

pengkajian ini penulis memaparkan penggunaan warna hangat dan monokrom antara set penjara dan diluar set penjara yang dapat merubah pandangan penonton terhadap sesuatu yang kelam.

1.1 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan warna hangat dan monokrom untuk membentuk *mood* karakter utama dalam *web series* “12 Hari”? Penelitian ini dibatasi oleh analisis penggunaan warna pada set dan kostum karakter utama di penjara dan di luar penjara.

1.2 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memberi referensi pada pembaca, terutama mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara dalam pembuatan film dengan konsep yang serupa.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Harmoni Warna

Terdapat empat skema umum teori harmoni warna yang direpresentasikan dalam banyak buku teks seni dan desain dengan mengacu pada lingkaran *hue*/rona yaitu harmoni monokromatik (warna dalam rona yang sama atau serupa), harmoni analog (warna dalam rona serupa), harmoni warna komplementer (berlawanan), dan harmoni split-komplementer (satu warna dan dua warna di kedua sisi warna komplementernya). (Weingerl & Javorsek, 2018, hlm. 1245).

Kombinasi warna pada sebuah karya dibutuhkan guna mendapatkan komposisi yang berbeda, sehingga menghasilkan harmoni warna yang terjadi apabila ada sebuah keserasian pada beberapa warna yang memiliki interaksi. Komposisi warna tersebut memiliki keterkaitan dengan efek yang dimunculkan saat seseorang melihat warna (Farantika, 2015, hlm. 47). Warna dikatakan harmonis apabila

penjajarannya menghasilkan kesatuan atau keseimbangan yang memuaskan bagi yang melihatnya.

Pengasuhan dan budaya sangat mempengaruhi persepsi harmoni warna. Nemcsics mengklaim bahwa tidak hanya preferensi warna dari sekelompok orang tertentu yang dapat mempengaruhi persepsi harmoni warna, tetapi juga dapat berubah seiring waktu. Walaupun penelitian memperlihatkan bahwa ada ikatan yang kuat antara preferensi warna dan harmoni warna, kedua istilah ini tidak dapat dipisahkan. Perhatikan bahwa sebagian besar orang lebih menyukai warna biru dan ungu, sementara tidak menyukai warna kuning. Berdasarkan analisis skema warna populer, ditemukan bahwa preferensi satu warna ini tidak konsisten dengan preferensi untuk kombinasi warna. Warna dengan rona hangat di sekitar kuning dan merah sering kali berdekatan, sedangkan sian dan kuning sering digabungkan dengan banyak rona lainnya. Istilah yang paling sering digunakan terkait dengan harmoni warna adalah keteraturan, yang mengacu pada titik-titik dalam sistem warna yang terdistribusi secara merata. (Nemcsics, 2014 hlm. 387).

2.2 Warna Monokrom

Monokromatik adalah kombinasi suatu corak dengan *value* dan memiliki intensitas yang beda. Monokromatik juga memiliki tingkatan gradasi warna dari *tints* ke *shades* (Nelson, 2016, hlm. 55; Monica, 2011, hlm. 1088). Skema monokromatik ialah kombinasi warna *hue* yang kemudian dikembangkan membentuk warna turunan yang terdiri atas *shades*, *tints*, dan *tone*. *Tints* bisa diperoleh dengan mencampurkan warna putih, sedangkan *shades* dapat diperoleh dengan mencampurkan warna hitam sehingga warna-warna tersebut terkesan membosankan (Yanuar, 2019, hlm. 195).

2.3 Associative Neural Network

Jaringan saraf asosiatif/*associative neural network* (ASNN) adalah jaringan saraf mempunyai karakteristik yang mirip dengan jaringan saraf biologi. Saraf tersebut mempunyai keterkaitan dengan neuron yang mengikuti sebuah pola yang tergantung dari susunan sarafnya (Anis, 2011, hlm 18). Salah satunya adalah mata

yang memperoleh informasi berupa cahaya atau warna yang berasal dari lingkungannya, kemudian ditransmisikan sebagai suatu penglihatan. Cahaya atau warna yang ditangkap oleh mata masuk melalui media refraksi sebelum berwujud bayangan yang jatuh ke retina. Retina tersebut membuat energi cahaya yang masuk tadi menjadi sinyal listrik yang kemudian saraf optik akan mengantarkan sinyal tersebut dari retina ke otak (Ishikawa, 2013, hlm. 1).

Cahaya atau warna yang dilihat oleh mata melalui retina akan diubah menjadi impuls listrik dengan melibatkan sel kerucut dan sel batang. Sel kerucut tersebut dapat membedakan warna, yang dipengaruhi oleh pigmen yang dimilikinya. Ada tiga jenis sel kerucut yaitu sel kerucut merah, sel kerucut hijau, dan sel kerucut biru. Masing-masing sel kerucut dapat mengirimkan impuls ke otak sesuai dengan panjang gelombang yang paling sensitif diterimanya (Karisma, 2016, hlm. 30).

Pracihara (2016, hlm. 27) mengatakan bahwa warna visual yang dihadirkan pada setiap adegan adalah sebuah representasi dari unsur metafisika untuk membentuk manusia. Pewarnaan visual pada film memiliki tujuan menyampaikan sebuah pesan mengenai proses kehidupan seseorang yang terbentuk dari pikiran, kesadaran, atau perasaan. Otak akan merespon impuls listrik dari gelombang warna yang ditransmisikan ke hipotalamus yang memiliki tanggung jawab terhadap hormon dan sistem endokrin, menyebabkan tubuh akan beradaptasi dengan fluktuasi warna (Atika, 2021, hlm. 7). Jaringan-jaringan saraf yang berada di otak merespon impuls tadi yang saling berhubungan dengan pengetahuan yang diketahui seseorang sebelumnya, yang kemudian di dalam jaringan tersebut memiliki simpul. Pada setiap simpul yang melingkar mewakili unit pengetahuan dalam bentuk emosi, pengalaman sensorik, ataupun makna semantik (Kolenda. 2016, hlm. 19).

2.4 Warna *Desaturate*

Saturasi juga disebut sebagai "intensitas" dan "kroma" yang mengacu kepada warna murni yang mendominasi. Akan tetapi saat mencapai pusat roda, tidak ada warna yang mendominasi. Apabila warna semakin mendekat pada bagian tengah roda maka disebut warna *desaturated*, sehingga menghasilkan warna yang lebih

rendah dari pada warna yang dimunculkan sebelumnya maka semakin desaturasi warna dalam sebuah karya (Ayu, 2020, hlm. 29). Desaturasi membuat warna lebih redup (lebih banyak hitam atau putih ditambahkan). *Hue* menjadi kurang dominan, bergerak ke pusat lingkaran. (Alamance, 2019).

2.5 Peran Warna dalam Film

Menurut Titi dan Gunawan (2011, hlm 73) dalam kehidupan manusia warna berperan penting, karena ada aksentuasi warna sehingga manusia dapat mengklasifikasikan sesuatu yang ada di depan matanya. Warna mempunyai asosiasi yang kuat dengan emosi yang menyebabkan bangkitnya energi dan memunculkan perasaan tertentu, serta bisa mengungkap kepribadian seseorang. Selain itu, komposisi warna tersebut memiliki keterkaitan dengan efek yang dimunculkan saat seseorang melihat warna, sehingga menghasilkan harmoni warna yang terjadi apabila ada sebuah keserasian pada beberapa warna yang memiliki interaksi (Farantika, 2015, hlm. 47).

Berdasarkan hal itulah komposisi warna penting dalam proses produksi film karena dapat menjaga konsistensi *mood* dalam sebuah adegan, pembuat film mempertimbangkan warna di setiap adegan, mulai dari warna kostum hingga warna latar (*hue, saturation, dan brightness*). Misalnya warna merah memiliki peran sebagai warna yang menimbulkan alarm atau ketakutan. Kuning membangkitkan emosi bahagia dan memberi penonton harapan bahwa cerita akan berubah menjadi optimis. Secara umum, warna yang lebih hangat menarik perhatian lebih efektif daripada warna yang lebih dingin, itulah sebabnya warna tersebut sering muncul dalam iklan. Palet warna yang hangat membawa kegembiraan dan energi pada gambar (Kennedy, 2014, hlm 5).

Sebaliknya, warna-warna sejuk membuat penonton merasa lebih santai. Pemandangan luar ruangan yang melibatkan alam didominasi oleh warna-warna sejuk karenanya cocok untuk latar belakang netral. Biru akan menyampaikan kesedihan atau kedinginan. Hijau adalah unik dalam arti bahwa itu adalah warna klasik alam, namun lampu hijau juga dapat membuat suatu tempat terlihat menakutkan atau menggambarkan penyakit. (Kennedy, 2014, hlm. 6).

Selain itu, menurut Monica (2011, hlm. 1089) asosiasi warna umum dengan psikologis seperti merah sering dikaitkan dengan api, semangat, dan kekuatan, tetapi juga gairah, keinginan, dan cinta. Kuning adalah warna pilihan untuk kebahagiaan, dan kebijaksanaan. Biru dikaitkan dengan kesejukan dan kedamaian sehingga memberi rasa tenang dan santai. Hijau adalah warna yang sering dikaitkan dengan tumbuhan dan lingkungan yang dikaitkan dengan kesuburan dan kejujuran. Ungu dikaitkan dengan kemewahan dan keagungan, sedangkan oranye di kaitkan dengan kreativitas dan energi. Hitam dikaitkan dengan kekuasaan dan elegan, sedangkan putih dikaitkan dengan kemurnian dan kesucian sehingga biasanya warna putih dapat menyeimbangkan warna lain. Abu-abu biasanya diasosiasikan dengan keamanan dan kesederhanaan.

2.6 Peran Warna dalam Penjara

Ada dua hal utama terkait penggunaan warna sebagai agen perubahan perilaku di penjara. Pertama adalah saran bahwa warna biru dan hijau dapat digunakan untuk membantu menciptakan suasana yang menenangkan. Hal ini tampaknya terjadi di setidaknya satu area Alcatraz ketika blok sel dan area kurungan dicat hijau dalam upaya untuk menenangkan narapidana, meskipun tidak ada data tentang efektivitasnya. Demikian pula, penggunaan warna yang serupa untuk memiliki efek menenangkan di penjara Kanada. (Wener, 2012, hlm. 227). Penggunaan warna pada set penjara dapat menggunakan skema warna *triadic colors*, warna-warna ini adalah warna yang bersemangat dan penuh warna walaupun dalam kondisi *desaturate* hangat dan dingin (Olivia, 2018, hlm. 107).

Mengabaikan warna sebagai tidak penting atau tidak cukup kuat untuk perhatian dan penggunaan dalam konteks masyarakat adalah hal yang salah. Setiap aspek desain fasilitas tentu saja, melibatkan keputusan warna. Desain di institusi sering kali menghasilkan penggunaan permukaan monokromatik yang kusam dari nuansa institusional tradisional. Meskipun jelas bahwa seseorang tidak dapat menggunakan warna secara wajar untuk menyempurnakan suasana hati atau perilaku, atau secara radikal mengubah persepsi ruang (seperti dengan membuat ruangan kecil terlihat besar), warna dapat dan harus menjadi bagian dari rencana

desain keseluruhan yang dapat melawan monoton dan kebosanan suatu tempat efek yang berpotensi positif dan merangsang bagi semua pengguna, narapidana, serta staf. Kunci keberhasilan penggunaan warna adalah menempatkannya dalam konteks lingkungan yang sesuai, dipertimbangkan dengan pola dan tekstur, digunakan untuk mencerminkan elemen alam yang dapat memiliki efek psikologis positif (Wener, 2012, hlm. 228).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian kualitatif menurut Ricciardelli, Shanahan & Young (2020, hlm. 42) dapat dilakukan dengan cara *survey* kuesioner, wawancara/*interview*, *focus group discussion*, analisis dokumen, dan koleksi arsip digital museum dan perpustakaan. Dalam penelitian penulis memilih untuk menggunakan cara *interview*. Seorang *Art Director* sudah merencanakan segala elemen artistik seperti warna, motif dan tekstur dengan melakukan riset terlebih dahulu. Sehingga melakukan *interview* adalah cara yang tepat untuk mengumpulkan data.

Pertanyaan dalam wawancara akan mengacu pada elemen artistik set penjara dari *web series* “12 Hari”. Penulis membuat beberapa pertanyaan kepada *Art Director* dengan memusatkan konsep dan referensi pemikiran dalam menciptakan visual yang sedemikian. Pada tahap wawancara, penulis mengirimkan pertanyaan melalui *e-mail* dan media komunikasi *whatsapp* kepada *Art Director web series* “12 Hari” yaitu mas Ananta Harshawardhana. Setelah selesai wawancara dan semua pertanyaan sudah terjawab dengan cukup, penulis membuat transkrip wawancara dan melakukan analisis dengan menghubungkan teori yang didapat untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian ini.

Pada penelitian ini, penulis melakukan analisis pada data yang sudah dikumpulkan oleh penulis seperti *script* “12 Hari”, rekaman pribadi, *behind the scene* yang diambil oleh *crew* dan hasil *transcript* wawancara pada lampiran. Potongan *script* yang digunakan adalah *episode 1 scene 14* dan *episode 11 scene 14*. Rekaman layar yang penulis gunakan dalam penelitian ini sebatas yang diambil