

**MENGUATKAN KONFLIK DENGAN MENERAPKAN  
WARNA KOMPLEMENTER DALAM TATA ARTISTIK  
FILM FIKSI “SEPANJANG 2006”**

**SKRIPSI PENCIPTAAN SENI**

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



Disusun oleh  
Citra Autika Ighfirlie  
NIM: 1310673032

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

2018

**MENGUATKAN KONFLIK DENGAN MENERAPKAN  
WARNA KOMPLEMENTER DALAM TATA ARTISTIK  
FILM FIKSI “SEPANJANG 2006”**

**SKRIPSI PENCIPTAAN SENI**

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



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

## LEMBAR PENGESAHAN

### LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni yang berjudul :

### MENGUATKAN KONFLIK DENGAN MENERAPKAN WARNA KOMPLEMENTER DALAM TATA ARTISTIK FILM FIKSI "SEPANJANG 2006"

yang disusun oleh  
Citra Aulika Ighfirie  
NIM 1310673032

Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program  
Studi S1 Televisi dan Film FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada  
tanggal ..... 02 JUL 2018 .....

Pembimbing I/Anggota Penguji

  
Nanang Rakhmad Hidayat, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 19660510 199802 1 006

Pembimbing II/Anggota Penguji

  
Agnes Widiasmoro, S.Sn., M.A.  
NIP. 19780506 200501 2 001

Cognate/Penguji Ahli


  
Drs. Alexandri Luthfi R., M. S.  
NIP. 19580912 198601 1 001

Ketua Program Studi/Ketua Penguji

  
Agnes Widiasmoro, S.Sn., M.A.  
NIP. 19780506 200501 2 001

Mengetahui

Dekan,  
Fakultas Seni Media Rekam

  
Marsudi S. Kar., M.Hum.  
NIP. 19610710 198703 1 002



**LEMBAR PERNYATAAN**  
**KEASLIAN KARYA ILMIAH**

**LEMBAR PERNYATAAN**  
**KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : CITRA AUTIKA IGHFIRUE  
NIM : 131 0673 032  
Judul Skripsi : *Menguatkan Manalik Dengan Menerapkan Warna Komplementer Dalam Tata Artistik Film Fiksi "Sepanjang 2006"*

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta  
Pada tanggal : 21 Juni 2018  
Yang Menyatakan,


Nama CITRA AUTIKA IGHFIRUE  
NIM 131 0673 032



**LEMBAR PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : CITRA AUTIKA SCHAFIRULIE  
NIM : 131 0673 032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul Menguatkan Konflik Dengan Menetapkan Warna Kemplerancher Dalam Tata Artistik pada Film sepanjang 9000" untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta

Pada tanggal : 21 Juni 2018

Yang Menyatakan

Nama CITRA AUTIKA SCHAFIRULIE

NIM 131 0673 032

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi dan karya seni ini dipersembahkan untuk Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai syarat mendapatkan gelar S1, untuk orangtua, dan orang-orang yang telah membantu mulai dari bantuan finansial hingga dukungan, terimakasih berkat kalian skripsi dan karya seni ini terwujudkan, untuk orang-orang yang selalu menanyakan tentang skripsi dan karya seni ini, terimakasih karena kalian sudah peduli dan perhatian.



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT dan Rasulnya, Muhammad SAW atas hidayah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dan karya tugas akhir yang berjudul “Menguatkan Konflik Dengan Menerapkan Warna Komplementer Dalam Tata Artistik Film Fiksi Sepanjang 2006”. Begitu banyak proses dan pengalaman yang dilalui dan didapat dari proses pembuatan karya tugas akhir dan juga pengalaman dari berproses selama menduduki bangku kuliah di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penyusunan skripsi dan pembuatan tugas akhir karya seni merupakan langkah wajib ditempuh untuk mendapat gelar Sarjana Strata 1 Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari banyak nya sumbangsih dari berbagai pihak, bantuan berupa bimbingan, saran, kritik, fasilitas, materi, bantuan moril, pengertian, dan nasehat diberikan dari lingkungan keluarga, para sahabat dan kawan-kawan serta lingkup kampus Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sehingga skripsi dan karya tugas akhir dapat terselesaikan.

Atas segala bantuan dan dukungan yang telah diberikan semua pihak, tak lupa rasa terimakasih yang besar penulis sampaikan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas segala nikmat, kasih, dan karunia-Nya
2. Nabi Muhammad SAW
3. Bapak Danduk Sri Hartono dan Ibu Sudi Autovani
4. Bapak Marsudi, S.Kar., M.Hum. Selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam
5. Ibu Agnes Widiasmoro, S.Sn., M.A. Selaku Ketua Jurusan Film dan Televisi Fakultas Seni Media Rekam dan Dosen pembimbing II
6. Bapak Nanang Rakhmad Hidayat, M.Sn. Selaku dosen pembimbing I dan dosen mata kuliah Tata Artistik
7. Bapak Drs. Alexandri Luthfi R, M.S. Selaku *Cognate*/Penguji Ahli

8. Mas Arif Sulistyono, M.Sn. Selaku Sekretaris Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan pengganti dosen wali
9. Ibu Retno Mustikawati, S.Sn., M.F.A. Selaku dosen wali
10. Mas Ori dan Mbak Wulan selaku dosen mata kuliah tata artistik dan dosen-dosen lainnya yang telah memberikan ilmu-ilmunya
11. M. Ridwan BE, Christine C. Adystika, Nesya Khisti, Pandu Budi, Titin Naning, Bintang Perdana Lasonara, dan Mas izul selaku insan kreatif nan baik hati selalu ada walau tanggal tua, selalu terepotkan dengan sambatan dan rasa syukur penulis
12. Teman-teman angkatan 2013 Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
13. Ana Aulia, Ram Nura, Ocim, Cacing, Pandu Riandri, Turi, Firza, Diki, Mas Hari, Mas Bangkit, Eska selaku insan seni yang rela berkeringat di departemen artistik untuk terciptanya karya seni tugas akhir ini
14. Seluruh tim produksi yang terlibat dalam penciptaan karya seni tugas akhir ini
15. Semua pihak yang terlibat, baik yang penulis tahu maupun yang penulis tidak ketahui yang telah selalu bertanya “PIE T.A MU? SEMANGAT YA!” terimakasih untuk simpatik dan semangat yang kalian berikan.

Penulis menyadari masih adanya kekurangan, kritik dan saran sangat diharapkan guna memberikan perubahan kearah yang lebih baik. Semoga jerih payah penulis untuk menyelesaikan skripsi dan karya tugas akhir ini memiliki manfaat untuk pembaca dan penontonnya, diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi bagi setiap pembacanya. dapat memberikan kontribusi positif dan kebanggaan bagi semua pihak, terutama yang telah membantu dan memberikan semangat.

Yogyakarta, 22 Juni 2018

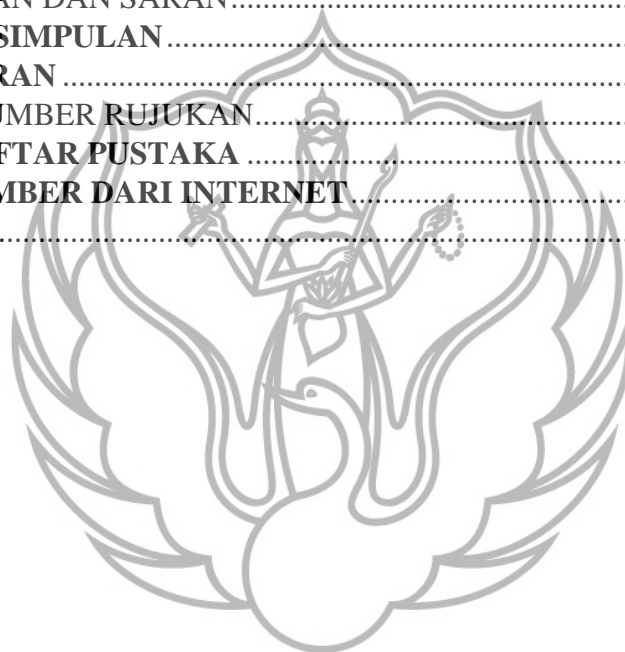
Citra Autika Ighfirlie



## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
KEASLIAN KARYA ILMIAH .....	iii
PERSETUJUAN PUBLIKASI .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
ABSTRAK .....	xv
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
<b>A. Latar Belakang Penciptaan</b> .....	1
<b>B. Ide Penciptaan Karya</b> .....	3
<b>C. Tujuan dan Manfaat</b> .....	4
<b>D. Tinjauan Karya</b> .....	5
BAB II .....	11
OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS .....	11
1. Objek Penciptaan .....	11
2. Analisis Objek Penciptaan .....	17
BAB III .....	22
LANDASAN TEORI .....	22
<b>A. Tata Artistik</b> .....	22
1. <i>Setting</i> .....	22
2. <b>Properti</b> .....	24
3. <i>Wardrobe</i> .....	24
4. <b>Tata Rias</b> .....	25
<b>B. Warna</b> .....	25
1. <b>Definisi Warna</b> .....	25
2. <b>Keselarasannya Warna</b> .....	29
3. <b>Value</b> .....	32
4. <b>Psikologi Warna</b> .....	33
<b>C. Film Fiksi</b> .....	35
<b>D. Dramatik</b> .....	36
<b>E. Konflik</b> .....	37
BAB IV .....	39
KONSEP KARYA .....	39
<b>A. Konsep Penciptaan</b> .....	39
1. <i>Setting</i> .....	40
2. <b>Properti</b> .....	43
3. <i>Wardrobe</i> .....	47
4. <b>Tata Rias</b> .....	51
<b>B. Desain Produksi</b> .....	51
BAB V .....	54

PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA .....	54
<b>A. Tahapan Perwujudan Karya</b> .....	54
1. Pra Produksi.....	54
2. Produksi.....	70
3. Pasca Produksi .....	74
<b>B. Pembahasan Karya</b> .....	75
1. <i>Setting</i> .....	75
2. <b>Properti</b> .....	85
3. <i>Special effect</i> .....	89
4. <i>Wardrobe</i> .....	92
5. <b>Tata Rias</b> .....	97
BAB VI.....	99
KESIMPULAN DAN SARAN.....	99
<b>A. KESIMPULAN</b> .....	99
<b>B. SARAN</b> .....	100
DAFTAR SUMBER RUJUKAN.....	102
<b>A. DAFTAR PUSTAKA</b> .....	102
<b>B. SUMBER DARI INTERNET</b> .....	102
LAMPIRAN.....	103



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Screenshot</i> salah satu <i>scene</i> dalam film “CBGB” .....	6
Gambar 2. <i>Screenshot</i> salah satu <i>scene</i> dalam film “CBGB” .....	6
Gambar 3. <i>Screenshot</i> salah satu <i>scene</i> dalam film “CBGB” .....	6
Gambar 4. <i>Screenshot</i> salah satu <i>scene</i> dalam film “My Stupid Boss” .....	7
Gambar 5. <i>Screenshot</i> salah satu <i>scene</i> dalam film “My Stupid Boss” .....	8
Gambar 6. <i>Screenshot</i> salah satu <i>scene</i> dalam film “My Stupid Boss” .....	8
Gambar 7. <i>Screenshot</i> salah satu <i>scene</i> dalam film “Dalam Bis” .....	9
Gambar 8. <i>Screenshot</i> salah satu <i>scene</i> dalam film “Dalam Bis” .....	9
Gambar 9. <i>Screenshot</i> salah satu <i>scene</i> dalam film “Dalam Bis” .....	10
Gambar 10. Foto referensi dampak gempa bumi tahun 2006 di Klaten .....	21
Gambar 11. Gambar 11. Percampuran Warna Cahaya .....	26
Gambar 12. Pencampuran Warna Bahan .....	26
Gambar 13. Skema Klarifikasi Warna .....	28
Gambar 14. Skema Lingkaran Warna .....	28
Gambar 15. Kontras Komplemen .....	30
Gambar 16. Kontras Split Komplemen .....	30
Gambar 17. Kontras Triad Komplemen .....	31
Gambar 18. Kontras Tetrad Komplemen .....	31
Gambar 19. Contoh warna pada <i>value</i> terang .....	32
Gambar 20. Contoh warna pada <i>value</i> normal .....	32
Gambar 21. Contoh warna pada <i>value</i> gelap .....	32
Gambar 22. Struktur dramatik Aristoteles .....	37
Gambar 23. <i>Colour Template</i> .....	40
Gambar 24. <i>Color Pallete Setting</i> dan <i>Wardrobe</i> Rumah Puji .....	41
Gambar 25. <i>Color Pallete Setting</i> Rumah Darno .....	41
Gambar 26. Sketsa <i>Setting</i> Rumah Darno .....	41
Gambar 27. <i>Color Pallete Setting</i> Posko Pengungsian .....	42
Gambar 28. Sketsa <i>Setting</i> Posko Pengungsian .....	42
Gambar 29. <i>Color Pallete Setting</i> Jalanan .....	42

Gambar 30. Sketsa <i>Setting</i> Jalanan dan Gapura.....	43
Gambar 31. <i>Color Pallete Setting</i> Masjid.....	43
Gambar 32. <i>Color Pallete Setting</i> Rumah Bagiyo.....	43
Gambar 33. Referensi Properti Kalung Emas.....	44
Gambar 34. Foto referensi properti sepeda.....	45
Gambar 35. Referensi motor puji.....	45
Gambar 36. Referensi motor Tri.....	46
Gambar 37. Referensi tenda pengungsian.....	46
Gambar 38. Referensi hp Tri.....	47
Gambar 39. Referensi <i>Wardrobe</i> Darno.....	48
Gambar 40. Referensi <i>Wardrobe</i> Istri Darno.....	48
Gambar 41. Referensi <i>Wardrobe</i> Tri.....	49
Gambar 42. Referensi <i>Wardrobe</i> Pak Lurah.....	49
Gambar 43. Referensi <i>Wardrobe</i> Puji.....	50
Gambar 44. Foto referensi <i>Wardrobe</i> Istri Puji.....	50
Gambar 45. Referensi <i>Wardrobe</i> Bagiyo.....	51
Gambar 46. Skema Tim Artistik.....	56
Gambar 47. Foto <i>hunting</i> lokasi rumah Darno.....	61
Gambar 48. Foto <i>hunting</i> lokasi masjid.....	61
Gambar 49. Foto <i>hunting</i> lokasi rumah Puji.....	62
Gambar 50. Foto <i>hunting</i> lokasi rumah Bagiyo.....	62
Gambar 51. Foto <i>hunting</i> lokasi perbatasan desa.....	62
Gambar 52. Foto <i>hunting</i> lokasi jembatan.....	62
Gambar 53. Foto <i>hunting</i> lokasi pengungsian dan jalanan sawah.....	63
Gambar 54. <i>Color Pallete</i> Film Fiksi “Sepanjang 2006”.....	63
Gambar 55. Foto <i>setting</i> Rumah Puji.....	66
Gambar 56. Foto <i>setting</i> rumah Bagiyo.....	66
Gambar 57. Foto <i>setting</i> perbatasan desa.....	67
Gambar 58. Foto <i>setting</i> Pengungsian.....	68
Gambar 59. Foto <i>setting</i> rumah Darno.....	68
Gambar 60. Foto <i>setting</i> jembatan.....	69



Gambar 61. Foto <i>wardrobe</i> film <i>Sepanjang</i> 2006.....	69
Gambar 62. <i>Screenshot</i> pencapaian <i>Setting</i> rumah Darno .....	75
Gambar 63. Pencapaian warna <i>setting</i> umah Darno .....	75
Gambar 64. <i>Screenshot</i> pencapaian <i>Setting</i> rumah Darno-Delusi .....	76
Gambar 65. Pencapaian warna <i>setting</i> rumah Darno-Delusi .....	76
Gambar 66. <i>Screenshot</i> pencapaian <i>setting</i> Posko pengungsian-malam .....	77
Gambar 67. Pencapaian warna Posko pengungsian-malam.....	77
Gambar 68. <i>Screenshot</i> pencapaian <i>setting</i> Posko pengungsian.....	78
Gambar 69. Pencapaian warna Posko pengungsian.....	78
Gambar 70. <i>Screenshot</i> pencapaian <i>setting</i> rumah Darno- <i>Eksterior</i> .....	79
Gambar 71. Pencapaian warna rumah Darno- <i>Eksterior</i> .....	79
Gambar 72. <i>Screenshot</i> pencapaian <i>setting montage</i> jalanan menanjak.....	79
Gambar 73. Pencapaian warna <i>montage</i> jalanan menanjak .....	79
Gambar 74. <i>Screenshot</i> pencapaian <i>setting montage</i> jalanan gapura .....	80
Gambar 75. Pencapaian warna <i>montage</i> jalanan gapura.....	80
Gambar 76. <i>Screenshot</i> pencapaian <i>Setting</i> jembatan.....	80
Gambar 77. Pencapaian warna jembatan .....	80
Gambar 78. <i>Screenshot</i> pencapaian <i>setting</i> jalanan dekat masjid.....	81
Gambar 79. Pencapaian warna jalanan dekat masjid .....	81
Gambar 80. <i>Screenshot</i> pencapaian <i>setting</i> masjid.....	81
Gambar 81. Pencapaian warna masjid .....	81
Gambar 82. <i>Screenshot</i> pencapaian <i>setting</i> jalanan-Darno jatuh.....	82
Gambar 83. Pencapaian warna jalanan-Darno jatuh .....	82
Gambar 84. <i>Screenshot</i> pencapaian <i>setting</i> rumah Bagiyo .....	83
Gambar 85. Pencapaian warna rumah Bagiyo .....	83
Gambar 86. <i>Screenshot</i> pencapaian <i>setting montage</i> jalanan .....	83
Gambar 87. Pencapaian warna <i>montage</i> jalanan.....	83
Gambar 88. <i>Screenshot</i> pencapaian <i>setting</i> rumah Puji-Depan .....	84
Gambar 89. Pencapaian warna rumah Puji-Depan .....	84
Gambar 90. <i>Screenshot</i> pencapaian <i>setting</i> rumah Puji-Dalam .....	85
Gambar 91. Pencapaian warna rumah Puji-Dalam .....	85

Gambar 92. <i>Screenshot</i> pencapaian <i>setting</i> jaranan jatuh.....	85
Gambar 93. Pencapaian warna jaranan jatuh .....	85
Gambar 94. Foto properti rumah Darno.....	86
Gambar 95. Foto properti posko pengungsian .....	87
Gambar 96. Foto properti masjid .....	88
Gambar 97. Foto properti rumah Puji .....	88
Gambar 98. Foto <i>special effect setting</i> rumah Darno.....	90
Gambar 99. Foto <i>special Effect setting</i> rumah Bagiyo .....	91
Gambar 100. Foto <i>special effect setting</i> jembatan .....	92
Gambar 101. Foto <i>wardrobe</i> Darno .....	92
Gambar 102. <i>Screenshot handprop</i> Darno .....	92
Gambar 103. Foto <i>wardrobe</i> Tri .....	93
Gambar 104. Foto <i>handprop</i> Tri .....	94
Gambar 105. Foto <i>wardrobe</i> istri Darno.....	95
Gambar 106. Foto <i>wardrobe</i> Puji dan Istri Puji.....	96
Gambar 107. Foto <i>wardrobe</i> Bagiyo .....	97
Gambar 108. Foto <i>make up effect</i> kusam .....	98
Gambar 109. Foto <i>make up effect</i> pucat.....	98

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Form Kelengkapan Syarat dari Kampus
2. Foto Dokumentasi Produksi
3. Desain Poster, *Cover Case* DVD, dan Label DVD Karya
4. Biaya Produksi
5. Naskah
6. Lampiran Daftar Pemain dan *Crew*
7. *Breakdown Artistik*
8. *Floorplan*
9. Berkas *Screening*



## ABSTRAK

Pada awalnya film hanyalah sebuah visual gerak tanpa suara dan tak berwarna. Hingga muncul film berwarna pertama kali memberikan perubahan dan mengantarkan para *film maker* untuk semakin menjadi kreatif dalam mengolah film berwarna. Warna pada film dapat memberikan kesan tersendiri kepada penonton, dapat menarik perhatian penonton pada film itu sendiri. Skripsi karya seni berjudul **Menguatkan Konflik Dengan Menerapkan Warna Komplementer Dalam Tata Artistik Film Fiksi “Sepanjang 2006”** mengajak penonton untuk merasakan peningkatan konflik dalam cerita dengan menyajikan *look* warna film yang menarik melalui penataan artistiknya.

Objek penciptaan karya seni ini adalah film fiksi berjudul “Sepanjang 2006” yang menceritakan tentang perjuangan seorang pendiri Jathilan yang ingin mengembalikan kalung yang telah dipinjamnya selama 4 tahun untuk kepentingan pribadi kepada seorang sahabatnya, atas kesadaran setelah istrinya meninggal akibat gempa bumi tahun 2006 yang berpusat di Yogyakarta silam. Warna komplementer dipilih karena merupakan dua warna yang kontras dan memiliki sifat kontradiktif. Penerapan konsep warna dalam tata artistik ini terdapat pada seluruh *scene* dalam film.

Konsep penciptaan karya ini ditekankan penerapan warnanya dalam tata artistik film “Sepanjang 2006” meliputi *setting*, properti, *wardrobe* dan *special effect*. Pemilihan warna komplementer merah dan hijau dengan menerapkan psikologi terbalik pada umumnya warna tersebut, yaitu warna hijau akan beragumen antagonis dan warna merah akan beragumen protagonis. Penekanan warna disesuaikan dengan tinggi rendahnya konflik yang terbangun. Penerapan tinggi rendah konflik disesuaikan dengan teori struktur dramatik Aristoteles, dan penerapan tinggi rendah warna mengacu pada teori *value* pada warna. Hal ini diterapkan agar penonton semakin merasakan konflik cerita yang diperkuat dengan warna komplementer.

**Kata Kunci : Warna, Film, Tata Artistik, Penguat Konflik**



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Penciptaan

Film dapat diartikan sebagai media komunikasi yang sangat penting untuk mengkomunikasikan atau memberikan informasi tentang suatu realita yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Film juga sebagai media komunikasi yang sangat dapat memengaruhi perasaan seseorang, membawa para penontonnya masuk ke dalam suasana film tersebut. Namun untuk memengaruhi perasaan seseorang atau membawa perasaan seseorang seakan masuk ke dalam sebuah film itu tidaklah mudah, film yang dapat membawa penontonnya seakan masuk ke dalam cerita atau ikut menjiwai sebuah cerita ditentukan pula oleh proses *visualisasi*-nya. Komponen-komponen dalam film seperti pengadeganan, teknik kamera, pencahayaan, tata artistik dan komponen lainnya menjadi penentu tercapainya film yang baik. Film yang baik adalah film yang dapat menyampaikan suatu pesan yang dapat diambil oleh para penikmatnya.

Melihat dunia perfilman saat ini terutama di Indonesia sangatlah pesat perkembangannya, banyak sineas-sineas muda yang mulai berkarya dengan berbagai konsep dan tak sedikit pula orang-orang yang dengan belajar secara otodidak lihai dalam mengambil gambar-gambar dengan berbagai *angle* dan *editing* yang juga enak untuk dilihat, menjadikan mereka seorang *videografer*. Seiring dengan berkembangnya dunia perfilman ada orang-orang yang berada di balik layar dengan kelihaiannya mengambil, mengolah, serta menata komponen-komponen mulai dari naskah, gambar, *setting*, pencahayaan, suara, hingga menjadi sebuah film dengan berbagai konsep. Setiap karya seni, begitu juga film pasti memiliki konsep dalam penciptaannya yang berbeda, gunanya untuk membuat film itu menjadi menarik untuk ditonton.

Saat ini sudah mulai banyak film yang menggunakan warna sebagai konsep visualnya, entah itu warna melalui pencahayaan, editing, atau bahkan dari penataan artistik nya yang bisa membuat penonton terpukau ketika melihat warna-warna yang dipadupadankan itu dan muncul seiring film diputar.

Penilaian pada sebuah film memang sebagian besar ada pada cerita film itu sendiri, bagaimana konflik bisa tercapai, apakah pesan dan kesan dapat mengenai kepada penonton, dan apakah penonton dapat terbawa oleh suasana serta emosi pada film. Namun sebenarnya selain dari segi cerita banyak sekali hal-hal lain yang mendukung berhasilnya film itu menjadi film baik, konflik pun tidak hanya dapat dibangun dengan cerita saja. Biasanya konflik diperkuat dengan pengadeganan, atau dari pergerakan kamera yang menggunakan ritme cepat, atau bisa juga menggunakan pencahayaan yang disudutkan kepada salah satu tokoh misalnya tokoh sedang dalam keadaan depresi, sedih, atau lain sebagainya, begitu juga *background* dapat membangun suatu konflik cerita pada film. Berangkat dari pengamatan beberapa film yang bermain dengan pengolahan warna dan penguat konflik cerita menjadikan sebuah ide untuk membuat sebuah karya seni film dengan mengolah warna pada penataan artistik untuk menguatkan konflik.

Tata artistik merupakan salah satu elemen penting dalam setiap produksi karya teater, program televisi, dan juga film. Tata artistik adalah bentuk *visualisasi* dari naskah, semua bagian didalam tata artistik meliputi *make up*, kostum atau *wardrobe*, *property*, dan *setting* menjadikan sebuah film mempunyai suasana. Melalui tata artistik konflik juga dapat diperkuat sehingga pesan dan kesan dapat tersampaikan kepada penonton dan dapat membuat penonton merasakan warna-warna yang dibangun pada penataan artistik untuk menguatkan konflik dalam film.

Warna pada tata artistik sendiri memiliki pesan dan makna yang dapat disampaikan kepada penonton. Warna memiliki peran sebagai simbol yang akan diintrepetasikan ke dalam berbagai macam objek *visual* dalam film. Contohnya warna merah yang melambangkan berani, memiliki *power*, berbahaya, sedangkan kebalikannya warna hijau melambangkan kesejukan, alami. Warna pada tata artistik dapat diterapkan ke dalam berbagai objek meliputi *property*, *setting*, *wardrobe* dan tetap akan berdampingan dengan warna netral pula sebagai latar, agar warna yang dibangun nampak hidup dan semakin menguatkan konflik, serta memecahkan anggapan bahwa konflik tidak hanya dapat dibangun

dengan cerita saja melainkan dapat diperkuat dengan penataan artistik, juga diharapkan dapat menjadi sebuah referensi sineas untuk film dengan latar belakang tata artistik dengan menggunakan warna guna menguatkan konflik.

## **B. Ide Penciptaan Karya**

Ide dapat muncul dari mana saja dan kapan saja. Dapat juga berasal dari kejadian-kejadian yang ada di dalam kehidupan sehari-hari di sekeliling kita. Sesungguhnya ide cerita ada di sekitar kita dan menunggu untuk di petik dan diolah, maka haruslah peka dalam mengambil kesempatan untuk menjadikan ide dan mengolahnya menjadi sebuah cerita.

Salah satu ide yang mendasari cerita “Sepanjang 2006” ini dari pengamatan terhadap suatu kejadian bencana gempa bumi yang pernah terjadi di Klaten, Yogyakarta dan sekitarnya pada 27 Mei 2006 silam. Bencana tersebut memiliki banyak kisah yang sangat menarik dari berbagai sudut pandang masyarakat yang ikut mengalami bencana tersebut. Hal itulah yang mendasari terciptanya ide cerita dalam pembuatan karya film “Sepanjang 2006” ini. Tak hanya itu, gagasan mengenai warna pada penataan artistik untuk menguatkan konflik menjadi ide konsep untuk penataan artistik film “Sepanjang 2006”.

Tata artistik memiliki berbagai fungsi dalam sebuah film untuk mendukung, membangun, memperkuat dan lainnya melalui berbagai konsep guna menjadikan sebuah film yang baik. Pengolahan warna dengan menggunakan warna yang bertentangan dirasa pas untuk mendapatkan kesan bertentangan dalam sebuah film yang pastinya dapat menguatkan konflik dalam cerita, penggunaan warna yang bertentangan akan diterapkan pada penataan artistik film “Sepanjang 2006” baik melalui *property*, *setting*, *wardrobe*, dan juga *make up*.

Film ini akan dikemas menjadi sebuah karya yang berbentuk film fiksi pendek berdurasi 20 menit. Proses *visualisasi* film fiksi pendek “Sepanjang 2006” ini akan melibatkan warna yang bertentangan, yaitu warna komplementer untuk memperkuat konflik dalam cerita. Seperti dalam buku karya Sadjiman Ebdy Sanyoto “Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain”; dijelaskan bahwa “Suatu karya seni harus memiliki keunikan, keistimewaan, keunggulan, daya

tarik, pusat perhatian, atau pusat pandang yang sering disebut dominasi. Karya seni tanpa dominasi akan terasa hambar, tidak ada greget, tidak ada vitalitas, tidak ada pusat perhatian, sehingga tidak menarik. Sesuatu dapat menarik atau menjadi dominasi asalkan ada keistimewaan. Pada dasarnya sesuatu yang lain dari yang umum/kebanyakan dapat menjadi dominasi. Warna dapat berfungsi sebagai dominasi manakala warna tersebut lain dari yang umum/kebanyakan.” (Sanyoto, 2010:44)

Penggunaan warna komplementer ini dipilih agar dapat membangun dan menguatkan kesan kekacauan setelah terjadinya gempa bumi, dan juga mendukung menggambarkan perasaan emosi, senang, maupun sedih untuk memperkuat konflik, karena pada dasarnya warna komplementer merupakan dua warna yang saling berseberangan  $180^\circ$  dalam lingkaran warna yang menimbulkan kontras warna paling kuat dan memiliki sifat berseberangan/berlawanan/kontradiktif yang akan dominan menimbulkan konflik.

### C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan merupakan suatu hasil akhir yang ingin dicapai, dari setiap tindakan haruslah memiliki tujuan, karena dengan adanya tujuan segala sesuatu yang dikerjakan akan menjadi terarah dan tidak menjadi sembarangan. Sesuatu yang terarah jelas akan mencapai hasil yang sesuai dengan keinginan, tinggal bagaimana cara mengolah dan mengaturnya agar dapat mencapai sasaran yang di tentukan.

Begitu pula dalam pembuatan karya seni film “Sepanjang 2006” ini harus memiliki tujuan, adapun tujuan dari pembuatan karya seni film fiksi pendek berjudul “Sepanjang 2006” ini adalah:

1. Menerapkan warna kontras komplementer (dua warna) melalui properti, *setting*, *set dressing*, dan *wardrobe* dalam tata artistik film “Sepanjang 2006”.
2. Tata artistik sebagai penguat konflik pada film.



3. Menceritakan sepenggal kisah dibalik gempa Yogyakarta dan sekitarnya pada tahun 2006.

Dari terwujudnya sebuah tujuan pasti terciptalah sebuah manfaat. Manfaat merupakan sesuatu dampak dari terwujudnya tujuan. Sebuah karya seni yang baik dengan tercapainya tujuan yang baik pula akan selalu memiliki dampak bagi penikmatnya dan juga dampak bagi penciptanya, dampak itu lah yang disebut sebagai manfaat.

Manfaat dari pembuatan karya seni film fiksi pendek “Sepanjang 2006” ini adalah sebagai berikut.

1. Menjadikan film “Sepanjang 2006” sebagai tontonan yang memiliki pesan dan kesan yang kuat serta *look* warna yang menarik.
2. Sebagai referensi sineas untuk film dengan latar belakang tata artistik.

#### **D. Tinjauan Karya**

Ada beberapa tinjauan karya yang digunakan pada film “Sepanjang 2006” ini, yaitu film CBGB, My Stupid Boss, Cek Toko Sebelah, dan Dalam Bis.

##### **1. CBGB**

Film berjudul “CBGB” ini di sutradarai oleh Savin Miller dan di produksi oleh *Unclaimed Freight*. Film ini menceritakan tentang terlahirnya bapak punk dunia dan awal mula adanya aliran musik punk. Film ini memiliki konsep artistik *pop art* yang sangat kental, dimana hampir semua elemen *pop art* pada tahun 1972 di gunakan pada artistiknya, tak hanya *setting*-nya namun juga warna-warna serta grafis pada editing film ini menggunakan konsep *pop art*. Film ini dijadikan sebagai referensi karena mengacu pada konsep warna pada artistik yang digunakan. Pada setiap *scene* film CBGB ini dari awal hingga akhir selalu menghadirkan sesuatu yang mengejutkan melalui properti yang didukung dengan warna yang mencolok, sehingga tidak membuat penonton merasa jenuh, bahkan malah merasa senang dan mengagumi setiap kejutan baru yang diperlihatkan secara mencolok dari warnanya. Konsep artistik yang konsekuen ini lah yang menjadi acuan dan akan diterapkan juga pada penataan artistik film “Sepanjang 2006” dengan menghadirkan warna komplementer sebagai penguat

konflik dalam cerita. Sama seperti film “Sepanjang 2006”, Film “CBGB” ini juga diangkat dari kisah nyata yang seharusnya terpaku pada *realita* dalam membangun *setting* dan segala unsur artistiknya, namun film ini mampu bereksperimen dengan menggunakan konsep *pop art* pada artistiknya, diharapkan film “Sepanjang 2006” juga dapat membaurkan konsep warna komplementer dengan *realita* sesungguhnya kisah dan *setting* film “Sepanjang 2006”.



Gambar 1. Screenshot salah satu *scene* dalam film “CBGB”  
(Sumber: Film CBGB)



Gambar 2. Screenshot salah satu *scene* dalam film “CBGB”  
(Sumber: Film CBGB)



Gambar 3. Screenshot salah satu *scene* dalam film “CBGB”  
(Sumber: Film CBGB)

## 2. My Stupid Boss

Film berjudul “My Stupid Boss” ini di produksi oleh *Falcon Pictures* dan di sutradarai oleh Upi. Film ini menceritakan tentang seorang perempuan yang bekerja di perusahaan milik kerabat suaminya yang ternyata tak sesuai dengan *ekspektasi*-nya. Dia memiliki boss yang amat sangat aneh dan seakan tidak berkompeten untuk menjadi seorang boss, tempat ia bekerja pun ternyata memiliki beberapa karyawan ilegal, namun atas pengertian dari sang suami ia dapat melihat sisi kebalikan dari sang bos tadi dan mulai mau bekerja kembali di perusahaan itu untuk membantunya. Film ini memiliki konsep warna pada tata artistik yang bagus, menggunakan warna komplementer merah dan hijau namun tidak menggunakan makna dari warna tersebut seutuhnya, selain menggunakan warna merah dan hijau, film ini juga menyelaraskan warnanya menggunakan kuning dan coklat, sesekali muncul warna ungu namun itu sangat jarang sekali terlihat. konsep penyelarasan warna ini akan menjadi acuan konsep film “Sepanjang 2006”, namun pada film “Sepanjang 2006” penggunaan warna komplementer digunakan sesuai dengan makna aslinya yang bersifat kontradiktif. Meski sama-sama akan menggunakan warna merah dan hijau sebagai garis warna utama, namun pada film “Sepanjang 2006” akan menambahkan teori warna *value* untuk menjembatani warna komplementernya itu sendiri, agar tidak terasa jenuh dan menggunakan warna abu-abu, hitam, putih, coklat sebagai penetral warna agar secara *look* film warna nya enak untuk dilihat.



Gambar 4. Screenshot salah satu scene dalam film “My Stupid Boss”  
(Sumber: Film *My Stupid Boss*)



Gambar 5. *Screenshot* salah satu *scene* dalam film “*My Stupid Boss*”  
(Sumber: Film *My Stupid Boss*)



Gambar 6. *Screenshot* salah satu *scene* dalam film “*My Stupid Boss*”  
(Sumber: Film *My Stupid Boss*)

### 3. Dalam Bis

Film fiksi pendek berdurasi kurang lebih 24 menit ini merupakan karya dari Saga Tanjung Ilham yang disutradarai oleh Eka Wahyu Primadani (Kecap), menceritakan tentang seorang lelaki seniman yang digambarkan karakternya menggunakan warna dingin kemudian datang seseorang yang ditemuinya tanpa sengaja di dalam bis, sosok wanita itu menjadi inspirasi dan memberi perubahan pada warna hidupnya. Pada lain hari mereka dipertemukan lagi dalam situasi yang tidak sengaja pula kemudian berkenalan dan menjalin hubungan yang akrab, hingga suatu hari ia merasa ada yang ganjal dan memutuskan untuk mengungkapkan isi hatinya pada wanita tersebut namun ternyata wanita tersebut sudah bertunangan, karena merasa galau lelaki itu memutuskan untuk mendatangi rumah wanita itu dan berniat memberikan



lukisannya kepada wanita itu, tanpa disadari ternyata yang membukakan pintu rumah adalah wanita yang ia temui saat di dalam bis yang sesungguhnya, wanita yang selama ini berkenalan dan jalan bersamanya adalah saudara kembarnya. Dua saudara kembar ini memiliki karakter yang berbeda dan dibangun dengan warna yang hampir berbeda pula, yaitu warna merah dan *pink* (merah muda). Persamaan antara film tugas akhir ini dengan film “Sepanjang 2006” yaitu sama-sama menggunakan konsep warna pada penataannya, namun pengimplementasiannya yang berbeda, dimana pada film “Dalam Bis” warna sebagai pendukung karakter tokoh, sedangkan film “Sepanjang 2006” warna komplementer sebagai penguat konflik



Gambar 7. *Screenshot* salah satu *scene* dalam film “*Dalam Bis*”  
(Sumber: Film Dalam Bis)



Gambar 8. *Screenshot* salah satu *scene* dalam film “*Dalam Bis*”  
(Sumber: Film Dalam Bis)



Gambar 9. Screenshot salah satu scene dalam film "Dalam Bis"  
(Sumber: Film Dalam Bis)

