



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Environment*

2.1.1. Fungsi *Environment* dalam sebuah film animasi

Thomas (1958) mendefinisikan animasi adalah proses yang membuat ilusi dari berbagai macam gambar yang berhubungan satu sama lain, lalu digerakan secara cepat, sehingga akan menimbulkan ilusi seakan-akan gambar tersebut bergerak. Sebuah film animasi terdiri dari berbagai macam hal, beberapa hal yang mendasar adalah *concept art*, cerita, karakter, layout, *background* dan animasi.

Layout dan *background* merupakan bagian dari *environment*. *Environment* lah yang menunjukkan semua lokasi di dalam film dan membuat kita mengerti dunia film. Seakan-akan kita sedang menjelajahi dunia film tersebut. LoBrutto (2002) juga mengatakan bahwa *environment* merupakan sekumpulan komponen, item, serta detail, yang membentuk latar belakang dunia film. Seperti yang telah dibahas dalam latar belakang, menurut Lasseter dalam *Disney Book Group* (2011), fungsi *environment* dapat dibagi tiga, yaitu sebagai pendukung narasi cerita, pembawa suasana, dan pendukung karakteristik karakter.

1. *Environment* sebagai pendukung narasi cerita

Salah satu ciri film yang baik adalah setiap elemen menyatu untuk mendukung cerita film. *Environment* merupakan salah satu elemen yang mendukung cerita. LoBrutto (2002), membayangkan setiap lokasi adalah sebuah

environment atau lingkungan yang akan menceritakan kisah hidup karakter yang belum pernah diceritakan (hlm.30). Tidak hanya sebagai latar, *environment* dapat memberikan informasi-informasi tersirat tentang sebuah lokasi/tempat yang bahkan tidak dapat diungkapkan lewat dialog.

2. *Environment* sebagai pembawa suasana

Banyak cara untuk menampilkan suasana di dalam sebuah adegan/*shot* film. Dengan mengatur warna serta pencahayaan pada sebuah *environment* dapat mengubah suasana sebuah adegan.

Menurut Hernandez (2013) sebuah *environment* juga dapat mengubah suasana lewat tekstur yang digunakan. Hal-hal sederhana seperti tebal tipisnya garis juga dapat memberikan perubahan *mood* pada sebuah *shot*.

3. *Environment* sebagai pendukung karakteristik karakter

Karakter dan *environment* adalah kedua hal yang tidak dapat terpisahkan. Felix dalam Julius (2014), menyatakan bahwa dalam film 'Big Hero 6', kamar Hiro, sang tokoh utama dibuat sedemikian rupa sehingga menunjukkan karakteristik Hiro, tanpa harus menghadirkan Hiro di dalam ruangan tersebut (hlm.40).

2.2. Set dan Properti

Set dan properti merupakan salah satu elemen dari *environment*. Set di dalam teori *mise-en-scene* menurut Corrigan & White (2012) juga dapat dikatakan sebagai *set & settings* (hlm.42). Berikut penjelasan lebih lengkap mengenai set dan properti.

1. Set & Settings

Setting adalah sebuah tempat fiksi maupun non-fiksi yang menjadi lokasi sebuah adegan di dalam film. Sedangkan *set* merupakan *setting* yang telah diatur, biasanya menggunakan *soundstage studio*. Peran *set & settings* dalam sebuah film adalah untuk menciptakan suasana dan kesan realitis. Realistis yang dimaksud adalah kesan untuk meyakinkan penonton bahwa kejadian atau adegan di dalam film tersebut benar-benar terkesan nyata dan terjadi. Untuk menciptakan kesan realitis, dibutuhkan kombinasi elemen fisik, kultur serta sejarah pada *background*/latar belakang, objek, serta figur atau tokoh dalam film (Corrigan & White, 2012, hlm.44-45). Selain itu menurut Anderson (2009), terkadang sebuah *setting* lebih dari sekedar sebuah latar saja, selain merupakan tempat karakter berinteraksi, *setting* juga dapat menjadi simbol dan menjadi sebuah elemen yang penting untuk mengubah cerita (hlm.96).

2. Props

Props atau properti merupakan sebuah objek yang berfungsi sebagai latar atau alat yang digunakan oleh karakter. Fungsi properti secara garis besar adalah sebagai alat untuk mengekspresikan perasaan atau pikiran karakter, kemampuan serta kekuatan karakter, ataupun sebagai sebuah lambang atau tema dalam sebuah film. (Corrigan & White, 2012, hlm.51-52)

LoBrutto (2002) berpendapat bahwa sebuah benda dapat berubah arti dari arti denotasi (makna yang sesuai dengan makna sebenarnya) menjadi konotasi yang

melambangkan sebuah aspek dalam narasi cerita, serta menambah unsur detail dalam cerita (hlm.25).

Menurut Hart (2013) properti dibagi menjadi 2 kategori yaitu *hand props* dan *set props* (Hlm.2-4). *Hand props* merupakan properti yang dibawa atau dipakai oleh aktor. Berikut merupakan jenis properti yang termasuk di dalam *hand props*:

- a. *Action props*: Kata lain dari *hand props*, *action props* tidak harus selalu benda yang dipegang tangan.
- b. *Hero props*: Properti yang di shot close-up.
- c. *Background props*: Properti yang hanya terlihat di background.
- d. *Stunt props*: Properti yang membutuhkan penanganan khusus saat *scene action* maupun *stunt*.
- e. *Practical props*: Properti yang menjalankan fungsinya sebagaimana mestinya. Seperti *alarm* yang berbunyi maupun lampu yang menyala. Sering juga disebut *working props*.
- f. *Dummy prop*: Kebalikan dari *practical props*, *dummy props* merupakan properti yang tidak menjalankan fungsi sesungguhnya. Sebagai contoh *box* yang tidak bisa terbuka.
- g. *Rehearsal Props*: Properti dengan kualitas dan harganya yang lebih rendah dibandingkan dengan *actual props*.
- h. *Actual Props*: Properti yang digunakan untuk pertunjukan yang sesungguhnya.

- i. *Costume prop*: Sebuah barang atau aksesoris selain pakaian dapat dikategorikan sebagai *costume prop*.
- j. *Personal prop*: Properti yang hanya dipegang oleh aktor/aktris sepanjang waktu. Seperti sepucuk surat yang terus disimpan di kantong.
- k. *Consumable prop*: Properti yang dikonsumsi pada saat pertunjukan. Contohnya adalah makanan.
- l. *Running props*: Properti yang harus diganti seiring berjalannya waktu. Misalkan sebuah koran, dapat digunakan untuk beberapa kali pertunjukan. Namun jika koran tersebut sudah usang dan jelek, maka harus diganti dengan yang baru.
- m. *Breakaway*: Properti yang memang akan dihancurkan saat pertunjukan.

Sedangkan *Set Props* merupakan objek yang ditempatkan di dalam sebuah set. Contoh *set props* antara lain *furniture*, dinding, bahkan lantai. Sebuah batu yang dijadikan sebagai tempat duduk juga dapat dikategorikan sebagai *set props*. *Set props* dapat dibagi menjadi 2 yaitu:

- a. *Trim props*: Properti yang digantung di dinding seperti pigura foto, tirai jendela,
- b. *Set dressings*: Objek atau barang yang ditempatkan untuk membentuk susana. Ataupun memperjelas tentang ruang dan waktu di dalam adegan.

2.3. Perancangan set dan properti di dalam sebuah film.

LoBrutto (2002) menjelaskan bahwa *set* dan properti dapat menunjukkan beberapa hal yang diantara dapat dibagi menjadi 3 jenis yaitu karakter, *time and place*, dan genre (hlm.47).

2.3.1. Karakter

LoBrutto (2002) menjelaskan bahwa diantara karakter dan *environment* selalu terjalin hubungan yang melengkapi. Set dan properti dapat menunjukkan karakter tokoh film. Informasi-informasi dasar seperti siapa dia, bagaimana tingkat ekonominya, apakah penampilannya mencerminkan sifat-sifatnya, serta bagaimana ia menjalankan kehidupan sehari-hari seharusnya dapat terlihat melalui set dan properti. Set dapat diartikan merupakan tempat karakter bekerja dan hidup. Benda-benda di sekitar karakter akan menunjukkan minat karakter serta apa yang telah dilakukannya selama tinggal di lingkungan tersebut.

Walau sebuah karakter hidup di dalam lingkungan yang sama namun tidak berarti semua hal identik. Satu karakter dan karakter lainnya belum tentu memiliki status sosial serta gaya kehidupan yang sama. Sehingga pasti akan mempengaruhi pemilihan benda-benda apa saja yang ada di sekitar serta apa saja yang melekat pada diri karakter (hlm.30).

Ibsen dalam Egri (1946) menyatakan bahwa penting untuk mengenal karakter yang diciptakan. Sehingga pada akhirnya kita dapat menemukan poin utama, serta keunikan dari karakter tersebut. Kemudian, tidak cukup kita hanya mengenal seorang karakter bersifat kasar, pendiam dan sebagainya, tanpa kita

mengetahui alasan mengapa sifatnya seperti itu, atau mengapa kepribadiannya berubah. Untuk mengenal karakter, terdapat 3 pendekatan, yaitu secara fisiologi, sosiologi dan fisiologi.

1. Fisiologi

Fisiologi merupakan elemen yang paling pertama ditentukan dalam membentuk sebuah karakter. Penampilan dari sebuah karakter akan mempengaruhi seperti apa karakter tersebut akan terlihat. Sikap dan kepribadiannya akan tergambar dan penampilannya pun akan mempengaruhi perkembangan sifat karakter.

Untuk mempermudah, hal ini dapat dibagi dalam bentuk poin-poin sebagai berikut:

- Jenis kelamin
- Umur
- Tinggi dan berat badan
- Warna rambut, mata dan kulit
- Postur badan
- Penampilan: Tampan/cantik, gendut atau kurus, rapih atau tidak rapih, bentuk kepala atau muka. Serta kekurangan dari karakter tersebut seperti kecacatan fisik, tanda lahir atau penyakit.

2. Sosiologi

Lingkungan hidup seorang karakter tentu akan mempengaruhi sifat dan sikapnya. Antara karakter A dan karakter B yang tinggal di lingkungan yang berbeda akan memiliki cara pandang yang berbeda. Namun hal ini tidak dapat disimpulkan begitu saja, tanpa kita mengetahui lebih dalam tentang kedua karakter tersebut. Hal ini antara lain seperti identitas orang tua, pengaruh lingkungan pertemanan, maupun hobi yang disukai.

Sosiologi dapat dibagi menjadi beberapa poin:

- Kelas sosial: Bawah, menengah, atau atas.
- Jenis pekerjaan: Jam kerja, penghasilan, kondisi pekerjaan, sikapnya terhadap sebuah organisasi, kecocokannya dengan pekerjaan tersebut.
- Pendidikan: Tingkat pendidikan, jenis sekolah, prestasi, pelajaran favorit, pelajaran yang kurang disukai.
- Kehidupan di rumah: Sumber penghasilan, kondisi keluarga (bercerai, yatim piatu, kebiasaan orangtua, status pernikahan)
- Agama
- Ras, kewarganegaraan.
- Status di sebuah komunitas: Pemimpin dalam sebuah pergaulan.
- Politik yang dianut.
- Hobi, kegemaran, atau sarana hiburan: Buku, koran, majalah yang dibaca.

3. Psikologi

Psikologi dapat dikatakan sebagai gabungan dari fisiologi dan sosiologi. Penampilan luar dan lingkungan karakter tersebut beraktivitas akan membentuk mental sebuah karakter. Sebagai contoh, seorang karakter yang tidak suka membahas tentang kekurangan seseorang, bisa dikarenakan fisiknya yang memiliki kecacatan/kekurangan. Jika kita ingin mengapa sebuah karakter melaksanakan tindakan tertentu, maka kita harus mengerti terlebih dahulu apa motivasi/motif yang dimiliki karakter tersebut. Sehingga kita mengerti secara mendalam tentang siapa karakter kita.

- Kehidupan seks, moral kehidupan.
- Ambisi pribadi.
- Kefrustasian
- Temperamen: Koleris, gampang bergaul, pesimis, optimis
- Sikap terhadap sebuah kehidupan: Menerima apa adanya, gampang menyerah.
- Hal-hal yang tidak biasa: Obsesi, phobia, percaya hal-hal tertentu.
- *Introvert, ekstrovert, ambivert*
- Kemampuan: Bahasa, bakat
- Kelebihan: Imajinasi, bijak, I.Q. (hlm.32-37).

Barnwell (2004), salah satu contoh adalah kamar Amelie ('Amelie', 2001) yang menunjukkan dan mendukung *appeal* karakternya.



Gambar 2.1. Kamar Amelie
Sumber: <https://goo.gl/2F527t>



Gambar 2.2. Detail Lukisan/Poster serta properti Amelie
Sumber: <https://goo.gl/uUqQod>, <https://goo.gl/bSyrzM>

Contoh lainnya adalah kantor kantor motel Norman Bates (*'Psycho'*,1960) yang menunjukkan adanya gangguan jiwa pada tokoh utama, Norman, lewat interior ruangnya yang menampilkan ornamen-ornamen burung mati pada dinding (hlm.22).



Gambar 2.3. Detail properti di dalam kantor Bates Motel
Sumber: <https://goo.gl/IxPP59>

2.3.2. Time and Place

LoBrutto (2002) menyatakan bahwa *Time and Place* dapat menunjukkan detail waktu, zaman, lokasi dan dapat mempengaruhi kostum serta visual dari set dan properti. Set dan properti yang menunjukkan detail akan membuat film tersebut lebih jelas. Pembuat film pun dapat memberikan kesan yang lebih nyata di dalam film karena dapat menemukan referensi realita yang sesuai dengan film. Bahkan jika perlu detail tersebut termasuk dapat menunjukkan bulan serta tahun di dalam film. Walau banyak film yang mengambil latar zaman kini, namun keterangan *time and place* harus selalu spesifik. Semakin tidak jelas detail waktu, semakin sedikit kontribusi set dan properti untuk visual film. Karena itulah, sebuah film yang tidak mempunyai kepastian tentang zaman atau keterangan *time and place*, akan menghadapi kesulitan untuk dirancang.

Untuk menggambar set dan properti sesuai dengan *time and place* memerlukan beberapa faktor. Seperti detail keterangan lokasi film tersebut, negara, daratan atau lautan. Juga bisa diperjelas sampai seperti diantara satu ruangan saja atau satu apartemen. Untuk menciptakan visual *environment* yang memberikan

detail *time and place* secara tepat merupakan tindakan yang diperlukan untuk menceritakan narasi secara lengkap. Salah satu contoh adalah menentukan jenis sepatu apa yang akan dipakai karakter dalam sebuah film. Seperti warna, bahan, fungsi serta harga sepatunya akan memberikan informasi yang melatarbelakangi kepribadian karakter. Contoh lainnya adalah ketika merancang sebuah ruangan. Setiap barang di dalam ruangan tersebut harus mendukung narasi cerita. Model meja, jenis kursi, dan detail lainnya (hlm. 103-105)

Menurut Barnwell (2004), salah satu contoh set yang menuai kontroversi adalah film '*Nothing Hill*'.



Gambar 2.4. Pintu depan rumah protagonis
Sumber: <https://goo.gl/XqyXbu>

Pemilihan gedung ini dinilai tidak memiliki kesinambungan. Dalam film tersebut, sang tokoh protagonis adalah pemilik toko buku yang sedang kesusahan. Namun penampilan pintu rumahnya tidak menggambarkan hal tersebut sehingga tidak mendukung konsep.

Seorang perancang bertanggungjawab untuk menghasilkan atmosfer maupun tekanan baik itu senang atau sedih melalui tempat yang dirancangnya.

Barsacq dalam Barnwell (2004) mengatakan terdapat beberapa peraturan dasar seperti dinding yang tebal, jendela yang sempit, serta atap yang pendek membuat suasana menjadi lebih mencekam. Kombinasi yang berbeda akan menghasilkan perasaan atau atmosfer yang berbeda juga. Walau penonton tidak akan dapat menganalisa tiap komponennya, namun penonton tetap dapat menyadari ‘perasaan’ yang dihasilkan (hlm.22).

2.3.3. Genre

Bordwell & Thompson (2008) menyatakan karena pesatnya penyebaran film maka genre dapat digunakan untuk mengelompokkan film-film tersebut sehingga masyarakat setidaknya dapat langsung mengerti tema dasar dari setiap tipe-tipe film (hlm.319). Menurut LoBrutto (2002), narasi film yang dikategorikan tersebut disebut sebagai genre. Setiap genre memiliki visual atau narasi yang berbeda yang memisahkan satu film dari yang lainnya (hlm.111). Seperti pada genre *romance/love story*, salah satu ciri khasnya adalah ketika ada sepasang kekasih yang terhalang oleh sebuah rintangan untuk bersatu. Sebuah rintangan ini dapat juga dikatakan sebagai *Blocking Characters*, atau dapat diartikan sebagai sesuatu yang menentang cinta dalam film tersebut (McKee, 1997, hlm.95). Genre ini biasanya melibatkan emosi penonton secara mendalam dan dapat disampaikan melalui berbagai macam narasi seperti cinta pada pandangan pertama, pengorbanan cinta, cinta segitiga, cinta terlarang dan lainnya (ScriptLab).

Grant (2007) mengatakan salah satu cara genre film mengekspresikan isinya adalah melalui *convention* dan *iconography*. *Convention* secara singkat merupakan

sebuah *narrative, style*, yang diulang berulang kali didalam sebuah genre. Sehingga *convention* berfungsi sebagai kesepakatan tersirat diantara pembuat film dan penonton untuk menerima sebuah kesepakatan tertentu (hlm.10-11).

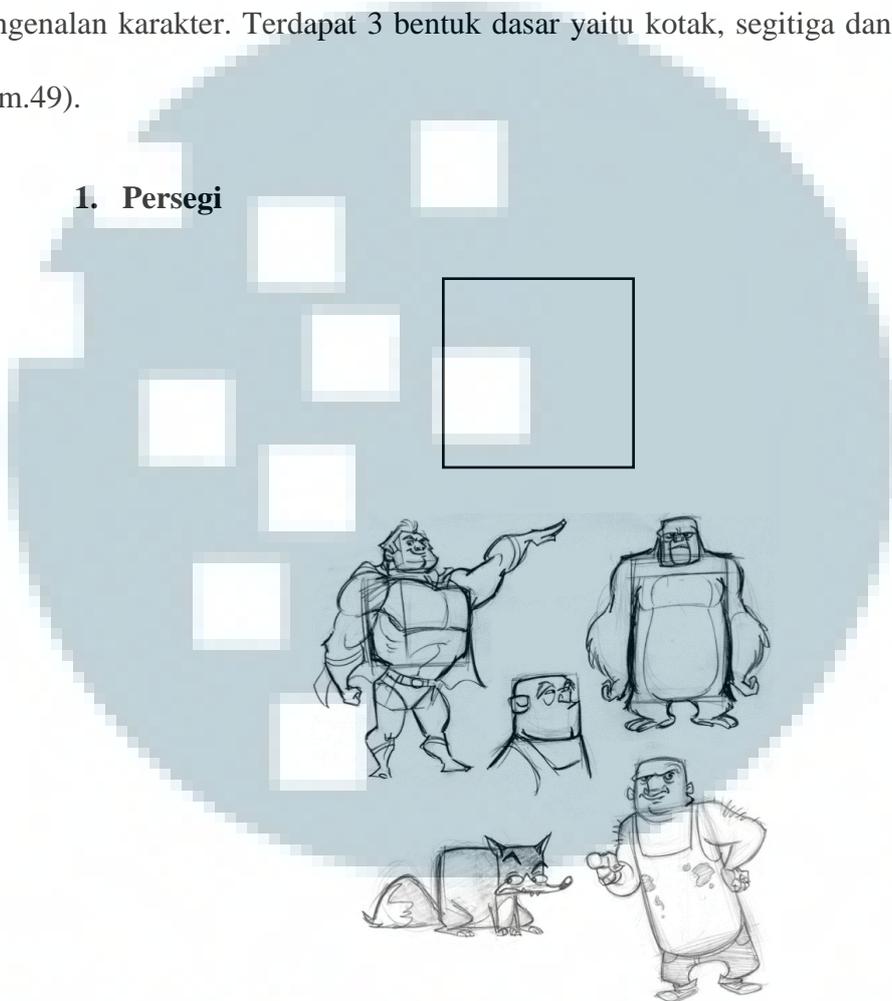
Iconography menurut Panofski (2007) dalam Grant adalah sebuah konsep atau tema yang melambangkan suatu kejadian atau benda (hlm. 11). Buscombe dalam Grant (2007) membagi *iconography* menjadi 2 bagian untuk menyatakan perbedaan, yaitu *inner form* yang merupakan tema film dan *outer form* yang berupa objek yang ditemukan berkali-kali dalam suatu genre (hlm.12). Bordwell & Thompson (2008) mengatakan bahwa objek dan *setting* dapat menjadi *icon* untuk menggambarkan sebuah genre. Seperti adegan sebuah pedang panjang yang terjulur disebelah sebuah kimono dapat membimbing kita untuk mengidentifikasi bahwa film tersebut tentang dunia samurai ataupun adegan senjata yang diacungkan sudah cukup mewakili film tersebut merupakan film *gangster* (hlm.319-320). Hal ini melengkapi pernyataan Barsacq dalam Barnwell bahwa perancangan setiap set berbeda tergantung dari genre film tersebut (hlm.21-23).

Menurut Grant (2007), walau sebuah *icon* (dalam hal ini berupa objek yang dijadikan sebagai *iconography* di dalam film) sudah memiliki suatu arti tradisional yang diterima atau bisa dipakai oleh masyarakat, hal ini dapat berubah seiring tergantung pengaplikasiannya di dalam sebuah film. Sehingga penggunaannya di dalam film akan menentukan apa yang benda tersebut simbolkan (hlm.12-13).

2.3.4. Bentuk

Menurut Bancroft (2006), bentuk merupakan hal dapat membantu proses pengenalan karakter. Terdapat 3 bentuk dasar yaitu kotak, segitiga dan lingkaran (hlm.49).

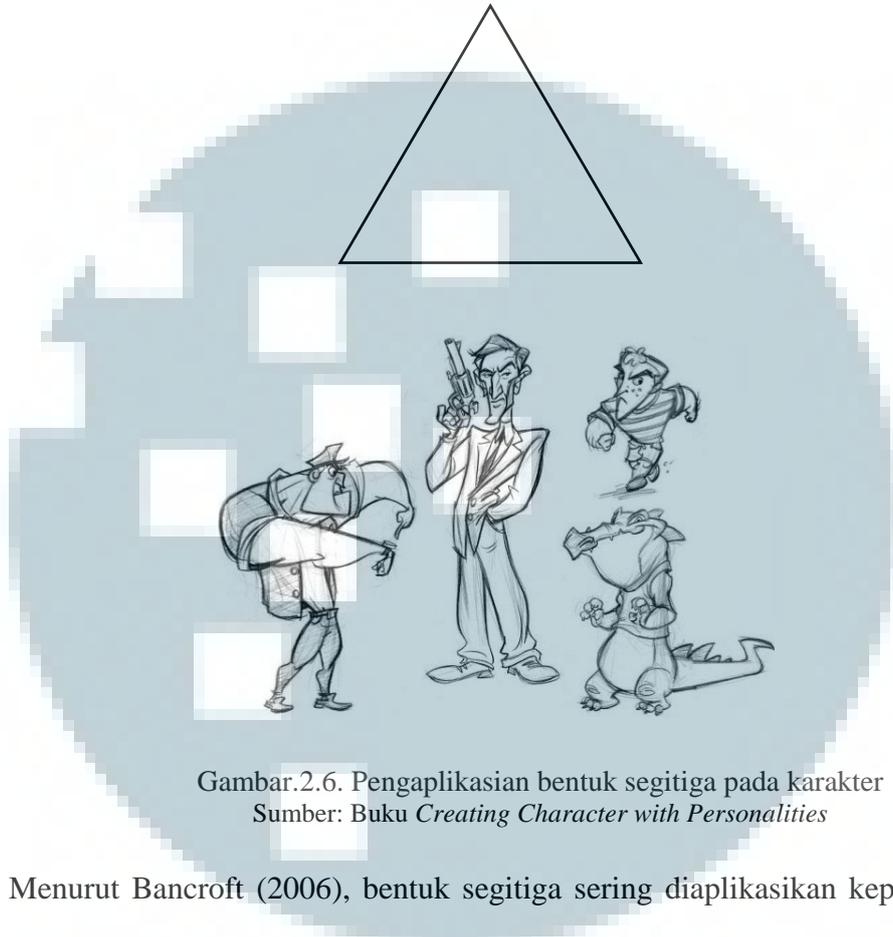
1. Persegi



Gambar.2.5. Pengaplikasian bentuk persegi pada karakter
Sumber: Buku *Creating Character with Personalities*

Menurut Bancroft (2006), bentuk persegi biasanya menggambarkan karakter yang solid dan kokoh (hlm.52). Sama seperti Bancroft, Tillman (2011) juga menegaskan bahwa saat kita melihat bentuk persegi biasanya yang akan kita tangkap diantaranya adalah adalah maskulin, kenyamanan, kejujuran, dan kesetaraan (hlm.75).

2. Segitiga



Gambar.2.6. Pengaplikasian bentuk segitiga pada karakter
Sumber: Buku *Creating Character with Personalities*

Menurut Bancroft (2006), bentuk segitiga sering diaplikasikan kepada tokoh penjahat/musuh (hlm.53). Hal ini juga didukung oleh Tillman (2011) yang mengatakan bahwa bentuk segitiga memberikan kesan licik, tekanan, serta keagresifan (hlm.77).

3. Lingkaran



Gambar.2.7. Pengaplikasian bentuk lingkaran pada karakter
Sumber: Buku *Creating Character with Personalities*

Menurut Bancroft (2006) bentuk lingkaran sering diaplikasikan kepada karakter yang memiliki sifat yang ramah dan lucu (hlm.51). Pernyataan ini didukung oleh teori bentuk milik Tillman (2011) yang menyatakan bahwa bentuk lingkaran memberikan kesan kenyamanan, keramahan dan keanggunan (hlm.72).

2.3.5. Warna

Warna juga merupakan elemen yang penting dalam sebuah set dan properti. Menurut LoBrutto (2002), warna dapat membantu untuk memperkuat karakter

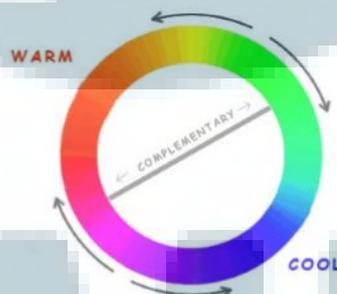
maupun mengubah mood film. Kita tidak hanya menyuguhkan warna, tapi warna tersebut memiliki arti (hlm.78).

Pada buku Studio Binder (2016), dijelaskan bahwa dalam sebuah film, warna dapat berfungsi sebagai berikut:

1. Menimbulkan reaksi psikologis pada penonton.
2. Memfokuskan perhatian hingga mendetail.
3. Menentukan warna/ tema warna dari sebuah film.
4. Menggambarkan sifat sebuah karakter.
5. Memperlihatkan adanya perubahan pada alur cerita.

Setiap *color scheme* pada sebuah film akan menentukan *mood* film tersebut.

Menurut Zammito (2015), pembagaaian warna yang paling dasar adalah pembagian warna *warm* dan *cold*.



Gambar.2.8.Pembagian warna menurut Zammito

Sumber: file:///D:/art%20directing/zammito-digra-TheExpressionsofColours.pdf

Warm dapat dikategorikan dari warna merah, orange, kuning hingga hijau.

Sedangkan untuk cold, terdiri dari warna biru dan ungu (hlm.4).

1. Merah



Gambar.2.9. *Color Scheme* merah di dalam film
Sumber: <https://goo.gl/IoRVD6>

Pada gambar diatas *color scheme* yang berwarna merah dapat memiliki berbagai macam arti, mulai dari cinta, passion (hasrat), kekerasan, bahaya, amarah serta kekuatan. Menurut Edwards (2004), merah memang sering diidentikan sebagai lambang dari rasa marah, serta kekuatan pada sebuah film (hlm 173-174)

2. Pink / Merah muda



Gambar.2.10. *Color Scheme* merah muda di dalam film
Sumber: <https://goo.gl/IoRVD6>

Menurut Edwards (2004), warna *pink* melambangkan perasaan yang bahagia dan sisi feminis. Namun warna pink juga dapat berubah arti ketika diubah

menjadi lebih pekat (*hot pink*), maka makna dari warna *pink* akan berubah menjadi sensualitas dan keagresifan (hlm.187).

3. Oranye / Orange



Gambar.2.11. *Color Scheme* oranye di dalam film
Sumber: <https://goo.gl/IoRVD6>

Warna orange dapat melambangkan rasa sukacita maupun energi yang positif. Oranye dapat dikaitkan dengan arti panas, namun tidak seintens seperti warna merah yang cenderung dapat menimbulkan kesan bahaya (hlm.181-182).

4. Kuning



Gambar.2.12. *Color Scheme* kuning di dalam film
Sumber: <https://goo.gl/IoRVD6>

Menurut Edwards (2004), walau kuning biasanya digunakan sebagai lambang sukacita, namun warna ini juga dapat melambangkan arti yang bertolak

belakang. Salah satunya adalah warna kuning yang dipakai oleh Yudas, murid Yesus yang mengkhianatinya, dapat dilambangkan dengan pengkhianatan. Warna kuning juga dapat mengungkapkan kesedihan maupun rasa iri hati (hlm.179).

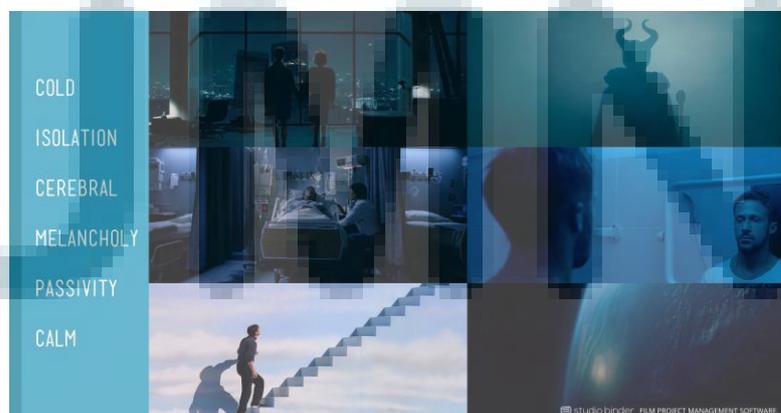
5. Hijau



Gambar.2.13. *Color Scheme* hijau di dalam film
Sumber: <https://goo.gl/IoRVD6>

Menurut Edwards (2004), warna hijau dapat melambangkan keharmonisan serta kebahagiaan dan sukacita. Namun dalam beberapa film, warna hijau dapat melambangkan rasa iri hati dan cemburu (hlm.177).

6. Biru



Gambar.2.14. *Color Scheme* biru di dalam film
Sumber: <https://goo.gl/IoRVD6>

Menurut Edwards (2004), biru dapat memberikan kesan misterius, kesedihan dan melankolis. Sama seperti zaman dahulu Picasso mempunyai era melukis yang disebut *'blue period'* dikarenakan gambar-gambarnya yang berwarna biru dan melambangkan kemiskinan (hlm.180-181).

7. Ungu



Gambar.2.15. *Color Scheme* ungu di dalam film
Sumber: <https://goo.gl/IoRVD6>

Menurut Edwards (2004), ungu merupakan warna yang paling mendekati warna hitam, Karena dinilai paling sedikit memantulkan cahaya. Berbeda dengan warna kuning yang memancarkan sinar paling kuat. Warna ungu sering melambangkan perasaan yang dalam, ataupun dapat melambangkan rasa duka cita karena ditinggal oleh orang yang disayang (hlm.184).