

**WARNA ANALOGUS SEBAGAI REPRESENTASI HALUSINASI TOKOH
UTAMA DALAM TATA ARTISTIK FILM “POPCENE”**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Mencapai derajat Sarjana Strata 1

Program Studi Film dan Televisi



Disusun Oleh :

Rizal Umami

NIM : 1310055132

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

2021

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

Warna Analogus Sebagai Representasi Halusinasi Tokoh Utama Dalam Tata Artistik Film "POPSCENE"

diajukan oleh **Rizal Umami**, NIM 1310055132, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi : 91261**) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal **11 Januari 2021** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji


Nanang Rakhmad Hidayat, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0010056608

Pembimbing II/Anggota Penguji


Raden Roro Ari Prasetyowati, S.H.,LL.M.
NIDN 0027108004

Cognate/Penguji Ahli


Retno Mustikawati, S.Sn., M.F.A, Ph. D.
NIDN 0011107704

Ketua Program Studi Film dan Televisi


Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
NIP 19790514 200312 1 001

Ketua Jurusan Televisi


Lilik Kustanto, S.Sn., M.A
NIP 19740313 200012 1 001



Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Irwandi, M.Sn.
NIP 19771127 200312 1 002

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rizal Umami
NIM : 1310055132
Judul Skripsi : Warna Analogus Sebagai Representasi Halusinasi Tokoh Utama
Dalam Tata Artistik Film "POPCENE"

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 : 2 Desember 2020
Yang Menyatakan,

  *tas materai sesuai*

Nama Rizal Umami
NIM 1310055132

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rizal Umami

NIM : 1310055132

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

Warna Analogus Sebagai Representasi Halusinasi Tokoh Utama
Dalam Tata Artistik Film "PORSCENE"

untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin 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 : 2 Desember 2020



as materai sesuai

Nama Rizal Umami
NIM 1310055132

HALAMAN PERSEMBAHAN

Persembahan untuk yang tak bisa melupakan dan melupakan.

Persembahan untuk keluarga dan segala polemiknya

Persembahan untuk masa depan yang tidak tahu akan seperti apa.



KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya. Sehingga kami dapat menyelesaikan Tugas Akhir penciptaan film “Popscene”. Segala hal yang terjadi selama proses kreatif baik dalam hal penyusunan laporan dan pengerjaan karya tugas akhir merupakan syarat untuk memenuhi persyaratan dalam mencapai derajat sarjana strata 1 di Program studi S-1 Film dan Televisi Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas akhir yang berjudul Warna Analogus Sebagai Representasi Halusinasi Tokoh Utama Dalam Tata Artistik Film “Popscene”, dalam proses produksi tak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan tulus kami mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Irwandi, M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
3. Lilik Kustanto, S.sn, M.A selaku Kepala Jurusan Televisi.
4. Latief Rakhman Hakim, M.Sn selaku Kepala Program Studi Film dan Televisi.
5. Nanang Rakhmad Hidayat S.Sn, M.Sn Dosen Pembimbing satu.
6. Raden Roro Ari Prasetyowati S.H, LL.M. Dosen Pembimbing dua.
7. Retno Mustikawati, S.Sn., M.F.A, Ph. D selaku Dosen Penguji Ahli.
8. Dyah Arum Retnowati, M.Sn Dosen Wali.
9. Almarhum Bapak Saichu dan Almarhumah Ibu Anisah orang tua yang kami sayangi.
10. Almarhum Aries Wahyudi, Yayuk Rachmawati, M. Ali Afi dan Nurul Avia Kakak-kakak tercinta.
11. Edy Wibowo, Dani Tanaka, Tomy D Setyanto yang memberikan arahan dan ilmu.
12. Staf pengajar dan seluruh karyawan Jurusan Film dan Televisi Fakultas SeniMedia Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

13. Teman-teman 2011-2020 Jurusan Film dan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

14. Semua pihak yang membantu dan membimbing baik dalam penulisan ataupun proses pembuatan karya film “Popscene”.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan dan pembuatan karya tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Kritik dan saran semoga memberikan perubahan ke arah yang lebih baik.

Yogyakarta, 02 Desember 2020

Rizal Umami



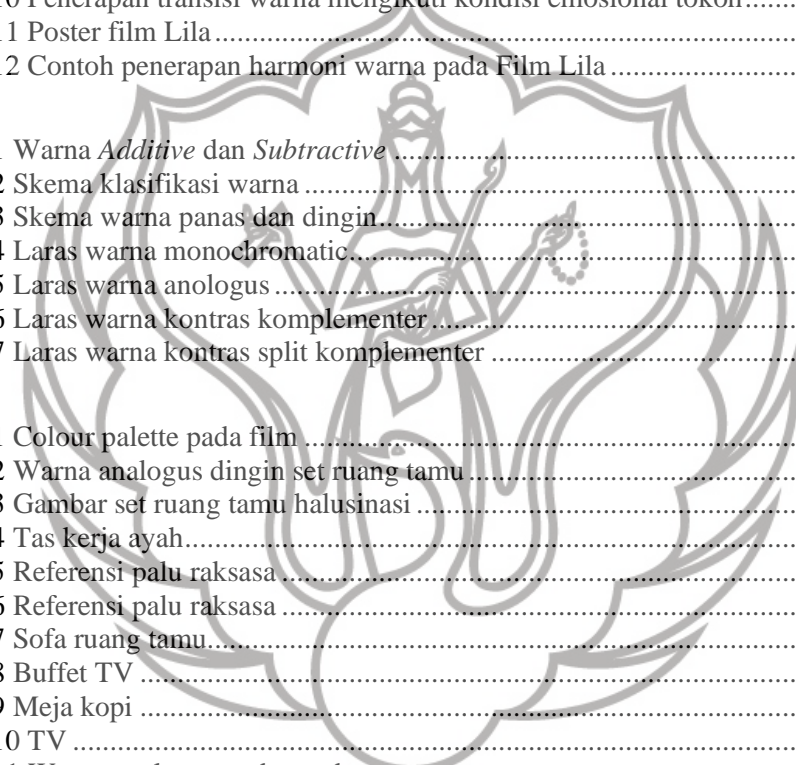
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Ide Penciptaan	2
C. Tujuan dan Manfaat.....	4
D. Tinjauan Karya.....	4
BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS	12
A. Objek Penciptaan	12
B. Analisis Objek.....	15
C. Analisis Cerita.....	17
BAB III LANDASAN TEORI.....	19
A. Film.....	19
B. Tata Artistik	20
C. Warna.....	24
D. Halusinasi.....	32
BAB IV KONSEP KARYA.....	33
A. Konsep Penciptaan	33
B. Desain Produksi	55
BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA	60
A. Proses Perwujudan	60
B. Pembahasan Karya.....	78
BAB VI PENUTUP	94
A. Kesimpulan	94

B. Saran**Error! Bookmark not defined.**
Daftar Pustaka.....96



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Poster film Mr. Nobody.....	4
Gambar 1. 2 Contoh pemilihan warna dalam film Mr Nobody	5
Gambar 1. 3 Poster <i>Hero</i>	6
Gambar 1. 4 Contoh penerapan warna analogus	6
Gambar 1. 5 Poster Climax	7
Gambar 1. 6 Penerapan warna sebagai penguat kondisi tokoh	8
Gambar 1. 7 Transisi perubahan warna yang terjadi dalam film Climax	8
Gambar 1. 8 Poster <i>Enter The Void</i>	9
Gambar 1. 9 Penerapan warna menunjukkan emosi.....	9
Gambar 1. 10 Penerapan transisi warna mengikuti kondisi emosional tokoh.....	10
Gambar 1. 11 Poster film Lila	11
Gambar 1. 12 Contoh penerapan harmoni warna pada Film Lila	11
	
Gambar 3. 1 Warna <i>Additive</i> dan <i>Subtractive</i>	25
Gambar 3. 2 Skema klasifikasi warna	26
Gambar 3. 3 Skema warna panas dan dingin.....	26
Gambar 3. 4 Laras warna monochromatic.....	28
Gambar 3. 5 Laras warna analogus	29
Gambar 3. 6 Laras warna kontras komplementer	29
Gambar 3. 7 Laras warna kontras split komplementer	30
Gambar 4. 1 Colour palette pada film	33
Gambar 4. 2 Warna analogus dingin set ruang tamu	34
Gambar 4. 3 Gambar set ruang tamu halusinasi	34
Gambar 4. 4 Tas kerja ayah.....	35
Gambar 4. 5 Referensi palu raksasa	36
Gambar 4. 6 Referensi palu raksasa	36
Gambar 4. 7 Sofa ruang tamu.....	37
Gambar 4. 8 Buffet TV	37
Gambar 4. 9 Meja kopi	37
Gambar 4. 10 TV	38
Gambar 4. 11 Warna analogus pada set dapur	38
Gambar 4. 12 Desain set dapur	39
Gambar 4. 13 Referensi meja makan	40
Gambar 4. 14 Referensi <i>kitchen set</i>	40
Gambar 4. 15 Referensi nasi goreng	41
Gambar 4. 16 Referensi gelas teh.....	41
Gambar 4. 17 Referensi senapan mainan	42
Gambar 4. 18 Warna analogus pada set kamar ibu.....	42
Gambar 4. 19 Gambar Set Kamar Ibu	42
Gambar 4. 20 Desain kamar Ibu.....	43
Gambar 4. 21 Referensi lemari	43
Gambar 4. 22 Referensi meja rias	43
Gambar 4. 23 Referensi tempat tidur	44
Gambar 4. 24 Warna analogus dalam set kamar Bara	44
Gambar 4. 25 Desain set kamar Bara kecil	45
Gambar 4. 26 Referensi tempat tidur	45

Gambar 4. 27 Referensi meja belajar	46
Gambar 4. 28 Referensi gambar kamar	46
Gambar 4. 29 Desain set studio Bara	47
Gambar 4. 30 Referensi meja kerja	48
Gambar 4. 31 Referensi kursi kerja.....	48
Gambar 4. 32 Referensi Televisi Bara	49
Gambar 4. 33 Referensi sofa	49
Gambar 4. 34 Referensi poster ruangan	49
Gambar 4. 35 Referensi <i>wardrobe</i> Bara.....	50
Gambar 4. 36 Referensi <i>wardrobe</i> Bara Kecil	51
Gambar 4. 37 Referensi <i>wardrobe</i> Meissi.....	51
Gambar 4. 38 Referensi <i>wardrobe</i> Ibu didepan ayah	52
Gambar 4. 39 Referensi <i>wardrobe</i> Ibu didepan adiknya	52
Gambar 4. 40 Referensi <i>wardrobe</i> Ayah.....	53
Gambar 4. 41 Referensi <i>wardrobe</i> Paman.....	53
Gambar 4. 42 Referensi <i>make up corrective</i>	54
Gambar 4. 43 Referensi <i>make up beauty</i>	54
Gambar 4. 44 Referensi <i>make up effect</i>	55
Gambar 5. 1 Foto susana rapat produksi	62
Gambar 5. 2 Foto rapat produksi.....	63
Gambar 5. 3 Foto rapat produksi tim artistik.....	65
Gambar 5. 4 Foto survei lokasi	66
Gambar 5. 5 Foto bahan yang digunakan.....	67
Gambar 5. 6 Foto proses pembuatan dinding	67
Gambar 5. 7 Foto proses pendempulan	68
Gambar 5. 8 Foto proses pengecatan set	68
Gambar 5. 9 Foto Proses pembuatan kitchen set.....	69
Gambar 5. 10 Foto proses reading.....	70
Gambar 5. 11 Foto proses workshop untuk efek kamera.....	71
Gambar 5. 12 Foto Suasana produksi hari pertama	72
Gambar 5. 13 Foto suasana proses produksi hari kedua	73
Gambar 5. 14 Foto Suasana produksi hari kedua adegan scene 2.....	74
Gambar 5. 15 Foto penambahan efek darah	74
Gambar 5. 16 Foto Suasana shooting hari ketiga	75
Gambar 5. 17 Foto Suasana Shooting hari ketiga Lorong	76
Gambar 5. 18 Foto Suasana Produksi hari keempat	76
Gambar 5. 19 Foto crew film Popscene	77
Gambar 5. 20 Capaian warna analogus pada scene 2	79
Gambar 5. 21 Property yang digunakan adegan pencegahan	80
Gambar 5. 22 Adegan Bara Kecil dipukuli ibunya scene 5C	80
Gambar 5. 23 Bara memasuki dunia halusinasinya scene 7A	81
Gambar 5. 24 Capaian warna analogus dalam setting kamar Ibu	81
Gambar 5. 25 Property diatas meja rias.....	82
Gambar 5. 26 Capaian semiotik karakter Ibu	82
Gambar 5. 27 Capaian warna analogus dalam setting dapur	83

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Table list Crew59

Tabel 5. 1 Table List crew art64



DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran form 1-7
2. Foto dokumentasi produksi
3. Lampiran desain poster
4. Lampiran biaya produksi
5. Lampiran naskah
6. Lampiran Dokumentasi



ABSTRAK

Film merupakan karya *audio visual* yang memiliki tingkat kerumitan karena terdapat unsur naratif dan visual. Berangkat dari menonton dan mengamati film, banyak konsep warna yang didasari dari seni rupa. Tata artistic menjadi bagian penting dalam proses visual yang berhubungan dengan warna.

Karya tulis penciptaan seni berjudul *Warna Analogus Sebagai Representasi Halusinasi Tokoh Utama Dalam Tata Artistik Film “Popscene”* memberikan perbedaan dengan penggambaran *mood* dan *look* yang disajikan dengan pengolahan warna. Warna analogus dipilih karena merupakan penyelarasan dari warna yang berdekatan dalam roda warna, bertujuan untuk merepresentasikan bentuk yang tidak nyata (halusinasi).

Karya seni ini ditekankan pada penerapan warna analogus dalam tata artistik film *“Popscene”* meliputi *setting, property, wardrobe, make up* dan *special effects*. Sesuai dengan cerita pada film pengguna warna analogus sebagai bentuk representasi sudut pandang tokoh utama dalam halusinasi, sehingga *mood* dan *look* akan mengikuti emosi, karakter dan sifat yang ditunjukkan oleh tokoh utama.

Kata Kunci : Representasi, Analogus, dan Halusinasi.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film merupakan karya audio visual yang memiliki tingkat kerumitan karena dalam sebuah film terdapat banyak unsur antara lain naratif, visual dan suara. Sekarang perkembangan film adalah perkembangan bercerita dimana saat melihat film yang dibicarakan adalah proses bercerita. Saat ini film banyak dan beragam dari gaya dan *genre* yang diangkat dan menjadikan perkembangan perfilman menjadi sangat variatif. Film berkembang dimulai dari pembuatan film hitam putih sampai menjadi film berwarna yang dimulai pada tahun 1930an. Banyak film menggambarkan situasi dan tokoh melalui warna yang digunakan, film yang eksperimen dengan warna seperti film bergaya *psychedelic*, warna menjadi suatu *visual story* yang cukup dominan dan kompleks, film *psychedelic* sendiri merupakan film yang menyuguhkan *scene* halusinasi obat-obatan yang dirasakan oleh panca indera dan akan sangat sulit digambarkan melalui media *audio visual*.

Berangkat dari menonton dan mengamati film, banyak konsep warna yang didasari dari seni rupa. Salah satu yang menarik adalah pewarnaan analogus yang diterapkan sebagai proses ide untuk membuat sebuah karya film dengan warna analogus sebagai representasi halusinasi tokoh utama. Maka dari itu sebagai penata artistik akan berperan sangat penting dalam menciptakan kondisi dan situasi yang cocok merepresentasikannya.

Proses sebuah produksi film tidak lepas dari peranan penata artistik karena dalam prosesnya penata artistik bertugas merealisasikan *mise en scene* sebuah naskah sesuai latar tempat, waktu ilustrasi dan gaya sebuah film sesuai konsep naskah dan sutradara. Penata artistik harus memiliki pengetahuan mengenai nilai estetik dalam hal *style* dan gaya dari beberapa aspek meliputi *wardrobe*, *make up*, *property*, *arsitektur* dan *interior*. Dalam tata artistik warna penting dalam penggarapan sebuah film dengan warna penggambaran suatu kondisi set atau latar menjadi lebih jelas dimana pemilihan warna menjadi bentuk halusinasi yang cukup jarang terlihat dalam realita, dimana memori manusia tentang warna sangat minim,

namun dengan konsep pewarnaan yang jelas maka memori mereka tentang warna akan dominan.

Film *PopScene* menceritakan tentang seorang desainer muda yang memakai *recreational drugs* untuk menghilangkan stress pekerjaan dan trauma keluarganya dimana ibunya mempunyai hubungan sedarah dengan pamannya dan dia tidak bisa mengatakan itu kepada ayahnya trauma itu yang menjadikan perjalanan halusinasi yang buruk baginya yang terbawa sampai dewasa. Film *PopScene* ini memiliki perjalanan mengenai trauma dan penyesalan dalam keluarganya, film ini ada beberapa suasana yang saling bercampur aduk antara trauma dan hasrat. Film ini memiliki latar kota metropolis yang padat dan sibuk yang segala dunia kelim ada didalamnya.

Warna dalam Film *Popscene* menjadi bagian yang sangat penting dalam penciptaannya dan diperlukan pengetahuan tentang warna dan psikologi untuk memberikan pesan tersirat dalam film.

B. Ide Penciptaan

Ide dan gagasan mengenai film ini diawali dari diskusi tentang kejadian traumatik atau pengalaman masa lalu yang dirasakan anak pada usia yang beranjak dewasa. Kejadian traumatik akan sangat berpengaruh dengan kehidupan dewasanya sehingga menciptakan perilaku menyimpang dan gangguan psikologis, hal itu yang membuat cerita ini dibentuk oleh penulis dan dari hal tersebut yang menginisiasi kesepakatan bentuk kolektivitas dalam penggarapannya.

Naskah film "*Popscene*" yang bercerita tentang halusinasi seorang pria terhadap masa lalunya dan ingin merubahnya namun itu tidak akan merubah apa-apa. Sutradara ingin membawa cerita ini dengan penyajian halusinasi yang menarik. Melalui penggambaran halusinasi tersebut, tugas penata artistik mewujudkannya melalui penataan *setting*, *wardrobe*, *make up* dan *property* yang akan ditampilkan. Halusinasi menginisiasi munculnya konsep dengan memakai warna sebagai representasi halusinasi tokoh utama.

Warna dalam penataan artistik film fiksi "*Popscene*" akan ditonjolkan sesuai dengan halusinasi tokoh utama dalam membangun suasana cerita dikarenakan warna memiliki kemampuan untuk menciptakan efek psikologis,

misalnya seperti dengan aspek jarak, gerak, tegangan, ekspresi, ruang bentuk serta berbagai macam atau hal yang terkait dengan makna atau simbolik tertentu.

Harmoni warna yang ditonjolkan dalam film “*Popscene*” adalah harmoni warna analogus yang berfungsi sebagai representasi halusinasi tokoh utama, karena dalam penceritaan tokoh utama mengalami berbagai macam sudut pandang ayahnya yang bersikap keras terhadap ibunya yang digambarkan dengan analogus warna dingin dan ibu yang berselingkuh dengan pamannya yang digambarkan dengan analogus warna panas serta keadaan rumah yang tidak harmonis penggabungan permasalahan tersebut yang digambarkan dengan analogus warna dingin dan panas yang dikombinasikan sehingga secara tidak langsung selain menjadi representasi tokoh utama juga akan menguatkan penceritaan pada film “*Popscene*”. Film “*Popscene*” memiliki konsep warna yang akan bisa mewujudkan perjalanan halusinasi didukung dengan penerapan tata kamera yang baik sehingga bisa memberikan ruang yang berbeda antara realita dan halusinasi secara kongkrit. Film yang menggunakan warna yang terkonsep akan membuat penonton mengalami pengalaman menonton sesuai sudut pandang tokoh utama.

Penerapan warna analogus dalam film ini berdasarkan kondisi tokoh utama dimana saat dia berhalusinasi mengenai psikologinya seperti warna panas yang menggambarkan hasrat dan nafsu seorang wanita dari sudut pandang tokoh utama, warna analogus akan mengikuti sesuai dengan warna yang menggambarkan kondisi halusinasi tokoh dan penerapan warna akan diterapkan kedalam *wardrobe*, *set*, *property* dan *make up*. Film “*Popscene*” memiliki tingkat kesulitan dalam mereprentasikan kondisi halusinasi tokoh utama sehingga menjadi suatu tantangan tersendiri untuk merealisasikannya karena kondisi halusinasi sendiri didasari oleh kondisi emosional dan psikologis tokoh yang berubah-ubah dalam melihat kejadian.

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- Membuat karya audio visual yang menguatkan aspek warna didalamnya.
- Memberikan tontonan yang berbeda
- Membuat karya dengan mengedepankan visual yang mendukung penceritaan.

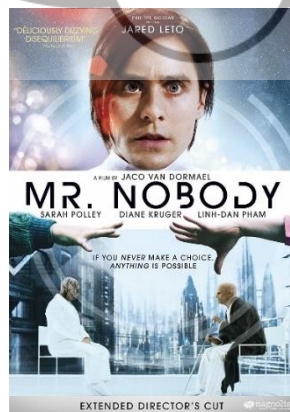
2. Manfaat

- Penonton dapat mengambil pelajaran tentang efek dari narkoba baik dari fisik maupun psikologis.
- Memberikan pengetahuan psikologis dimana masa lalu sangat berpengaruh dengan kehidupan saat ini.
- Memberikan pemahaman tentang warna dan manfaat yang tertuang dalam bentuk visual.

D. Tinjauan Karya

Berikut ini merupakan karya- karya yang menjadi tinjauan karya dikarenakan memiliki kesamaan dalam bidang artistik dan penggunaan warna yang akan diterapkan dalam film “*PopScene*” antara lain.

1. *Mr. Nobody*



Gambar 1. 1 Poster film Mr. Nobody

<https://www.imdb.com/title/tt0485947/>(Diakses : Februari 2019)

Film *Mr nobody* film *science fiction* yang disutradarai oleh Jaco Van Dormael dan diproduksi oleh Phillippe Godeau dalam naungan perusahaan Pan-Europeenne dibintangi oleh Jared Leto, Sarah Polley yang diproduksi pada tahun 2009. Film *Mr Nobody* menceritakan perjalanan hidup seorang anak laki-laki berdiri di peron stasiun ketika kereta hendak pergi. Haruskah dia pergi dengan ibunya atau tinggal bersama ayahnya, kemungkinan tak terbatas muncul dari keputusan ini. Selama dia tidak memilih, segalanya mungkin terjadi.

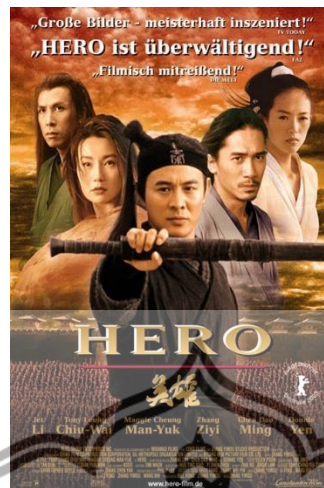


Gambar 1. 2 Contoh pemilihan warna dalam film Mr Nobody

Sumber <https://www.imdb.com/title/tt0485947/> (Diakses februari 2019)

Dalam penciptaannya film *Mr Nobody* dipilih karena secara teknis warna dress menjadi penggambaran kondisi tokoh utama seperti tiga gadis yang duduk dengan dikursi taman dengan baju yang berbeda-beda yang merupakan pasangan pilihan dari karakter utama yaitu nemo warna merah dia mendapatkan cinta, warna kuning dia mendapatkan kesuksesan dan warna biru dia mendapatkan kesedihan dalam hidupnya. Dan dalam film “Bara” akan ada kesamaan dalam penggunaan konsep warna sebagai tanda apa yang dirasakan tokoh utama dan perbedaannya dalam film “Bara” konsep warna akan diterapkan di keseluruhan set dan tidak hanya pada dress saja.

2. *Hero* (2002)



Gambar 1.3 Poster *Hero*

Sumber : <https://www.imdb.com/title/tt0299977/> (Diakses : Februari 2019)

Hero adalah film wuxia Tiongkok 2002 yang disutradarai oleh Zhang Yimou. Dibintangi Jet Li sebagai protagonis tanpa nama, film ini didasarkan pada kisah upaya pembunuhan Jing Ke terhadap Raja Qin pada 227 SM. *Hero* pertama kali dirilis di Cina pada 24 Oktober 2002. Pada saat itu, itu adalah proyek paling mahal dan salah satu film terlaris di Tiongkok. Miramax Films membeli hak distribusi pasar Amerika, tetapi menunda rilis film selama hampir dua tahun. Di Cina kuno, sebelum masa pemerintahan kaisar pertama, faksi-faksi yang bertikai di seluruh plot Enam Kerajaan untuk membunuh penguasa yang paling kuat, Qin. Ketika seorang pejabat kecil mengalahkan tiga musuh utama Qin, dia dipanggil ke istana untuk menceritakan kisah mengejutkannya kepada Qin.



Gambar 1.4 Contoh penerapan warna analogus

Sumber : <http://xxi.me> (Diakses 19 Desember 2019)

Dalam film *hero* ada beberapa konsep warna yang akan diterapkan kedalam film “*PopScene*” sehingga banyak hal dalam aspek film *hero* ini yang bisa diadaptasi kedalam film “*PopScene*” seperti *scene* dalam film *hero* yang merupakan adegan pertarungan dua pendekar wanita yang bertarung

mengatasnamakan cintanya kepada guru dan satunya yang merupakan suaminya yang menggunakan warna analogus hangat dengan warna dominan merah dan turunan orange ke kuning. Dalam film “*PopScene*” konsep warna analogus dalam film akan diterapkan dalam scene dimana Bara mendapatkan cinta yang dia inginkan dalam halusinasi pertamanya dengan dominasi warna hangat dengan warna merah sebagai *point of interest*, perbedaan ada dalam penggunaan kontras dominasi warnanya.

3. Climax

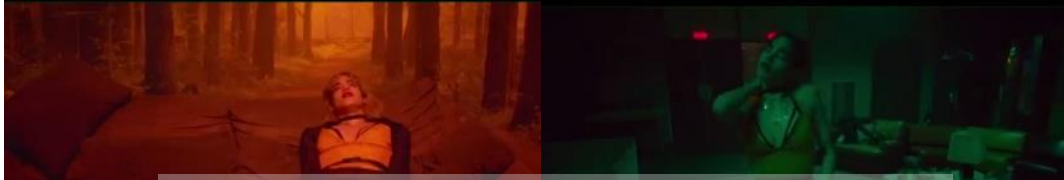


Gambar 1. 5 Poster Climax

Sumber :<https://www.imdb.com/title/tt8359848/> (Diakses : Februari 2019)

Climax adalah film dansa horor psikologis 2018 yang disutradarai, ditulis, dan disunting bersama oleh Gaspar Noé. Sebuah co-produksi internasional antara Perancis dan Belgia, film ini berlangsung selama Musim Dingin 1996 dalam satu gedung, dan menampilkan sejumlah besar pemain dua puluh empat (dipimpin oleh Sofia Boutella) yang menggambarkan kelompok tari Prancis yang melempar pesta setelah latihan. Namun perayaan berubah menjadi lebih gelap ketika semua orang menjadi semakin gelisah dan bingung dan kelompok mulai curiga bahwa sangria mereka telah dicampur dengan LSD.

Film ini memiliki beberapa teori warna yang diterapkan seperti monochromatic, analogous dan komplementer dan juga banyak transisi perubahan warna dari satu kondisi ke kondisi lain. Warna yang berada dalam



Gambar 1. 6 Penerapan warna sebagai penguat kondisi tokoh

Sumber : <https://.xii.me>(diakses 10 Desember 2019)



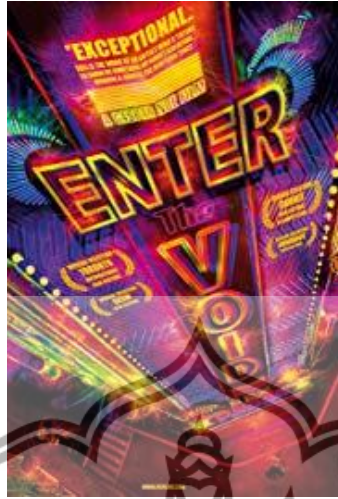
Gambar 1. 7 Transisi perubahan warna yang terjadi dalam film Climax

Sumber : <https://.xii.me>(diakses 10 Desember 2019)

set menguatkan kondisi psikologis tokoh utama dimana saat tokoh mengalami kebingungan warna akan dominan hijau dan jika saat merasa marah warna akan cenderung merah. Dan ada pula transisi yang menguatkan pergantian kondisi psikologis tokoh yaitu saat berpindah dari ruangan satu dengan dominasi warna satu ke warna yang lain.

Akan banyak aspek dalam film Climax yang akan diterapkan mulai dari transisi warna dan penggunaan warna yang membedakan adalah jika dalam film Climax transisi warna dilakukan dengan pencahayaan di Film *Popscene* dilakukan dengan pergerakan ke tiap set yang ada.

4. *Enter The Void*



Gambar 1. 8 Poster *Enter The Void*

Sumber : https://www.imdb.com/title/tt1191111/?ref_=tt_rec_tti (Diakses : Februari 2019)

Film yang bercerita tentang *Tur psychedelic* kehidupan setelah kematian ini terlihat sepenuhnya dari sudut pandang Oscar (Nathaniel Brown), seorang pengedar narkoba muda Amerika dan pecandu yang tinggal di Tokyo bersama saudara perempuan pelacurnya, Linda (Paz de la Huerta). Ketika Oscar terbunuh oleh polisi saat patungnya rusak, rohnya melakukan perjalanan dari masa lalu - di mana ia melihat orang tuanya sebelum kematian mereka - hingga saat ini - di mana ia menyaksikan otopsi sendiri dan kemudian ke masa depan, di mana dia mencari adik perempuannya dari kubur.



Gambar 1. 9 Penerapan warna menunjukan emosi

Sumber: <http://.xxi.me> (diakses 10 desember 2019)

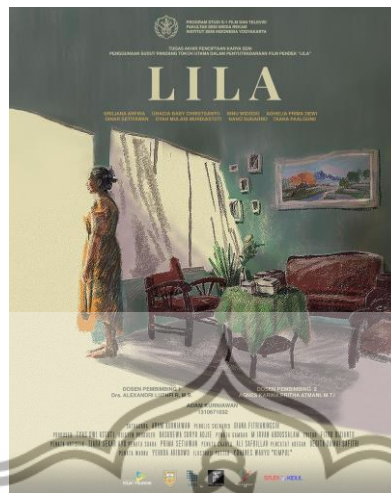
Film ini memiliki konteks yang sama yaitu perjalanan halusinasi atau *Tur Psychedelic* dimana visual dan penceritaan akan tergambar sama dalam perjalanan halusinasinya dibantu dengan penggunaan warna yang dihadirkan dalam pemakaian spectrum pencahayaan. Dan didalam film ini memiliki kesamaan konsep dimana akan ada perubahan transisi warna yang tercipta terlihat lebih jelas dalam menggambarkan emosi tokoh utama tapi ada perbedaan jika Enter the void menggunakan spectrum cahaya film “*PopScene*” akan menggunakan Set.



Gambar 1. 10 Penerapan transisi warna mengikuti kondisi emosional tokoh

Sumber: <http://.xvi.me> (diakses 10 desember 2019)

5. Lila



Gambar 1. 11 Poster film Lila

Sumber : www.hayko.tv diakses (22 Desember 2020)

Film pendek Lila yang disutradarai oleh Adam Kurniawan pada tahun 2017, bercerita tentang hubungan suami isteri yang tak kunjung mempunyai anak dikarenakan sang suami yang mengalami kemandulan, serta ditambah konflik anak yang dititipkan pada mereka yang akan diambil oleh kedua orang tua aslinya. Film ini menerapkan beberapa konsep harmoni warna dari yang merupakan penggambaran konflik serta sebagai penggambaran karakter. Perbedaan konsep antara Film Lila terletak pada penerapan konsep harmoni warna yang beragam dan tiap set sesuai jalannya cerita sedangkan film “*Popscene*” hanya pada set halusinasi dan dengan penggunaan konsep harmoninya hanya analogus.



Gambar 1. 12 Contoh penerapan harmoni warna pada Film Lila

Sumber : Film Lila Tahun 2018