

## 1. PENDAHULUAN

*Web series* menurut Saputra & Loisa (2021) mengutip dari Rachmadini adalah iklan naratif yang biasanya diunggah ke dalam media dan dikemas dalam bentuk film pendek yang terbagi ke dalam beberapa episode (hlm.870). Film sebagai seni menurut Bordwell et al. (2013) dimana film menawarkan kepada penonton sebuah pengalaman yang berharga serta mengalihkan, provokatif, membingungkan, ataupun dapat menggairahkan (hlm.4). Naratif atau yang secara umum dikenal sebagai cerita merupakan sebuah situasi dari serangkaian perubahan yang diakibatkan menurut pola sebab dan akibat yang memunculkan sebuah situasi baru dan mengakhiri narasi tersebut (hlm.73). Pola yang dapat menarik penonton ini disebut sebagai film *form* (hlm.49).

Dalam membuat film tidak mungkin hanya mengandalkan pola dengan repetisi, variasi yang menjadi pembeda dari film juga sama pentingnya. Hal ini merupakan salah satu bentuk dari prinsip dari film *form* itu sendiri (hlm.66). Set merupakan salah satu komponen dari *mise en scene* (hlm.115) dimana set bisa sebagai penarik perhatian penonton (hlm.112). Desain grafis dalam film menurut Tude (2021) menjadi bahasa *hybrid* yang dapat mengekspresikan visual bersamaan dengan film.

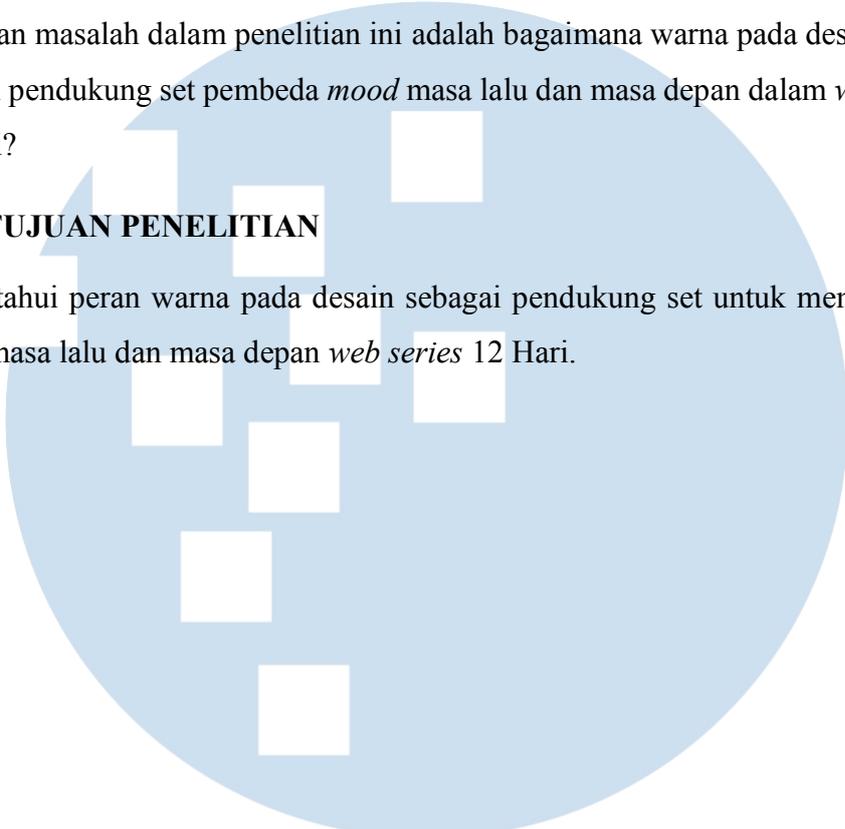
Bentuk cetakan dari grafis seperti papan nama, logo dan sebagainya yang difilmkan membentuk identitas yang membantu menyampaikan makna pada cerita. Elemen desain grafis menurut Poulin (2011) seperti *point, line, shape, light*, warna, *balance, contrast, dan proportion* merupakan *vocabulary* untuk memberikan makna pada berbagai komunikasi visual (hlm.10). Menurut Marks (2011) desain mampu berbicara dengan menceritakan sebuah karya dengan warna yang memberikan kedalaman dari makna serta memberikan *mood* didalamnya. Pada film menurut Branigan (2017) warna merupakan salah satu sistem yang paling memikat, dan dibangun oleh tata artistik dimana visual ditata untuk menceritakan sebuah kisah hingga memunculkan perasaan. Oleh karena itu penulis akan membahas mengenai analisis warna pada desain yang dapat mendukung set sebagai pembeda *mood* masa depan dan masa lalu dalam *web series* 12 Hari.

### **1.1. RUMUSAN MASALAH**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana warna pada desain grafis sebagai pendukung set pembeda *mood* masa lalu dan masa depan dalam *web series* 12 Hari?

### **1.2. TUJUAN PENELITIAN**

Mengetahui peran warna pada desain sebagai pendukung set untuk membedakan *mood* masa lalu dan masa depan *web series* 12 Hari.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized 'U' shape on the left and a stylized 'M' shape on the right, with several white squares scattered within the circle.

# UMMN

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A