

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Euphoria adalah sebuah series yang dirilis oleh HBO pada tahun 2019 dan terdiri dari dua season. Euphoria merupakan series remake dan adaptasi ulang dari series Negara Israel “Euphoria” yang dibuat oleh Ron Leshem dan Daphna Levin pada tahun 2012 (dilansir dari Hbo.com, 31/03/23). Secara general Euphoria series remake ini menceritakan drama kehidupan remaja di amerika yang diciptakan oleh Sam Levinson. Series Euphoria ini sempat menjadi sensasional dikarenakan alur ceritanya yang menampilkan adiksi narkoba, romansa di masa modern, persahabatan, penyakit mental, transformasi penampilan & *gender*, LGBTQ, *human trafficking* dan *domestic violence* dikalangan remaja. Euphoria menurut Sam Levinson menggunakan konsep *emotional realism* yang bertujuan untuk menyampaikan kualitas representasional dalam sebuah narasi yang dirasakan untuk nyata dalam hidup kepada penontonya dengan menunjukkan perubahan yang ekstrim di kehidupan remana secara visual walaupun kejadian tersebut tidak bisa di sampaikan atau tampilkan secara realitas fisik atau narasinya berdasarkan sifat emosional karakternya dibandingkan berfokus kepada kejadian-kejadian yang ada di sekitar karakternya.

Hal ini menjadikan Euphoria menjadi salah satu series yang diminati oleh public sehingga dapat mencapai nilai 81% pada website kritik film Rottentomatoes.com, dan juga mendapatkan rating sebesar 8.4 bintang dari 10 berdasarkan *IMDb (Internet Movie Database)* dari 199.155 pengguna IMDb yang rata-ratanya menilai series euphoria sebesar 8.4. Selain itu, Series televisi Euphoria juga memenangkan 41 penghargaan dari 106 nominasi dari tahun 2019 hingga 2022 (Berdasarkan IMDb). Hal tersebut dikarenakan pembawaan topic yang tidak biasa menjadikan nilai keunggulan dari series Euphoria yaitu dalam menyampaikan pesannya sesuai dengan kejujuran dan realitas social di kalangan remaja serta penyajian secara visualnya yang berbeda dari series televisi seperti umumnya. Representasi kaum LGBTQ+ yang di sediakan pada series Euphoria mencerminkan

berbagai permasalahan sosial-nya seperti bagaimana perkembangan seksualitas di remaja, dan juga bagaimana sosial beranggapan mengenai kaum LGBTQ+. Selain itu, dengan menggunakan *emotional realism*, Series Euphoria berhasil menciptakan gambaran realitas di kaum LGBTQ+ secara emosionalnya sehingga apapun yang terjadi kepada karakternya dapat dirasakan juga oleh audiensnya tanpa menceritakan secara eksplisit.

Gambaran realitas yang di buat oleh Series Euphoria berhasil tersampaikan ke audiens luas mengenai bagaimana permasalahan tentang LGBTQ+ pada masa kini. Series Euphoria menggunakan konsep komunikasi massa dengan sangat efektif dalam menyampaikan pesan-pesannya kepada penonton. Melalui penggunaan narasi yang kuat dan visual yang mengesankan, seri ini berhasil menangkap perhatian penonton dan menghadirkan pengalaman yang mendalam. Euphoria menggunakan teknik storytelling yang kompleks dan sinematik untuk menggambarkan kehidupan remaja dengan segala kompleksitas dan tantangannya. Seri ini tidak hanya menghibur, tetapi juga mengajak penonton untuk merenung tentang isu-isu yang kompleks dalam kehidupan remaja modern. Melalui pendekatan yang inovatif dan menantang, Euphoria telah menjadi salah satu contoh yang menarik tentang bagaimana sebuah seri televisi dapat memanfaatkan kekuatan komunikasi massa untuk menyampaikan pesan-pesan yang berarti.



Gambar 1. 1 Sosok karakter Jules dengan riasan dan pakaian yang berbeda
Sumber: HBO.com

Di dalam series televisi Euphoria memang tidak memiliki pemeran utama. Setiap karakter yang ada di euphoria memiliki adegan dan alur ceritanya masing-masing. Tetapi *main storyline* dapat dilihat dari pemeran Rue Bennett yang di perankan oleh Zendaya seorang remaja pecandu narkoba mencoba menemukan identitasnya baik secara konsep diri dan identitas seksualitasnya sebagai Queer dan

Lesbian. Euphoria mengikuti cerita drama sekelompok remaja di kelas menengah Amerika Euphoria digambarkan sedang menghadapi krisis identitas, trauma masa kecil, kecanduan, gangguan kesehatan mental, pasang surut persahabatan, dan kekerasan dan pergaulan bebas. Selain Rue, terdapat karakter sentral lain dalam series ini adalah Jules Vaughn yang diperankan oleh Hunter Schafer, seorang remaja transgender *Male To Female* (FTM) yang baru saja pindah dari kota besar setelah orang tuanya bercerai. Selain sosok karakter Jules, terdapat juga karakter yang ada di season 2 yaitu Elliot. Elliot digambarkan sebagai sosok yang memiliki kesamaan kondisinya dengan Rue yaitu sama-sama melakukan *substance abuse*.

Penggambaran sosok karakter Elliot di dalam series Euphoria merupakan sosok yang *complicated* karena didalam ceritanya ia memiliki dorongan romantis kepada karakter Jules dan Rue tetapi ia juga menemukan dirinya didalam sebuah konflik komitmen. Menurut director Euphoria Sam, Elliot memang tertarik kepada kedua gender yaitu pria dan wanita. Elliot juga tidak melabelkan dirinya sebagai salah satu gender. Hal tersebut mengategorikan Elliot sebagai karakter Bisexual dan juga Queer.

Karakter- karakter yang ada pada series Euphoria ini membawa banyak pandangan baru terhadap perkembangan identitas gender dan seksual pada remaja di masa kini. Keragaman identitas seksual seperti lesbian, bisexual dan identitas diri queer menjadi salah satu topik yang biasa di jaman perkembangan ini. Lesbian sendiri memiliki arti sebagai perempuan yang menyukai sesama jenis gendernya (sesame perempuan), sedangkan bisexual memiliki arti sebagai seorang yang menyukai atau memiliki perasaan romansa kepada kedua jenis gender (laki-laki dan perempuan). Sedangkan Queer memiliki arti secara harfiah adalah Aneh atau "Odd". Queer sendiri merupakan sebuah payung yang mengategorikan seseorang yang bukan heteroseksual atau *not straight*.

Series Euphoria juga bercerita tentang beberapa karakter lainnya yang dimana masing-masing memiliki cerita latar belakangnya yang berbeda dari satu sama lain. Dengan perbedaan latar belakang yang ada di setiap karakternya, menyebabkan perbedaan *self-developing* di tiap karakternya. Salah satunya dapat dilihat dari bagaimana masing-masing karakter mengekspresikan dirinya seiring perjalanan tiap episodenya yang dapat di lihat melalui dari komponen warna yang

digunakan dalam fashionnya atau riasan wajahnya yang melekat dengan pengertian stereotipikal dari sebuah komponen warna tersebut. Berdasarkan dari jabaran singkat tersebut dapat disimpulkan bahwa selain alur ceritanya yang menarik, salah satu faktor yang menarik dari Series Euphoria adalah penggunaan komponen warna di seriesnya yang tidak hanya menambahkan nilai estetika dari series euphoria namun komponen warna tersebut berfungsi sebagai penghantar pesan dan juga *mood* di dalam ceritanya. Salah satu elemen visual yang terpenting dan menarik perhatian adalah warna (Pracihara,2016). Komponen warna yang dimaksud adalah sejumlah palet warna yang digunakan di series tersebut untuk menceritakan keadaan dan juga suasana yang ada.

Komponen warna dalam sebuah seri atau film memiliki kemampuan untuk menciptakan suasana dan nuansa yang dipengaruhi oleh persepsi universal manusia terhadap makna warna tersebut. Warna itu sendiri tergantung pada cahaya yang mengenainya, sehingga tingkat kecerahan dan kegelapan sebuah warna menjadi faktor penting dalam menghasilkan interpretasi dan makna warna tersebut (Anhas, 2018). Dalam perspektif ilmu fisika (*Additive*), warna dijelaskan sebagai pancaran gelombang elektromagnetik yang berasal dari spektrum cahaya. Di sisi lain, dalam perspektif ilmu bahan (*Subtractive*), warna berasal dari pigmen atau substansi tertentu yang dapat memperkuat atau mengontras tujuan artistik, serta berperan penting dalam menyampaikan identitas (Nugroho, 2015). Dalam seni rupa, warna merupakan refleksi cahaya tertentu yang memberikan makna psikologis bagi pengamatnya.

Menurut James Monaco (Anhar, 2018), penggunaan warna memiliki peran penting dalam menciptakan keindahan dalam elemen seni sinematografi. Untuk mencapai kekuatan cerita atau tema dalam sebuah karya sinematografi, unsur penting yang dapat dianalisis dan dipahami adalah unsur tematik dan unsur estetik. Unsur tematik merujuk pada kekuatan yang berasal dari cerita, alur, atau tema karya sinematografi itu sendiri. Sementara itu, unsur estetik berkaitan dengan penggunaan warna. Penggunaan warna dalam karya sinematografi tidak dapat dipisahkan dari unsur teknis seperti pencahayaan, penggunaan filter atau lensa pada kamera, pewarnaan pada framing, serta penggunaan warna dalam objek artistik yang memerlukan konsep visual. Palet warna ini tidak selalu terdiri dari warna yang ada

dalam adegan atau yang berasal dari pencahayaan secara umum, melainkan dapat menggambarkan suasana dan nuansa. Selain itu, unsur warna juga dapat terlihat melalui pilihan warna pakaian dan riasan wajah masing-masing karakter, seperti yang terlihat pada karakter Jules Vaughn yang selalu bereksperimen dengan warna pakaian dan riasan wajahnya sepanjang episode dan musim dalam serial Euphoria.

Komponen Warna dalam sebuah karya *cinematography* memiliki fungsi komunikasi yaitu sebagai media pengantar pesan komunikasi yang bersifat tersirat atau secara non verbal (Ariani, 2021). Dengan demikian, warna digunakan bukan hanya sebagai pelengkap tetapi juga sebagai elemen simbolik yang dimaksudkan untuk mengkomunikasikan sesuatu. Warna sering digunakan untuk menunjukkan arti tersirat yang ingin disampaikan.

Menurut dari pemahaman yang telah dijabarkan, hal tersebut mengartikan bahwa warna sendiri merupakan sebuah simbol yang identitasnya memiliki pemahaman dan pengertian yang dapat diproses jika terdapat interaksi komunikasi dengan manusia. Komponen warna yang di terapkan dalam sebuah objek baik secara didalam adegan yang dapat membentuk sebuah nuansa atau mood atau di terapkan dalam konteks fashion dan riasan wajah dari karakter yang dimana dapat berfungsi sebagai penambah rasa estetis, komponen warna juga digunakan secara visual lebih mirip dengan bahasa yang disembunyikan atau bahasa yang disembunyikan. Menurut Edward T. Hall, bahasa diam atau diam dan dimensi tersembunyi adalah salah satu jenis komunikasi non verbal. Ini karena komunikasi non verbal meletakkan pesannya dalam konteks saat proses komunikasi berlangsung. (Agustina,2019).

Dalam setiap karya visual, baik itu iklan, film, kemasan, ilustrasi, lukisan, fotografi, atau fashion, pemilihan elemen warna memiliki konsep dan tujuan tertentu yang akan ditampilkan, baik secara sengaja maupun tidak sengaja. Oleh karena itu, warna tidak hanya digunakan untuk estetika atau sebagai pelengkap, tetapi juga berfungsi untuk mengkomunikasikan. Menurut Setyanto (2019), warna sering digunakan untuk menunjukkan arti tersirat yang ingin dikomunikasikan. Seperti yang telah di sebutkan sebelumnya, komponen warna yang dimaksud selain dapat dilihat dari warna latar yang menyeluruh yang dapat membangun nuansa dan juga suasana, warna tersebut juga dapat dilihat dari pakaian dan riasan wajah yang

dikenakan oleh karakternya. Pada series Euphoria salah satu titik keunikannya pakaian dan riasan wajah yang digunakan oleh karakter di film series Euphoria selalu berbeda yang melambangkan sisi realismenya kepada kehidupan nyata.

Istilah "karakter" berasal dari kata "karakter" dalam bahasa Latin, yang berarti "tabiat, sifat-sifat kejiwaan, budi pekerti, kepribadian, dan akhlak." Karakter, menurut Majid dan Dian (2013:12), adalah sifat, karakter, atau hal-hal yang sangat mendasar yang ada pada seseorang. Penggambaran karakter fiktional harus dapat menjelaskan watak dan sifat masing-masing melalui komunikasi verbal maupun non-verbal. Penggambaran sifat karakter secara non-verbal pun tidak hanya dapat dilihat melalui gaya bahasa tubuhnya di masing-masing adegan, namun disinilah kegunaan komponen warna yang terdapat di pencahayaannya untuk menciptakan suasana dan nuansa atau bahkan penggunaan komponen warna yang terdapat di pakaian dan juga riasan wajah, yaitu menjadi komunikasi non-verbal antara karakter yang di ceritakan dan menyampaikan pesannya kepada penonton serta menciptakan sebuah makna dalam bagaimana warna tersebut merepresentasikan identitas karakternya yang dapat dilihat oleh sisi audiensnya.

Penelitian ini termasuk penelitian yang berfokus bidang ilmu komunikasi dengan menggunakan pendekatan bersifat kualitatif. Penggambaran warna sebagai identitas karakter lesbian, bisexual dan queer diteliti menggunakan analisis isi kualitatif dengan konsep pemaknaan warna, peletakan warna yang di asosiasikan pada karakter dan psikologi warnanya serta beberapa informasi sentimental lainnya. Pengertian analisis isi merupakan suatu metode uji sistematis yang dapat direplikasi melalui symbol-simbol komunikasi dimana symbol tersebut akan diberi numerik didasari oleh pengukuran valid dan juga analisis dengan *statistic method* dengan tujuan menggambarkan isi komunikasi, kemudian kesimpulan akan dibentuk, dan konteks akan diberikan (Eriyanto, 2013).

Kemudian, unit analisis yang digunakan yaitu sebanyak 63 adegan yang ada pada Series Euphoria dari episode season 1 hingga season 2 yang dimana di adegan-adegan tersebut menceritakan dan menampilkan karakter yang terpilih menjadi unit analisis pada penelitian ini sesuai dengan kategorinya yaitu karakter yang Lesbian, Bisexual dan Queer.

Dalam penelitian ini, digunakan 3 penelitian terdahulu yang menganalisis bagaimana penggunaan warna digunakan sebagai penguat karakter dan memberikan pesan pada audiensnya. Pada referensi penelitian pertama, penelitian tersebut memang membahas bagaimana palet warna digunakan dalam karya sinematografi sebagai elemen artistic yang digunakan untuk memperkuat karakter tokoh utamanya. Dengan menggunakan palet warna yang disesuaikan dengan makna dan psikologi karakter tokoh, penelitian ini menunjukkan bahwa warna-warna dominan di setting ruang, pakaian, dan properti di sekitar adegan pemeran utama sangat mendukung karakter yang akan dimainkan. Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa fakta-fakta objektif dapat ditemukan pada setiap adegan yang ditunjukkan dengan menggunakan palet warna yang disesuaikan dengan makna dan psikologi karakter tokoh. Namun, untuk karakter utamanya yaitu BossMan tidak berlaku hal ini dikarenakan karakternya sudah terlihat dari sikap kekonyolan dan ke-absurdannya.

Pada referensi penelitian kedua, kesamaan tersebut dapat dilihat dari metode, teori dan juga konsep yang digunakan. Selain itu, penelitian tersebut juga menggunakan konsep unsur warna yang dapat membangun sebuah narasi dan pemaknaan atau membangun perspektif kepada yang melihatnya. Penelitian ini dijadikan acuan oleh peneliti dikarenakan memiliki kesamaan dalam mencari makna bagaimana sebuah pemilihan warna dapat membangun sebuah perspektif sehingga dapat menghasilkan sebuah *interpretative* mengenai penggunaan warna tersebut.

Dan pada referensi penelitian ketiga, penelitian tersebut dijadikan referensi oleh peneliti dalam mengerjakan penelitiannya dikarenakan kedua penelitian tersebut membahas bagaimana warna tersebut dapat membantu dan menjadi salah satu *factor* yang penting dalam membuat sebuah karya videografi untuk membangun dan membuat sebuah pesan komunikasinya dengan menggunakan komponen warna-warna tersebut dalam adegannya.

Berdasarkan seluruh pemaparan yang telah dijabarkan, peneliti menentukan bahwa judul dari penelitian ini adalah “Penggambaran Warna Sebagai Identitas Karakter Lesbian, Bisexual, Dan Queer Pada Series Euphoria”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, fokus masalah penelitian ini adalah “Bagaimana penggambaran warna sebagai identitas karakter Lesbian, Bisexual dan Queer pada series euphoria?”

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjelasan secara singkat dari Latar Belakang Masalah diatas, Tujuan dari Penelitian ini adalah: Mengetahui warna didalam karya series digunakan sebagai alat penggambaran identitas karakter lesbian, bisexual dan queer pada series Euphoria.

1.4. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini selesai, diharapkan hasilnya akan bermanfaat. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini dibagi menjadi dua kategori:

1.4.1. Manfaat Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan referensi untuk pengembangan konsep warna yang digunakan sebagai penggambaran identitas karakter dan menambah referensi dalam ilmu komunikasi massa, media massa dan konsep representasi karakter dan *emotional realism* dalam karya seni sinematografi. .

1.4.2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi para pekerja sinema dalam penggunaan warna pada karyanya yang dapat digunakan sebagai penggambaran karakternya.