

# 1. PENDAHULUAN

## 1.1 LATAR BELAKANG

Warna merupakan salah satu aspek mendasar di dalam kehidupan sehari-hari. Tanpa disadari warna turut terlibat dalam kehidupan setiap manusia. Dampak dari sebuah warna dapat mempengaruhi emosi dan perasaan seseorang. Wassily Kandinsky (1925) seorang seniman asal Rusia mengatakan bahwa, warna merupakan kekuatan yang secara langsung dapat mempengaruhi jiwa. Hal ini menandakan bahwa warna memiliki peran penting dalam dunia seni.

Bagi seorang *production designer*, warna menjadi hal yang krusial untuk mengkomunikasikan bahasa visual dari cerita yang ingin disampaikan. Warna tidak dipilih karena keinginan atau kesukaan pribadi. Warna dipilih atas dasar bagaimana warna tersebut akan mempengaruhi penonton (Shorter, 2012). Warna dapat memberikan kesan realistis dan non-realistis berdasarkan bentuk cerita dan konsep yang ingin disampaikan.

Dalam karya film, pilihan warna dapat dirancang dengan lebih mirip dengan realita, perubahannya pun lebih halus dan tidak terlalu dramatis. Hal ini dilakukan agar terdapat kesan yang diberikan lebih realistis. Perubahan warna tentunya dapat berubah dalam sebuah film, perubahan warna ini dapat mengindikasikan banyak hal. Sebagai contoh saat warna berubah dengan dramatis, cerita dan adegan juga ikut berubah. Saat tokoh sedang berada di dunia mimpi, warna dapat menjadi indikasi antara dunia yang nyata dan yang tidak nyata (Barnwell, 2008).

Di sisi lain *music video* memiliki waktu yang lebih singkat untuk menceritakan narasi yang disediakan. Perubahan warna dapat terjadi secara dramatis dan cepat. Dalam pembuatannya warna dapat digunakan untuk memperjelas melodi, ritme, narasi dan *mood* dari sebuah lagu. Hal ini menjadi pendorong bagi penulis untuk melakukan rancangan warna dan perubahannya sebagai bentuk representasi dari perjalanan romansa kedua karakter dalam pembuatan *music video* sebagai tugas akhir penulis.

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah diambil dari latar belakang yang telah dijabarkan, yaitu bagaimana perancangan warna set dan properti dalam karya *music video Ketika Ku Bertemu* dapat memvisualisasikan perjalanan cinta karakter?

## 1.3 BATASAN MASALAH

Penulis akan menetapkan beberapa batasan untuk menghindari terjadinya pelebaran pembahasan dari topik yang akan dibahas. Batasan yang diterapkan meliputi perubahan warna, arti warna dan representasi warna. Pembahasan meliputi tiga adegan utama yaitu, adegan 2, adegan 12 dan adegan 21. Dimana pembahasan meliputi perancangan warna dalam set, *wardrobe* dan properti yang akan digunakan.

## 1.4 TUJUAN SKRIPSI

Penulisan skripsi ini memiliki tujuan untuk menjelaskan perancangan warna yang dilakukan dengan tujuan memvisualisasikan perjalanan cinta karakter dalam *music video Ketika Ku Bertemu*. Skripsi ini juga memiliki tujuan lain yaitu, menjadi implementasi ilmu yang telah dipelajari selama masa perkuliahan dan menjadi salah satu bentuk tugas yang dilakukan penulis untuk memperoleh kelulusan.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. *Production Designer*

Di dalam dunia produksi film, *production designer* merupakan salah satu anggota dengan peranan penting. Seorang *production designer* memiliki tanggung jawab untuk merancang sebuah konsep dan estetika visual dari sebuah film. Menggunakan ruang, *volume*, cahaya, warna dan tekstur. Hal ini dipilih secara saksama untuk mendukung narasi dan karakter dari film tersebut (Barnwell, 2008). Perancangan diimplementasikan melalui, set, properti dan kostum.