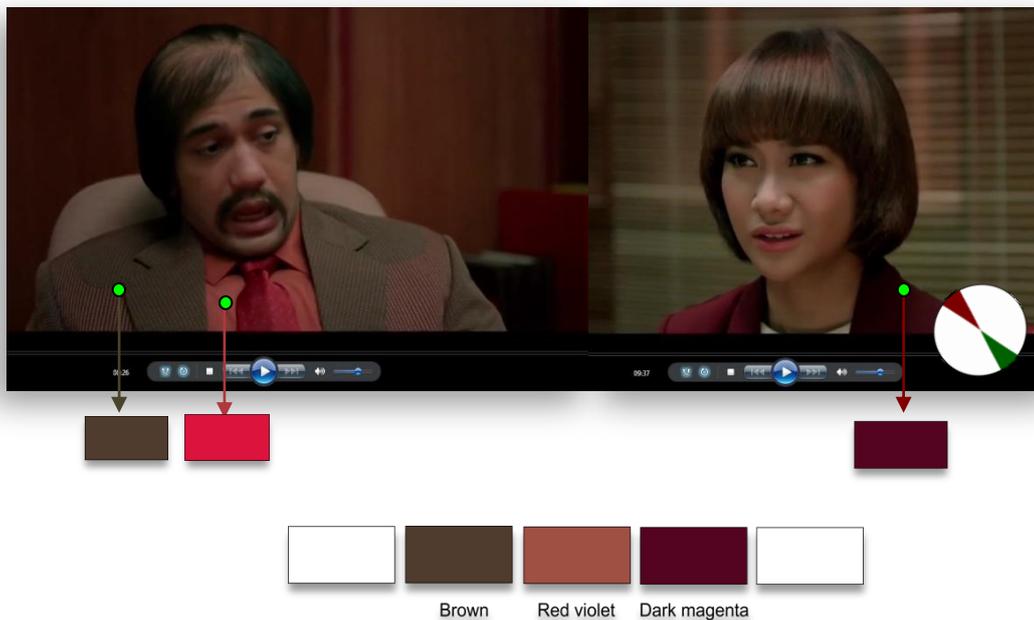
Pada gambar 4.37 *scene 27* diatas warna-yang terlihat dominan berada pada warna yang bersifat gelap yakni masih berada pada kisaran warna polikromatik dengan warna dasar Merah dan Hijau dengan intensitas warna lebih gelap. Disepanjang babak kedua ini penggunaan warna didominasi pada tiga warna turunan dari warna primer sebagai bagian dari konsep artistik walaupun warna-warna yang dihadirkan mengalami gradasi warna namun tetap pada tiga kisaran warna tersebut. Warna *ambiance* ruangan maupun pada unsur *property* didominasi pada warna Coklat yang terasa sangat kuat namun terlihat santai.

Penggunaan warna Coklat pada *setting* ruang maupun pada berbagai warna *property* selain sebagai warna yang dipilih secara khusus bagi karakter seorang laki-laki warna Coklat secara psikologi dipilih bertujuan untuk membangkitkan rasa percaya diri BossMan sebagai seorang pemimpin perusahaan. Terlihat pada gambar diatas warna Merah tua dan warna Hijau tua ini dipegunakan dalam *setting* ruang BossMan.

4.22. Scene 27 - Ruang Kerja BossMan. Analisis *color palette* pada *wardrobe* Bossman

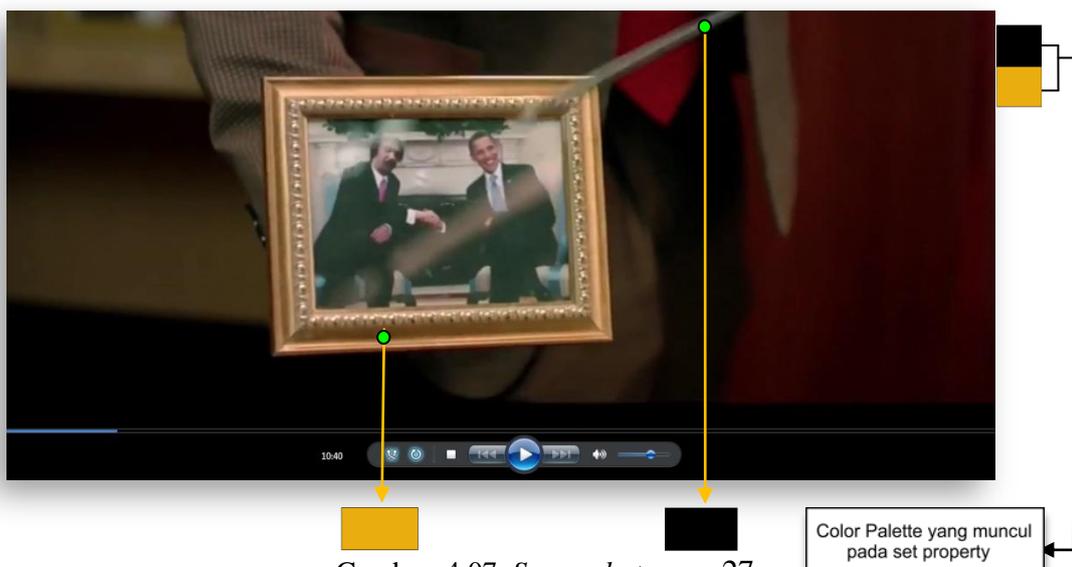


Gambar 4.06. Screenshot scene 27



Pada gambar 4.37 *Scene 27* halaman 14 penggunaan warna Coklat yang dominan dalam *setting* ruang tentu akan dapat menciptakan kesan *ambiance* ruang yang membosankan dan menjemukan na un tentu akan menghadirkan kesan yang berbeda bila dihadirkan warna-warna aksen pada *wardrobe* atau *property* yang mampu mendukung terciptanya keseimbangan antara keduanya. Warna *wardrobe* yang terlihat terang dan mencolok diantara warna *ambiance* ruang yang rendah tentu akan menjadi perhatian dan fokus utama. Penggunaan warna *Pink/ Merah muda* pada *wardrobe* yang intensitas warnanya terang dalam *scene* ini digunakan sebagai cara merepresentasikan karakter sesuai dengan warna yang divisualkan. Warna Merah muda atau magenta dalam psikologi tokoh dimaksudkan untuk memperlihatkan sikap dan rasa bangga terhadap sesuatu, percaya diri, emosional, serta sikap antusias yang tinggi terhadap berbagai hal yang seharusnya tidak dilakukan oleh BossMan. Begitupun penggunaan warna Coklat pada *wardrobe* dipilih untuk memperlihatkan sikap BossMan yang selalu serius dengan berbagai hal, serta berbagai sikap dan suasana hati BossMan yang sukar ditebak.

4.23. *Scene 27* - Ruang Kerja BossMan. Analisis *color palette* pada *property*



Gambar 4.07. *Screenshot scene 27*.
Sumber : Film koleksi pribadi.

4.23. *Scene 27* - Ruang Kerja BossMan.
Analisis *color palette* pada *property*



Gambar 4.08. *Screenshot scene 27*.
Sumber : Film koleksi pribadi.

Pada gambar 4.37 *scene 27* diatas memeplihatkan karakter BossMan melalui penguatan warna *property* artistik. Penggunaan frame foto berbingkai warna Kuning Emas merupakan simbol pengakuan terhadap kebanggaan, kesuksesan, kejayaan, dan prestasi yang pernah dilalui BossMam di masa lalu, hal tersebut coba disampaikan dan diyakinkan ulang kepada diana bahwa BossMan adalah orang yang hebat sampai sekarang. Disisi lain penggunaan peta dunia pada unsur artistik dan penggunaan tongkat penunjuk yang dipegang oleh BossMan berwarna Hitam sengaja dipilih dan dihadirkan sebagai pendukung karakter BossMan yang *absurd*. Warna Hitam terhadap tongkat bermakna karakter BossMan yang sangat percaya diri yang tinggi dan memiliki sisi misterius terhadap berbagai sikap dan perbuatannya. Karakter BossMan diperlihatkan melalui adegan menunjuk peta dunia dan merasa banyak tahu tentang kedudukan suatu negara yang pernah ditinggalinya selama di California, ternyata

penunjukannya lokasi negara tersebut berbeda namun BossMan tetap merasa percaya diri tanpa merasa keliru sedikitpun dihadapan diana. Ke-*absurdan* dan kekonyolan karakter BossMan yang dihadapi Diana saat itu bukan hal yang penting bagi Diana justru membuat diana semakin tak mengerti terhadap sikap BossMan.

Adegan dalam *scene 27*.

Pada gamabar 4.37 *scene 27* halaman 15 dan 16 adegan BossMan dengan percaya diri yang tinggi dan rasa bangga dan sombong menceritakan kepada Diana segala hal, mulai hal tentang perusahaan miliknya, kehebatannya, kesuksesan dan kejayaannya dimasa lalu serta kemampuan dan kepintaran yang dimilikinya dalam memimpin perusahaan namun sebenarnya terlihat bodoh. Padahal semua hal yang disampaikan BossMan tidak penting bagi Diana dan bukan bagian dari materi wawancara, namun BossMan terus saja berbicara hingga membuat Diana terlihat bingung dan tak mengerti pada sikap dan kekonyolan BossMan. Apa yang difikirkan Diana tidak seperti ekspektasi seorang BossMan pada umumnya.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui analisis *Color Palette* pada tiga unsur elemen artistik meliputi warna *Setting* ruang/lokasi, warna *Wardrobe* dan warna *Property* sebagai cara dalam memperkuat karakter tokoh utama dalam film *My Stupid Boss* maka telah didapati hasil untuk menjawab dua hal yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini.

Penggunaan *Color Palette* pada tiga unsur elemen artistik baik pada warna yang utama yang dipergunakan dari warna turunan warna primer maupun gradasi warna-warna tertentu tentu sangat mendukung dalam memperkuat karakter tokoh utama, sehingga apa yang menjadi tujuan dari kajian dan analisis dalam penelitian ini menjadi sesuatu yang bermanfaat bagi peneliti dan tentunya bagi para *filmmaker*. Dalam film *My Stupid Boss* terdiri dari kurang lebih seratus *scene* yang terdiri dari sepuluh *setting* ruang/lokasi utama baik yang bersifat *indoor* maupun

yang bersifat *outdoor*. Penggunaan warna *palette* secara keseluruhan dalam film menggunakan *palette* warna Merah dan warna Hijau. Kedua warna tersebut terdiri dari satu warna panas (Merah) dan warna dingin (Hijau).

Penggunaan warna/*color palette* pada *setting* ruang yang bersifat *indoor* secara dominan menggunakan *palette* warna turunan dari warna Merah dan Hijau yang dikreasikan penggunaan dan pergerakannya melalui gradasi warna yang disesuaikan pada karakter masing-masing tokoh utama. Penggunaan warna berada pada warna tua dan warna muda. Karakter warna pada beberapa *setting* ruang untuk Diana lebih dominan pada penggunaan warna *Pink*/Merah muda sedangkan untuk karakter *setting* ruang untuk BossMan lebih dominan kuat pada penggunaan warna Coklat yang juga digradasikan beberapa tingkat dari warna Coklat tua dan warna Coklat muda dalam menciptakan kesan dan mendukung terbentuknya karakter yang kuat bagi BossMan. Sedangkan untuk penggunaan warna/*color palette* untuk warna *wardrobe* pada kedua karakter tokoh utama BossMan dan Kerani menggunakan *palette* warna yang sama yakni warna Hijau dan warna Merah dengan intensitas warna yang terkadang terlihat gelap dan terang dengan berbagai intensitas dari warna Merah dan Hijau karena mengalami gradasi warna dalam setiap penggunaannya mengikuti karakter dan adegan yang divisualkan. Penggunaan dua warna utama dari warna turunan Merah dan Hijau pada warna *wardrobe* kedua tokoh utama tersebut berfungsi untuk memperlihatkan karakter yang sama-sama kuat dalam memunculkan karakter psikologi tokoh. Penggunaan warna turunan dari warna Merah yang bersifat warna panas difungsikan untuk memperlihatkan karakter yang sama-sama keras dalam membangkitkan *mood* dan sikap emosional serta sebagai cara dalam menjembatani terjadinya pemicu konflik dalam cerita. Sedangkan penggunaan warna Hijau yang juga memiliki beragam intensitas warna dari warna Hijau tua dan Hijau muda berfungsi dalam menciptakan dan memperlihatkan sikap serta karakter yang dingin, sejuk dan lembut yang mampu meredam emosi yang naik dan turun bagi kedua karakter tokoh utama saat terjadi konflik dalam berbagai adegan yang di visualkan dalam setiap *scene*.

Seperti pada tujuan dan konsep film ini dibuat selain menjadikan warna sebagai cara memeperkuat karakter tokoh utama, penggunaan *Color Palette* juga berfungsi dalam menghadirkan bentuk *Shocking* atau trauma terhadap warna-warna kontras tinggi ataupun gradasi warna-warna tertentu yang telah dilihat dalam film tersebut. Film *My Stupid Boss* Menghadirkan tiga warna utama sebagai warna yang dominan digunakan dalam konsep artistik yaitu tiga warna turunan dari warna primer yang terdiri dari warna Merah, Kuning, Biru dan satu warna sekunder yakni warna Hijau. Namun terkadang dalam beberapa *scene* menggunakan beberapa warna netral serta gradasi warna dari warna primer yang difungsikan sebagai warna aksen dan penyeimbang agar terlihat sebagai perpaduan warna yang kontras dan harmonis.

Penggunaan *color palette* dalam film dibagi dalam tiga fase mengikuti pola pembabakan secara linier dalam film itu sendiri. Babak pertama sebagai babak eksposisi diawali dengan pengenalan *setting* lokasi dan karakter tokoh menggunakan warna-warna turunan dari warna primer yang memiliki nilai kontras tinggi dengan intensitas warna yang cukup terang dalam mengambil perhatian mata untuk selalu fokus terhadap apa yang terlihat seperti yang tervisualkan pada beberapa *scene* awal melalui penggunaan *establish shot*.

Penggunaan warna tersebut bertujuan memperlihatkan dan menciptakan kesan serta suasana yang penuh dengan kehangatan, keceriaan, kebahagiaan, dan keharmonisan sebuah lingkungan keluarga. Namun dibabak kedua penggunaan warna mulai mengalami perubahan intensitas dari warna cerah menuju warna gelap mengikuti transisi waktu dan karakter tokoh. Penggunaan warna yang bersifat gradasi difungsikan sebagai warna transisi dalam memperlihatkan bentuk tendensi menuju terciptanya sebuah perselisihan dan pertengkaran serta konflik menuju babak kedua dalam film. Penggunaan gradasi warna banyak difungsikan penggunaannya pada warna *wardrobe* secara bergantian pada setiap karakter tokoh sebagai ciri khas dari masing-masing karakter dalam memeperlihatkan tiga dimensi tokoh secara psikologi. Sedangkan dibabak ketiga merupakan babak resolusi dari konflik yang terjadi dengan menghadirkan kembali dengan menggunakan warna-warna *palette* yang bersifat cerah kembali seperti warna-

warna yang dihadirkan di awal *scene*. Penggunaan warna-warna cerah tersebut dimaksudkan untuk menghadirkan kembali sebuah harapan dari para tokoh utama bahwa apa yang difikirkan dan diharapkan bagi mereka dapat kembali berjalan dengan baik dan normal seperti semula. Dan pada akhirnya semua hal tersebut dapat terwujud namun yang tertinggal adalah sebuah aksi-aksi ke-*absurdan* dan kekonyolan dari seorang BossMan dalam mengisi aktifitas dan rutinitas mereka di perusahaan itu.

DAFTAR SUMBER RUJUKAN

A. Sumber Pustaka

- Boggs, Joseph, 1992, *The Art of Watching Film*, (terjemahan), Asrul Sani, Jakarta: penerbit Yayasan Citra.
- Darmaprawira, 2002, *Teori warna dan Kreatifitasnya* :Bandung, Penerbit Bandung ITB
- Ebd Sanyoto, Sadjiman, 2010, *Nirmana Elemen-Elemen Seni Dan Desain*, Yogyakarta: Jelasutra.
- Hindarto, Probo, 2006, *Warna untuk Desain Interior*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Metha, Aline, 2014, *The True Power Of Color*.Yogyakarta: Octopus Publising House.
- Nugroho, Sarwo, 2015, *Manajemen Warna Dan Desain*. Yogyakarta: CV Andi
- Nugroho, Eko, 2008, *Pengenalan Toeri Warna*, Yogyakarta: CV Andi Offset.

B. Sumber Online

- Muvila.com* – Review Film My Stupid Boss deretkan karakter-karakter absurd untuk hiduapkan suka duka dunia kerja. (diakses 9 februari 2017).
- Himawan Pratista. <http://montasefilm.com/bagaimana-menilai-sebuah-film/> (diakses 13 juli 2017).

Chaos@Work, Review Buku - My Stupid Boss. <http://bukubukularis.com/wp-content/uploads/2012/10/My-Stupid-Boss.jpg> (diakses pada 23 juli 2017).

Sinopsis *My Stupid Boss*. <http://sinopsisfilmbaru.com/sinopsis-my-stupid-boss-2016/> (diakses 9 agustus 2017).

Teori warna <http://nugrahaheeru.com/teori-warna/> (diakses 2 februari 2017).

Psychology of Colour. www.moosepeterson.com (diakses 5 februari 2017).

PinkKorset.com, Jakarta – Genre sebuah film bisa diketahui dari warna latar yang ditampilkan (diakses 9 februari 2017).

<http://montasefilm.com/bagaimana-menilai-sebuah-film/> (diakses 13 juli 2017).

Yunadya. 2009. “*Makna Visualisasi Warna Pada Cerita Film. Radit & Jani dan “ In The Name of Love*. (diakses 20 Februari, 2017).

<http://www.re-tawon.com/2016/05/makna-bendera-negara-negara-asia.html> (diakses 19 nov 2017).

<http://senirupa.web.id/> (diakses 9 februari 2017).

https://id.wikipedia.org/wiki/Teori_Brewster (diakses 9 februari 2017).

C. Sumber Audio Visual

DVD Original Film *My Stupid Boss* dan *Behind The Scene (Art Director) Falcon Picture*

D. Daftar Narasumber

1. Narasumber Riset Wawancara

Nama Lengkap	: Ikhlas Yanuar Putra Suryadi Brata.
Nama Panggilan	: Ade Gimbal
Tempat lahir	: Bandung, 22januari 1970.
Profesi	: Art Director dalam Film <i>My Stupid Boss</i>
Hari/Tanggal wawancara	: Hari Jumat Tanggal 03 Maret 2017

Waktu wawancara : Pukul 20:56:54
Tempat wawancara : Work shop Jln. Kunir No.36 Pondok cabe
Tangerang Selatan
Email : adegimbal@gmail.com
No HP : 082219003743

2. Narasumber Seminar

Nama Lengkap : Pradani Ratna Pramasutri (Dhaniek)
Profesi : Chief Makeup & wardrobe fourcolours
Film, Staff pengajar – Art directing
Costume jogya film Academy
Email : pradaniratna@gmail.com
No HP : 0821227279360

3. Narasumber Seminar

Nama Lengkap : Rendi Nuansa (Rendi)
Tempat/Tgl Lahir : Surabaya, 4 Juni 1990
Profesi : Set Desainer The Comment Net TV
Alamat : Jln. Mampang Prapatan 2 No.75 Jakarta
selatan
Email : rendinuansa@gmail.com
No HP : 083849000438