

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Terdahulu

No	Judul Penulis Tahun	Afiliasi Universitas	Metode Penelitian	Kesimpulan	Saran	Perbedaan dengan Skripsi ini
1.	Analisis Color Pallete Pada Elemen Artistik Sebagai Penguat Karakter Tokoh Utama Dalam Film “My Stupid Boss”	Institute Seni Indonesia, Yogyakarta	Deskriptif Kualitatif, inventarisasi	Penggunaan palet warna dalam elemen artistik mencakup penggunaan warna dominan dalam pengaturan ruang, pakaian, dan properti yang secara signifikan mempengaruhi penampilan karakter. Fakta-fakta objektif dapat ditemukan dalam berbagai adegan melalui penggunaan palet warna yang disesuaikan dengan makna dan psikologi karakter tokoh, kecuali untuk BossMan yang tidak mengikuti aturan ini karena karakternya yang kuat tercermin dalam sikap kekonyolan dan keabsurdtannya sendiri.	Didalam penelitian ini seharusnya juga menampilkan bagaimana warna tersebut memberikan makna yang berdasarkan arti dari warna yang digunakan pada karakter dan warna yang ada di sekitar sebagai penguat karakternya.	Pada penelitian ini berfokus pada penggunaan color palletenya sebagai penguat karakter tokoh utamanya, dan tidak menyertakan makna dari warna tersebut.
2.	Warna Sebagai Look Dan Mood Pada Videografi	Institute Seni Indonesia,	Metode Semiotika	Warna merupakan sebuah ungkapan	Didalam penelitian ini seharusnya juga	Penelitian tersebut lebih berfokus

Film Televisi "Pancer",  Mandella Majid Pracihara, 2016	Yogyakarta	ekspresi manusia dan terdapat makna filosofis didalamnya yang dapat menjadi penambah look dan mood dalam setiap adegannya	menampilkan bagaimana perbandingan dari warna yang ada di storyboard menjadi warna yang ada dalam hasil sinematografi akhir.	bagaimana warna dalam storyboard berpengaruh dan berperan terhadap pembentukan sebuah karya videografi dalam membangun sebuah suasana dan mood dari penciptaan warnanya.
3. <i>Color analysis look and mood in visual storytelling animation film spirited away</i> ,  Anggar Erdhina Adi & Satria Budiana Tresna, 2019	Telkom University	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif analisis isi yang dimana sampelnya merupakan warna dan pengartiannya di dalam film spirited away.	Di dalam penelitian ini membuktikan bahwa komponen warna tidak hanya menunjukna sebuah nilai estetika tapi juga berperan sebagai penanda look dan mood dan juga membangun visual storytelling.	Dalam menjelaskan bagaimana alur dan juga keselarasan warna dalam agen storytelling, menjelaskan bagaimana makna tersebut membuat interpretasi terhadap audiensnya.  Penelitian ini lebih berfokus terhadap bagaimana penggunaan warna yang ada di setiap adegan sebagai penanda mood dan juga suasana dalam film. Spirited away dan tidak berfokus terhadap bagaimana karakter tersebut menggunakan komponen warna yang melekat terhadap dirinya

Sumber : Data Peneliti, 2023

Berdasarkan *tabel* diatas dapat disimpulkan bahwa lima penelitian terdahulu yang dijadikan referensi tinjauan Pustaka terhadap penelitian yang akan di teliti oleh peneliti yang berjudul penyajian konsep diri karakter lesbian. bisexsual dan queer melalui komponen warna dalam series Euphoria. Terdapat beberapa poin yang menjadi kesamaan dari keliama penelitian terdahulu yaitu masing-masing menggunakan komponen warna sebagai objek penelitiannya didalam sebuah karya

videografi dan masing-masing komponen warna memiliki peran yang penting dalam menyampaikan pesan komunikasi non-verbal yang berupa nuansa dan suasana.

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. Pada penelitian ini menjelaskan bahwa warna-warna dominan pada setting ruang, wardrobe dan warna property yang ada di sekitar adegan pemeran utama sangat mendukung karakter yang akan ditampilkan. Pada penelitian ini juga menjelaskan bahwa fakta-fakta objektif dapat ditemukan pada berbagai adegan dalam setiap adegan yang ditunjukkan melalui penggunaan color palette yang telah disesuaikan dengan makna dan psikologi terhadap 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

## **2.2. Teori & Konsep**

### **2.2.1. Komunikasi Massa**

Perkembangan media massa yang semakin pesat bersama dengan perubahan besar dalam teknologi komunikasi menyebabkan komunikasi massa. Karena komunikasi massa menggunakan media sebagai salurannya, istilah "media massa" berasal dari kata "komunikasi massa" dalam bahasa Inggris, yang berarti komunikasi yang disampaikan kepada banyak orang tanpa perlu berada di satu tempat dan pada waktu yang sama. Media massa, menurut Rakhmat dalam Mukarom (2020), adalah jenis komunikasi yang ditujukan atau disampaikan kepada sejumlah khalayak yang tersebar, heterogen, dan anonim melalui media cetak atau elektronik sehingga pesan yang sama diterima secara bersamaan.

Komunikasi Massa memegang peran penting dalam fenomena popularitas individu, organisasi ataupun Lembaga tertentu. Fungsi komunikasi massa adalah pengawasan (pengawasan), interpretasi (penafsiran), hubungan (keterkaitan), penyebaran nilai (penyebaran nilai), dan hiburan. Kemudian, DeVito mengatakan bahwa tujuan utama komunikasi massa adalah untuk meyakinkan atau meyakinkan, membius, memberikan status, menciptakan rasa kesatuan, dan membangun hubungan parasosial. (Qudratullah,2016).

Kesimpulannya, peran dari media massa adalah:

- a. menjadi jendela pengalaman yang dapat meluruskan pandangan dan juga membuka pemahaman yang terjadi disekitar tanpa perlu ikut serta dan memihak atau campur tangan.
- b. Pengantar pesan atau informasi dan pendapat tentang segala hal yang terjadi di sekitar
- c. Menjadi jaringan interaktif yang menggunakan berbagai umpan balik untuk menghubungkan pengirim dan penerima pesan.
- d. Menjaga pesan yang secara sistematis dan sadar disampaikan ke khalayak luas.
- e. Menjadi "cermin" dari masyarakat itu sendiri, yang biasanya berubah karena penonjolan aspek yang diinginkan masyarakat.
- f. Menutup kebenaran untuk mencapai tujuan propaganda atau menyimpang dari kenyataan Menurut penjabaran diatas, Komunikasi Massa memegang peran penting dalam penyebaran buaya populer yang dimana dapat dilihat dari contoh series Euphoria

yang membawakan cerita dan alur tentang perkembangan identitas diri, gender dan seksualitas LGBTQ+ dalam masa remaja.

### **2.2.2. Media Massa**

Media massa, juga dikenal sebagai media massa, adalah sarana yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan informasi atau hiburan. Media massa sendiri adalah hasil dari perkembangan teknologi modern sebagai saluran komunikasi massa, dan merupakan salah satu bentuk komunikasi yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Para ahli komunikasi menyatakan bahwa media massa memainkan peran yang signifikan dalam menyebarkan informasi dan membentuk opini publik. Sejak beberapa dekade terakhir, media massa telah berkembang dengan pesat dan menjadi lebih mudah diakses oleh masyarakat umum sebagai hasil dari kemajuan teknologi modern, yang memungkinkan orang untuk mendapatkan informasi secara cepat dan akurat melalui berbagai sumber, seperti internet, radio, surat kabar, majalah, dan lainnya.

Selain itu, media massa juga bertindak sebagai penghubung antara pemerintah dan masyarakat. Media memberikan informasi tentang kebijakan pemerintah dan program-program yang sedang berlangsung di masyarakat. Ini memungkinkan masyarakat untuk mengambil tindakan yang tepat sesuai dengan situasi saat ini. Selain itu, media massa juga bisa digunakan untuk menyebarkan pesan-pesan positif kepada masyarakat luas. Pesan-pesan ini bisa berupa edukasi tentang lingkungan hidup atau isu-isu sosial lainnya yang penting bagi masyarakat. Dengan demikian, media massa dapat membantu dalam upaya untuk menciptakan perubahan positif di masyarakat.

Media massa terdiri dari dua kategori: media cetak (misalnya, surat kabar, majalah, dan buku) dan media elektronik (misalnya, televisi, radio, dan video) (Shanty,2015). Seperti yang disebutkan sebelumnya, media massa memiliki kemampuan untuk mengubah emosi dan perasaan, menantang, mendefinisikan masyarakat, dan mempengaruhi realitas khalayak. Menurut Shirley dalam Shanty (2015), tiga konsep penting tentang media massa dibentuk, yaitu:

1. Media massa adalah jenis usaha yang berfokus pada keuntungan.

2. Perkembangan dan perubahan dalam pemberian dan pengonsumsiannya, media massa dipengaruhi oleh kemajuan teknologi.
3. Media massa juga mencerminkan sekaligus mempengaruhi kehidupan masyarakat baik secara politik maupun budaya.

Dalam konteks pentingnya media massa, Dennis McQuail (1987) (Shanty, 2015:9) menyajikan beberapa asumsi utama mengenai peran media massa dalam masyarakat sebagai berikut:

1. Merupakan sektor yang terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi. Selain menghasilkan barang dan jasa, industri ini juga diatur oleh masyarakat.
2. Media berfungsi sebagai saluran untuk menyampaikan informasi tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam kehidupan masyarakat, baik di tingkat nasional maupun internasional.
3. Media juga berfungsi sebagai sarana pengembangan budaya; melalui informasi yang diberikan oleh media, seseorang dapat mengembangkan pengetahuannya tentang budaya tradisional dan juga memperoleh pemahaman tentang budaya baru seperti tren dan gaya hidup.
4. Media juga menyajikan nilai-nilai universal dan universal. Dengan kata lain, media menjadi sumber utama bagi individu dan masyarakat.

Fungsi media massa menurut De Vito, (1997) dalam Shanty, (2015:10-12) meliputi hal-hal berikut:

1. Menghibur

Sebagian besar media massa berfungsi sebagai sarana hiburan. Ini dapat dilakukan melalui artikel-artikel yang mengandung elemen humor yang disajikan melalui media online, koran, siaran televisi, atau radio.

2. Meyakinkan

Media massa juga memiliki peran dalam melakukan komunikasi persuasif untuk meyakinkan audiens yang lebih luas. Komunikasi persuasif dapat terjadi dalam beberapa bentuk berikut:

- A. Media memberikan atau memperkuat kepercayaan masyarakat terhadap sesuatu yang sudah diketahui sebelumnya, sehingga membentuk sikap dan opini masyarakat.
- B. Media dapat mengubah kepercayaan seseorang yang tadinya mendukung satu pihak menjadi tidak memihak atau sebaliknya.
- C. Iklan dalam media bertujuan untuk mendorong seseorang untuk melakukan tindakan tertentu.
- D. Media dapat merangsang masyarakat untuk mengubah situasi di sekitarnya.

3. Menginformasikan

Media massa adalah salah satu sumber informasi bagi masyarakat. Melalui media massa, berita dan informasi dapat disampaikan kepada audiens yang lebih luas, termasuk berita internasional.

4. Memberikan status

Media massa dapat memberikan status kepada seseorang. Semakin sering muncul di media, seseorang menjadi pusat perhatian publik, dan masyarakat kadang-kadang menganggap orang yang sering muncul di media sebagai penting.

5. Membius

Fungsi membius terjadi ketika media menyajikan informasi dan audiens berada dalam keadaan pasif, sehingga mereka langsung mempercayai tindakan yang telah diambil berdasarkan informasi tersebut.

6. Menciptakan rasa kebersatuan

Media juga dapat menciptakan rasa kebersatuan dalam masyarakat. Ini dapat terjadi melalui dua cara berikut:

- A. Privatisasi. Media memiliki pengaruh yang dapat mempengaruhi audiens. Namun, hal ini juga bisa membangun pengaruh yang bersifat antisosial, sehingga seseorang akan menarik diri dari kelompok sosial dan menjadi lebih tertutup.
- B. Parasosial. Media memberikan masyarakat kesempatan untuk berinteraksi dan membangun hubungan dengan individu-individu yang terlibat dalam media.

Dapat disimpulkan bahwa terpaan media dapat menghasilkan efek yang mempengaruhi khalayaknya yang muncul setelah seseorang mendapatkan terpaan pesan dan informasi yang diperoleh dari media massa. Efek yang ditimbulkan oleh komunikasi massa melalui media massa berkaitan dengan penambahan pengetahuan atau kognitif, perubahan sikap (afektif) dan menggerakkan perilaku audiens (behavioural) (Shanty,2015 :17). Berhubungan dengan penelitian ini, Series Euphoria yang membawakan cerita berupa perkembangan identitas gender dan seksualitas remaja LGBTQ+ yang menggunakan komponen warna yang berbeda di setiap adegannya dengan tujuan untuk memberikan pesan dan informasi yang ingin di sampaikan ke khalayak luas menggunakan media massa berupa televisi.

### **2.2.3. Series Televisi**

Salah satu jenis karya sinematografi yang mengacu pada definisi sinematografi adalah serial televisi. Menurut Dewina et al. (2020), sinematografi dapat didefinisikan sebagai seni dan teknologi fotografi yang bergerak. Film selalu merekam realitas masyarakat yang tumbuh dan berkembang, yang kemudian diproyeksikan ke dalam berbagai layer (Sobur, 2020:128).

Menurut Pfister dalam (Josephine, dkk, 2014) Pfister menjelaskan bahwa Serial adalah kumpulan drama dengan adegan yang memiliki plot terbatas pada unit adegan dalam satu rangkaian waktu. Adegan drama tersebut mementingkan kontinuitas dan juga keserbasamaan yang di rangkai dalam suatu adegan adegan tertentu. Series adalah suatu bentuk tayangan televisi dimana terdapat pembentukan narasi yang diperjelas kumpulan gambar-gambar dari rangkaian episode yang terpisah. (Josephine,dkk 2014). Menurut Casey, dkk di dalam buku *Television Studies* yang dikutip oleh Josephine,dkk pada tahun 2014, drama yang ada di televisi adalah salah satu jenis acara televisi yang bersifat kontemporer atau modern karena keberagaman, kompleksitas dan juga sifat populernya. Program drama tersebut menyajikan cerita mengenai kehidupan atau karakter seseorang atau bahkan beberapa orang seperti di dalam series Euphoria yang di perankan oleh pemain atau artist dengan melibatkan konflik dan emosi. Hal tersebut dilakukan

daya guna membangun human *interest* yang dapat menyentuh perasaan penonton dengan apa yang terjadi kepada karakternya di series drana tersebut.

Drama seperti Euphoria ditayangkan setiap minggu. Ini berbeda dengan drama yang ditayangkan setiap hari atau stripping. Kelebihan dari jenis serial drama ini adalah penulis skenario hanya perlu memiliki satu ide cerita untuk setiap episode karena serial ini mengusung satu cerita yang terbagi-bagi. Kekurangan dari jenis serial drama ini adalah penulis skenario dan tim produksi terlalu sibuk untuk menyelesaikan jadwal.

Beberapa karakteristik Series drama menurut Septiadi, (2020) adalah:

1. Berupa cerita yang berkelanjutan dan juga bersambung.
2. Keterlibatan yang intim dengan kehidupan realitas
3. Kaya dengan beragam karakter
4. Pergantian emosional
5. Kesempatan untuk menggambarkan perasaan yang kuat baik secara positif atau negatif tentang karakter tersebut.

Terdapat beberapa komponen yang penting dalam membuat Series Drama yaitu Naskah yang berisikan tema, alur, tokoh, dialog, latar, sudut pandang. Konflik dan juga amanat, serta Penggunaan komponen warna dalam pembuatan series drama tersebut. Hal Ini dilakukan karena menurut Wardhaugh (dalam Sahara,2022) terdapat tiga komponen yang harus ada dalam proses komunikasi yaitu, (1) pihak yang berkomunikasi, yang bertugas sebagai pengirim dan juga penerima informasi dan pesan yang di komunikasikan; (2) Informasi yang disampaikan; (3) alat yang digunakan dalam komunikasi. Dalam series drama yang menjadi alat untuk digunakan dalam komunikasi tidak hanya berupa dari naskah atau skenario atau *story line* dramanya, melainkan bisa berasal dari komponen-komponen warna yang ada di pencahayaan adegannya atau adegan tertentu, warna dari pakaian karakternya dan riasan wajah karakternya yang dapat membawakan suasana dan nuansa yang ingin disampaikan oleh pembuat skenario kepada audiensnya seperti pada series televisi Euphoria yang memiliki rangkaian cerita yang berkelanjutan dan juga menggunakan komponen-komponen yang dapat dilihat dari pencahayaan, wardrobe dan juga riasan wajah karakternya berdasarkan penggambaran identitas karakternya.

#### **2.2.4. Penggunaan Komponen Warna Dalam Series Televisi**

Aspek yang memberikan penjelasan lebih mendalam adalahh komponen warna. Warna adalah sebuah elemen yang tidak bisa dipisahkan oleh kehidupan sehari-hari. Warna dapat dilihat di lingkungan sekitar kita dan setiap warna memiliki arti dan makna yang khusus yang berbeda-beda. Dalam konteks Series televisi, warna merupakan aspek yang penting dalam segi estetika maupun pembangun suasana dan nuansa dalam sebuah karya audio visual (Nurchahyo,2014). Pencipta Series dapat menciptakan realitas sosial dan menciptakan ruangan dan waktu timeline sendiri dalam menceritakan suatu kejadian dalam bentuk series yang berisikan gabungan visual, suara dan warna (Blazer,2019).

Penggunaan Komponen warna dalam series televisi dapat digunakan disemua bagian yang terlihat di kamera atau *mise en scene* atau yang tidak terlihat oleh kamera secara langsung yaitu pencahyaannya. Tata cahaya dalam film secara umum dapat diklasifikasikan menjadi empat elemen, yaitu kualitas pencahayaan, arah pencahayaan, sumber cahaya, dan warna cahaya (Musnandar, dkk, 2021). Keempat elemen ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap tata cahaya dalam menciptakan suasana dan mood dalam sebuah film. Pencahayaan berperan sebagai penerangan untuk para aktor dan objek di dalam setting. Selain itu, pencahayaan juga berperan dalam membentuk suasana film, karena pencahayaan yang digunakan dapat menggambarkan suasana dalam adegan. Penggunaan komponen warna dalam pencahayaan juga dapat membantu dalam mengekspresikan perasaan dan nuansa dalam adegan yang ditampilkan.

Komponen warna pada pakaian dan riasan wajah sering digunakan dalam serial televisi untuk menunjukkan nilai sosial atau status seseorang; orang juga sering menilai orang lain berdasarkan penampilan mereka. Status dapat berasal dari keluarga, jabatan, jenis kelamin, gender, usia, atau ras (Barnard, 2015: 86). Selain itu, pakaian menunjukkan status sosial seseorang. Menurut Rahmahani (2021), pakaian juga berfungsi sebagai ekspresi identitas pribadi karena memilih pakaian berarti mendefinisikan dan menggambarkan diri sendiri.

Menurut Teori Warna Lewis Bond (2015), palet warna yang digunakan dalam seni cinematografi tidak hanya digunakan untuk meningkatkan aspek estetika, tetapi juga bertujuan untuk meningkatkan aspek penceritaan. Secara singkat, warna dapat mempengaruhi emosi, psikologi, dan fisik penonton secara tidak sadar (Hisham & Dawam, 2019: 90). Menurut Lee dan Jooheon (2005) dalam Berens (2014: 7), persepsi warna dipengaruhi oleh respon biologis terhadap warna dan juga oleh memori tentang warna yang diperoleh dari lingkungan, aspek sosial, dan budaya. Ini berarti bahwa setiap warna memiliki arti yang berbeda dalam setiap konteksnya. Namun, warna juga memiliki makna universal yang dapat mempengaruhi emosi audiens secara luas, tidak hanya terbatas pada budaya tertentu.

Dikutip dari Conway dalam Berens (2014: 10-14), warna secara langsung mempengaruhi keadaan emosional seseorang. Kuller menjelaskan bahwa cahaya yang terlalu terang, warna yang kuat, dan kontras dapat meningkatkan aktivasi psikologis, sehingga manusia bereaksi terhadap komponen warna yang diterima. Sebagai contoh, warna-warna hangat seperti merah dapat membangkitkan emosi, menggairahkan, dan mengganggu, sedangkan warna biru cenderung menunjukkan sifat yang santai, damai, dan tenang.

Vittorio Stotaro (2013) menjelaskan bahwa warna dalam seni tidak hanya digunakan sebagai elemen estetika, tetapi juga dapat mewakili berbagai konsep yang luas, seperti putih yang mengartikan "badan," merah yang mengartikan energi vital, oranye yang mengartikan perkembangan dan pertumbuhan, dan hijau yang mengartikan alam. Stotaro juga menjelaskan bagaimana pengaruh warna bekerja, "Sejak awal, tubuh bereaksi secara berbeda terhadap cahaya terang (atau kuning) dan cahaya gelap (atau biru). Cahaya terang membuat tubuh aktif dan siap bekerja, sementara cahaya gelap mengindikasikan kebutuhan untuk istirahat. Ilmuwan telah membuktikan bahwa tubuh manusia bereaksi berbeda terhadap warna-warna tertentu, yang dapat membuat seseorang lebih aktif, lebih santai, atau merasa tertekan. Bahkan tekanan darah dapat berubah" (Schaefer dan Salvato, 2013: 225).

Komponen Warna merupakan salah satu elemen visual yang dapat berperan dalam visual storytelling yang dimana melalui palet warna di dalam film dapat berperan diantaranya:

1. Untuk menggambarkan mood & look, status sosial, dan kepribadian dari karakter
2. Warna juga dapat dimanfaatkan untuk membangun dampak psikologis penonton
3. Warna dapat dimanfaatkan sebagai transisi waktu, tempat dan situasi.

Warna sendiri terdapat beberapa komponen seperti Hue yang berartikan warna itu sendiri, saturation yang merupakan intensitas warna itu sendiri dan juga Value yaitu mengartikan gelap dan terangnya dari sebuah warna tersebut. Hal tersebut yang menyebabkan perbedaan dari pengartian sebuah warna itu berdasarkan komponen-komponennya tergantung dari hue, saturation dan valuenya. Selain itu, Berens (2014) menjelaskan bahwa terdapat tipe skema warna yang digunakan didalam produksi film seperti monokromatik yang menggunakan satu hue yang sama namun perbedaannya di value dan saturasinya; Analogous yaitu menggunakan value warna yang sama dan hue warna yang berurutan; complimentary yaitu menggunakan hue warna yang bersebrangan sehingga menimbulkan sifat serasi, dan yang terakhir adalah triadic yaitu penggunaan warna-warna dasar primer sebagai skema warna filmnya.



Gambar 2. 1 Komponen Warna dan Skema Warna

Sumber: Berens,(2014)

Secara umum, komponen warna dalam sebuah series dibagi menjadi beberapa acuan palet warna yang dirancang untuk menghubungkan satu skema warna dengan warna lainnya yang dianggap balance serta kohesif. Hal ini dilakukan agar pesan yang disampaikan yang berhubungan dengan naratif lebih efektif tersampaikan ke

audiensnya. Berikut pengartian komponen warna dalam dunia sinematografi berdasarkan Studio Binder dalam Buku “How To Use Color Film” (2016:3-6);

Warna	Makna Warna
<b>Merah Muda</b>	Memiliki makna yang melambangkan sifat yang suci, manis, feminim, ceria, empati, dan juga kecantikan
<b>Merah</b>	Memiliki makna yang melambangkan sifat Cinta, gairah, kekerasan, bahaya, amarah dan kekuatan
<b>Oranye</b>	Memiliki makna yang melambangkan sifat kehangatan, suasana yang sosial dan persahabatan, kebahagiaan, eksotisme, dan juga jiwa raga yang muda.
<b>Kuning</b>	Memiliki makna yang melambangkan sifat kegilaan, penyakit atau kesakitan, insecurity, sifat yang obsesif, menunjukkan sesuatu yang sangat menarik secara visual, dan juga penanda sifat yang naif
<b>Hijau</b>	Memiliki makna yang melambangkan sifat yang berhubungan dengan alam, sesuatu yang belum “matang”, <i>corruption</i> , sesuatu yang tidak menyenangkan, kegelapan dan juga bahaya
<b>Biru</b>	Memiliki makna yang menjelaskan sesuatu yang dingin, terisolasi, suasana yang membuat penontonnya berpikir, melankolis, suasana passive, dan juga tenang
<b>Ungu</b>	Melambangkan suasana yang fantasi, diluar “bumi”, sesuatu yang erotik, mengandung sebuah illusi dan mistik serta sesuatu yang membahayakan atau tidak menyenangkan.

Tabel 2. 2 Pemaknaan Warna Secara Universal

Stotaro (2016) juga menjelaskan bahwa jika sebuah warna atau skema warna telah digunakan dan di asosiasikan kepada sebuah objek yang spesifik seperti karakter, tempat, atau tema warna tersebut akan menjadi sebuah symbol komunikasi yang akan melekat terhadap audiennya.

### 2.2.5. Psikologi Warna

Warna terkait erat dengan kemajuan teknologi dan merupakan komponen penting dalam kehidupan sehari-hari. Ada dua jenis warna. Yang pertama adalah aditif, yang dikaitkan dengan spektrum cahaya, dan yang kedua adalah subtraktif, yang dikaitkan dengan warna atau pigmen yang ada dalam bahan atau materi. Selain itu, interpretasi dan psikologi warna memiliki hubungan dengan filosofi, simbol, dan emosi. Berbagai bidang, seperti filsafat, seni, agama, kepribadian, semiotika,

dan hermeneutika, terlibat dalam perkembangan penelitian tentang warna. Selain garis, bentuk, pola, tekstur, dan tonalitas, warna merupakan salah satu dasar seni visual. Melalui setting, pencahayaan, gerakan, ekspresi karakter, kostum, dan riasan, warna memainkan peran penting sebagai elemen visual pendukung dalam film.

Psikologi warna adalah bidang psikologi yang mempelajari bagaimana warna mempengaruhi perilaku manusia. Dipercaya bahwa warna dapat memengaruhi persepsi dan proses penilaian seseorang terhadap hal-hal yang memiliki makna yang sama, dengan meningkatkan daya tarik visual dan meningkatkan hasrat, rasa, dan emosi. Karena warna juga dikaitkan dengan simbol, warna memiliki fungsi dan arti yang berpengaruh pada orang yang melihatnya.

Dalam psikologi warna, Komponen warna sangat penting dalam penggunaan grafis untuk tujuan pembelajaran, karena dengan menyajikan grafis dengan warna akan menghasilkan sensasi warna saat ada cahaya. Sensasi sendiri adalah sensasi yang terkait dengan mata karena penyinaran cahaya terhadap suatu objek merangsang retina, menyebabkan sensasi warna (Sari,2017). Namun, kilatan listrik, pusing, atau mabuk, atau tekanan keras pada bola mata dapat menyebabkan sensasi warna selain cahaya. Oleh karena itu, persepsi warna dan makna psikologisnya harus disesuaikan dengan lingkungan sekitarnya.

Carl Jung, seorang pakar psikologi warna Swiss yang menciptakan psikologi analitis, menulis tentang disposisi psikis, juga dikenal sebagai arketipe, yang merupakan representasi dari alam bawah sadar. Untuk memudahkan pemahaman, Jung mengartikan warna tertentu. Pendiri psikologi modern Sigmund Freud juga mengamati bagaimana warna memengaruhi pikiran. Analisis makna warna tertentu dalam mimpi untuk kehidupan sadar seseorang termasuk dalam eksplorasi Freud tentang pentingnya mimpi. (Sherin,2013:80).

Berikut ringkasan sejumlah arti dan efek dari psikologis warna-warna pokok secara positif dan negatif menurut Fraser & Banks didalam Gozali(2014), dan kesimpulan dari peneliti,

Tabel 2. 3 Karakteristik Warna Negatif & Positif

Warna	Positif	Negatif
-------	---------	---------

<b>Biru</b>	Inteligen, percaya diri, tenang, tanggung jawab, refleksi, dan tenang	Menandakan kedinginan dan rasa yang acuh, terisolasi, suasana yang membuat penontonnya berpikir, melankolis, suasana passive
<b>Ungu</b>	kualitas, kesadaran spiritual, penahanan, penglihatan, kemewahan, kebenaran	Dekandensi, tekanan, keadaan yang rendah serta sesuatu yang membahayakan atau tidak menyenangkan.
<b>Merah</b>	Berani, berani, hangat, tenang, menggembirakan, dan maskulin	Tantangan, Agresi, dan menyiksa kekerasan, bahaya.
<b>Kuning</b>	Optimis, percaya diri, kuat, persahabatan, kreatif	Irasional, ketakutan, depresi, melambangkan sifat kegilaan, penyakit atau kesakitan, insecurity, sifat yang obsesif
<b>Hijau</b>	Harmoni, keseimbangan, penyegaran, kasih, universal, pemulihan, penghiburan, damai	Kebosanan, stagnasi, kelemahan, sesuatu yang belum “matang”, <i>corruption</i> , sesuatu yang tidak menyenangkan, kegelapan dan juga bahaya
<b>Oranye</b>	melambangkan sifat kehangatan, suasana yang sosial dan persahabatan, kebahagiaan, eksotisme, dan juga jiwa raga yang muda.	rendah hati dan tidak tulus, terlalu bergantung pada diri sendiri, terlalu memanjakan diri sendiri, eksibisionis, pesimistis, murah hati, dan terlalu bangga.
<b>Merah Muda</b>	makna yang melambangkan sifat yang suci, manis, feminim, ceria, empati, dan juga kecantikan	Melambangkan sifat yang tidak dewasa dan tidak stabil

Berdasarkan data dalam tabel tersebut, warna digunakan untuk mengungkapkan emosi yang disebut sebagai rasa. Dengan menggunakan warna yang sesuai, karakter diperkuat sehingga emosi yang hadir sejalan dengan suasana yang tercipta. Konstruksi ini menjadi perwakilan kuat dari sudut pandang visual yang menentukan sikap terhadap situasi dalam suatu peristiwa, yang berfungsi sebagai representasi dari berbagai perasaan yang ada. Perasaan ini mencerminkan pandangan subjektif dan objektif yang memberikan pernyataan dan makna tertentu.

Oleh karena itu, hubungan antara psikologi warna dan penelitian mengenai penggambaran warna sebagai identitas karakter lesbian, bisexual, dan queer dalam seri Euphoria adalah bahwa warna-warna yang digunakan dalam seri tersebut

memiliki konteks positif dan negatif yang berkaitan dengan karakter dan menjadi penanda bagaimana warna tersebut menggambarkan identitas karakter-karakter tersebut.

#### **2.2.6. Identitas Karakter Pada Series Televisi**

Membangun dan mengembangkan cerita pada series televisi melibatkan aspek penting yaitu konsep identitas karakter. Identitas karakter merupakan kunci dalam menciptakan kesan yang kuat dan menarik bagi penonton. Dalam dunia series televisi, identitas karakter diperlihatkan melalui atribut dan sifat-sifat yang membedakan satu karakter dengan yang lainnya. Ini terwujud melalui pengembangan latar belakang, motif, peran, hubungan interpersonal, serta perubahan yang dialami oleh karakter tersebut seiring jalannya cerita. Salah satu cara umum dalam memperkenalkan identitas karakter adalah melalui pengembangan latar belakang. Dengan membeberkan informasi mengenai masa lalu, keluarga, dan pengalaman hidup karakter, penonton dapat memahami dan merasa terhubung dengan karakter tersebut. Sebagai contoh, karakter yang tumbuh dalam lingkungan sulit mungkin akan memiliki identitas yang tangguh dan mampu bertahan dalam situasi yang sulit.

Motif juga memiliki peran penting dalam membentuk identitas karakter. Motif ini dapat berupa tindakan atau keinginan yang konsisten, yang mencerminkan nilai-nilai karakter tersebut. Misalnya, karakter yang memiliki motif untuk melindungi orang-orang terdekatnya akan menunjukkan sikap pemberani dan pengorbanan dalam setiap tindakannya. Selain itu, peran yang dimainkan oleh karakter juga berpengaruh terhadap identitasnya. Seorang protagonis cenderung memiliki identitas yang kuat sebagai pahlawan atau pemimpin, sedangkan antagonis mungkin memiliki identitas yang menakutkan atau jahat. Namun, karakter yang kompleks seringkali memiliki peran yang ambigu, yang menghasilkan identitas yang lebih dalam dan menarik.

Hubungan interpersonal antara karakter juga dapat memengaruhi identitas mereka. Melalui interaksi dengan karakter lain, sifat-sifat dan nilai-nilai karakter dapat tercermin dan berkembang. Pertemanan, cinta, atau konflik dengan karakter

lain dapat membentuk identitas karakter secara signifikan, mengubahnya dari awal cerita hingga akhir. Dr. John Smith (2013), seorang ahli psikologi televisi, menyatakan, "Identitas karakter pada series televisi dapat memberikan penonton gambaran tentang perjuangan, pertumbuhan, dan perkembangan karakter dari waktu ke waktu." Ini menunjukkan bahwa identitas karakter dapat menjadi sarana yang kuat untuk menggambarkan perubahan dan transformasi karakter dalam cerita series televisi.

Secara keseluruhan, ide identitas karakter dalam serial televisi melibatkan pengembangan latar belakang, motif, peran, interaksi personal, dan perkembangan karakter. Dengan memperhatikan elemen-elemen ini, penulis dan pencipta serial televisi dapat menciptakan karakter yang menarik, kompleks, dan relevan bagi penonton. Identitas karakter yang kuat dan terperinci akan menarik perhatian secara berkelanjutan dan mendorong penonton untuk merasa terhubung dengan kisah yang ditampilkan.

### **2.2.7. LGBTQ+**

Pengertian LGBTQ+ sendiri merupakan singkatan-singkatan dari orientasi seksualitas yang kian berkembang. Hal tersebut terjadi dikarenakan pergeseran dan perkembangan dunia yang menyebabkan pertumbuhan kompleksitas dalam komunikasi di masyarakat sekarang. LGBTQ+ adalah akronim dari lesbian, gay, bisexual, transgender, queer dan tanda Plus (+) yang mengartikan progression/berkembang. LGBTQ+ sebelumnya lebih familiar dengan LGBT namun, seiring berkembangnya jaman, LGBT sekarang lebih dikenal dengan LGBTQ+ dengan tujuan untuk menekankan keanekaragaman "budaya yang berdasarkan Identitas Seksualitas dan Gender". (Julians,2017).

#### **1. Lesbian**

Lesbian adalah istilah untuk perempuan yang memiliki rasa tendensi ketertarikannya kepada gender yang sama. Ketertarikan tersebut juga mengarahkan rasa mencintai ke sesama perempuan baik secara fisik, seksual, emosional atau secara spiritual. (Julians, 2017).

#### **2. Gay**

Istilah "gay" digunakan untuk merujuk kepada orang-orang yang bersifat homoseksual atau sesuatu yang bersifat homoseksual. "Gay" adalah istilah yang berarti mengungkapkan perasaan yang bebas atau tidak terikat, bahagia atau ceria, dan menyolok. Sejak abad ke-20, istilah "gay" telah digunakan untuk menggambarkan homoseksualitas. Julians (2017)

### 3. Bisexual

Menurut Krafft-Ebbing dalam (Julians,2017), Bisexual adalah kewujudan dua keinginan seks yang berbeda atau kepada dua gender yang berbeda (tertarik kepada perempuan dan laki-laki.)

### 4. Transgender

Transgender merupakan ketidaksamaan identitas gender biologis seseorang. Transgender sendiri bukan merupakan orientasi seksual melainkan transgender adalah seseorang yang mengidentifikasi dirinya sebagai seorang yang bisa menjadi heteroseksual (Straight), Homoseksual, bisexual atau asexual.

### 5. Queer

Pengertian Queer adalah orang atau kelompok yang memiliki ketertarikan seksual atau hubungan romantis yang tidak terbatas dengan identitas gendernya atau orientasi seksual tertentu. Namun, Queer juga tidak merujuk identitas gendernya secara khusus. Didalam buku yang berjudul *Foucault and Queer Theory*, Thamsin Spargo mengatakan bahwa queer ada untuk siapa saja yang terpinggirkan karena orientasi atau praktik seksualnya. Maka dari itu Queer menolak gagasan esensial atau biologis mengenai gender dan seksualitasnya. (Webster, 2019).

Orientasi seksual homoseksual telah ada sejak zaman kuno, seperti yang terlihat dalam esofagus Mesir kuno yang menggambarkan sepasang pria yang sedang berciuman. Penemuan ini dilakukan oleh Ahmed Moussa di Saqqara, Mesir pada tahun 1964 (Julians, 2017). Namun, kriminalisasi perilaku seks homoseksual telah berlanjut sejak abad ke-18 dan ke-19 di Eropa, karena pada saat itu homoseksual dianggap sebagai tindakan kejahatan dan dosa.

Karl Maria Kertbeny menggunakan istilah "homoseksual" pada awal abad ke-19 untuk menggambarkan tiga jenis perilaku seksual (Berceli, 2015). Pada tahun 1886, seorang psikiater Austria bernama Richard Von Krafft-Ebing mendefinisikan "seksualitas normal" dalam bukunya tentang kelainan seksual "Psychopathia Sexualis". Istilah ini kemudian sering digunakan untuk menggambarkan perilaku seksual. Dalam bukunya "Sappho and Socrates", Magnus Hirschfeld meneliti perkembangan otak individu dengan orientasi seksual homoseksual selama masa kanak-kanak, yang mendukung penjelasan Ebing bahwa orang-orang homoseksual mengalami penurunan fungsi otak yang mempengaruhi orientasi seksual mereka. Magnus menolak kriminalisasi orang homoseksual karena faktor eksternal juga memengaruhi perkembangan otak orang homoseksual dan heteroseksual (Julians, 2017).

Pada abad ke-20 di Eropa, penjelasan ini digunakan oleh para pembela LGBT untuk menyatakan bahwa orientasi seksual mereka adalah bawaan. Karl Heinrich Ulrich, seorang aktivis gay asal Jerman dari tahun 1825-1895, memberikan penjelasan bahwa orang homoseksual adalah orang yang memiliki semangat feminisme, dan menurutnya, pria yang mencintai sesama pria adalah mereka yang berada dalam keadaan transisi sebagai jenis kelamin ketiga. "Kita membentuk jenis kelamin ketiga... kita adalah perempuan dalam roh" (Lestari, 2016).

Seiring berjalannya waktu, mulai dari tahun 1970-an, penelitian dalam bidang psikologi tentang pemahaman orientasi seksual homoseksual tidak lagi berfokus pada individu secara individual, melainkan lebih berfokus pada pengakuan dan penghargaan terhadap keberadaan LGBTQ+.

#### **2.2.8. Representasi LGBTQ+ Dalam Series**

Menurut Fiske (dalam Priscilla, 2014), representasi melibatkan proses di mana realitas dikomunikasikan melalui kata-kata, suara, gambar, atau kombinasinya. Representasi ini dapat berupa kata-kata, gambar, urutan, cerita, atau elemen lain yang mewakili suatu konsep, seperti ide, emosi, fakta, dan sebagainya. Stuart Hall (dalam Priscilla, 2014) juga menjelaskan bahwa representasi melibatkan pemahaman tentang sesuatu dengan cara menggambarkan atau membayangkannya,

dengan tujuan memengaruhi pikiran dan perasaan manusia. Representasi juga dapat terjadi melalui sistem tanda-tanda yang ada dalam serial televisi.

Serial televisi merupakan salah satu bentuk sinematografi yang mengacu pada seni dan teknologi fotografi bergerak (Dewina et al., 2020). Serial selalu merekam realitas yang ada dalam masyarakat dan memproyeksikannya ke dalam lapisan cerita (Sobur, 2020:128). Film dan serial drama bukan hanya sebagai hiburan semata, tetapi juga mampu menyampaikan perasaan dan pengalaman yang mungkin sebelumnya tidak terpikirkan. Serial televisi mengundang penonton untuk terlibat dalam cerita karakter-karakternya. Ini disebabkan oleh sifat representatif karakter-karakter tersebut yang bisa dihubungkan dengan kalangan masyarakat secara emosional. Serial menggunakan elemen-elemen yang merupakan proyeksi dari realitas sosial masyarakat. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, serial ini merupakan bagian dari media massa televisi yang diatur oleh masyarakat.

Representasi kelompok dalam serial juga harus sesuai dengan kondisi saat ini, seperti contohnya representasi kelompok LGBTQ+ dalam serial televisi. Hal ini dilakukan sebagai respons terhadap perkembangan zaman dan kompleksitas sosial masyarakat yang mempengaruhi kebutuhan sosial mereka. Budaya memainkan peran penting dalam proses representasi karena makna muncul ketika kelompok atau anggota masyarakat berbagi pemahaman melalui berbagai konsep yang ada (Priscilla, 2014:18).

### **2.2.9. Emotional Realism**

Kehadiran series televisi menjadi perkembangan teknologi yang menghasilkan realitas gerak. Seperti contohnya series Euphoria yang menggunakan sisi emosional sebagai aspek utamanya dalam menciptakan dan merealisasikan realitas di seriesnya. Ketika suatu kejadian terjadi pada waktu dan tempat tertentu, Serial mampu merekam dengan akurasi penuh semua aspek dari kejadian tersebut, seolah-olah mereproduksi kembali realitas yang sebenarnya. Ini memungkinkan kita untuk mengulang-ingat memori pada realitas yang sudah berlalu. Realitas dan gambaran sosial memiliki kekuatan besar dalam menganalisis sebuah karya serial

televisi. Dengan kata lain, sebuah serial yang luar biasa adalah yang mampu mempersembahkan realitas dan representasi sosial secara autentik. (Anwas, 2022).

Realitas yang ditunjukkan dapat berasal dari skenario dari serial televisi tersebut dan juga bisa berasal dari emosional yang diciptakan melalui beberapa aspek salah satunya komponen warna yang ada di pencahayaan, pakaian maupun riasan yang bertujuan untuk menunjukkan atau menampilkan bagaimana nuansa dan suasana dari keadaan yang digambarkan oleh serial tersebut. (Susanto, 2018).

Realisme merupakan inti dari genre sinema, sebagaimana genre ini menjadi perenungan yang mendalam terhadap realitas yang terus dijelajahi oleh para sineas (dan juga seniman lainnya di seluruh dunia). Mereka tanpa henti berusaha menemukan wujud dan batas-batasnya. Maka dari itu dapat diartikan bahwa Emotional Realism sendiri merupakan kenyataan yang digambarkan dalam sinema berupa realitas emosi.

Serial Euphoria menggunakan Emotional Realismnya yang disalurkan dari komponen warna yang ada pada pencahayaan, pakaian, dan riasan karakternya untuk mencapai sisi realisme secara emosional yang dapat dirasakan kepada khalayaknya.

#### **2.2.10. Analisis Isi**

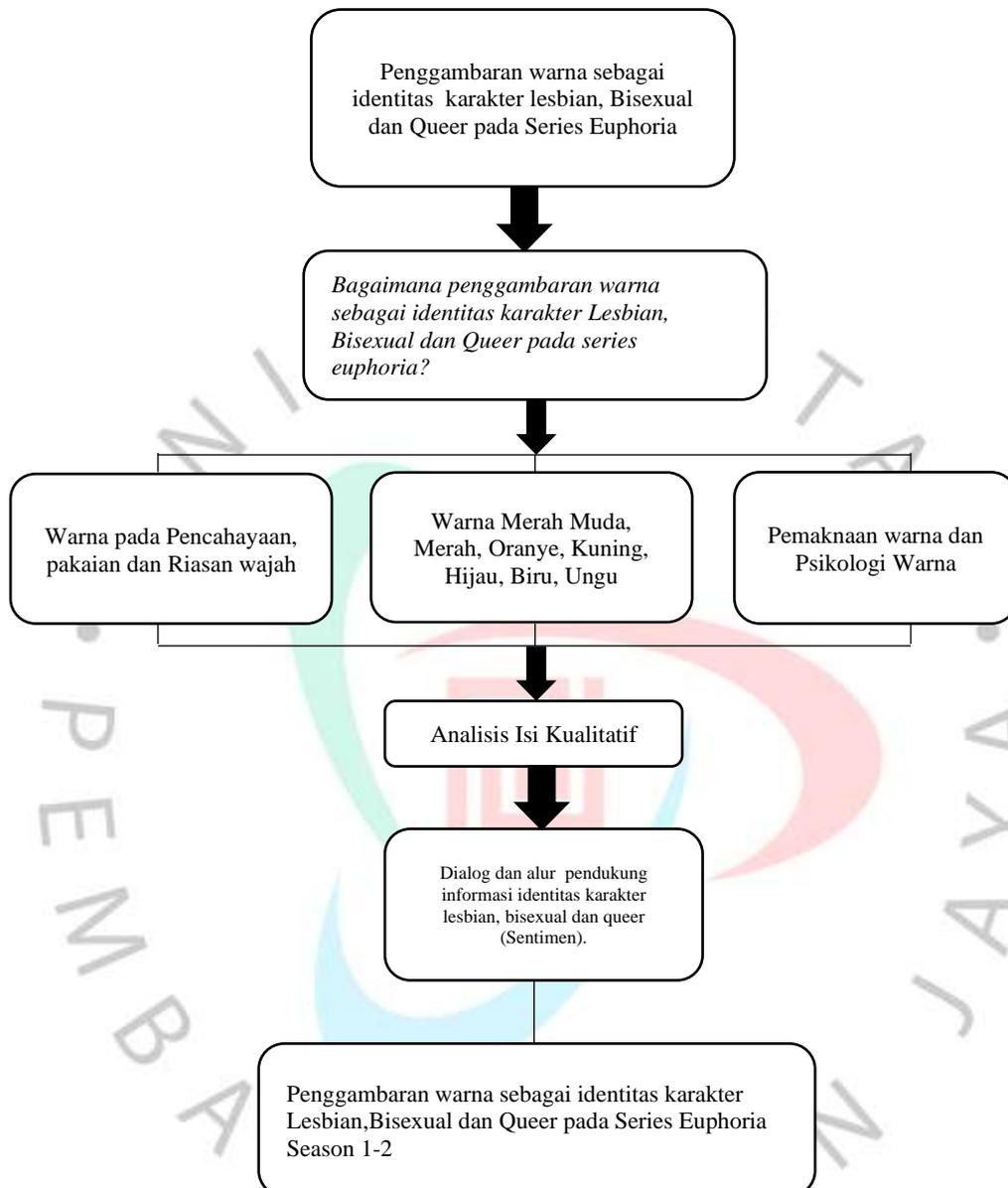
Analisis Isi menurut Max Weber (sebagaimana dikutip oleh Eriyanto, 2013:15) suatu pendekatan penelitian yang menggunakan berbagai prosedur untuk menghasilkan inferensi yang sah dari teks. Di sisi lain, analisis deskriptif adalah pendekatan analisis isi yang digunakan untuk menjelaskan secara rinci pesan atau teks tertentu (Aisyah, 2017). Analisis isi memiliki tiga aspek yang berkaitan dengan penggunaan: pertama, analisis isi adalah metode utama; kedua, analisis isi digunakan sebagai salah satu pendekatan dalam penelitian; dan ketiga, analisis isi berfungsi sebagai pembanding untuk mengevaluasi validitas dan hasil dari metode lain. Analisis isi memiliki beberapa ciri, menurut Eriyanto (dalam Armando, 2021:9):

1. Objektif: Penelitian ini objektif dan netral, menghindari bias atau preferensi peneliti.

2. Sistematis: Semua tahap dan proses penelitian diuraikan secara sistematis dan jelas.
3. Replikabel: Hasil analisis isi seharusnya sebanding jika dilakukan dengan bahan dan metodologi yang sama.
4. Isi yang Terlihat: Analisis isi hanya dapat menilai isi yang terlihat, dan tidak dapat menilai isi yang tidak terlihat.
5. Ringkasan dan Generalisasi: Analisis isi memberikan gambaran umum tentang karakteristik pesan atau isi, tetapi tidak memberikan detail yang mendalam tentang pesan. Namun, analisis isi tidak memberikan detail pesan secara menyeluruh. Ini termasuk dalam kategori penelitian nomotetik yang bertujuan untuk membuat generalisasi dari pesan, bukan model idografik yang tujuannya adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang fenomena yang diteliti.

Menentukan unit analisis adalah langkah pertama dalam melakukan analisis isi. Menurut Krippendorff (2007: 97 dalam Armando, 2021), semua yang terjadi di unit analisis dicatat, dicatat, dan dianggap sebagai data, dan kemudian dibatasi dan diidentifikasi untuk unit analisis berikutnya. Secara sederhana, unit analisis termasuk dalam isi yang diteliti dan digunakan untuk menyimpulkan isi teks. Kata-kata, kalimat, foto, adegan, atau paragraf dapat berfungsi sebagai komponen isi.

### 2.3. Kerangka Berpikir



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, penelitian ini yang berjudul penggambaran Warna Sebagai Identitas Karakter Lesbian, Bisexual Dan Queer Pada Series Euphoria yang diturunkan ke rumusan masalahnya yaitu bagaimana penggambaran warna sebagai identitas karakter lesbian, bisexual dan queer pada series Euphoria yang diturunkan lagi berdasarkan indicator yang di tetapkan pada penelitian ini yaitu warna yang ada pada pencahayaan, pakaian dan riasan wajah, jenis-jenis warna yang terbagi menjadi warna merah muda, merah, oranye, kuning,

hijau, biru, ungu, serta pemaknaan warnanya dan psikologi dari warna tersebut pada karakter lesbian, bisexual dan queer pada series euphoria. Setelah dikategorikan berdasarkan indikator yang di tetapkan oleh peneliti, peneliti akan melakukan analisis isi kualitatif. Hasil dari penelitian akan dilakukan penjelasan dan analisis mendalam berdasarkan dialog dan alur serta pendukung informasi sentimental yang menentukan identitas karakter lesbian, bisexual dan queer.

