

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era film bisu, sebelum teknologi warna dalam film muncul, unsur warna dapat ditambahkan dengan menggunakan proses *tinting*, *toning*, atau *hand colored*. Proses *tinting* dan *toning* memberi warna langsung pada seluruh frame gambar pada pita filmnya. Sementara *hand colored*, merupakan proses pewarnaan secara manual pada hasil cetak filmnya dengan biaya yang sangat mahal. Pada era film hitam-putih, menjadi salah satu pilihan estetik bagi pembuat film. Namun, dengan berkembangnya teknologi yang semakin terjangkau, film dibuat dengan menggunakan warna tertentu yang disesuaikan dengan motif cerita untuk membentuk *mood* filmnya. (Pratista, 2017:132-133).

Dalam kemajuan teknologi pada masa kini, pembuatan film telah memberikan kemampuan baru bagi pembuat film untuk menciptakan *look* dan *mood* pada film. Warna merupakan salah satu elemen dalam film yang menjadi proses kreatif dan teknis untuk meningkatkan kualitas film. Penggunaan warna yang tepat adalah salah satu aspek penting yang dapat dengan cepat dan drastis mengubah nada film. Ini akan berkorelasi langsung dengan penilaian emosional penonton. Warna menjadi aspek yang sangat berperan penting dalam sebuah film. Salah satunya pada aspek *Mise en scene* yang ada di dalam film. Selain aspek tersebut, warna mempunyai tujuan estetik dan makna dalam penggunaannya. Salah satunya membangun *look* dan *mood* dalam film sehingga dapat memperkuat cerita dan karakter pada pemain.

Mise-en-scene merupakan segala hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film. Unsur-unsur *Mise en scene* secara keseluruhan mampu mendukung naratif serta membangun suasana dan *mood* sebuah film. Unsur *Mise en scene* terdiri dari setting, pencahayaan, kostum, dan pemain. (Pratista, 2017:97).

Sesuatu karya seni harus memiliki daya tarik atau keunggulan yang menjadi pusat perhatian yang mendominasi. Suatu karya seni tanpa ada yang mendominasi akan terasa tidak menarik, sesuatu dapat menarik atau mendominasi asalkan terdapat ada perbedaan jika mampu memilih dan mempertimbangkan prinsip-prinsip dasar warna. Prinsip dasar warna yang terdiri dari keserasian, dominasi, keseimbangan, dan keselarasan warna sesuai porsi dalam penggunaan dan konsep warna dalam artistik sebuah film. (Nugroho, 2015:41-42).

Pengalaman menonton film dapat dipengaruhi oleh *look* dan *mood*. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bagaimana komponen visual seperti warna, pencahayaan, dan pengaturan kamera dapat memengaruhi suasana hati penonton dan kenikmatan film mereka. Untuk memahami bagaimana efek ini dapat memengaruhi penonton, penelitian ini tentang bagaimana penampilan dan suasana hati dipengaruhi oleh aspek visual dalam film diperlukan.

Film *Scandal Makers* merupakan film dengan genre drama komedi/ musikal karya sutradara Jeihan Angga, dengan sekitar durasi 86 menit, dan tayang pada 19 januari 2023 di Prime Video. Film ini sebelumnya berjudul *Speedy Scandal* yang berasal dari film Korea karya sutradara *Kang Hyeong-Cheol* tayang pada 04 Desember 2008. Film ini menjadi film terlaris ke-7 sepanjang masa pada akhir

penayangannya. Film *Scandal Makers* hadir dengan tampilan warna yang menonjol bertujuan untuk membangun dan mendukung alur cerita sesuai dengan skenario yang telah dibuat.

Secara umum, film *Scandal Makers* menceritakan tentang seorang pembawa radio bernama Oskar, baru tau bahwa mempunyai anak dan cucu, bernama Karin dan Gempa. Kedatangan anak dan cucunya menjadi masalah terhadap pekerjaan dan karirnya sebagai pembawa radio yang cukup terkenal. Berawal dari itu permasalahan cerita ini dimulai dengan sedikit komedi yang membangun suasana hangat agar menarik penonton memasuki alur ceritanya. Film *Scandal Makers* merupakan film *remake* yang berasal dari Korea.

Remake merupakan produksi ulang sebuah film sukses, atau film yang dianggap memiliki kualitas tertentu atau nilai sejarah. Film *remake* lazimnya tidak mengubah tokoh utama dan inti cerita, namun pengembangan dan latar cerita bisa saja diubah. Hal berbeda tentu saja para pemain serta penggunaan teknik warna yang pada film aslinya menggunakan warna hitam-putih. (Pratista, 2017:246).

Film *Scandal Makers* menjadi contoh terhadap perkembangan zaman dan teknologi terhadap kualitas film melalui warna yang saling berkesinambungan dengan pencahayaan, seting, kostum dan pemain untuk meningkatkan *look* dan *mood* pada film. Dalam film ini, warna dapat digunakan untuk membangkitkan emosi yang sesuai dengan narasi, seperti kebahagiaan, kesedihan, dan kecemasan.

Berdasarkan pengamatan tersebut, faktor yang menarik untuk meneliti film *Scandal Makers* yaitu adanya unsur warna pada elemen *Mise en scene* yang menonjol sehingga meningkatkan *look* dan *mood* pada film.

Dari uraian di atas, maka warna dalam *Mise en scene* pada film *Scandal Makers* memiliki daya tarik untuk diteliti, sehingga dapat diketahui bagaimana warna membangun dan meningkatkan *look* dan *mood* pada film *Scandal Makers*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian ini Bagaimana Warna dapat meningkatkan *look* dan *mood* pada film *Scandal Makers* ?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

a. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana warna dalam meningkatkan *look* dan *mood* pada film *Scandal Makers* yang bergenre drama.

2. Tujuan Khusus

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam bagaimana warna dalam meningkatkan *look* dan *mood* pada film *Scandal Makers*.

b. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan pengetahuan dan wawasan bagi peneliti sendiri tentang bagaimana warna dalam maningkatkan *look* dan *mood* pada film *Scandal Makers*

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat membuka wawasan bagi pembuat film agar lebih memperhatikan pemilihan warna dalam penataan setting, pencahayaan, kostum dan property untuk meningkatkan *look* dan *mood* pada film. Sebagai bahan rujukan serta acuan untuk penelitian lanjutan.

D. Tinjauan Pustaka

Melalui tinjauan kepustakaan penelitian terdahulu, berguna untuk mengantisipasi adanya duplikasi, sehingga data penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan akademis. Beragam acuan kepustakaan hasil tulisan peneliti terdahulu diharapkan pula dapat bermanfaat untuk menelusuri data yang berhubungan dengan kajian dalam penelitian ini. Sumber kepustakaan yang dapat berguna untuk menunjang penelitian ini, sebagai berikut:

Andi Patotori Anhas dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta dalam tugas akhirnya yang berjudul *Analisis Color Palette* pada Elemen Artistik sebagai Penguat Karakter Tokoh Utama dalam Film *My Stupid Boss*, pada tahun 2018. Tugas akhir ini mengulas tentang implementasi warna pada tata artistik film, yang bertujuan buat menguatkan kepribadian tokoh. Persamaan riset Andi dengan riset penulis yakni, memakai tata cara riset yang sama ialah deskriptif kualitatif dengan memakai informasi visual buat menganalisis objek riset tentang warna. Perbandingan penelitian Andi dengan riset penulis yakni fokus riset, Andi lebih fokus pada tokoh, sebaliknya penulis pada warna dalam elemen *mise- en- scene*.

Ari Musnandar, FX Yatno Karyadi, dan Eriswan dalam *Jurnal Offscreen : Film and Television*, Vol. 1 No. 1, Institut Seni Indonesia Padang Panjang yang

berjudul “ Analisis Fungsi *Lighting* Untuk Memperlihatkan Suasana Kehidupan Anak Jalanan pada Film *Surat Kecil Untuk Tuhan*. Penelitian ini menjelaskan menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan paparan analisis deskriptif sebagai upaya untuk mendeskripsikan data yang diperoleh. Penelitian ini membahas tentang fungsi *lighting* yang terdiri dari empat unsur untuk memperlihatkan suasana anak jalanan dalam film *Surat Kecil Untuk Tuhan*. Persamaan riset Ari Musnandar, FX. Yatno Karyadi, dan Eriswan dengan riset penulis yakni sama dalam tujuan untuk memperlihatkan *look* dan *mood* dalam film, serta sama dalam menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Perbedaannya terletak pada kajian ini membahas lebih menfokuskan pada fungsi *lighting*, sedangkan penulis warna dalam elemen *Mise en scene*.

Tiara Sekar Ayu dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta dalam tugas akhirnya yang berjudul *Membangun Mood Cerita Melalui Implementasi Warna Pada Tata Artistik Dalam Film Pendek “LILA”* pada tahun 2019. Tugas akhir ini membahas tentang implementasi warna tata artistik film yang meliputi, properti, kostum, *setting*, dan *make up*. Perihal ini bertujuan untuk membangun suasana cerita atau adegan yang akan dibangun pada film Lila, serta penonton lebih bisa merasakan apa yang terjadi dalam cerita film. Persamaan riset Tiara Sekar Ayu dengan penelitian penulis yakni memakai tata cara riset yang sama deskriptif kualitatif dengan memakai informasi visual untuk menganalisis objek tentang warna, perbedaan penelitian ini terletak pada Sekar lebih fokus pada artistik sedangkan penulis pada warna *Mise en scene*.

Penelitian ini jadi rujukan untuk penulis karena bersama memakai tata cara riset kualitatif serta mengulas warna dalam tata artistik khususnya warna dari artistik dan *mise en scene*. Perbedaannya terletak pada objek kajian yang hendak diteliti.

E. Landasan Teori

Penelitian ini berfokus pada warna dalam elemen *Mise en scene* pada film *Scandal Makers*. Dilihat dari hubungan antara keduanya dapat melihat bagaimana warna ini meningkatkan *Look* dan *Mood* pada film *Scandal Makers*.

1. Warna

Menurut kejadiannya, Warna dibagi menjadi dua, yaitu warna dibagi menjadi dua, yaitu warna *additive* dan *subtractive*. *Additive* adalah warna yang berasal dari cahaya yang disebut spektrum, sedangkan *subtractive* adalah warna yang berasal dari bahan yang disebut pigmen. Warna pokok *additive* ialah merah (red), hijau (green), dan biru (blue), dalam computer disebut warna model RGB. Warna pokok *subtractive* menurut teori adalah sian (cyan), magenta, dan kuning (yellow), dalam computer disebut warna.

Ide dasar dalam teori warna meliputi spektrum warna dan pigmen warna, yakni :

- a. Pigmen Warna merupakan warna yang dihasilkan dari campuran pigmen atau bahan kimia, seperti yang ditemukan dalam cat, tinta, atau pewarna kain, dapat menghasilkan berbagai warna. Dikenal sebagai warna spektrum, warna terang berbeda dari warna pigmen dalam hal karakteristik fisiknya. Merah, kuning, dan biru adalah tiga warna

primer yang dapat dikombinasikan untuk menciptakan warna pigmen. Warna primer dan sekunder juga dapat dikombinasikan untuk menciptakan warna pigmen.

- b. Spektrum warna adalah rentang warna yang dapat dilihat oleh mata manusia dalam cahaya, dan itu termasuk warna seperti merah, oranye, kuning, hijau, biru, nila, dan ungu. Skema warna RGB, yang menggabungkan warna cahaya primer merah, hijau, dan biru, juga dapat digunakan untuk membuat spektrum warna.

2. Psikologi Warna

Menurut teori psikologi warna, emosi dan persepsi seseorang dapat dipengaruhi oleh warna. Merah, misalnya, dapat meningkatkan denyut jantung dan tekanan darah, sehingga sesuai untuk digunakan dalam pengaturan yang menimbulkan kecemasan atau kegembiraan. Hijau, sementara itu, dapat menyampaikan rasa ketenangan dan kesejukan, sehingga sesuai untuk digunakan dalam pengaturan yang mempromosikan ketenangan atau kedamaian.

Menurut Marian L. David dalam bukunya yang berjudul "*Visual Desain In Dress* (1987:119), yang diterjemahkan oleh Sulasmi Darmaprawira dalam bukunya yang berjudul *Warna : Teori Kreatifitas Penggunaannya* membahas tentang psikologi warna yang digolongkan menjadi dua kategori, yakni :

- 1) Warna internal adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan perasaan atau emosi yang ditimbulkan rona pada seseorang. Rona internal setiap orang dipengaruhi oleh berbagai peristiwa, budaya,

dan hubungan pribadi. Merah, yang sering dikaitkan dengan kekuatan, keberanian, dan kekuatan, dan biru, yang sering dikaitkan dengan ketenangan, kepercayaan, dan keamanan.

- 2) Warna eksternal yang berbeda dapat dimanfaatkan untuk menciptakan kesan atau gambar yang berbeda pada suatu produk atau layanan tergantung pada budaya. Putih adalah contoh warna eksterior; di sebagian besar budaya Barat, sering dikaitkan dengan kemurnian, kebersihan, dan ketenangan, tetapi di sebagian besar peradaban Asia, sering dikaitkan dengan kehilangan atau kematian.

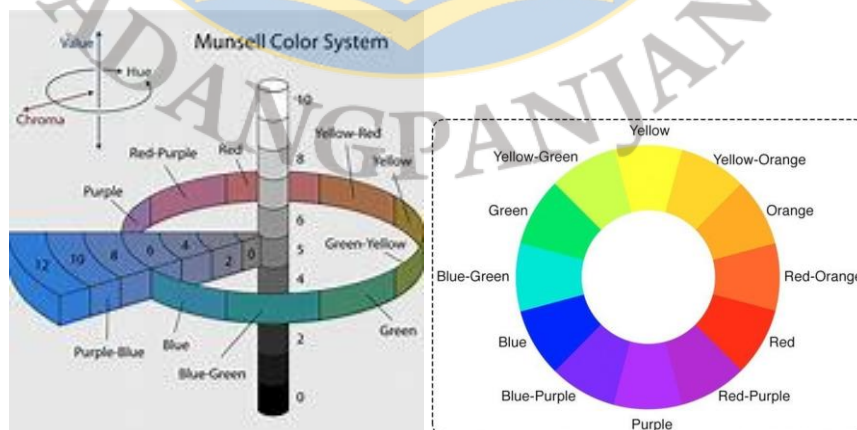
Penggunaan pigmen dan warna spektrum dapat memiliki berbagai dampak emosional pada penonton tergantung pada psikologi warna dan estetika dalam film. Warna spektrum bisa tampak lebih terang dan cerah sementara warna pigmen bisa tampak lebih berat dan lebih dramatis. Selain itu, suasana hati dan nuansa yang sesuai dengan tema dan cerita yang digambarkan dapat dibuat dalam film dengan menggunakan warna yang tepat.

Berikut gambaran warna yang mempunyai gambaran perlambangan secara umum (Darmaprawira, 2002: 45-48).

- a. Merah: Warna merah sering dikaitkan dengan semangat, kekuatan, keberanian, kemarahan, dan cinta.
- b. Kuning: Warna kuning sering dikaitkan dengan optimisme, kecerdasan, kecerahan, dan daya cipta.

- c. Hijau: Warna hijau sering dikaitkan dengan keberuntungan, ketenangan, dan kesuburan.
- d. Biru: Warna biru sering dikaitkan dengan ketenangan, iman, keamanan, dan kepercayaan diri.
- e. Ungu: Rona sering dikaitkan dengan kekayaan, spiritualitas, dan pengetahuan.
- f. Hitam: Warna hitam sering dikaitkan dengan keberanian, keanggunan, dan kekuatan.
- g. Putih: Warna putih sering dikaitkan dengan sterilitas, kejujuran, dan kemurnian.

Seorang ahli seni dan ilmuwan bernama Albert H. Munsell menciptakan Teori Warna Munsell, biasanya disebut sebagai Sistem Munsell, pada tahun 1912. Metodologi ini mencoba menawarkan metode yang lebih terorganisir untuk mendefinisikan dan mengukur warna. Berikut lingkaran warna pada teori Munsell :



Gambar 1. lingkaran warna munsell
Wikipedia.com

Ada tiga dimensi warna, menurut Teori Warna Munsell:

- a. *Hue* (nuansa) : Istilah yang digunakan untuk menggambarkan warna dasar atau klasifikasi warna seperti merah, kuning, hijau, dan biru.
- b. *Value* (nilai) : dimensi yang menggambarkan kecerahan atau kegelapan warna.
- c. *Chroma* (ketulusan) : Intensitas atau saturasi warna dalam hal dimensi.

Penggunaan warna yang baik dalam film akan menceritakan sebuah kisah yang menarik jika diolah sedemikian rupa. Warna memegang posisi yang kuat di antara elemen-elemen struktur pada film. Warna seperti bahasa universal, menarik bahkan bisa dinikmati bagi mereka yang buta huruf, anak-anak dan orang dewasa. Warna tidak hanya dilihat tetapi dirasakan secara emosional oleh setiap penonton.

3. Estetika (*look* dan *mood*)

Teori estetika formalisme terdiri dari unsur teknis dan visual yang menjadi fokus utama. Formalisme berfokus pada bagaimana teknik khusus digunakan untuk menciptakan kesan visual yang kuat dan bagaimana desain dan struktur film dapat mengekspresikan makna atau tema yang lebih kompleks. Bentuk dan visualitas film juga diprioritaskan oleh formalisme, menjadikannya karya seni visual yang berdiri sendiri dan independen.

Sifat-sifat warna ini dapat mempengaruhi persepsi dan pengalaman estetis seseorang terhadap suatu karya seni atau dalam konteks film. Berikut sifat-sifat warna (Djelantik, 1999:27-29) :

- a. Corak (*hue*) : corak merupakan jenis warna itu sendiri, seperti merah, biru, oranye kekuningan atau tentang sesuatu yang sebutannya telah disepakati umum.
- b. Nada (*tone*) : hal yang mengacu pada kualitas tua atau muda dari warna tersebut, misalnya merah muda, merah tua. Misalnya, merah muda yang lebih cerah dan merah tua yang lebih gelap adalah variasi nada merah, masing-masing. Ketika digunakan dalam karya seni atau desain, nada yang bervariasi ini dapat menciptakan berbagai dampak yang beragam.
- c. Cerah, Kekuatan (*intensity*) : suasana adegan dalam film dapat dipengaruhi oleh intensitas warna. Warna redup atau lembut dapat menghasilkan suasana hati yang tenang dan damai, sedangkan warna-warna cerah atau kuat dapat menciptakan suasana yang mengembirakan dan dinamis.
- d. Kesan Suhu (*temperature*) Sifat ini mengacu pada kesan suhu atau emosi yang diberikan oleh warna. Berbeda dengan warna-warna dingin seperti biru, hijau, dan ungu, warna-warna hangat seperti merah, kuning, dan oranye cenderung menyampaikan perasaan tenang dan hangat.
- e. Suasana (*mood*) : Secara langsung setiap warna dapat memberikan pengaruh dengan menciptakan rasa pada manusia. Perasaan yang dihasilkan tergantung dari *sensitivitas* (bakat-rasa) yang ada pada manusia.

- f. Kesan- Jarak (*distance*) : Persepsi penonton tentang pemandangan atau gambar tertentu mungkin dipengaruhi oleh jarak. Sementara ruang yang lebih besar antara warna dapat menyampaikan ketenangan atau kedamaian, jarak yang lebih kecil antara warna dapat membangkitkan perasaan gembira atau antusiasme.

Mise-en-scene adalah salah satu gaya visual dalam industri perfilman, kata *mise-en-scene* berasal dari bahasa Perancis yang memiliki arti “*Putting in the scene*”. *Mise en scene* terdiri dari empat unsur utama, yakni: *set*, (latar), kostum dan tata rias karakter, pencahayaan, serta *prmain* dan pergerakannya termasuk *acting*. *Mise en scene* secara keseluruhan mampu mendukung naratif serta membangun suasana dan *mood* sebuah film. (Pratista, 2017:97)

A. *Setting* (latar)

Setting adalah seluruh latar bersama segala propertinya. Properti dalam hal ini adalah semua benda tidak bergerak, seperti perabot, pintu, jendela, kursi, lampu, pohon dan sebagainya. *Setting* yang digunakan dalam sebuah film, umumnya dibuat senyata mungkin dengan konteks ceritanya (Pratista, 2017:98). *Setting* menurut Himawan Pratista memiliki fungsi sebagai berikut (Pratista, 2017: 101-104).

a. Ruang dan Waktu

Sempurnanya sebuah *setting* adalah antara *setting* dan konteks cerita saling berkesinambungan. Penonton haruslah dapat diyakinkan dengan *setting* bahwa lokasi cerita dan latar waktu benar-benar terjadi.

b. Status Sosial

Status sosial para pelaku ceritanya dapat ditentukan oleh dekor *setting* dan juga kostum. Kalangan atas memiliki kesan mewah, luas, megah, terang, properti lengkap, ornamen detail, dan rumit. Sedangkan *setting* kalangan bawah gelap, kecil, sempit, serta properti sederhana, dan minim.

c. *Mood* Adegan

Mood dan suasananya dapat dibangun dengan *setting* dan berhubungan dengan tata cahaya. *Setting* terang, bersifat formal, hangat, dan akrab. Sementara *setting* gelap, bersifat bernuansa misteri, dingin, intim, dan mencekam.

d. Motif dan Simbol

Tuntutan cerita film, *setting* harus menampilkan motif atau simbol yang dapat memiliki makna tertentu. Elemen natural oleh sineas dimanfaatkan untuk menampilkan status fisik dan mental tokoh-tokohnya, misalnya api yang berkobar digunakan sebagai simbol amarah.

e. Pendukung Aktif Adegan

Di dalam film-film aksi serta komedi, properti juga dapat berfungsi aktif untuk mendukung adegan aksinya, misalnya dalam adegan aksi perkelahian pada sebuah film, pemain sering menggunakan properti yang ada di sekelilingnya untuk mendukung aksinya.

B. Kostum dan Tata Rias

1. Kostum

Kostum adalah segala hal yang dikenakan pemain bersama seluruh aksesorinya. Aksesoris kostum termasuk diantaranya, topi, perhiasan, jam tangan, kacamata, sepatu, serta tongkat (Pratista, 2017:104). Melalui kostum penonton dapat mengetahui apa yang ingin disampaikan dalam sebuah cerita film. Kostum juga menyampaikan dan memperkuat suasana dan emosional karakter tokoh sesuai alur cerita. Kostum memiliki fungsi sebagai berikut:

a. Ruang dan Waktu

Kostum adalah aspek yang paling mudah kita identifikasi untuk menentukan latar waktu dan lokasi dalam ceritanya. Bersamaan dengan setting, kostum memberikan informasi waktu seperti kostum pada tahun silam dengan tahun sekarang yang lebih kekinian dan modis. Setting lokasi dan kostum saling menyesuaikan dengan ruang dan waktu dalam cerita.

b. Status Sosial/ Kelompok

Kostum juga dapat menentukan kelas, kelompok, serta status sosial, para pelaku cerita. Tokoh utama biasanya menggunakan busana yang lebih mendetail daripada figuran atau karakter pendukung. Hal ini juga tergantung pada periode latar ceritanya. Pada umumnya, karakter cerita yang berstatus sosial lebih tinggi umumnya mengenakan busana mewah, mahal serta aksesoris yang lengkap.

c. Kepribadian Pelaku

Busana dan aksesorinya mampu memberikan gambaran umum tentang karakter atau kepribadian tokoh cerita. Dalam *Jhon Wick* yang kesehariannya berpakaian *casual* dan santai, berganti mengenakan jas lengkap berwarna hitam, setelah kejadian buruk yang merubahnya kembali menjadi sosok pembunuh legendaris yang menakutkan.

d. Warna Sebagai Simbol

Penggunaan warna kostum sering kali memiliki motif atau symbol tertentu. Dalam Banyak film, kostum berwarna hitam atau gelap biasanya menjadi symbol kejahatan. Sementara kostum berwarna putih atau warna cerah adalah symbol kebajikan.

2. Tata rias

Tata Rias secara umum memiliki beragam fungsi, yaitu menggambarkan usia, luka atau lebam di wajah, kemiripan dengan seorang tokoh, sosok manusia unik, hingga sosok nonmanusia.

C. Pencahayaan

Pencahayaan memiliki fungsi memberikan penerangan terhadap setting atau latar, selain itu pencahayaan juga dapat menentukan *mood* atau suasana dalam suatu adegan. Pencahayaan memiliki empat unsur yang mampu mempengaruhi tata cahaya dalam membentuk suasana dan *mood* (Preatista, 2017:109-112).

a. Kualitas Cahaya

Kualitas cahaya tergantung besar kecilnya intensitas pencahayaan.

Cahaya Terang (*hard light*) cenderung menghasilkan bentuk objek

serta bayangan yang jelas. Sementara cahaya lembut (*soft light*) cenderung menyebarkan cahaya sehingga menghasilkan bayangan yang tipis.

b. Arah pencahayaan

Arah cahaya terbagi menjadi lima jenis yakni;

- *Frontal lighting*, cenderung menghapus bayangan dan menegaskan sebuah objek atau wajah karakter.
- *Side lighting*, cenderung menampilkan bayangan ke arah samping tubuh karakter atau bayangan pada wajah.
- *Back lighting*, mampu menampilkan siluet sebuah objek atau karakter jika tidak dikombinasi dengan arah cahaya lain.
- *Under lighting*, biasanya ditempatkan dibagian depan bawah karakter dan biasanya pada bagian wajah. Efek seperti cahaya senter atau api unggun yang diarahakan dari arah bawah. Biasanya untuk mendukung efek horor atau untuk mempertegas sumber cahaya alami.
- *Top lighting*, sangat jarang digunakan dan umumnya untuk mempertegas sebuah benda atau karakter. *Top lighting* bisa menunjukkan jenis pencahayaan(buatan) dalam sebuah adegan, seperti lampu gantung atau lampu jalan.

c. Sumber Cahaya

Sumber cahaya dapat berupa buatan dan alami seperti cahaya matahari.

Sumber cahaya buatan biasanya bertujuan untuk memaksimalkan

cahaya alami sesuai dengan kebutuhan cerita. Sumber cahaya biasa digunakan ada dua sumber yakni, sumber cahaya utama (*key light*) dan sumber cahaya pengisi (*fill light*). Kombinasi dua sumber mampu menghasilkan tata cahaya sesuai dengan kebutuhan cerita.

d. Warna Cahaya

Warna Cahaya biasanya digunakan bersamaan melalui sumber cahaya.

Warna cahaya dibuat dengan filter untuk menghasilkan warna tertentu yang bertujuan untuk memperkuat suasana dan emosional pada karakter dalam cerita.

F. Metode Penelitian

1. Desain Penelitian

Menurut Sugiyono dalam bukunya yang berjudul “Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D”, aspek, kualitas, atau nilai individu, benda, atau kegiatan dengan variasi tertentu yang telah diputuskan oleh peneliti untuk diselidiki untuk mengembangkan kesimpulan tentang objek yang diteliti (Sugiyono, 20017:19). Penelitian ini berupaya untuk mendeskripsikan aplikasi warna untuk meningkatkan *look* dan *mood* pada film *Scandal Makers*. Penelitian kualitatif ini menjadikan peneliti sebagai bahan utama dari perangkat penelitian. Hasil penelitian kemudian dijelaskan dalam bentuk kata- kata, kalimat, pernyataan, foto dan sebagainya. Tidak dapat diselesaikan dengan perhitungan statistik.

2. Data Lapangan

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif.

Sumber data yang dibutuhkan dalam penelitian ini terbagi dua:

a. Data Primer

Sumber data primer dalam penelitian ini berupa film *Scandal Makers*. Data tersebut yang dijadikan bahan utama untuk proses analisis warna untuk meningkatkan *look* dan *mood* pada film *Scandal Makers*. Sumber data primer tersebut diuraikan secara sistematis berdasarkan teori yang diacu dalam penelitian ini.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung oleh peneliti, data diperoleh dari artikel-artikel yang membahas tentang warna dalam *Mise en scene*, atau artistik dan analisis *look* dan *mood* pada film yang berbeda-beda.

Data sekunder dikenal juga sebagai data pendukung yang dikumpulkan melalui berbagai literatur sebagai penunjang penelitian. Sumber yang bisa didapatkan untuk mendapatkan data sekunder yaitu mengumpulkan buku, artikel online yang menjelaskan atau membahas tentang analisis warna pada *Mise en scene* atau artistik maupun *lighting* untuk meningkatkan *look* dan *mood* pada film.

3. Teknik Pengumpulan Data

a. Data Observasi

Observasi atau pengamatan digunakan dalam penelitian ini dengan menonton film *Scandal Makers* melalui platform online digital film. Peneliti tidak terlibat secara langsung terhadap kejadian yang alami oleh objek, melainkan dilakukan dengan cara mencermati setiap adegan yang memiliki warna bervariasi pada film dalam meningkatkan *look* dan *mood* dengan makna yang berbeda dan mendukung cerita maupun karakternya pada film *Scandal Makers*.

b. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan yang sangat penting sebagai informasi pertama dan nyata dalam melakukan penelitian ini. Narasumber yang diberikan pertanyaan yaitu Jeihan Angga selaku sutradara film *Scandal Makers*. Proses wawancara dilakukan dengan *via zoom* dikarenakan narasumber *Jeihan Angga* berada di Yogyakarta.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka ditujukan untuk mendapatkan referensi berupa buku-buku dan hasil penelitian lainnya yang berhubungan dengan penelitian tentang analisis warna dalam *Mise en scene*, artistik. Secara spesifik, studi pustaka penelitian ini difokuskan pada hal-hal yang berkaitan dengan permasalahan seputar penelitian yaitu warna pada unsur *Mise en scene*. Studi pustaka dilakukan dengan menggali poin penting dari data-data hasil peneliti lain atau berbagai sumber literatur,

baik berupa buku, karya tulis ilmiah, hasil-hasil resensi orang lain, dalam bentuk cetak maupun online.

4. Teknik Analisis Data

Tahapan analisis data dilakukan dengan cara reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan validasi data. Proses analisis data yaitu reduksi data, penyajian data, dan kemudian penarikan kesimpulan dilakukan secara bersama-sama dan sistematis dalam penelitian ini. Sesuai dengan jenis penelitian kualitatif tersebut.

Secara terperinci, komponen-komponen analisis data di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Reduksi Data

Reduksi data dalam penelitian kualitatif, menurut Sugiyono dalam bukunya "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D" yang dirilis pada tahun 2017, adalah proses transformasi data mentah menjadi data yang lebih fokus dan relevan dengan tujuan penelitian. Tahap pertama, memilih hal-hal pokok, memfokuskan persoalan penting, kemudian mencari tema dan polanya. Pada tahap kedua, menyusun data dan kemudian mengelompokkan, dan melakukan analisis data.. Pada penelitian ini, reduksi data dilakukan dengan memilih beberapa potongan screenshot adegan terhadap makna warna pada unsur *Mise en scene* untuk meningkatkan *look* dan *mood* pada film *Scandal Makers*.

b. *Display Sajian Data*

Untuk memudahkan peneliti dalam meneliti data dan sampai pada temuan yang dapat diandalkan, Sugiyono menekankan bahwa tahap tampilan penyajian data harus dilakukan secara sistematis dan terstruktur. Ketika memilih teknik tampilan penyajian data yang paling tepat, peneliti juga harus mempertimbangkan konteks dan tujuan penelitian. Pada penelitian ini model data disusun berdasarkan hasil dari reduksi data yang mengacu pada klasifikasi yang telah ditentukan. *Scene* yang telah dipilih, kemudian disajikan dalam bentuk *still image* dan dilanjutkan dengan pembahasan berupa deskripsi adegan, warna yang digunakan pada elemen *Mise en scene* untuk terwujudnya *look* dan *mood* pada film.

c. *Penarikan Simpulan dan Verifikasi*

Langkah terakhir adalah menarik kesimpulan, yang melibatkan penyajian data yang telah dianalisis dan dijelaskan melalui interpretasi dan interpretasi, menghasilkan kekacauan data yang terjerat satu sama lain. Pencapaian analisis deskriptif, atau kategori yang telah diolah untuk menemukan deskripsi baru, merupakan salah satu tujuan interpretasi data. Penyajian data yang telah dikumpulkan, dipadatkan, dan dievaluasi berdasarkan kategori yang sudah ada sebelumnya untuk menemukan argumen baru, perbandingan, analisis proses, analisis sebab-akibat, dan penggunaan analogi dengan pengembangan dan analisis di masa depan. Pada proses penarikan simpulan penelitian terhadap film *Scandal Makers*

ini berupa unsur warna untuk meningkatkan *look* dan *mood* yang menjadi bagian penting dalam analisis penelitian ini.

5. Teknik Penyajian Hasil Analisis Data

Sudaryanto menyatakan teknik penyajian analisis data terbagi dua yaitu formal dan informal (Sudaryanto, 2015). Teknik penyajian formal merupakan teknik penyajian dengan menggunakan statistik berupa bagan, grafik, foto. Penyajian informal adalah teknik penyajian menggunakan kalimat, narasi, dan ungkapan. Dalam penelitian ini, hasil analisis berbentuk formal disajikan dalam bentuk foto yang telah di *screenshot* melalui setiap adegan yang mendukung *look* dan *mood* dengan unsur warna dalam film *Scandal Makers*. Sedangkan penyajian data informal diuraikan dalam bentuk penjelasan makna warna dalam elemen *Mise en scene*. Dalam penelitian ini akan menggabungkan kedua teknik di atas untuk menyajikan hasil analisis data.

