

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sinematografi

Sinematografi diambil dari bahasa latin ‘kinema’ yang berarti gambar, secara teknis, sinematografi merupakan seni dan ilmu dalam melukis gambar bergerak dengan bantuan cahaya. Dalam hal ini, pembuatan film secara sinematografi harus memastikan kecocokan warna yang dipadukan dalam keputusan *visual* agar emosi yang ingin disampaikan ke penonton dapat disampaikan dengan tepat (Bellantoni, 2005 : 223), sehingga penulis akan membahas konsep aspek visual tersebut ke dalam 2 penjelasan yaitu teori utama dan pendukung.

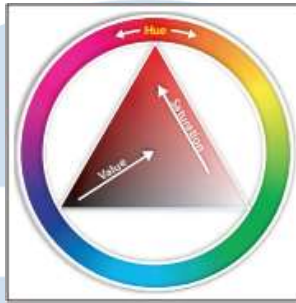
Untuk mendapatkan warna yang diinginkan dalam visualisasi cerita, dibutuhkan cahaya yang menjadi sumbernya warna tersebut. Teori utama akan merujuk pada warna dan emosi yang akan disampaikan. Penulis akan membaginya dalam beberapa teori warna yaitu teori *color-terminology* , serta teori *color-harmony*, dan penerapannya dalam film. Sedangkan, untuk teori pendukung akan merujuk pada cahaya dalam menghasilkan warna yang bersumber dari teori cahaya.

2.1.1 Teori Utama

2.1.1.1 *Color-Terminology*

Warna dapat dirasakan oleh mata dan sensor, tetapi persepsi warna terjadi hanya dalam pikiran, yang membuat warna dapat memberi kesan dalam berekspresi serta merangsang (Holtzschue. L, 2012 : 44). Selain membangun persepsi pada pikiran manusia, warna juga dapat membangun suatu mood dalam ruang lingkup pada film dengan memberikan jarak untuk memisahkan kedalaman ruangan dengan subjek/ objek.

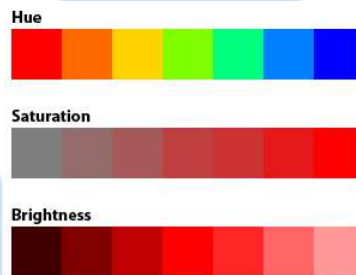
Sebagai pembeda antara warna satu dengan yang lainnya, dikenal sebuah istilah yaitu *color-terminology* yang merupakan sebuah sistem untuk membedakan warna secara karakteristik. Dalam hal ini, pemberian warna tersebut dibagi tiga dan dikenal dengan istilah *hue*, *saturation*, dan *luminance* (Brown. B, 2012 : 98).



Gambar 2.1. *Color-terminology*

(*Cinematography Theory and Practice-Image Making for Cinematographers and Directors*)

- a. *Hue* merupakan seluruh warna yang terdapat pada *color wheel*.
- b. *Saturation* merupakan tingkat kecerahan suatu warna, contohnya seperti warna merah yang *high saturation* (pekat) berbanding terbalik dengan warna merah yang *low saturation* (pucat)
- c. *Luminance* merupakan gelap-terangnya suatu warna dengan keterlibatan warna hitam dan warna apapun dalam *color wheel*.



Gambar 2.2. Contoh warna merah dalam *color terminology*

(<https://physics.stackexchange.com/questions/334734/how-is-hue-saturation-and-brightness-of-colors-explained-via-em-and-qed>)

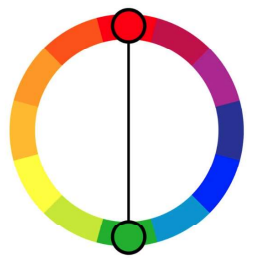
2.1.1.2 *Color-Harmony*

Dalam teori warna, *color-harmony* mengacu pada kombinasi warna yang tepat dan membuat suatu keharmonisan berdasarkan penggabungan geometris pada roda warna menjadi kesatuan yang memuaskan mata. Warna sendiri diklasifikasikan menjadi warna primer, sekunder dan tersier, dimana primer sebagai warna utama yaitu *RGB* (Merah, Hijau dan Biru) saling bercampur

menjadi warna sekunder, dan warna primer ketika bergabung dengan sekunder menjadi warna tersier, menjadi harmoni warna yang tergabung pada *color wheel*.

(Eiseman, 2017) Menuliskan dalam bukunya, bahwa pada *color wheel*, untuk mendapatkan *color harmony* harus menggabungkan beberapa tipe warna sehingga menjadi sebuah jenis baru seperti:

a. Warna *Complementary*

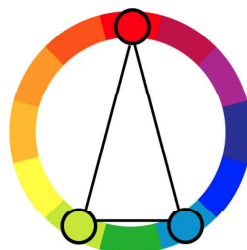


Gambar 2.3. Warna *Complementary*

(<https://www.colorsexplained.com/color-harmony/>)

Warna komplementer merupakan harmoni paling dasar, penggabungan 2 warna dari ujung yang berlawanan atau bertolak belakang.

b. Warna *Split Complementary*

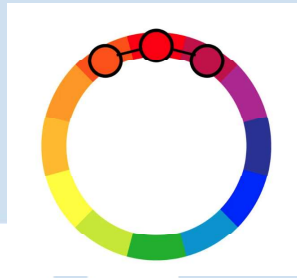


Gambar 2.4. Warna *Split Complementary*

(<https://www.colorsexplained.com/color-harmony/>)

Warna *split* komplementer merupakan harmoni yang lebih rumit dari komplementer karena memiliki tiga poros, dengan 1 poros bertolak belakang dengan 2 poros yang bersebelahan

c. Warna *Analogous*

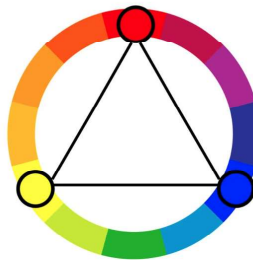


Gambar 2.5. Warna *Analogous*

(<https://www.colorsexplained.com/color-harmony/>)

Warna *analogous* merupakan harmoni warna yang mengacu pada 3 poros yang dekat dan bersebelahan.

d. Warna *Triadic*



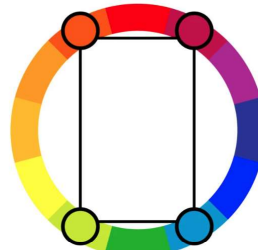
Gambar 2.6. Warna *Triadic*

(<https://www.colorsexplained.com/color-harmony/>)

Warna *triadic* merupakan harmoni warna yang terdiri dari 3 warna yang dibagi merata sesuai roda warna. Sama seperti *complementary*, namun *triadic* membentuk pola segitiga sama kaki yang membagi 3 warna berbeda.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

e. Warna *Tetradic*

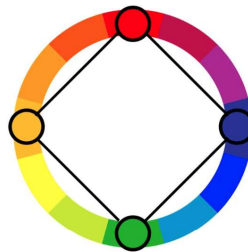


Gambar 2.7. Warna *Tetradic*

(<https://www.colorsexplained.com/color-harmony/>)

Warna *tetradic* memiliki 4 warna individual, yang 2 warna yang saling berdekatan masing-masing bertolak belakang dengan 2 warna individu lainnya pada roda warna.

f. Warna *Square*



Gambar 2.8. Warna *Square*

(<https://www.colorsexplained.com/color-harmony/>)

Warna *square* merupakan harmoni yang cara kerjanya sama dengan *triadic*, yaitu pembagian warna sama rata, namun disini hanya dibedakan dengan 4 warna yang dibagi secara merata.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

g. Warna *Monochromatic*



Gambar 2.9. Warna *Monochromatic*

(<https://www.colorsexplained.com/color-harmony/>)

Warna *monochromatic* merupakan harmoni warna yang menggunakan satu jenis warna namun dibedakan dengan tingkat kegelapan.

2.1.1.3 Penerapan Warna dalam Film

Dalam pembuatan film, elemen paling efektif merupakan cahaya dan warna, karena memiliki kapasitas untuk menjangkau penonton paling murni dalam tingkatan emosi paling dalam (Brown. B, 2012 : 48).

Warna dalam pendekatannya pada aspek visualisasi film, umumnya menggunakan warna yang *warm* (hangat) dan *cool* (dingin). Kedua aspek warna ini memiliki pendekatan psikologi yang berbeda. Pada film dengan warna yang hangat, penonton cenderung akan merasa nyaman dan bahagia, dan seolah penonton terbawa masuk ke dalam cerita lebih dalam lagi. Sedangkan warna yang dingin, penonton akan cenderung merasa dalam situasi dengan penuh ketidak-pastian, dan warna ini cenderung mendorong penonton untuk menjauh dari cerita, serta dapat membuat *mellow* dan mengurangi *mood*. (Brown. B, 2012 : 231).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.10 *Warm* (hangat)

(<https://id.pinterest.com/pin/27443878968676152/>)

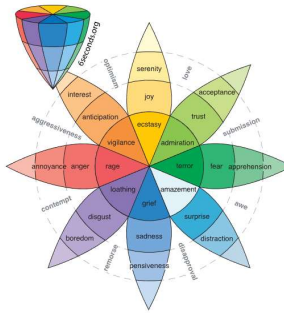


Gambar 2.11. *Cool* (dingin)

(<https://id.pinterest.com/pin/2814818509451786/>)

Dalam penjelasan ilmiah *Wheel of Emotions* yang dikemukakan oleh Plutchik (1980), masing-masing warna memiliki pendekatannya sendiri secara psikologi dalam menyentuh tingkatan emosi, antara lain:

1. Merah: *annoyance* (rasa terganggu), *anger* (kemarahan), dan *rage* (amarah).
2. Kuning: *serenity* (ketenangan), *joy* (bahagia), dan *ecstasy* (kegembiraan berlebih).
3. Biru Tua: *grief* (duka), *sadness* (kesedihan), dan *pensiveness* (termenung).
4. Biru Muda: *amazement* (kekaguman), *surprise* (kejutan), dan *distraction* (gangguan).
5. Jingga: *interest* (ketertarikan), *anticipation* (antisipasi), dan *vigilance* (kewaspadaan).
6. Hijau Tua: *terror* (kengerian), *fear* (ketakutan), dan *apprehension* (perasaan terjebak).
7. Hijau Muda: *admiration* (kagum), *trust* (kepercayaan), dan *acceptance* (penerimaan).
8. Ungu: *loathing* (kebencian), *disgust* (ke jijikan), dan *boredom* (rasa bosan).



Gambar 2.12. Plutchik's *Wheel of Emotions*

(<https://www.6seconds.org/2022/03/13/plutchik-wheel-emotions/>)

Pada masing-masing warna memiliki penggabungan pada sisi spektrum tertentu yang dapat membuat interpretasi yang berbeda tentang emosi yang dihasilkan, seperti diantara merah dan jingga menghasilkan *aggressiveness*, jingga dan kuning menghasilkan *optimism*, kuning dan hijau muda menghasilkan *love*, hijau muda dan hijau tua menghasilkan *submission*, hijau tua dan biru muda menghasilkan *awe*, biru muda dan biru tua menghasilkan *disapproval*, biru tua dan ungu menghasilkkan *remose*, serta ungu dan merah menghasilkan *contempt*.

2.1.2 Teori Pendukung

2.1.2.1 Cahaya

Dalam pembuatan film, Warna sendiri harus diseimbangkan dengan teknik pencahayaan dan membutuhkan sebagian besar waktu bagi *director of photography* dalam menyeimbangkannya pada sebuah film. (Landau, 2014 : 181).

Color control dalam *lighting* sangat penting untuk menjaga mood dan tone dalam sebuah *scene*. Terdapat 2 jenis kualitas cahaya yaitu *hard light* dan *soft light*. *hard light* merupakan cahaya yang memiliki tingkat keterangan yang tinggi, dengan kontras yang rendah, membuat gambar menjadi rata secara pencahayaan. Pencayaan ini biasa digunakan dalam film bergenre drama keluarga ataupun komedi. Sedangkan *soft light*, merupakan teknik pencahayaan dengan tingkat keterangan yang minim dan dengan kontras yang tinggi antara terang-gelap,

membuat efek dramatis, dapat ditemukan pada film bergenre *thriller* ataupun misteri. (Brown. B, 2012 : 110).



Gambar 2.13. *High-light*

(*Cinematography: Theory and Practice Image Making for Cinematographers and Directors*)



Gambar 2.14. *Soft-light*

(*Cinematography: Theory and Practice Image Making for Cinematographers and Directors*)

3. METODE PENELITIAN

Pada penelitian terkait analisis penerapan harmoni warna dalam menunjukkan emosi terhadap visualisasi cerita pada film *series* “Scandal 2”, penulis akan menggunakan metode penelitian berbasis kualitatif dengan cara observasi. Penulis akan melakukan riset terkait penulisan dengan menggunakan film sebagai sumber primer dan buku-buku serta jurnal sebagai bagian dari sumber sekunder.

Adapun penjelasan tiap *scene* yang diambil akan bersumber langsung dari film *series* “Scandal 2” dan didapatkan langsung dari hasil menonton film *series* “Scandal 2” dari awal hingga akhir dan melakukan analisis terkait harmonisasi warna dalam menunjukkan emosi terhadap visualisasi cerita. Hal ini untuk membantu penulis dalam menjawab pertanyaan: “Bagaimana penerapan harmoni warna dalam menunjukkan emosi terhadap visualisasi cerita pada film *series* “Scandal 2”?”, dengan menganalisis teori terhadap adegan-adegan pada film tersebut.