

## 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.

Seorang *production designer* bekerja dekat dengan sutradara dan *cinematographer*. Pengerjaan dimulai pada tahap praproduksi, yang diawali dengan pembacaan naskah. Seorang *Production Designer* mendiskusikan interpretasi naskah dengan sutradara dan *Director of Photography*, menciptakan bahasa visual yang mendukung cerita dari sebuah naskah (Shorter, 2012). Langkah selanjutnya adalah perancangan *moodboards* dan sketsa untuk memberikan gambaran visual yang diinginkan. Setelah konsep visual telah disetujui, *Production designer* dapat mengeksekusi rancangannya dengan bantuan *art department crew*. Jumlah anggota dalam kru dapat bervariasi tergantung pada volume produksi yang akan dilakukan.

## **2.2. Set dan Properti**

Di dalam sebuah film, set merupakan elemen penting. Komponen *Mise-en-Scene* ini berperan sebagai bahasa visual yang mendukung sebuah narasi. Sebuah *setting* dapat menggunakan lokasi asli atau lokasi yang sudah ada. Apabila tidak ada lokasi yang memenuhi ekspektasi naratif, maka sebuah *setting* dapat dibangun dengan sengaja, untuk memenuhi ekspektasi narasi dan tampilan yang diinginkan (Bordwell&Thompson, 2015).

Sebuah set dapat dibuat secara sengaja, baik untuk kepentingan mereplika lokasi secara realistis maupun non-realistis. Dalam pembangunan set yang bertujuan mereplika lokasi secara realistis, dibutuhkan detail-detail kecil seperti properti, warna, dan informasi untuk memastikan set memenuhi bahasa visual yang dibutuhkan. Sebuah set juga dapat dibangun secara non-realistis untuk memenuhi kebutuhan narasi yang memiliki lokasi-lokasi non-realistis (Bordwell&Thompson, 2015). Konstruksi set didasarkan pada narasi dan visualisasi imajinasi pembuat film.

Properti merupakan sebuah faktor lain yang menjadikan set lebih sempurna. Properti menjadi salah satu detail kecil yang dapat mengkomunikasikan bahasa visual dan menjadi pembawa makna tersendiri. Secara deskriptif merupakan objek yang dapat dipindahkan atau dibawa dapat termasuk dalam kategori properti

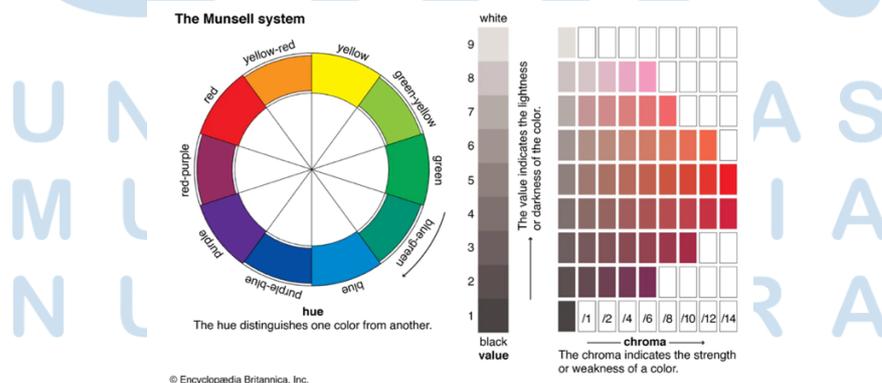
(Hart,2009). Sebuah objek dapat diklasifikasikan sebagai properti saat aktor dapat berinteraksi dengan objek tersebut.

### 2.3. Teori Dasar Warna

Warna merupakan karakteristik visual dari pembiasan cahaya putih. Hal ini dikemukakan oleh Isaac Newton. Newton melakukan sebuah eksperimen dengan menggunakan cahaya matahari dan sebuah prisma kaca. Saat cahaya matahari tersebut melewati prisma kaca, cahaya menjadi bias dan menghasilkan beberapa warna yaitu, merah, oranye, kuning, hijau, biru, indigo dan violet.

Newton mengembangkan eksperimennya lebih jauh lagi. Tiga warna digabungkan yaitu, merah, hijau dan biru. Saat dibiaskan kembali melalui prisma kaca, ketiga warna tersebut menjadi warna putih. Warna-warna ini kemudian disebut sebagai *primary colors*. Saat dua dari ketiga warna tersebut dicampurkan, maka akan muncul warna baru yang disebut dengan *secondary colors* (Koenderink, 2010).

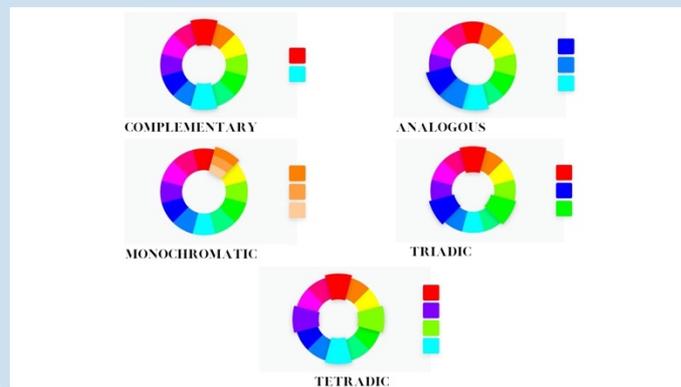
Menggunakan prinsip warna yang masih sama dengan Newton, Munsell seorang pelukis asal Amerika menyusun warna-warna tersebut. Penyusunan yang dilakukan membentuk sebuah sistem warna yang dikenal sampai saat ini yaitu, *The Color Wheel*. Sebuah sistem yang terdiri dari lima rona warna yang tersusun dalam sebuah lingkaran, kelima rona warna ini masing-masing dibagi menjadi lima nilai yang berbeda, menghasilkan total 25 rona pada roda (Munsell, 1915). Sistem Warna Munsell memberikan cara yang obyektif untuk berkomunikasi dan mengevaluasi warna menggunakan tiga dimensi: *hue*, *value*, dan *chroma*.



Gambar 2.1 – *Munsell's Color Wheel*

Sumber: *Encyclopedia Britannica, Inc.*

Dari *color wheel* yang telah diciptakan oleh Munsell. Tercipta beberapa kombinasi warna yang didasarkan dari *color wheel* tersebut yaitu, *Complementary*, *Monochromatic*, *Analogous*, *Triadic*, *Tetradic*.



Gambar 2.2 – *Munsell's Color Wheel Harmony Color Combinations*

Sumber: *Encyclopedia Britannica, Inc.*

### 2.3.1. Definisi Warna

Setiap warna mengandung makna dan kesan yang berbeda. Saat melihat sebuah warna, secara tidak langsung manusia mengasosiasikan warna tersebut kepada benda-benda tertentu. Pada usia belia, seseorang dapat mengasosiasikan warna merah dengan buah apel, warna biru dengan langit, warna hijau dengan rumput, warna kuning dengan matahari dan seterusnya. Berbeda saat seseorang beranjak dewasa, warna mulai diasosiasikan dengan perasaan atau emosi (Shorter, 2012).

Asosiasi warna dan emosi dapat dipermudah penjelasannya dengan penjabaran secara garis besar. Berikut penjabarannya:

#### A. *Warm Colors*

Merah, oranye dan kuning adalah *warm colors* atau warna yang terkesan hangat. Warna-warna ini memberikan perasaan positif seperti, gairah,

energi, kebahagiaan dan kehangatan. Di lain sisi, warna ini juga dapat menggambarkan emosi negatif seperti, kebencian, kemarahan, kekerasan dan agresi.

#### B. *Cool Colors*

*Cool colors* memiliki warna seperti, biru, hijau, dan ungu. Warna-warna ini terkesan lebih dingin dan tenang. Di lain sisi warna-warna ini dapat menggambarkan perasaan melankolis, apati dan kesedihan.

#### C. *Black*

Warna hitam merupakan warna gelap yang menyerap semua warna dan cahaya di dalam spektrum. Warna ini dapat menjadi sebuah simbol dari kematian, kejahatan, ancaman dan kekuatan.

#### D. *White*

Menjadi lawan dari warna hitam, warna putih dapat menjadi simbol dari kesucian, kebaikan, kemurnian dan kepolosan. Warna putih juga dapat menjadi salah satu simbol *sterility* dan *coldness*.

Setiap warna memiliki makna dan dampak kepada perasaan seseorang. Maka pemilihan warna harus dilakukan secara saksama. *Color palettes* dari sebuah film tercipta dari hasil diskusi dan kerja sama seorang *Production Designer*, *Director* dan *Director of Photography*. Warna yang digunakan memiliki peran besar dalam penyampaian narasi kepada penonton. Baik dari sisi emosional, simbolisme, *mood*, penyampaian makna dan dampak psikologi (Bramesco, 2023). Di sisi lain warna juga memiliki dampak yang besar dalam estetika visual sebuah film.

Warna menjadi sebuah bahasa visual yang kuat untuk mendukung alur cerita. Mulai dari penerapannya dalam properti, *wardrobe*, cahaya dan set. Perubahan sebuah warna juga dapat mewakili sebuah situasi dan plot dari sebuah film. Oleh karena itu, penerapan warna harus dilakukan secara saksama agar dapat memberikan kesan yang tepat kepada penikmatnya.

## 2.4. *Music Video*

*Music video*, juga dikenal sebagai MV telah menjadi bagian integral dari budaya pop-modern. MV menjadi media visual yang dibuat untuk mendukung sebuah lagu atau pun mengilustrasikan sebuah lagu. Banyak musisi menggunakan *music video* sebagai cara untuk mengekspresikan emosinya. Sebuah *music video* memiliki durasi dan estetika yang berbeda-beda. Produksinya dapat menjadi sederhana atau kompleks. Tidak ada aturan yang menentukan bagaimana sebuah *music video* harus dibuat (Schwartz, 2007).

Di lain sisi, *music video* juga dapat menjadi sebuah alat promosi untuk mempopulerkan sebuah lagu, sebuah media ‘komersial’ (Carson, 2010). Tidak dapat disangkal bahwa, sebuah *music video* tidak dapat dipisahkan industri bisnis dan hiburan. Di era digital ini, banyak *platform* yang tersedia untuk mempromosikan sebuah lagu dan juga *music video* sebagai bentuk visualnya. *Online platform*, menyediakan YouTube, Vevo dan Vimeo.

## 3. METODE PENCIPTAAN

### 3.1 Sinopsis MV “Ketika Ku Bertemu”

Seorang perempuan (Kana,17) sedang berada di sebuah halte bus, terlihat seorang lelaki (Arka,17) berbusana seragam yang sama juga sedang berdiri beberapa langkah di sebelahnya. Perempuan itu menolehkan wajahnya dan melihat ke arah lelaki tersebut. Selagi ia menatap, lelaki tersebut mulai melangkah dan berjalan masuk ke dalam bus. Fokus perempuan itu pun pecah dan dengan sedikit berlari, ia mengikuti pria tersebut untuk masuk ke dalam bus.

Hari berlalu sejak pertemuan pertama itu, selama hari-hari terlewat perempuan tersebut tanpa disadari kerap menyadari akan keberadaan pria yang ia temui di halte hari itu. Sejak hari itu, perempuan tersebut tersadar akan perasaannya dan berusaha untuk membuat lelaki yang ia sukai itu agar menyadari akan keberadaan dan perasaannya. Ketika laki-laki tersebut telah menyadari akan