

**Membangun *Look* dan *Mood* Melalui Warna pada Videografi Film Televisi
"PANCER"**

KARYA SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi



Disusun Oleh
Mandella Ma'ld Pratiwara
NIM : 061 0247 032

JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2012

**Membangun *Look* dan *Mood* Melalui Warna pada Videografi Film Televisi
"PANCER"**

KARYA SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi



UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	3936/HIS/2012	
KLAS		
TERIMA	3/8-2012	UPT



Disusun Oleh
Mandella Majid Pracihara
NIM : 061 0247 032



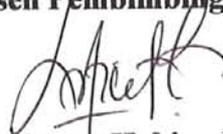
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2012

PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni ini telah diajukan dalam ujian Tugas Akhir Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang diselenggarakan pada tanggal 21 Juni 2012 dan telah diuji, serta dinyatakan lulus oleh Tim penguji Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dosen Pembimbing I



Latief Rahman Hakim, M.Sn.
NIP. 19790514 200312 1 002

Dosen Pembimbing II



Agnes Karina Prita Atmani, M.T.I.
NIP : 19760123 200912 2 003

Cognate



Andri Nur Patrio, M.Sn.
NIP. 19750529 200003 1 002

Ketua Jurusan Televisi



Deddy Setyawan, M.Sn.
NIP. 19760729 200112 1 001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



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



DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
JURUSAN TELEVISI
Jl. Parangtritis Km 6, Yogyakarta 55001,
Telp (0274) 384107

Form VII : Pernyataan Mahasiswa

SURAT PERNYATAAN

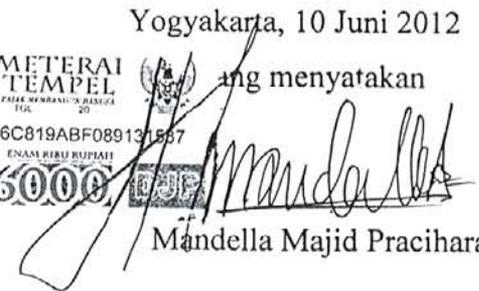
Yang bertanda-tangan di bawah ini :

Nama : Mandella Majid Pracihara
No. Mahasiswa : 061 0247 032
Angkatan Tahun : 2006
Penciptaan Karya : Membangun Look dan Mood Melalui Warna pada
Videografi Film Televisi "PANCER"

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Penelitian/Penciptaan Karya seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya 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 tanggungjawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 10 Juni 2012

METERAI
TEMPEL
PAJAK MENDANU'U'ALAMGA
TGA
6C819ABF089131567
ENAM RIBU RUPIAH
6000
ing menyatakan

Mandella Majid Pracihara.

NB:

Bermaterai sesuai ketentuan

Penciptaan karya Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk kedua orangtua tercinta,
para sahabat, Seniman dan *Film Maker* yang tidak pernah lelah berkarya.



KATA PENGANTAR

Sujud syukur kehadirat kepada Allah SWT, atas limpahan Rahmat dan Hidayah-Nya, dan atas kebesaran-Nya menciptakan makhluk-makhluk dengan pemikiran hebat yang mampu merubah dunia. Atas kebesaran Tuhan dan sumbangan pemikiran manusia-manusia hebat, sehingga tugas akhir penciptaan karya seni ini dapat disusun dengan baik. Tugas akhir ini disusun guna memenuhi persyaratan kelulusan program S1 Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas akhir karya seni berupa *Membangun Look dan Mood Melalui Warna pada Videografi Film Televisi "PANCER"* Tentunya dalam proses produksi penggarapan karya, tak lepas dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak.

Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT.
2. Nabi Muhammad SAW.
3. Bapak dan Ibu orang tua.
4. Bapak Drs. Alexandri Luthfi R, MS., Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Deddy Setyawan, M.Sn., Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta
6. Dosen Pembimbing 1 : Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
7. Dosen pembimbing 2 : Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.
8. Dosen Wali : Retno Mustikawati, M.F.A.
9. Kakak, Adek, Om, Tante, dan semua keluarga besar.
10. Helmi Hernandes.
11. Ulul Albab, S.Sn.
12. Oktaviana Dwi Amartanie, S.Sn.
13. Nur Jihad Hisyam, S.Sn.
14. Yusmita Akhirul Latif, S.Sn.
15. M. Hasan Ma'arif, S.Sn.

16. *All Crew* " PANCER"

17. Semua teman-teman Jurusan Televisi ISI Yogyakarta.

18. Semua pihak yang tak dapat disebutkan satu per satu.

Akhir kata, penulis berharap hasil tugas akhir karya seni ini bermanfaat bagi perkembangan dunia pertelevisian di Indonesia, khususnya dalam program drama televisi, juga sebagai acuan dalam melihat film sebagai sebuah hasil pencitraan visual.

Yogyakarta, 3 Juli 2012

Penulis,

Mandella Majid Pracihara



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAK.....	xii
BAB I	PENDAHULUAN
A.	Latar Belakang Penciptaan..... 1
B.	Ide Penciptaan..... 5
C.	Tujuan dan Manfaat Penciptaan..... 8
D.	Tinjauan Karya..... 9
BAB II	OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS
A.	Objek Penciptaan..... 16
B.	Analisis Objek Penciptaan 18
BAB III	LANDASAN TEORI
A.	Film Sebagai Media Komunikasi..... 26
B.	Sinematografi 28
C.	<i>Mise-en-scene</i> 32
D.	Warna 33
E.	Warna pada Gambar Film..... 35
F.	Film Televisi 37

BAB IV	KONSEP KARYA	
	A. Konsep Estetik.....	40
	1. Videografi.....	42
	2. <i>Mise en Scene</i>	46
	B. Desain Program.....	52
	C. Desain Produksi.....	53
	D. Konsep teknis.....	53
	1. Konsep Teknis Kamera.....	53
	2. Konsep Teknis <i>Lighting</i>	59
BAB V	PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA	
	A. Proses Perwujudan.....	64
	1. Pra Produksi.....	64
	2. Produksi.....	77
	3. Pasca Produksi.....	101
	B. Pembahasan Karya.....	104
BAB VI	KESIMPULAN DAN SARAN	
	A. Kesimpulan.....	121
	B. Saran.....	122
	GLOSSARIUM.....	123
	DAFTAR PUSTAKA.....	129
	LAMPIRAN.....	132

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Skenario

Lampiran 2. *Story Board* dan *Shot List*

Lampiran 3. Desain Produksi

Lampiran 4. Jadwal *Shooting*

Lampiran 5. Foto-foto Produksi

Lampiran 6. Desain Publikasi Film Televisi "PANCER"



ABSTRAK

Pertanggungjawaban Karya Seni Tugas Akhir “Membangun *Look* dan *Mood* Melalui Warna pada Videografi Film Televisi "PANCER" untuk memberikan bentuk tontonan baru Film Televisi terhadap masyarakat untuk memahami dan mengerti tentang pemahaman ajaran "*Kakang Kawah Adhi Ari-Ari Getih Puser Kang Limo Pancer*". Karya Tugas Akhir ini memiliki suatu penyampaian informasi baru dengan menggunakan warna-warna yang dimunculkan melalui visual/gambar yang akan membangun kesan dan pesan dari gambar pada adegan film. Warna -warna yang digunakan adalah warna yang dimiliki oleh filosofi Jawa. Warna-warna yang digunakan mengambil dari struktur dari pohon kelapa Gading.

Karya ini bercerita tentang seorang yang terkena pengaruh jahat dari seorang teman atas dendamnya. Pengaruh itu didapat karena tidak mempercayai ajaran leluhur orang Jawa "*Kakang Kawah Adhi Ari-Ari Getih Puser Kang Limo Pancer*" yang mempengaruhi ingatan, perasaan, pikiran dan kesadaran. Konsep Estetik penciptaan Karya Seni ini menggunakan warna untuk memvisualisasikan ingatan, perasaan, pikiran, dan kesadaran melalui videografi film televisi pada karya ini. Melalui videografi warna diciptakan melalui unsur-unsur dari tata cahaya, *setting*, *property* dan *wardrobe* (tata busana).

Kata kunci : Film televisi, Videografi, Warna

BAB I PENDAHULUAN



A. Latar Belakang Penciptaan

Film merupakan sebuah media komunikasi artistik yang memiliki sifat dasar dari media artistik lain yang terjalin dalam susunan melalui gambar-gambar visual dan suara nyata. Susunan gambar dan suara, film bertujuan untuk mempresentasikan suatu kejadian yang dirangkai menjadi sebuah kisah dan cerita. Film memiliki media artistik lain yang dapat mendukung dari isi sebuah film. Media artistik lain yang mendukung film seperti media seni lukis, seni patung, seni peran (*teater*), seni tari, dan seni fotografi.

Media artistik ini mempergunakan susunan garis, warna, bentuk, volume, dan *massa*, begitu juga pada sebuah film. Film memiliki beberapa kesamaan dengan media artistik lainnya, tetapi film memiliki elemen visual yang berbeda. Pembentuk elemen-elemen visual dalam film adalah ruang, garis, warna, *tone*, bentuk, pergerakan, dan irama. Elemen-elemen tersebut didukung oleh pengadeganan, *setting*, *property* dan kostum yang semuanya ini akan membentuk keindahan dalam film. Komponen elemen visual tersebut akan mempengaruhi sebuah cerita, *mood*, dan emosi yang memberikan struktur visual pada sebuah film.¹ Salah satu elemen visual yang terpenting dan menarik perhatian adalah warna. Warna pada visual film menjadi faktor penting untuk dijadikan sebuah analisa baik secara unsur maupun secara teknis pembuatan film.

Penciptaan gambar dalam pembuatan film tidak lepas dari beberapa elemen sinematografi. Penuturan dari film adalah sebuah rangkaian dari kesinambungan citra (*image*) yang berubah dan menggambarkan kejadian-kejadian dari berbagai titik pandang. Film menampilkan ilusi gerak

¹ Bruce Block, *The Visual Story Creating the Visual Structure of film, TV, and Digital Media*, Second edition. Hlm: 2.

melalui gambar-gambar yang ditampilkan. Gambar-gambar ini direkam secara teknis dengan menggunakan tatanan perekaman yang disebut sinematografi. Sinematografi dapat didefinisikan sebagai seni dan teknologi dari pergerakan gambar fotografi.² Unsur sinematografi memiliki tiga faktor aspek yaitu aspek teknis kamera, *framing* dari sebuah *shot*, dan panjang sebuah *shot* atau durasi gambar.³ Penggabungan ketiga unsur tersebut akan menghasilkan area gambar yang memiliki kekuatan. Unsur tersebut dapat dikembangkan secara digital dalam videografi.

Penata gambar tidak akan melupakan salah satu unsur visual yaitu warna. Warna merupakan pantulan cahaya sinar matahari yang jatuh pada suatu objek dan kemudian ditangkap oleh mata kita. Seorang sinematografer harus memilih bahan baku film yang memiliki emulsi warna yang berbeda untuk menentukan warna yang digunakan dalam film yang akan dibuat. Emulsi warna dalam bahan baku film akan mempengaruhi *tonalitas* warna pada sebuah gambar (*range of tonality*).⁴ *Tonalitas* yang dimiliki oleh emulsi pada bahan baku film, akan mempengaruhi nuansa dan suasana yang dibangun oleh sebuah cerita. *Tonalitas* warna akan memberikan suatu ciri yang dominan pada gambar untuk memberikan sebuah informasi kepada penonton sesuai pemaknaan dari film tersebut.

Seiring dengan perkembangan teknologi film, kemudahan untuk merekam gambar dengan media digital menjadi era baru. Teknologi digital memiliki perekaman yang berbeda, teknologi digital sudah menggunakan warna dan perekaman gambar menggunakan sensor yang berbentuk prisma untuk memecah cahaya menjadi tiga warna yang berbeda yaitu *red*, *green*, *blue*. Proses penciptaan warna pada kamera digital adalah cahaya yang masuk kedalam kamera melalui lensa dan diterima oleh sensor. Pembentukan warna secara digital melalui beberapa cara, seperti *white balance*, *lighting* atau tata cahaya, dan melalui eksplorasi fasilitas kamera

² Kodak Cinematografi. *Interaktif learning from www.kodak.com/go/training*. 2003.

³ David Brodwell and Kristin Thomson, *Film Art an Introduction, eight edition*, 2008. P : 162.

⁴ Ibid, David Brodwell, P: 164.

untuk menciptakan *tonality* gambar yang diinginkan. Proses pembentukan warna pada saat produksi biasanya disebut *painting with light*.

Era film berwarna saat ini, warna telah digunakan untuk membentuk suatu nuansa dan motif dari film yang diproduksi. Warna menjadi sebuah pembentuk karakter tokoh pada cerita, emosi (*mood*) dari suatu gambar dan sebagai pembentuk keindahan (*look*) pada sebuah gambar. Warna biasanya dimunculkan dalam sebuah *frame* atau dalam keseluruhan dalam film. Menggunakan warna, cerita di dalam film dapat diatur sesuai dengan tuntutan konsep visual estetik yang memiliki pemaknaan secara filosofi dan secara simbolis.⁵

Seiring berkembangnya dunia film, munculah kehadiran televisi sebagai media massa baru. Kehadiran film yang masuk kedalam televisi, membawa bentuk dan pengaruh yang besar. Ukuran format layar dan bahan baku film yang dibawa ke media televisi yang menggunakan digital, menjadi faktor teknis paling utama. Tetapi, dengan memiliki sifat yang sama yaitu audio visual, televisi mampu menyebarluaskan informasi secara langsung.⁶ Acara yang ditayangkan bentuknya sangat beragam, acara-acara dalam stasiun televisi bisa disebut format acara televisi. Pengertiannya adalah sebuah perencanaan dasar dari suatu konsep acara televisi yang akan menjadi landasan kreativitas dan desain produksi yang akan terbagi dalam berbagai kriteria utama yang akan disesuaikan dengan tujuan dan target pemirsa acara tersebut.⁷

Aspek-aspek teori visual film yang diterapkan pada televisi, akan membuktikan bahwa visual dari program film televisi mampu untuk menyerupai film layar lebar. Penggunaan perbandingan *lighting ratio* pada tata cahaya, *aspect ratio*, permainan lensa untuk mencapai kedalaman gambar atau *depth of field*, filter konversi, pergerakan kamera dan *color temperature* merupakan modal utama dasar sinematik yang mampu terlihat *look* yang nyata. Secara emosi atau *mood* menjadikan penonton terbenam

⁵ Himawan Pratista, *Memahami Film*, Yogyakarta: Homerian pustaka, 2008. Hal: 91.

⁶ Darwanto, *Televisi Sebagai Media Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007. P.26

⁷ Naratama, *Menjadi Sutradara Televisi*. Jakarta: Grasindo, 2004. P. 63

dalam imajinasi yang ditimbulkan dalam setiap cerita. Cerita ini kemudian dirangkai menjadi satu komposisi gambar atau disebut juga *Mise en Scene*.

Komposisi gambar yang baik adalah aransemen dari unsur-unsur gambar untuk membentuk suatu kesatuan, yang serasi secara keseluruhan. Komposisi dalam film adalah rangkaian *frame* yang memiliki hubungan ruang dan waktu disatukan dengan rangkaian adegan serta dikemas dengan pergerakan.⁸ Pembuatan komposisi setiap *frame* dalam film memiliki beraneka unsur gambar yang harus dipadukan dengan pencahayaan, pergerakan pemain, *setting* dan yang lebih utama penempatan sudut-sudut *angle*. Hal ini menjadi poin utama untuk menentukan komposisi. Salah satu unsur dari komposisi gambar adalah warna, warna bisa didapat melalui pencahayaan, *setting* artistik melalui bentuk garis, *wardrobe/costume* dan *property*.

Skenario Pancer yang akan diproduksi sebagai film televisi yang dipresentasikan pada media televisi, merupakan skenario yang didalamnya menuturkan konsep warna dalam filosofi Jawa. Bagaimana tiap warna yang akan ditampilkan merupakan sebuah representasi dari unsur-unsur metafisika pembentuk manusia. Selain mengandung filosofi Jawa yang menarik, terdapat satu tantangan dari segi teknis pembuatan film, yaitu menampilkan warna yang merepresentasikan unsur dari diri manusia secara visual melalui videografi. Unsur-unsur yang dimiliki manusia akan divisualkan melalui warna-warna. Warna-warna yang digunakan akan disesuaikan dengan pemaknaan dari filosofi Jawa yang digunakan.

Warna yang digunakan dalam film televisi "*Pancer*", akan membentuk komposisi yang serasi terhadap kedalaman gambar dan estetika (*look*) gambar melalui *spectrum* warna. Tujuannya adalah mengarahkan perhatian kita terhadap objek, menjaga gambar agar selalu tetap bergerak dan menciptakan imajinasi ke dalaman gambar. Selain komposisi warna dalam segi artistik, unsur pembentuk warna juga melalui

⁸ Joseph V. Mascelli, A.S.C, *The Five of Cynematography*, terjemahan H.M.Y. Biran, Jakarta: Yayasan Citra, 1986. Hal: 411.

penataan cahaya. Menggunakan pencahayaan, suasana (*mood*), pengadeganan, dan *setting* dari sebuah film akan dibentuk sesuai karakteristik warna yang akan dimunculkan.

Melalui warna yang dibangun dari sudut pandang kamera dan pencahayaan film televisi "*Pancer*", menciptakan *look* dan *mood* untuk memberikan penekanan emosi pada sebuah *frame*. Menggunakan pengetahuan kamera, lensa, *lighting*, dan fitur kamera, videografer menciptakan suasana (*mood*) yang tepat melalui atmosfer atau nuansa, dan gaya *visual (look)* dari sebuah *shot* yang memiliki motivasi untuk memberikan pesan dan kesan pada penonton. *Look* dalam gambar memberikan informasi atau kesan kepada penonton, untuk melihat nuansa pada ruang dan waktu dalam film televisi *Pancer*. *Look* menjadi faktor estetis pada sebuah gambar, sedangkan *mood* dalam gambar mewakili faktor psikologis dan akan memberikan pengaruh terhadap penonton.

Eksplorasi tata cahaya terhadap warna pada film televisi *Pancer* akan menjadi sebuah daya tarik tersendiri bagi penonton. Penggunaan warna disetiap *scene* yang mewakili ke empat unsur manusia akan dimunculkan secara berbeda. Perbandingan warna cahaya (*tonalitas*), gelap terang cahaya, serta pergerakan kamera akan memberikan *mood* yang berbeda pada setiap *frame* dalam film televisi *Pancer*. Secara keindahan gambar visual akan memberikan *look* yang memiliki kesan tersendiri. Semua aspek videografi adalah salah satu kunci dari pembentuk *look* dan *mood* pada suatu gambar dalam film televisi "*Pancer*".

B. Ide Penciptaan Karya

Berdasarkan fenomena masyarakat Jawa dalam diri manusia memiliki saudara yang menyatu dalam diri dan memberikan pengaruh besar dalam kehidupan manusia. Masyarakat Jawa biasa menyebutnya "*Kakang kawah, adhi ari-ari, getih, puser kadang ku papat, kang limo pancer*". Filosofi Jawa ini memiliki simbol unsur yaitu air, api, tanah, angin, dan manusia itu sendiri atau lebih di kenal dengan "*Sedulur papat limo*

pancer". Lima unsur ini secara mendasar telah membentuk karakter manusia dan saling berkaitan. Masing-masing unsur akan ditandai oleh warna dan memiliki pemaknaan disetiap unsur tersebut.

Unsur air mewakili kesadaran manusia, ditandai dengan warna putih. Unsur api mewakili perasaan manusia, ditandai dengan warna merah. Unsur angin mewakili pikiran manusia, ditandai dengan warna kuning. Unsur tanah mewakili ingatan manusia, ditandai dengan warna hitam. Unsur ke lima yaitu diri sendiri atau jiwa manusia yang disebut *pancer*. Setiap kelahiran manusia, kelima unsur ini sudah ada pada diri manusia. Keterkaitan unsur tersebut menjadi pencapaian terakhir manusia yaitu keseimbangan dalam hidup.

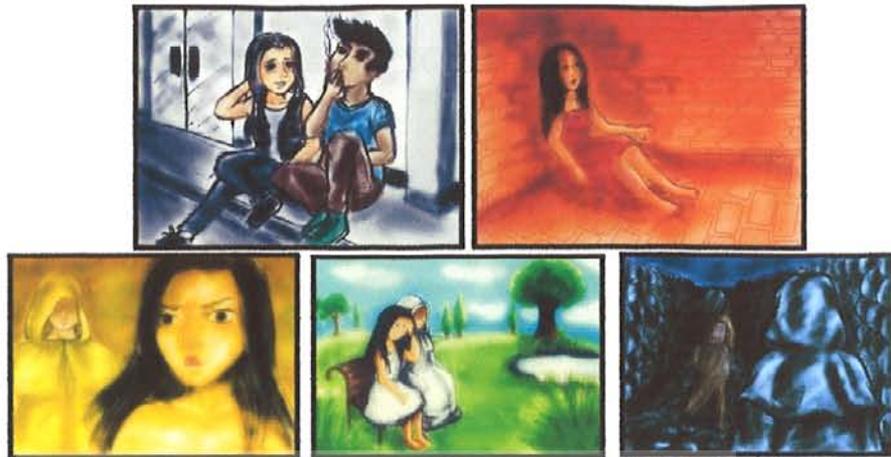
Penciptaan karya seni film televisi berjudul "*Pancer*", menggunakan konsep warna pada videografi untuk menyampaikan kesan dan pesan (*look* dan *mood*) dari ke lima unsur tersebut. Mengacu pada psikologi warna untuk menyampaikan bahasa visual kepada penonton. Masing-masing warna dikemas dalam setiap *scene* dan dibedakan menurut masing-masing unsur. Warna dalam penciptaan konsep videografi film televisi "*Pancer*" akan membuat imajinasi penonton televisi hanyut ke dalam ilusi visual dan emosi penonton dibangun melalui dari pemaknaan sebuah warna. Melalui *mood* warna yang diciptakan bertujuan untuk mempengaruhi psikologis penonton dan membuat penilaian baru terhadap film televisi. Pengaruh warna pada penokohan, emosi, nuansa, suasana dan waktu akan divisualkan ke dalam cerita.

Gaya penyampaian bahasa visual menggunakan teori dasar warna dapat dijadikan sebagai alat komunikasi antara film dan penonton. Melalui videografi dan penataan cahaya, warna akan berperan sebagai *look* untuk menciptakan komposisi keseimbangan warna yang estetis. *Mood* warna dalam film televisi "*Pancer*" akan menyampaikan suasana dan kondisi-kondisi psikologis tokoh dari cerita. Karakter tokoh yang dibangun akan disesuaikan dengan emosi yang mewakili setiap elemen. Kehadiran tokoh ini divisualkan dengan salah satu perwakilan warna dari satu elemen, baik

costum maupun *property* yang dikenakannya. Masing-masing tokoh yang terdapat pada film ini akan berbeda tergantung pada peran, warna dan elemen yang akan dimainkan.

Melalui warna, film televisi "*Pancer*" kualitas *tonalitas* dari setiap *frame* diatur kekuatan cahayanya (*brightness* dan *contras*). Secara digital pewarnaan melalui pencahayaan harus menyesuaikan *color temperature* dari setiap sumber cahaya. Kontrol warna tersebut dapat diolah dengan kamera melalui penataan cahaya pada saat produksi atau *painting with light*. Intensitas pencahayaan dalam produksi film televisi "*Pancer*" mempengaruhi kualitas kekontrasan gambar yang berpengaruh pada gelap terang dari sebuah gambar. *Tonalitas* adalah nada warna dari sebuah gambar yang digunakan untuk membentuk suasana. Saturasi warna adalah ukuran warna mulai dari hitam hingga putih, saturasi warna digunakan untuk menambah dan mengurangi kepekatan dari warna. Pengaturan ketiganya memiliki beragam motif yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan visual sesuai dengan konsep ceritanya.

Film televisi berjudul "*Pancer*", mengangkat sisi kehidupan modern seorang perempuan bernama Ratribumi. Ratribumi diceritakan mengalami tekanan kejiwaan yang menyerang pikirannya yaitu berupa santet. Hingga suatu hari Ratribumi mengalami mimpi-mimpi aneh dan bertemu dengan seseorang yang menyadarkan dan mengajarkan tentang keseimbangan hidup bagi manusia. Seseorang itu memberi tahu bahwa manusia mempunyai saudara kandung yang saling berhubungan demi keseimbangan hidup manusia itu sendiri.



Gambar 1.1 Story board film televisi “Pancer” penggunaan warna melalui videografi sebagai *look* dan *mood*.

C. TUJUAN DAN MANFAAT PENCIPTAAN

c.1. TUJUAN PENCIPTAAN

- a. Melalui warna informasi dari bahasa visual dalam film akan menjadi lebih tersampaikan.
- b. Menggunakan warna akan memberikan kesan visual yang bernilai estetis pada film televisi.
- c. Melalui warna dapat menambah tingkat visualisasi dramatis pada film televisi.

c.2. MANFAAT PENCIPTAAN

- a. Warna dalam film televisi dapat memberikan interpretasi kepada penonton untuk berimajinasi secara visual dalam sebuah cerita.
- b. Warna dapat menyampaikan cerita dengan lebih menarik emosi penonton pada sebuah adegan.
- c. Memberikan wawasan kepada penonton tentang pemaknaan warna dalam filosofi Jawa pada penonton.
- d. Memberikan tayangan yang berisi muatan lokal pada penonton atau masyarakat untuk lebih mengerti tentang budaya Jawa.

D. TINJAUAN KARYA

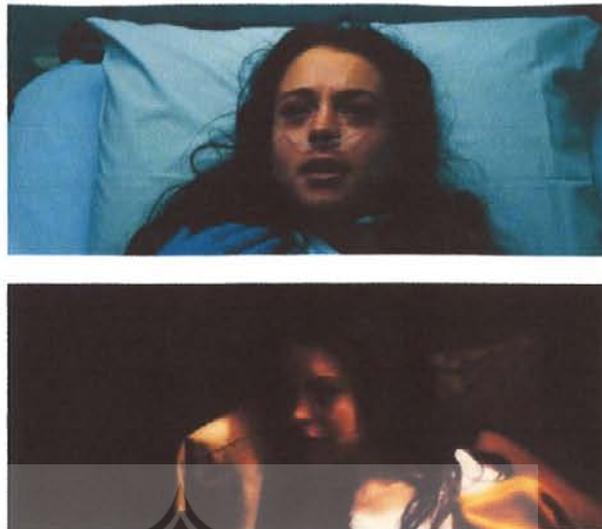
d.1. *"I Know Who Killed Me"* (2004)



Gambar 1.2.

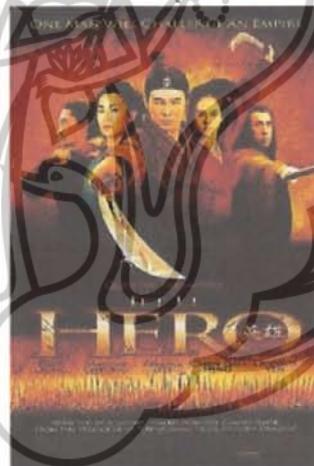
Sumber : <http://www.imdb.com/title/tt0897361/iknowwhokilledme/2011/10/20>

Film televisi "Pancer" mengambil referensi karya berjudul "*I Know Who Killed Me*" dari pengkarakteran tokoh. Pengkarakteran tokoh film televisi "*Pancer*" memiliki persamaan karakter. Tetapi ada sedikit karakter dalam film televisi "*Pancer*" lebih pada dirinya sendiri yang mengalami tingkatan depresi karena ulah seseorang. Film karya sutradara Chris Siverton, berdurasi selama 111 menit, menceritakan Aubrey Fleming (Lindsay Lohan) tinggal disebuah kota kecil, hingga suatu hari Aubrey diculik oleh seorang pembunuh sadis. Setelah sebuah pencarian atas dirinya dilakukan, Aubrey kembali dalam keadaan hidup, namun Aubrey berubah. Aubrey kembali dengan tubuh yang utuh, namun dengan kepribadian yang berbeda - menjadi *Dakota Moss* yang jahat. Orang tuanya dan FBI menganggap Aubrey menderita karena delusi, tapi jika "*Dakota*" hanyalah sebuah trik dari pikirannya, mengapa luka misterius tetap tumbuh dalam dirinya? Tertekan dan sendirian, Aubrey harus menguak rahasia keluarga untuk mengetahui pembunuh misterius dan obsesi mematakannya.



Gambar 1.3. Potongan adegan dalam film *I Know Who Killed Me*
 Sumber : *Capture Frame* dari film *i know who killed me*.

d.2. “*Hero*” (2002)



Gambar 1.4.

Sumber : <http://www.imdb.com/title/tt0299977/Hero.2011/08/15>.

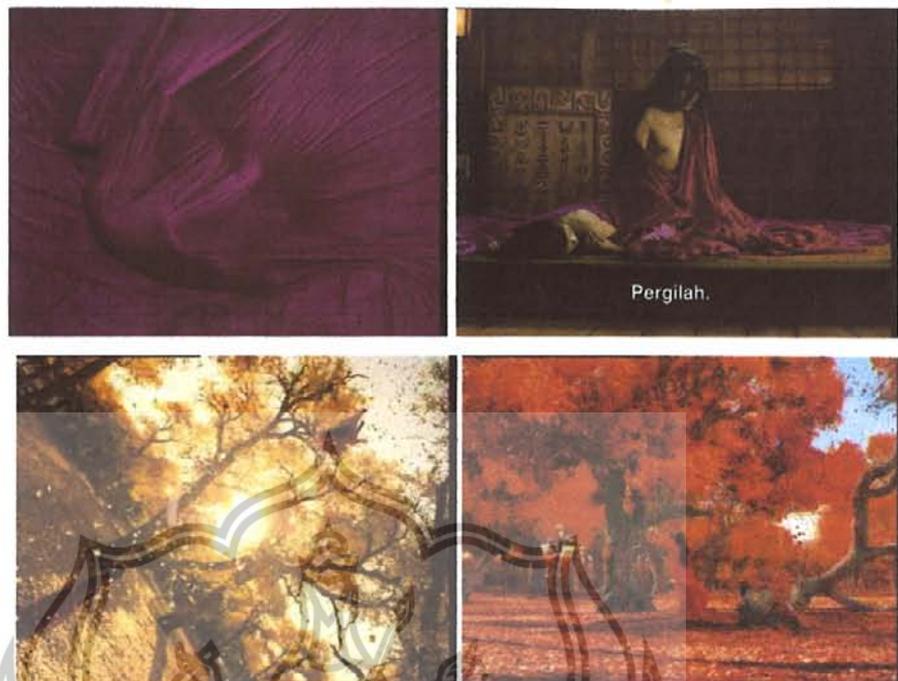
Visualisasi dan pengemasan *look* dan *mood* secara videografi dari film televisi “*Pancer*” menggunakan referensi film “*Hero*” sebagai dasar visual. Film televisi *Pancer* menggunakan pemakaian warna secara filosofi Jawa sebagai penyampaian pesan pada bahasa gambar. Karya dari sutradara Zhang Yimao memiliki durasi 99 menit. Secara visual penyampaian film ini menggunakan warna sebagai bahasa gambar pada setiap adegan. Videografi, tata cahaya,

dan tata artistik menjadi dasar warna yang daya tarik utama, karena memiliki pemaknaan tersendiri. Film ini penuh dengan permainan tanda yang berfilosofi pada kebudayaan China. Konsep dari *frame* ke *frame* yang diciptakan mempunyai nilai estetis yang tinggi. Psikologi penonton akan larut terhadap keindahan gambar yang menggunakan warna sebagai dasar visual, meskipun gerakan-gerakan *action* dalam film ini sangat memukau.



Gambar 1.4.1. *Scene* yang menggunakan warna hitam pada film “Hero”
Sumber : Sumber : *Capture Frame* dari film “Hero”.

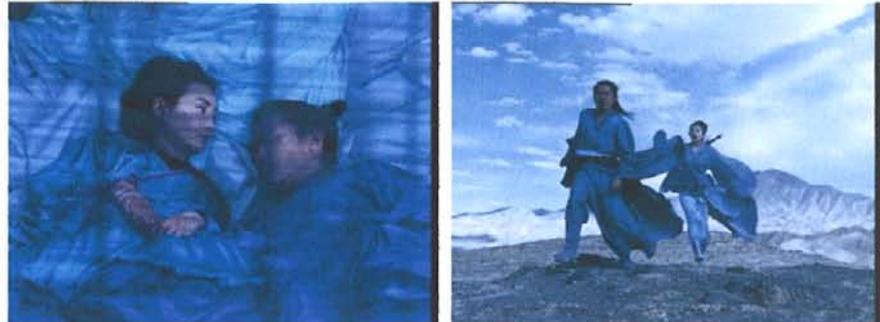
Warna hitam pada *scene* ini menunjukkan pemaknaan kekuatan yang besar, ambisi, dan imajinasi yang tinggi. Kesan *monochrome* memberikan *look* estetika nuansa klasik yang memiliki sejarah yang mendalam. Secara *mood* dari visualisasi warna ini memberikan pesan pemaknaan yang seorang ksatria pemberani dan sebuah perlambangan kekuasaan.



Gambar 1.4.2. *Scene* yang menggunakan warna merah pada film "Hero".
Sumber : *Capture Frame* dari film "Hero".

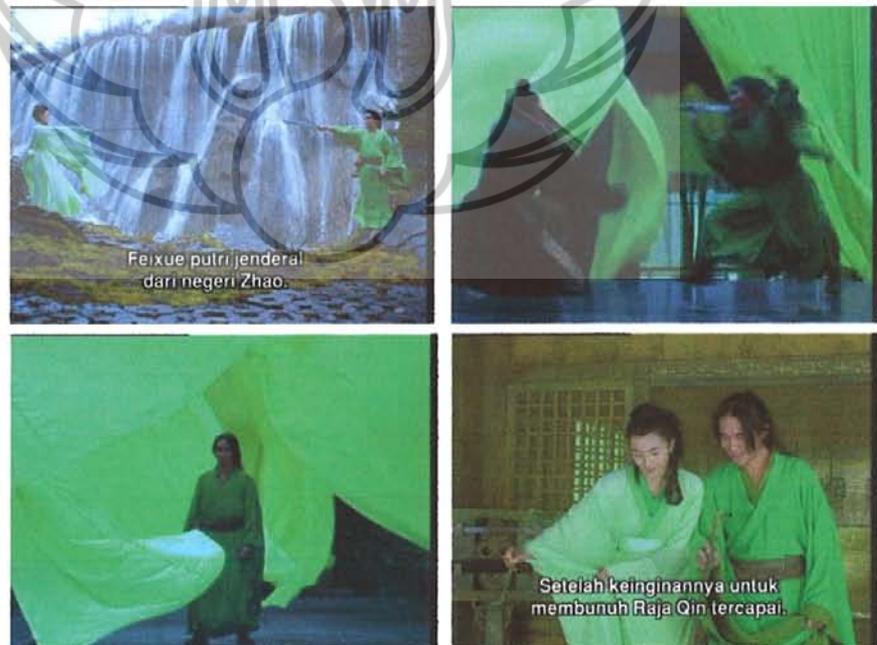
Warna merah pada film memberikan pemaknaan cinta, dendam, nafsu, dan kemarahan. Perselingkuhan dan perkumpulan yang menjadi dasar amarah ditandai dengan warna merah. Yang menarik dari warna ini *setting* dari daun-daun yang awalnya berwarna kuning menjadi merah karena darah. Warna merah memberikan kesan yang begitu bergairah, berapi-api tetapi tetap memberikan nilai keindahan yang tinggi.





Gambar 1.4.3. *Scene* yang menggunakan warna biru pada film “*Hero*”.
Sumber : *Capture Frame* dari film “*Hero*”..

Warna biru secara *mood* memberikan pemaknaan kedamaian, percintaan, persatuan dari dua jati diri manusia. Warna biru juga ditandakan sebagai warna yang kuat, meskipun diserang oleh beberapa golongan tapi warna biru tetap kuat berdiri. Secara *look* warna biru sebagai warna peredam atau warna dingin yang tidak memiliki gairah yang tinggi.

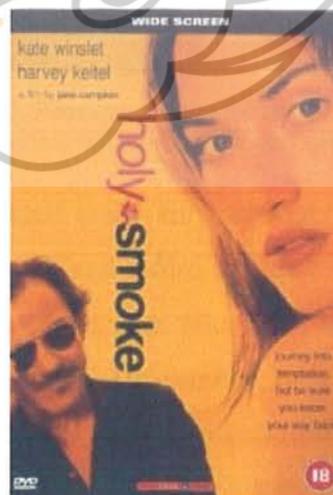


Gambar 1.4.4. *Scene* yang menggunakan warna hijau pada film “*Hero*”.
Sumber : *Capture Frame* dari film “*Hero*”.

Warna hijau secara *mood* memaknai sebuah kedamaian cinta tetapi warna hijau juga memaknai sebuah ambisi untuk menguasai, kekuatan yang bersatu dan tidak tergoyahkan. Warna hijau memiliki gairah seperti air yang bergelombang mengalir tanpa arah, tetapi juga dapat menghanyutkan lawan. Secara *look* warna hijau dinilai sebagai keindahan yang natural.

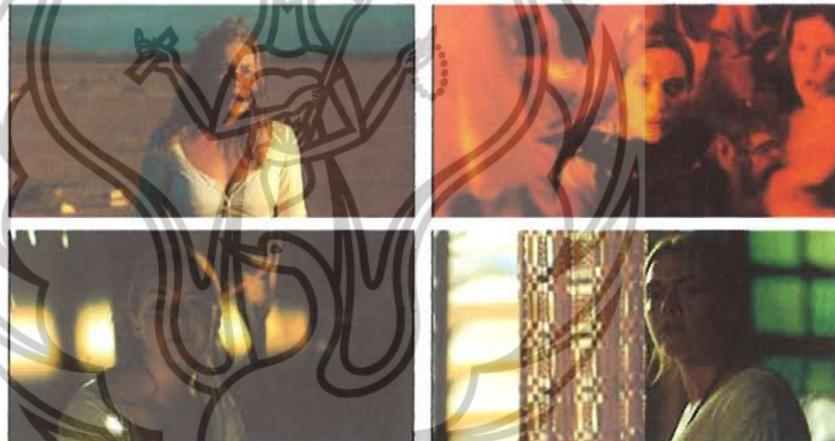
Sinematografi dalam film “*Hero*” akan digunakan sebagai referensi pembentuk visual untuk film televisi “*Pancer*” yang menggunakan warna untuk menyampaikan setiap makna dan adegan yang diperankan oleh tokoh yang berbeda. Warna pada cahaya, *setting*, dan *costum* sebagai penyampaian dari penjiwaan karakter dari sang tokoh. Warna difungsikan sebagai pembentuk suasana, warna juga digunakan sebagai penyampaian emosi dari setiap karakter. Gambar-gambar dari pemaknaan sebuah warna akan menjadi salah satu faktor estetis dari penyampaian bahasa visual dalam film.

d.3. “*Holy Smoke*” (1999)



Gambar 1.5. Sumber : [http://www.imdb.com/title/tt0144715/Holy Smoke](http://www.imdb.com/title/tt0144715/Holy_Smoke).2011/08/25.

Film *Holy Smoke* ini adalah karya dari seorang sutradara Jane Campion, film ini memiliki durasi 115 menit yang menceritakan kisah seorang wanita Ruth Baron (Kate Winslet), yang pergi ke India untuk menghadiri upacara hindu. Selama Ruth berada di India, Ruth merasakan kenikmatan eksotisme India dan Ruth menemukan guru spiritual yang merubah pola pikir dan kehidupan Ruth. Hingga akhirnya ibu Ruth menjemputnya di India dan membawanya pulang kembali ke negaranya Australia. Sesampainya di Australia Ruth berpakaian layaknya orang hindu dan menghiasi kamarnya dengan foto-foto dewa dan dewi hindu. Ibu Ruth frustrasi, hingga menyewa kultus dan mengasingkan Ruth ke sebuah gurun. Akhirnya Ruth sadar bahwa semua kehidupan manusia akan berubah selamanya.



Gambar 3.2.1. Potongan adegan dari film "*Holy Smoke*," digunakan untuk referensi naratif dari film "*Pancer*".

Secara struktur naratif cerita film televisi "*Pancer*" menjadikan film ini sebagai referensi. Karena film ini ada secara naratif memiliki kesamaan jalan cerita dengan film televisi "*Pancer*". Secara naratif film televisi *Pancer* dan film *Holysmoke* memiliki konflik dimana pemikiran barat dibenturkan dengan pemikiran timur. Tetapi secara unsur antropologi latar belakang kebudayaan India dan kebudayaan Jawa menjadi perbedaannya. Pengemasan struktur naratif cerita akan membuat penonton ikut merasakan saat menonton film tersebut.