

ARTIKEL JURNAL

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

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**

2020

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

Rizal Umami

131055132

Program Studi Film dan Televisi

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jl. Parangtritis Km. 6,5 Sewo, Bantul, Yogyakarta, 55188, Indonesia

Telp. 0274-379133, 373659

arts@isi.ac.id

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.**

ABSTRACT

Films are audio-visual works that have a level of complexity because they have narrative and visual elements. Starting from watching and observing films, many color concepts which are based on fine arts. Artistic is an important part of the visual process which related with color. The writing work of art creation entitled Analogous Color as a Hallucination Representation of the Main Character in the Artistic System of "Popscene" film gives a difference with the depiction of mood and look which is presented by color processing. The analogous color was chosen because it is an alignment of adjacent colors on the color wheel, which aims to represent unreal forms (hallucinations). This artwork is emphasized on the application of analogous colors in the artistic system of the "Popscene" film, including settings, properties, wardrobe, make up and special effects. In accordance with the story in the film, using analogous color as a form of representation of the main character's point of view in hallucinations, so that the mood and look will follow the emotions, characters and traits shown by the main character.

Keywords : Representation, Analogus and hallucinations.

Korespondensi Penulis

Rizal Umami?

UPI Perpustakaan ISI Yogyakarta
e-mail : rumami58@gmail.com

Alamat :JL. Yos Sudarso No.1 RT 002 RW004 Bedilan, Gresik

PENDAHULUAN

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.

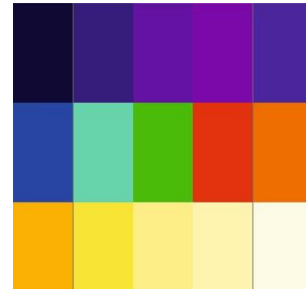
Proses sebuah produksi film tidak lepas dari peranan penata artistik karena dalam prosesnya penata artistik bertugas merealisasikan *mise en scene* sebuah naskah sesuai latar tempat, waktu ilustrasi dan gaya sebuah film sesuai konsep naskah dan sutradara. Penata artistik harus memiliki pengetahuan mengenai 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 kelam 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.

KONSEP KARYA



Gambar 4. 1 Colour palette pada film

Pada film *PopScene* memiliki dua dunia yang harus dibangun yaitu realitas dunia Bara dan dunia halusinasi Bara yang tergambar melalui warna analogus. Penerapan warna analogus akan diterapkan pada set halusinasi yang terbagi menjadi 4 set antara lain : kamar Bara kecil, kamar ibu, ruang tamu dan dapur. Konsep analogus dengan warna dingin, seperti biru, biru hijau dan hijau akan diterapkan di ruang tamu dan kamar Bara sebagai penggambaran tidak harmonis keluarga sedangkan warna panas akan berada di set kamar ibu sebagai penggambaran hasrat dari ibu dan penggabungan warna dingin dan panas sebagai penggambaran konflik utama dari keluarga Bara. Bentuk representasi didasarkan pada kondisi halusinasi yang mempengaruhi psikologis tokoh utama dalam psikologis mood dan emosi apa yang

sedang dirasakan tokoh utama akan menjadi penerapan pemilihan warna analogus yang akan diterapkan pada *setting* seperti pemilihan warna *property*, *wardrobe* dan *make up*.

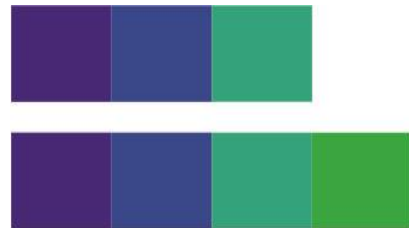
1. Setting

Konflik yang terjadi dalam film ini merupakan konflik batin yang dirasakan Bara mengenai keluarganya dan penolakan terhadap orang yang peduli terhadap dirinya. Penggunaan *LSD* memberi efek yang cukup berlebihan sehingga banyak masalah yang ingin dia ubah dan cegah. Setiap Set akan memperkuat kondisi emosi dan *mood* tokoh utama, selain berguna memperkuat kondisi emosi dan *mood* warna tersebut secara psikologis merupakan cerminan dari yang dirasakan karakter lain berdasarkan sudut pandang tokoh utama. Secara psikologis warna dirasa sangat cocok untuk menggambarkan kondisi psikologis tokoh utama yang melihat setiap kejadian yang terjadi dikeluarganya, setiap penggunaan warna akan memiliki konsep tersendiri.

Pada film “*PopScene*” penggunaan warna analogus akan

dibagi berdasarkan set yang ada :

Set Ruang Tamu



Gambar 4. 2 Warna analogus dingin set ruang tamu

Pada set ruang tamu konsep warna yang akan dipakai adalah konsep pewarnaan dingin seperti biru, hijau biru dan hijau pewarnan tersebut berguna untuk penggambaran halusinasi tokoh utama mengenai kondisi keluarganya yang tidak harmonis atau dingin dan sosok yang mengawali ketidakharmonisan adalah sosok ayah dari keluarga tersebut. Keadaan kondisi rumah akan terlihat pada *scene* 2, 3, dan 4 dengan penggunaan warna dingin sebagai berikut :

Penggunaan warna diatas akan menjadikan suasana rumah sangat dingin sehingga banyak ketidakharmonisan yang terlihat seperti pada *scene* 2 ayah Bara pergi meninggalkan rumah dan pada *scene* 2, 3, dan 4 menunjukkan keinginan Bara yang terpendam yang direalisasikan.



Gambar 4. 3 Gambar set ruang tamu halusinasi

Set Dapur

Set ruang dapur merupakan set yang berimpact besar pada tokoh utama Bara, set ruang dapur ini merupakan saksi bisu dimana ayah Bara memperlakukan ibunya dan Bara kecil melihat ibunya berselingkuh dengan pamannya. set ini akan didominasi dengan perpaduan warna panas dan dingin yaitu biru, ungu, *violet* dan merah, warna tersebut untuk menunjukkan tidak harmonis keluarga Bara dimana banyak warna yang tidak nyaman dalam rumah Bara seperti biru, merah, ungu dan *violet*.



Gambar 4. 4 Warna analogus pada set dapur

Set ruang makan merupakan set yang sangat penting dimana set ini merupakan tempat terjadinya konflik ayah dan ibu, serta menjadi tempat dimana Bara melihat ibu berselingkuh dengan pamannya. Set dapur akan diset sesuai dengan kondisi dapur pada umumnya yang ada buffet, meja makan dan *kitchen set*, namun ada penambahan ornament simbolik dimana ada gambar ovum di dapur sebagai simbolik menggambarkan ruangan yang penuh dengan hasrat serta ada topeng-topeng untuk menggambarkan banyak rahasia yang disimpan didalam rumah itu. Warna pada set ini memiliki maksud tersendiri seperti biru menggambarkan ayah dan merah menggambarkan ibu serta ungu dan violet menggambarkan hubungan kedua orang tua Bara yang tidak harmonis.

Pada set dapur akan banyak *main property* dimana yang akan menjadi awal mula terjadinya konflik antara ayah dan ibu yang disaksikan Bara yaitu pada *scene* 1 meja makan,

kitchen set, pintu dapur dan sepiring nasi goreng yang dirasa hambar oleh ayah Bara menjadi awal ayah memarahi ibu Bara dan ada perbedaan antara set dapur scene 1 dengan scene dapur lainnya scene 1 akan dikemas teaterikal dengan seluruh ruang gelap hanya ada bagian inti dari dapur seperti meja makan, kitchen set dan pintu dapur, *property* pendukung menjadi penanda perbedaan sikap ibu terhadap paman dan sikap ibu terhadap ayah seperti saat paman akan datang.



Gambar 4. 5 Desain set dapur

Sumber : data pribadi (11 februari 2020)

Set kamar ibu Bara

Set kamar ibu Bara merupakan set yang cukup singkat dalam penceritaan tapi dalam penceritaan yang singkat itu akan banyak menginformasikan sudut pandang Bara mengenai ibu. Ibu dalam penceritaan ini merupakan sosok yang penuh kebohongan dan hasrat yang meluap maka dari set kamar ibu ini akan ada informasi mengenai hal itu melalui warna. Warna yang akan digunakan dalam set kamar ibu seperti merah, jingga dan kuning yang akan tergambar jeas pada *scene 4*



Gambar 4. 6 Warna analogus pada set kamar ibu

Pada set kamar ibu akan diset seperti kamar wanita pada umumnya memiliki lemari dan meja rias namun ada beberapa tambahan dalam penataan meja rias dan lemari dimana lemari dan meja rias akan menggambarkan informasi bahwa ibunya berbohong dengan memberikan cermin yang banyak

untuk menunjukkan ibunya memiliki kepribadian lain saat tidak dengan suaminya.

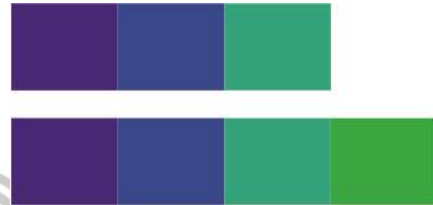


Gambar 4. 8 Desain kamar Ibu

Set Kamar Bara

Set kamar Bara merupakan set dimana dalam cerita linearnya dimulai Bara dewasa mulai halusinasinya untuk mencegah semua kejadian yang berada didalam keluarganya. Selain set ini sebagai awal set kamar Bara kecil akan menggambarkan kelamnya kehidupan masa kecilnya dengan penggunaan warna dingin yang dipadukan dengan warna gelap seperti hitam atau abu-abu namun penggunaan warna dingin disini akan dominan seperti biru,

hijau biru dan hijau. Kamar Bara merupakan ruangan pribadi Bara kecil untuk mengekspresikan setiap kehidupan yang ada dalam pikirannya.



Gambar 4. 9 Warna analogus dalam set kamar Bara

Merealisisikan set kamar Bara yang terlihat kelam akan pengalaman masa lalunya akan aksesoris seperti tempat tidur, nakas dan meja belajar, selain itu kamar Bara akan ditambahkan aksesoris gambar dinding dan hiasan gantungan dengan gambar yang menggambarkan kondisi rumahnya yang berantakan. Penggambaran kamar Bara kecil akan terlihat seperti:



Gambar 4. 10 Desain set kamar Bara kecil

Set studio Bara

Pada set studio Bara merupakan set realitas banyak hal yang akan divisualkan melalui tokoh utama *property* yang menggambarkan tokoh utama tiga dimensi karakter akan ditonjolkan diset studio Bara ini untuk menciptakan ruang yang bisa menggambarkan tokoh utama ini yang berkecimpung dunia desain dengan segala perabotan yang urban, disertai bentuk penggambaran dia pengguna *recreational drugs* dengan berbagai barang yang mengindikasi hal tersebut. Gambaran set akan mengarahkan kepada set ruangan yang kelam dan terlihat berantakan seperti :



Gambar 4. 11 Desain set studio Bara

Sumber : Data Pribadi (desember 2020)

Secara desain *property* yang ada merupakan *property urban* dimana banyak *property* yang berasal dari barang kreasi Bara untuk menjadi menguatkan profesi Bara, berbeda

dengan set halusinasi set realita akan terlihat sangat natural tanpa menonjolkan harmoni warna.

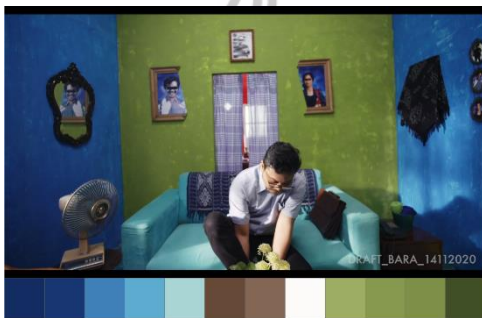
PEMBAHASAN

Konsep warna analogus sebaga representasi halusinasi tokoh utama dalam film “Popscene”. Representasi halusinasi menggunakan kekuatan proses *building* dan pemilihan *property* yang terlihat pada setiap *setting* ruangan yang dihadirkan serta didukung oleh pemilihan *wardrobe* dan pengolah *make up* yang didasari oleh tokoh utama. Dalam film “Popscene” tokoh utama adalah Bara, adapun tokoh pendukung yang merupakan pencipta konflik yang dialami tokoh utama sehingga menimbulkan prepektif halusinasi berdasarkan pandangan Bara terhadap tokoh tersebut.

Film “Popscene” memiliki empat *setting* yang menggunakan warna untuk merepresentasikan halusinasi tokoh utama yaitu ruang tengah, kamar ibu, kamar Bara kecil dan dapur. Karakter yang mendukung menciptakan karakter Bara Seperti sekarang antara lain Ayah Bara, Ibu Bara dan pamannya.

Setting Ruang Tengah

Pada ruang tengah berdasarkan sudut pandang Bara merupakan ruangan tempat ayahnya bersiap sebelum berkerja dan mengeluh tentang kondisi isterinya yang membuatnya jengkel yang terdapat pada *scene 2* yang menonjolkan warna pada set dengan warna analogus dingin seperti biru, hijau dan biru tua.



Gambar 5. 1 Capaian warna analogus pada *scene 2*

Pada *set* ruang tengah ditekankan sudut pandang Bara mengenai sosok ayahnya yang merupakan pria yang dingin terhadap keluarganya. Ruang tengah merupakan perpaduan warna biru, hijau dan biru ungu dengan tujuan sebagai simbol keseimbangan warna sistematis dengan tujuan mengaburkan setiap peristiwa yang terjadi.

Pada *scene 2* dan *3* kejadian berulang yaitu kepergian ayah Bara, gelagat ibunya yang melihat ayah Bara pergi menjauh. Serta peristiwa pencegahan

Bara dengan memukul dan menusuk ibunya. *Property* bertujuan untuk memberi penekanan *semiotik* sebagai barang masa kecil Bara yang ingin menghancurkan sumber konflik yang membuat keluarganya hancur.

Setting kamar Ibu

Pada *setting* kamar ibu masih merupakan sudut pandang Bara dalam melihat setiap karakter dalam kehidupan masa kecilnya. *Setting* kamar Ibu terdapat pada *Scene 3* dan *4* yang merupakan adegan persiapan ibunya dalam menyambut paman Bara yang merupakan selingkuhannya. Warna analogus yang ada dalam set kamar ibu merupakan warna analogus panas sebagai simbol dari hasrat, nafsu dan seksualitas yang dijelaskan pada karakteristik Ibu Bara yang merupakan wanita butuh kasih sayang yang tidak bisa melampiaskan hasratnya.



Gambar 5. 2 Capaian warna analogus dalam *setting* kamar Ibu

Pada *setting* kamar Ibu simbol-simbol dari sebuah bentuk kepribadian yang merupakan sudut pandang Bara melihat ibunya mulai dari memiliki rahasia dibalik ayah Bara dengan simbol kaca yang memiliki banyak sisi dan juga pecahan, selain itu simbol banyaknya celana dalam yang berserakan sebagai simbol kehormatan wanita yang sudah tidak terjaga.

Setting Dapur

Setting dapur terbagi atas beberapa scene yaitu 1, 4B, 5A dan 7B yang merupakan scene konflik yang merubah Bara menjadi pribadi dewasa seperti di realita. Pada tiap scene memiliki kekuatan penceritaan yang berbeda sehingga konflik yang terjadi memiliki penyelesaian yang berbeda oleh karakter Bara.

Warna yang ditekankan pada *setting* dapur adalah analogus dengan karakteristik warna panas dan dingin yang dipadukan sehingga menciptakan keharmonisan yang memberi persepsi saling berlawanan.



Gambar 5. 3 Capaian warna analogus dalam *setting* dapur

Pada *scene* 1 dengan adegan ayah Bara yang memarahai ibu Bara karena tidak bisa memasak memberi imbas pada Bara yang dimarahi ibunya karena melihat ke arah ibunya. Pada *scene* 1 ada perbedaan dengan *scene* yang lain dari segi pencahayaan dengan pencahayaan yang mengarah ke tiap tokoh sebagai sudut pandang Bara melihat tokoh yang terlibat dihidupnya yaitu ayah dan ibu Bara. Property dalam *scene* 1 memberikan kekuatan dalam aksi dan reaksi yang dilakukan tokoh seperti bentuk nasi goreng yang dimasak ibu terlihat merah sehingga menunjukkan ada ketidaknyamanan dalam mengkonsumsi makanan tersebut.

Setting studio

Setting studio dalam *setting* studio merupakan *setting* realita yang sebenarnya. *Setting* studio terdapat pada adegan scene 6, 8, 10 dan 11. secara konsep realita studio Bara sebagai penguat tokoh Bara dengan tiga dimensi tokoh Bara.



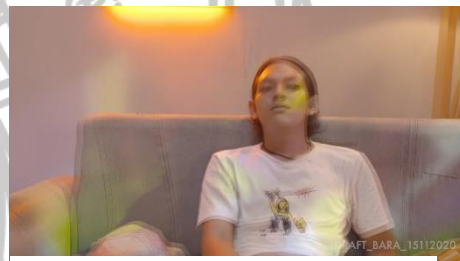
Gambar 5. 32 Capaian *setting* studio Bara

Pada *scene* 6 dan 8 merupakan suatu kesatuan dengan adegan Meissi yang merupakan orang yang perhatian dengan Bara masuk ke studio membawakan makanan, Bara tidak terlihat disekitar ruangan ternyata bersembunyi dibalik sofa. Dari *setting* studio terlihat bar merupakan sosok yang penuh dengan imajinasi yang menuntunnya mengenal dunia yang kelim.

Pada *Scene* 10 adegan menekankan pada background pekerjaan Bara yang merupakan seorang desainer, stress dengan pekerjaannya Bara ingin menenangkan diri dengan

mengonsumsi sebuah obat yang membuatnya relaks namun malah membawanya masuk ke dunia halusinasi.

Pada *scene* 10 yang merupakan perjalanan transisi Bara menjauhi realita, ornament partikal lampu menjadi media yang cocok sebagai tanda dia menjauhi realita ditambahkan dengan pengambilan gambar yang menjadikan kekuatan transisi halusinasi semakin terasa.



Gambar 5. 34 Capaian *setting* studio Bara pada *scene* 10

Setting kamar bara kecil

Setting kamar bara kecil merupakan representasi dari dari kekacauan pikiran Bara dimana dia sudah tidak bisa memisahkan antara realita dan halusinasinya. Warna analogus yang hadir pada *setting* kamar Bara kecil merupakan perpaduan warna hijau dan biru untuk merepresentasikan kekacauan pikiran yang dimiliki Bara. Warna dalam kajian manajemen warna dan desain

menyatakan bahwa warna dingin terasa menjauh. (Nugroho. 2015 ;40) dari pernyataan tersebut mengarahkan penggunaan warna analogus kamar Bara kecil.



Gambar 5. 35 Capaian warna analogus pada setting kamar Bara kecil

Setting kamar Bara kecil terdapat pada adegan setelah credit title dengan tujuan menunjukkan bahwa siklus halusinasi tidak pernah berakhir dalam film “popscene”, scene *after credit* ini menunjukkan adegan Bara yang terbangun dari tidur dan melihat sekitar dimana semua telah berubah menjadi kamar masa kecilnya. *Property* penanda semua kejadian pencegahan berawal dari kamar Bara kecil menjadikan setiap kejadian tergambar jelas. Warna analogus yang terdapat pada setting ini bertujuan untuk memberikan kekuatan halusinasi dan dikuatkan dengan banyaknya gambar mural yang berada di dinding yang menandakan kerusakan realita.

KESIMPULAN

Warna analogus sebagai halusinasi tokoh utama yang direpresntasikan dalam *setting*. Warna dalam penataan artistik dapat diterapkan dalam berbagai objek *visual* meliputi *property*, *setting*, dan *wardrobe* yang akan memunculkan ide bahwa warna bisa menjadi pembangun suasana halusinasi diperkuat dengan penggunaan warna analogus yang memiliki kekuatan dalam menciptakan harmoni dan simbolik yang kuat dengan perpaduan berbagai warna. Karena halusinasi tidak hanya bisa dihasilkan dari pengambilan gambar semata melainkan harus dibarengi dengan pengolahan *setting* oleh penata artistik. Warna analogus dalam prosesnya warna analogus, hasil dari perpaduan diatas menciptakan *visual* sinematik yang berbeda dengan menampilkan bentuk surealis dalam dunia halusinasi.

Film “Popscene” yang menceritakan tentang perjalanan halusinasi yang terjadi karena traumatik masa lalu yang disebabkan oleh ayah dan ibu tokoh utama penataan artistik film “popscene”

menggunakan *setting decorative* yang merupakan penataan secara tidak nyata dengan pendekatan surealis. Pemilihan warna untuk setting menggunakan laras warna *analogus* dengan penggunaan warna yang berdekatan dengan warna merah, biru dan ungu. Sedangkan untuk perubahan *mood*, diaplikasikan berdasarkan karakteristik warna panas, dingin ataupun perpaduan kedua warna tersebut.

Proses perwujudan memiliki nilai positif dan negatif dimana proses perencanaan harus dilakukan secara matang dari seluruh elemen baik dari gambar rancangan, konstruksi dan pencahayaan agar menghasilkan konsep pewarnaan yang kuat. Nilai positifnya adalah bisa mengeksplor bentuk imajinasi yang akan ditampilkan sebagai filmmaker tidak hanya berkerja berdasarkan naskah tapi juga nilai kreatif yang harus ditonjolkan.

SARAN

Proses penciptaan tata artistik film "Popscene" telah melalui banyak tahapan sehingga terdapat beberapa saran yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk

menciptakan karya-karya selanjutnya. Saran tersebut antara lain :

Penerapan warna melalui *property, set* dan *wardrobe* dalam sebuah karya artistik dapat dijadikan perhatian untuk menciptakan bentuk pola pikir yang akan diterapkan pada bidang artistik.

Penerapan warna dalam sebuah film harus disesuaikan dengan konsep penyutradaraan dan cerita agar ada kesinambungan pada elemen pendukung sehingga menghasilkan karya yang berkualitas.

Penata artistik harus menjabarkan konsepnya secara sistematis dan terarah sehingga menciptakan pemahaman yang baik untuk tiap divisi.

Penata artistik harus melakukan riset dalam menjabarkan setiap konsep yang akan dikerjakan agar tercipta pondasi argument yang kuat dalam membuat sebuah karya.

Konsep harus dipikirkan secara matang agar bisa menempatkan segala sesuatu sesuai porsi, karena semua bukan hanya unsur naratif saja yang ditekankan namun unsur *visual* pun juga menjadi

kekuatan dari sebuah film.

Keseimbangan antara unsur naratif dan visual harus terjaga guna dapat menyajikan karya yang utuh dengan kualitas yang bisa dipertanggung jawabkan.

DAFTAR PUSTAKA

Pratista, Himawan. *Memahami Film*. Edisi 2. Yogyakarta : Homeric Industri. 2017.

Rizzo, Michael. *The Art Direction Handbook for Film*. London: Elsevier. 2005.

Bordwell, David dan Thompson. Kristin, *Film Art An Introduction, nine the edition*. New York: McGraw-Hill. 2010.

Sanyoto, Sadjiman E. *Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra, 2009.

Nugroho, Sarwo. *Manajemen Warna dan Desain*. Yogyakarta: Andi. 2015

Kenney, Keith. *Handbook of Visual Communication Theory*. New Jersey: LEA. 2005.

Walton, Kendall L. *Memesis As Make Believe On The Foundations Of The Reprantional Arts*. Cambridge :Harvad University Press, 1990.

Kent, James L. *Psychedelic Information Theory Shamanism in the Age of Reason*,

Seattle.New York : Library of Congress Publication Data. 2010.

Block, Bruce. *The visual Story Creating the Visual Structure Of Film, TV, and Digital Media*. Los Angeles: Focal Press. 2008.

Chong, Derrick. *Arts Managements*. New York : Routledge. 2002.

Bordwell, David. *Film Art An Introduction The Six The Shot Mise En Scene*. New York : The McGraw-Hill Companies. 1997.

