

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Production Design*

Production design merupakan salah satu bagian dalam film *making*. Menurut LoBrutto (2002) *production design* adalah perancangan visual untuk menghasilkan visual yang *believable*. Semua tampilan dan *style* dari gambar bergerak yang terbentuk dari imajinasi, keterampilan seni dan kolaborasi antara sutradara, *director of photography*, dan *production designer*. Seorang *production designer* harus bertanggung jawab dalam menginterpretasikan skenario dan visi dari sutradara untuk film dan menerjemahkannya lalu mengubahnya ke dalam sebuah suasana dimana aktor dapat membentuk karakter yang diperankan dan menjalankan cerita (hlm. 1). Lebih lanjut, LoBrutto (2002) mengatakan bahwa *production design* merupakan *narrative tool*, melalui arsitektur, bentuk, ruang, warna dan tekstur, dan desain dari sebuah film, menyampaikan cerita dan mendukung karakter (hlm. 13).

Hasil visual yang dihasilkan dalam film, merupakan hasil perancangan dari sutradara, *director of photography*, dan seorang *production designer*. Menurut LoBrutto (2002) seorang sutradara film bertanggung jawab dalam menceritakan sebuah cerita melalui sebuah *point of view*. Seorang sutradara dengan *point of view* yang kuat, akan memberikan info kepada *production designer* secara langsung (hlm. 14). Lebih lanjut menurut LoBrutto (2002) seorang *production designer* akan ikut serta pada tahap awal *pre production*, memahami dan membaca skenario untuk kesan keseluruhan, lalu mulai untuk merancang konsep dan material. *Production*

designer mencari potensi dan maksud dari visual film, untuk diaplikasikan ke dalam set untuk membentuk sebuah *environment* (hlm. 14).

Dengan membaca skenario, *production designer* harus bisa mengetahui dunia seperti apa, suasana seperti apa yang akan diciptakan dalam film tersebut. LoBrutto, (2002) mengatakan bahwa seorang *production designer* harus bisa mengubah sebuah cerita, karakter, dan tema cerita menjadi sebuah gambar yang mencakup arsitektur, dekorasi, dan tekstur (hlm. 2). Seorang *production designer* tentunya akan merancang segala tata artistik dalam film tersebut. Ketika merancang semua itu, *production designer* akan menggambar semua rancangan yang akan dibuat agar lebih jelas dan mudah dipahami oleh *art department* yang lain.

2.2. Props

Props atau properti adalah bagian dalam film yang berkontribusi pada *look* dan *feel* dari suatu *scene*. Berkontribusi pada *style* dan *mood* dari adegan, menambah info dari suatu karakter, membantu pergerakan aktor untuk menjadi suatu karakter tertentu. Menurut LoBrutto (2002) benda yang berada di sekitar atau dipegang oleh aktor adalah sebuah *props*, termasuk pulpen, senjata, korek api, kacamata, dan gelas wine (hlm. 21). Makanan yang dapat dimakan dan muncul pada suatu produksi juga dapat disebut sebagai *props*. *Props* dalam sebuah film, terpengaruh dengan waktu, karakter, referensi arsitektur dan genre film tersebut.

Props juga dapat digunakan menjadi sebuah metafora untuk mengindikasikan suatu hal. Keberadaan sebuah *props* dalam sebuah set biasanya memiliki tujuan, entah itu tertulis dalam naskah ataupun memang sebagai pelengkap atau penyempurna untuk *scene* tersebut. Setiap *props* yang ada dalam sebuah set juga

sudah pasti direncanakan atau sudah dirancang sebelumnya, tidak ada *props* yang muncul dengan tidak direncanakan sebelumnya. *Props* dalam film ada beberapa jenis, berikut merupakan jenis – jenis *props* dan penjelasannya.

2.2.1. Set Dressing

Set dressing adalah barang – barang yang berada di dalam sebuah set, tetapi biasanya tidak dipergunakan secara langsung oleh aktor. Menurut LoBrutto (2002) *set dressing* adalah sebuah properti yang digunakan untuk mendekorasi sebuah set (hlm. 179). Contohnya seperti lampu, buku di rak, tembok, dan lain sebagainya. *Set dressing* lebih berguna untuk menyempurnakan karakter dan pengadeganan dibanding dengan kepentingan narasi. *Set dressing* juga membantu membuat sebuah lingkungan menjadi lebih realistis.

2.2.2. Hand Props

Lebih lanjut, LoBrutto (2002) mengatakan bahwa *hand props* merupakan segala sesuatu yang dibawa dan digunakan oleh aktor (hlm. 73). Seperti senjata, makanan, payung, atau apapun yang bisa atau mungkin diambil oleh aktor. Bisa juga benda yang diperlukan untuk memenuhi sebuah tindakan yang diperlukan, misalnya pisau untuk memotong, pensil untuk menulis, atau lain sebagainya. *Hand props* juga berguna untuk menyempurnakan sebuah adegan.

2.2.3. Personal Props

Personal props merupakan benda yang dibawa oleh aktor untuk lebih menggambarkan atau menguatkan karakter yang diperankan oleh aktor tersebut. Menurut LoBrutto (2002) *personal props* merupakan properti yang digunakan secara langsung oleh aktor (hlm. 73). *Personal props* yang ada biasanya tertulis

dalam naskah ataupun bisa saja dari kemauan aktor itu sendiri. Misalnya, seperti *Captain America* memiliki *personal props* yaitu tamengnya, Thor dengan palunya, Mr.Bean dengan boneka beruang nya, dan lain sebagainya.

2.2.4. Hero Props

Hero props merupakan sebuah benda yang tertulis dalam skenario yang mendukung jalannya sebuah cerita yang betul – betul bagian penting dari cerita. *Hero props* benar – benar dipertunjukkan dalam *frame* dan kemunculannya mendominasi film tersebut (sering sekali muncul dalam *frame*). Misalnya seperti pada film Jumanji, papan dari Jumanji merupakan *hero props* dalam film tersebut. *Hero props* bisa menjadi *icon* dari sebuah film.

Berikut merupakan ciri – ciri dari *props*. *Props* yang baik dapat menghasilkan kepercayaan dari penonton terhadap film kita. *Props* dapat berbentuk apapun dengan ukuran apapun. *Props* yang baik adalah *props* yang dapat mewakili suatu karakter, menggambarkan jati diri karakter, menggambarkan gaya hidup karakter. *Props* dapat memberikan sebuah makna implisit terhadap suatu hal.

2.3. Set

Set merupakan sebuah tempat yang memang dirancang sesuai dengan kebutuhan narasi, yang membuat narasi tersebut dapat tersampaikan di dalam sebuah film. Set dalam film dirancang oleh seorang *production designer*, maka dari itu seorang *production designer* harus bisa merancang sebuah set yang dapat membuat penonton merasa bahwa set tersebut dapat dipercaya keasliannya atau *believable*. Menurut LoBrutto (2002) sebuah set harus bisa menyampaikan apa yang berhubungan dengan skenario. Sebuah set harus terlihat sinematik, visual, dan

menyampaikan visi dari sutradara. Setiap set yang dibangun akan mendukung setiap suasana dari perasaan yang dikeluarkan oleh karakter dalam film (hlm. 99).

Sebuah set dapat berada di *outdoor* set tersebut menggunakan alam sebagai set, atau bisa berada di dalam studio yang akan dibangun sebuah set di dalam sana dan dikategorikan sebagai *indoor*. LoBrutto, (2002) mengatakan dalam merancang sebuah set biasanya seorang *production designer* akan menggambar set yang akan dibuat. Gambar tersebut akan berupa sketsa awal, dengan tujuan untuk mempermudah komunikasi dalam mewujudkan visi dari sutradara. Ketika Sutradara, Produser sudah menyetujuinya, maka sketsa tersebut akan dibuat secara detail. Mulai dari ukuran, skala, dan juga material yang akan digunakan nantinya (hlm. 99). Ketika semua detail sudah dibuat dan disetujui, maka *production designer* akan memberikan semua rancangan set kepada *art department* yang lainnya.

2.4. *Three Dimensional Character*

Setiap karakter yang ada dalam film memiliki 3D *character* atau *three dimensional character*. Menurut Egri (1960) setiap objek memiliki dimensi, ada ketinggian, kedalaman, dan lebar. Sama seperti manusia yang memiliki 3D *character*, yang terdiri dari fisiologi, sosiologi, dan psikologi (hlm. 33). Dari 3D *character* ini manusia memiliki perbedaan antara satu sama lain yang menghasilkan keunikan masing – masing dalam diri manusia tersebut.

Dalam 3D *character* yang pertama ada fisiologi menurut Egri (1960) penampilan fisik seseorang merupakan dimensi pertama karena hal fisik seseorang adalah yang paling terlihat. Perbedaan bentuk fisik pada diri seseorang, karena

setiap bentuk fisik seseorang berbeda – beda maka akan memperlihatkan perbedaan antara satu sama lain (hlm. 33). Di dalam fisiologi ada beberapa dimensi, menurut Egri (1960) dimensi fisiologi terdiri dari:

1. Seks.
2. Umur.
3. Tinggi dan berat badan.
4. Warna rambut, mata, dan kulit.
5. Postur tubuh.
6. Penampilan: *good-looking*, kelebihan atau kekurangan berat badan, bersih, rapih, berantakan, nyaman, bentuk kepala, wajah, anggota badan.
7. Cacat: kelainan, tanda lahir, penyakit.
8. Keturunan. (hlm. 36).

Selanjutnya ada sosiologi menurut Egri (1960) akan ada perbedaan antara orang yang terlahir di ruangan bawah tanah dan orang yang terlahir di rumah yang mewah. Tetapi kita tidak bisa melihat perbedaan antara dua orang ini sampai kita mengenal lebih jauh tentang kedua orang ini (hlm. 33). Menurut Egri (1960) dimensi sosiologi terdiri dari:

1. Kelas sosial: bawah, menengah, atas.
2. Pekerjaan: jenis pekerjaan, waktu bekerja, pendapatan, kondisi bekerja, sikap terhadap organisasi, kestabilan saat bekerja.
3. Pendidikan: jumlah, jenis sekolah, mata pelajaran yang disukai, mata pelajaran yang paling tidak diampu, bakat.

4. Kehidupan rumah: kehidupan orang tua, mendapatkan kekuatan, yatim piatu, perceraian orang tua, kebiasaan orang tua, perkembangan mental orang tua, sifat buruk orang tua.
5. Agama atau kepercayaan.
6. Ras dan kewarganegaraan.
7. Tempat di komunitas: pemimpin diantara teman – teman, *club*, olahraga.
8. Hobi: membaca buku, Koran, dan majalah yang suka dibaca.
(hlm. 36).

Dimensi yang ke tiga adalah psikologi. Menurut Egri (1960) psikologi merupakan gabungan dari dua dimensi yang sebelumnya, yang menghidupkan ambisi, frustrasi, tempramen, sikap, kompleks (hlm. 34.). Terdapat beberapa dimensi juga dalam psikologi, menurut Egri (1960) dimensi psikologi terdiri dari:

1. Kehidupan seksual, standar moral.
2. Ambisi.
3. Frustrasi, kekecewaan utama.
4. Watak: kolerik, mudah bergaul, optimis, pesimis.
5. Sikap terhadap kehidupan: menyerah, agresif, mengalah.
6. Kompleksitas: obsesi, hambatan, takhayul, fobia.
7. Ekstrovert, introvert, ambivert
8. Kemampuan: berbahasa, talenta.
9. Kualitas: imajinasi, pertimbangan, selera, sikap tenang.
10. I.Q. (hlm. 37).

2.5. Metafora Visual

Metafora visual merupakan sebuah representasi dari sebuah tempat, orang, dan sifat yang menggunakan visual atau gambar yang berhubungan dengan hal – hal tersebut. Metafora menurut Aristoteles seperti yang dikutip oleh Istikharini (2015) metafora merupakan sarana berpikir yang efektif untuk memahami suatu konsep yang abstrak, yang dilakukan dengan cara memperluas makna konsep tersebut dengan cara membandingkannya dengan konsep lain yang sudah dipahami. Dengan menggunakan perbandingan tersebut, maka akan terjadi pemindahan makna dari konsep yang sudah dipahami kepada konsep abstrak (hlm. 3).

Dalam dunia seni metafora seringkali digunakan, salah satunya adalah metafora visual. Menurut Handriyotopo (2019) metafora visual merupakan representasi dari seseorang, tempat, benda, ataupun ide melalui visual yang menunjukkan sebuah kesamaan tertentu (hlm. 4). Metafora visual sering digunakan dalam sebuah film, biasanya melalui properti yang ada pada film tersebut untuk menyampaikan sebuah pesan atau menggambarkan suatu hal. Menurut Rizzo (2005) seorang *production designer* dapat mengubah sebuah teks yang panjang dan penjelasan yang panjang, dengan menggunakan visual melalui simbol, metafora, dan petunjuk untuk mempersingkat semuanya (hlm. 53).

Penggunaan suatu benda, bentuk, warna, tulisan, binatang, dan lain sebagainya, dapat dijadikan sebuah metafora untuk menggambarkan suatu hal. Dalam bukunya, LoBrutto (2002) memberikan contoh metafora visual yang digunakan dalam film *Shampoo* (1975) yaitu *scene* salon dalam film ini merupakan metafora dari *Garden of Earthly Delight* (sebuah lukisan karya Hieronymus Bosch).

Dalam film tersebut karakter utamanya adalah seorang pria *playboy* yang melihat tempat kerjanya sebagai *Garden of Eden* (salah satu panel dalam lukisan *Garden of Earthly Delight*), dimana dia dikelilingi oleh wanita-wanita cantik yang akan memberikan apapun yang dia mau (hlm. 26).

Menurut LoBrutto (2002) metafora dari seorang *production designer* digunakan untuk mengkomunikasikan tema dari sebuah cerita ke dalam sebuah visual. Sebuah benda atau gambar diubah ke dalam sebuah arti dan menggantikan atau menyimbolkan sebuah aspek dari cerita dan hal tersebut menambah kompleksitas ke dalam sebuah cerita. Kompleksitas yang dihasilkan dari metafora yang dibuat, memiliki banyak tingkatan, tetapi kebanyakan penonton dapat dengan mudah membaca makna terpendam dengan mudah (hlm. 25).

2.5.1. Ruang

Ruang merupakan sebuah bidang dalam kehidupan manusia, tempat manusia melakukan aktivitas. Sebuah ruang terdiri atas bidang alas, bidang pembatas atau dinding dan bidang atap atau penutup. Menurut LoBrutto (2002) karakter dalam sebuah film ada karena kemunculannya di dalam sebuah ruang. Di dalam film, ruang dapat menggambarkan kekuatan, penindasan, kebebasan, rasa takut, rasa gembira, paranoid, dan banyak sekali emosi, *mood* dan atmosfer sesuai dengan relasi antara karakter dengan lingkungannya (hlm. 99). Ketika seorang *production designer* ingin menciptakan kembali sebuah tempat atau suatu waktu, seorang *production designer* harus mempelajari tentang arsitektur yang bersangkutan dengan cerita. Sebuah riset harus dilakukan ketika seorang *production designer*

ingin menciptakan kembali dan memahami desainnya, material yang digunakan, teknik, dan peralatan yang akan digunakan.

Setiap ruang yang muncul di dalam film memiliki tujuannya masing – masing. Ruang yang ada juga sudah didesain oleh *production designer*. Menurut Shorter (2012) ruang dapat didefinisikan sebagai, sebuah area kosong yang memiliki tujuan khusus atau tempat kejadian khusus. Ruang dapat dikatakan masih ambigu, sampai ada objek dan elemen desain lain yang diletakkan untuk memberikan makna. Ketika kita menuangkan elemen desain ke dalam ruang, hal tersebut dapat membangun sebuah arti atau emosi (hlm. 27).

Setiap elemen yang dituangkan ke dalam sebuah ruang akan menghasilkan emosi yang berbeda. Penggunaan warna dan *texture* yang akan mempengaruhi emosi tersebut. Mengatur komposisi objek di dalam ruang adalah hal penting untuk membangun sebuah suasana. Dalam sebuah ruang kita harus memiliki konteks, dimana konteks itu bukan hanya menata objek di dalam ruang, melainkan menghasilkan suasana dari cerita. Dalam bukunya, LoBrutto (2002) memberikan contoh dalam film *Nicholas and Alexandra* (1971) ruang yang menggambarkan kekuatan. Kedua karakter berada di koridor dengan karpet kerajaan, pilar yang mewah, dan di sisi kiri dan kanan terdapat pekerja yang membungkukan kepalanya (hlm. 99).

2.5.2. Ketidakbebasan

Setiap manusia pasti menginginkan kebebasan untuk menjalankan hidupnya. Menurut Zainullah (2017) bebas berarti kita sebagai manusia dapat lepas dari segala penghalang, gangguan sehingga kita dapat bergerak, berbicara, dan berbuat secara

leluasa (hlm. 141). Sedangkan ketidakbebasan berarti pribadi manusia tersebut belum dapat terlepas dari segala penghalang dan gangguan sehingga manusia tersebut belum dapat bergerak, berbicara, dan berbuat dengan leluasa. Ketika manusia tidak memiliki kebebasan, dia tidak akan bisa menjalankan tujuan dalam hidupnya. Ketidakbebasan terjadi karena adanya kekuasaan yang lebih tinggi yang menahan kebebasan dari individu lain.

2.5.3. Kuda

Kuda merupakan salah satu hewan yang dianggap memiliki tenaga yang kuat. Selain itu kuda juga dianggap sebagai hewan yang selalu bekerja keras dan tidak mudah lelah. Menurut Villiberto (2017) patung astrologi kuda merupakan simbol yang melambangkan pribadi yang mandiri dalam bekerja dan mereka adalah orang – orang yang tidak kenal lelah. Tetapi patung astrologi kuda memiliki makna simbol yang menggambarkan pribadi yang selalu memaksakan kehendak dan kecerobohan. Dalam kebudayaan Tionghoa, orang dengan naungan *shio* kuda sangat cocok berprofesi sebagai politikus, pedagang, atlit, astrolog, dan pengusaha (hlm. 51).

2.5.4. Naga

Naga merupakan salah satu hewan mitologi yang memiliki wujud yang berbeda di beberapa belahan dunia. Di belahan dunia bagian Barat, naga memiliki wujud berbadan besar, berkaki empat, bersayap, dan bertanduk. Sedangkan di belahan dunia bagian Timur, naga memiliki wujud siluman setengah ular berbadan panjang, tanpa sayap, dan berkaki empat. Orang – orang di Tiongkok, menganggap naga merupakan simbol dari kemakmuran. Seperti yang ditulis oleh Villiberto (2017) naga memiliki makna sebagai simbol yang melambangkan kemakmuran,

semangat hidup yang tinggi dan rela berkorban demi membela apa yang dianggapnya benar (hlm. 47).

2.5.5. Tekstur Kayu

Kayu merupakan salah satu tekstur yang sering digunakan dalam kehidupan sehari – hari, terutama pada *furniture* yang ada di dalam rumah. Biasanya kayu yang digunakan adalah kayu jati, karena kayu jati memiliki kualitas yang baik dan tahan lama. Penggunaan kayu biasanya dipilih karena kayu lebih mudah untuk dibentuk dan memiliki ketahanan yang lumayan baik untuk *furniture* dalam rumah. Dalam kebudayaan Tionghoa kayu seringkali digunakan dalam pembangunan rumah.



Gambar 2.1 Penggunaan tekstur kayu pada perabotan rumah
(Sidharta & Indrawati, 2012)

Lebih lanjut, Widiastuti & Oktaviana (2015) menuliskan dalam jurnalnya bahwa kayu seringkali digunakan sebagai pokok konstruksi, karena kayu merupakan bahan konstruksi yang alami dan dianggap mampu memberikan aroma harum dan menyenangkan dalam bangunan. Dalam lima elemen *feng sui* yang salah satunya adalah elemen kayu, merupakan salah satu elemen yang mewakili

pertumbuhan dan kreatifitas (hlm. 247-248). Orang dengan elemen kayu dalam kepercayaan Tionghoa biasanya memiliki pendirian yang kuat dan juga terlahir sebagai seorang pemimpin namun terkadang agresif dan membosankan.

Menurut Sidharta & Indrawati (2012) kayu bisa bertahan hingga puluhan tahun jika dirawat dengan benar, kayu juga sering dipilih karena kayu tidak dapat berkarat. Kekuatan kayu juga dipengaruhi dengan jenis pohonnya, semakin tua pohonnya akan semakin kuat dibanding dengan pohon yang berumur muda (hlm. 37-39). Dalam jurnalnya, Ayu (2020) menuliskan bahwa kursi kayu digunakan untuk menggambarkan objek yang akan rapuh (hlm. 30). Kayu memiliki sifat yang kuat tetapi di sisi lain kayu itu sendiri merupakan benda yang mudah lapuk seiring berjalannya waktu.

2.5.6. Bentuk

Bentuk adalah salah satu elemen desain yang paling utama atau paling dasar. Bentuk tersusun dari adanya gabungan garis yang menyusun sehingga tercipta bentuk. Bentuk dapat menyampaikan arti yang universal, memberikan petunjuk pada mata kita dan mengolah informasi. Adanya perbedaan bentuk juga akan menyampaikan *mood* yang berbeda.

Ketika mata manusia melihat sebuah bentuk, otak manusia akan secara otomatis memicu timbulnya perasaan. Setiap bentuk memiliki maknanya masing – masing. Menurut Sherin (n.d.) ketika bentuk dan warna disatukan atau dipadukan, bentuk tersebut akan menghasilkan arti dan makna dan penataan komposisi yang baik akan lebih nikmat untuk dipandang oleh penonton (hlm. 54).

Perbedaan penggunaan bentuk dapat mengubah *mood* dari visual yang dihasilkan. Walaupun bentuk disebut sebagai elemen dasar dalam desain tetapi elemen bentuk ini adalah elemen yang kuat jika digunakan untuk berkomunikasi. Kategori bentuk ini ada berbagai jenis ada bentuk geometris, bentuk organik, dan bentuk abstrak. Di dalam kategori bentuk geometris ada bentuk kotak atau persegi, lingkaran, segitiga, dan lain sebagainya. Setiap bentuk memiliki sifatnya masing – masing.

1. Kotak atau persegi

Terdiri dari empat sisi dan empat sudut, kesan yang dihasilkan dari bentuk ini terlihat kaku. Seperti yang dikatakan oleh Bancroft (2006) Bentuk persegi biasanya menggambarkan karakter yang solid dan dapat diandalkan, tetapi memiliki kesan yang kaku (hlm. 34). Bentuk kotak atau persegi ini juga menggambarkan kejujuran dan stabilitas.

2. Lingkaran

Bentuk lingkaran tidak memiliki titik sudut, tidak memiliki awalan dan akhiran. Biasanya bentuk lingkaran dapat mewakili kekekalan, keamanan, dan koneksi. Lingkaran ini juga memiliki pergerakan yang bebas karena lingkaran ini tidak memiliki titik akhir atau tidak terbatas. Bentuknya yang tidak bersudut terlihat tidak kaku dan tenang.

2.5.7. Warna

Di dalam sebuah film, warna juga merupakan elemen yang penting. Biasanya warna juga digunakan oleh seorang *production designer* untuk menciptakan sebuah *mood* dalam film. Setiap warna yang dipilih akan menghasilkan *mood* yang berbeda.

Menurut LoBrutto (2002) warna memiliki banyak fungsi. Di dalam dunia *production design*, warna tidak hanya digunakan untuk mencapai keaslian pada gambar. Tetapi warna dapat memberikan informasi tentang waktu dan tempat, menjelaskan sebuah karakter dan menciptakan *mood*, emosi, atmosfer, dan aspek psikologis. Di dalam *visual storytelling*, warna adalah aset terbesar. Warna harus dipikirkan, dirancang dan direncanakan dengan hati – hati. Warna tidak hanya dibuat untuk menarik perhatian saja, melainkan warna digunakan untuk menjelaskan karakter, membangun sebuah suasana atau lokasi, (hlm. 77).

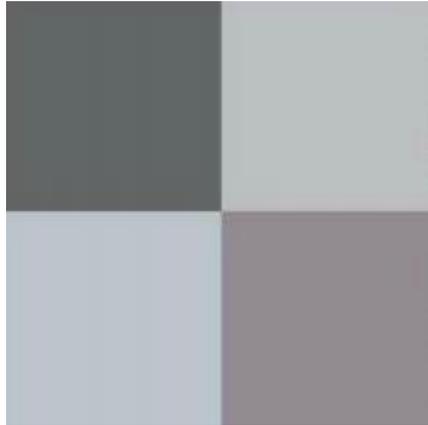


Gambar 2.2 Penggabungan antara tekstur dan warna untuk mencapai keaslian
(Shorter, 2012)

Menurut Shorter (2012) bagi seorang *production designer* warna adalah elemen yang penting dalam berkomunikasi secara visual dengan penonton (hlm. 11). Tidak hanya untuk membangun sebuah *mood* dalam film, biasanya warna digunakan untuk melambangkan atau metafora dari suatu hal. Di dalam film, biasanya warna bisa dijadikan sebuah simbol atau metafora dari suatu hal. LoBrutto, (2002) mengatakan bahwa warna dapat menghasilkan makna yang dalam. Di dalam salah satu film yang berjudul *Silkwood* seorang *production designer* bernama Patrizia Von Brandenstein menggunakan warna kuning sebagai tanda bahaya. Warna kuning ini memiliki dua makna antara bahaya dan pertanda dramatis tentang apa yang akan terjadi berikutnya dalam cerita (hlm. 77).

2.5.7.1. Abu – abu

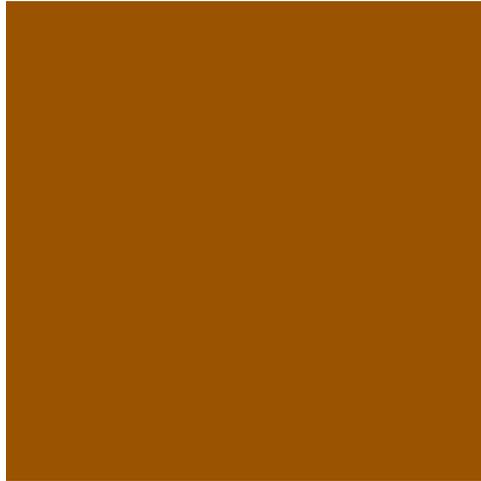
Warna abu – abu merupakan gabungan dari dua warna netral yaitu warna hitam dan putih. Warna abu – abu biasanya dianggap sebagai warna yang minimalis, simple dan juga modern. Menurut Adams (2006) warna abu – abu biasa dikaitkan dengan kenetralan. Dalam sisi positif, warna abu – abu menggambarkan keseimbangan, keamanan, keandalan, kesopanan, klasik, kedewasaan, kecerdasan, dan kebijaksanaan. Tetapi pada sisi negatif, warna abu – abu menggambarkan kurangnya komitmen, ketidakpastian, kemurungan, kuno, keraguan, membosankan, dan kesedihan. Warna abu – abu juga diakui menggambarkan *silver* atau uang (hlm. 30).



Gambar 2.3 Warna abu-abu
(Adams, 2006)

2.5.7.2. Coklat

Warna coklat merupakan warna yang paling sering ditemukan dalam kehidupan sehari – hari. Menurut Adams & Harfand (2017) coklat merupakan warna yang kompleks karena coklat merupakan campuran dari beberapa warna (hlm. 209). Dalam sisi positif, warna coklat memberikan kesan hangat dan kenyamanan. Tetapi warna coklat juga memiliki sisi negatif yaitu, kurangnya toleransi dan pesimis. Warna coklat sering juga dikaitkan dengan tanah atau bumi, organik, dan natural atau alam.



Gambar 2.4 Warna coklat
(Adams & Harvand, 2017)