EZRA SCIENCE BULLETIN
E-ISSN 2988-1897| DOI prefix 10.58526 | https://ezra.krabulletin.com
Ezra Science Bulletin is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Warna Untuk Memperkuat *Mood Pada* Film *Gundala* Sutradara Joko Anwar

Prima Putra, Abdul Rahman, Vicia Dwi Prakarti
Institut Seni Indonesia Padangpanjang (ISI Padangpanjang), Padangpanjang, Indonesia

Artikel info

Corresponding Author:

Prima Putra
bimasalimm012@gmail.com
Institut Seni Indonesia Padangpanjang

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis penggunaan warna sebagai elemen artistik untuk memperkuat Mood dalam film Gundala karya sutradara Joko Anwar. Film ini menghadirkan konsep warna yang unik untuk membedakan suasana antara masa lalu dan masa kini, serta memperkuat emosi yang dirasakan penonton. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan analisis visual untuk mengidentifikasi peran warna dalam setiap adegan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa warna dalam film Gundala tidak hanya memperindah visual, tetapi juga berfungsi sebagai medium untuk menggambarkan suasana hati, perasaan, dan perubahan karakter. Warna hangat seperti coklat dan kuning digunakan untuk mencerminkan nostalgia, harapan, dan kenyamanan, sedangkan warna dingin seperti biru dan hitam menonjolkan kesedihan, misteri, dan ketegangan. Penerapan warna juga digunakan untuk membedakan masa lalu dan masa depan, menambah kedalaman narasi visual film.

Keywords: *Warna, Mood, Artistik*

This article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Cerita yang mampu menghipnotis banyak orang tentu tidak akan terlepas dari cerita visualnya. Unsur visual dalam film merupakan perpaduan antara elemen sinematik dan juga elemen artistik. Film yang baik dapat menciptakan look dan Mood serta dapat mengolah emosi penonton bukan hanya dari segi penceritaannya saja, tapi tanpa disadari dengan hadirnya elemen sinematik dan juga elemen artistik yang sangat penting sebagai pembentuk visual film. Tak hanya dari unsur sinematik dan juga artistik saja namun penggunaan warna dalam film juga merupakan hal yang penting dalam menciptakan atmosfer cerita itu sendiri.

Warna dapat mengimplementasikan banyak hal, diantaranya dapat dimanipulasi demi membangun *Mood* cerita, menentukan ciri khas karakter sebuah film, dan memperbaiki hingga mempercantik segala sesuatu yang ada di dalam layar. *Mood* yang terbentuk dari visual film menjadi salah satu penguat konflik dalam cerita, yang mana

dapat membuat penonton mampu menangkap dan ikut merasakan berbagai permasalahan yang dihadirkan dalam suatu frame cerita.

Fungsi warna dalam penataan artistik dalam film berfungsi sebagai pendukung suasana cerita. Penggunaan warna dalam film biasanya ditujukan untuk tujuan tertentu petunjuk waktu, untuk memperkuat plot cerita hingga berfungsi untuk membangun suasana cerita dalam film tersebut.

Film *Gundala* yang disutradarai oleh Joko Anwar, yang bergenre fiksi ilmiah superhero dengan durasi 123 menit. Film ini memiliki jumlah penonton pada tahun 2019 sebanyak 1.081.450 penonton. Selain menghadirkan cerita superhero yang menarik, Film ini mampu menghadirkan *Mood* dalam film sehingga penonton dapat merasakan apa yang sedang terjadi dalam film tersebut. Konsep warna dalam setiap karakter tentu saja berbeda-beda. Seperti karakter bernama *Sancaka* mempunyai warna yang berbeda, dimana pada saat *Sancaka* masih kecil lebih banyak menggunakan warna hangat sedangkan pada saat *Sancaka* tumbuh dewasa warna yang tadinya didominasi oleh warna hangat kini berubah menjadi warna dingin.

Film *Gundala* menceritakan *Sancaka* yang hidup di jalanan sejak ditinggal ayah dan ibunya menghadapi hidup yang keras, *Sancaka* belajar untuk bertahan hidup dengan tidak peduli dengan orang lain dan hanya mencoba untuk mendapatkan tempat yang aman bagi dirinya sendiri. Ketika situasi kota semakin tidak aman dan ketidakadilan merajalela diseluruh negeri, *Sancaka* harus buat keputusan yang berat, tetap hidup di zona amannya, atau keluar sebagai *Gundala* untuk membela orang-orang yang di tindas.

Berdasarkan dari penjelasan di atas film ini sangat menarik diteliti lebih dalam dari aspek warna untuk memperkuat *Mood*. Dimana film ini merupakan sebuah film yang diadaptasi dari komik yang berjudul *Gundala* Putera Petir karya dari Harya Sura minata 1969. Film *Gundala* menampilkan warna yang berbedabeda seperti masa depan dan masa lalu, sehingga membedakan adegan yang ditampilkan. Pada beberapa film yang memperlihatkan setting waktu yang berbeda-beda seperti masa depan maupun masa lalu. Disetiap alur cerita film akan menggunakan pewarnaan yang berbeda pada setting waktu tersebut untuk membedakan adegan yang ditampilkan. Seperti pemberian warna kuning cenderung coklat untuk setting waktu masa lalu, dan biru untuk setting waktu masa depan. Setting harus mampu meyakinkan penontonnya jika film tersebut tampak sungguh-sungguh terjadi pada lokasi dan waktu sesuai konteks pada filmnya (Pratista, 2008:62).

Penelitian ini berfokus untuk menganalisa warna pada elemen artistik untuk memperkuat *Mood* pada film *Gundala*. Penggunaan warna pada film *Gundala* ini menarik untuk di teliti karena film ini memiliki perbedaan pewarnaan gambar untuk memperkuat *Mood* dan menunjukkan adanya warna dalam film *Gundala*.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan dalam menganalisa warna untuk memperkuat *Mood* pada film *Gundala* sutradara Joko Anwar menggunakan desain penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif interpretative. Penelitian deskriptif interpretative membahas masalah dengan uraian yang jelas berdasarkan memahami kemampuan peneliti untuk mengungkapkan maksud yang terkandung dalam objek penelitian. Jadi

jenis penelitian ini adalah jenis penelitian yang di gunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian sugiyono (2015:329). Menurut Sugiyono (2016:328) Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berfokus pada pemahaman terhadap pengalaman, makna, dan fenomena sosial yang kompleks dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Penelitian ini menekankan pada interpretasi data yang tidak terukur secara kuantitatif, tetapi lebih kepada analisis kualitatif dari data yang diperoleh.

Jenis dan Sumber Data

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif, digunakan untuk menganalisis Warna untuk memperkuat *Mood* pada film *Gundala* sutradara Joko Anwar. Penelitian ini merujuk kepada penggunaan warna yang terdapat pada film tersebut untuk memperkuat *Mood*. Sumber data yang diperlukan dalam penelitian ini ada dua yaitu data primer dan data sekunder: a) Data primer

Data primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono,2009:225) Adapun sumber data primer pada penelitian ini berupa data film *Gundala* 2019 karya Joko Anwar, produksi Screenplay Films Bumilangit Studios dengan durasi 123 menit yang penulis dapatkan dari sumber Netflix. b) Data sekunder

Data sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpulan data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen (sugiyono,2016:137-140). Data sekunder digunakan untuk melengkapi data primer. Data sekunder pada penelitian ini adalah dokumen seperti buku – buku kepustakaan, jurnal, artikel, sumber internet, sinopsis, dan video behind the *scene*, yang berhubungan dengan film *Gundala*

Teknik Pengumpulan Data

1. Studi dokumen

   Studi dokumen merupakan metode untuk mengumpulkan informasi dan data dari berbagai dokumen tertulis, seperti buku, jurnal, laporan, surat kabar, catatan, dan sumber-sumber tertulis lainnya. Teknik ini melibatkan analisis dan penelaahan dokumen-dokumen yang relevan untuk mengekstrak informasi yang dibutuhkan dalam suatu penelitian atau studi. Proses pengumpulan data dari studi dokumen melibatkan langkah-langkah seperti identifikasi dokumen yang relevan dengan topik penelitian, membaca dokumen secara cermat untuk memahami konteks dan informasi yang terkandung di dalamnya, mengekstrak data yang relevan atau penting, dan kemudian menganalisis data tersebut untuk mendukung argumen atau temuan dalam penelitian.
2. Studi Pustaka

   Studi Pustaka merupakan salah satu cara bagi penulis dalam mengumpulkan data, penulis menghimpun informasi yang relavan dengan topik atau masalah yang menjadi objek penelitian. Informasi tersebut penulis dapatkan melalui buku – buku kepustakaan, karya ilmiah, artikel, junal, skripsi, disertai ensiklopedia, internet dan sumber – sumber lain

   .

Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono, analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkannya ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, kemudian membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain. Langkah analisis data dilakukan dengan cara reduksi data, display sajian data, penarikan simpulan dan verifikasi data. Menurut Miles dan Huberman teknik analisis data dapat dipahami bahwa alur analisis data, yaitu reduksi data, penyajian data, kemudian penarikan simpulan dilakukan dalam penelitian ini secara bersama-sama dan sistematis. Sesuai dengan jenis penelitian kualitatif tersebut.

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

1. Reduksi data

   Reduksi data merujuk pada dua tahap dan setiap tahapannya memiliki prosesnya sendiri hal ini juga disampaikan oleh Pawito (2007:105) menyatakan mengenai langkah reduksi data melibatkan beberapa tahap. Tahap pertama, melibatkan warna, pengelompokan, dan meringkas data. Pada tahap kedua, menyusun catatan-catatan (*memo*), dan kode-kode mengenai berbagai hal. Pada penelitian ini, reduksi data dilakukan dengan memilah *scene* yang mengandung warna dalam film *Gundala*. Masing-masing *scene* diseleksi yang terdapat penggunaan warna.

2. Display Sajian Data

   Display sajian data melibatkan langkah-langkah mengorganisasikan data, yakni menjalin (kelompok) data yang satu dengan (kelompok) data yang lain (Pawito, 2008, pp. 105–106). Pada penelitian ini model data disusun berdasarkan hasil dari reduksi data yang mengacu pada klasifikasi yang telah ditentukan. Scenescene yang telah dipilah, kemudian disajikan dalam bentuk *still image* dan dilanjutkan dengan pembahasan berupa deskripsi adegan, warna yang digunakan, dan analisis narasi dalam adegan tersebut.

3. Penarikan Simpulan dan Verifikasi

   Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, ditemukan hasil penelitian yang kemudian dapat ditarik kesimpulan. Kesimpulan yang diambil pada penelitian ini didasarkan pada hasil analisis pengaplikasian warna untuk memperkuat *Mood* dalam film *Gundala* yang telah dibagi dalam beberapa *scene*, dan dijabarkan. Kesimpulan yang ditarik dari tiap-tiap data kemudian, menghasilkan kesimpulan sehingga mampu mewakili hasil penelitian secara keseluruhan.

4. Teknik Penyajian Analisis Data

   Sudaryanto menyatakan teknik penyajian hasil analisis data terbagi dua yaitu formal dan informal (1993: 57). Teknik penyajian formal merupakan teknik penyajian dengan menggunakan statistik berupa bagan, grafik, foto. Penyajian formal adalah teknik penyajian menggunakan kalimat, narasi, dan ungkapan. Dalam penelitian ini, hasil analisis berbentuk formal disajikan dalam bentuk foto yang telah di screen shot pada adegan yang memiliki setting warna di tiap *scene* pada film *Gundala* Sedangkan penyajian data informal diuraikan dalam bentuk kutipan dari buku, jurnal, sumber

internet atau artikel yang relevan pada film *Gundala* serta penjelasan konsep atau teori yang mendukung narasi sesuai dengan objek penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan Warna dalam Memperkuat Mood pada Film *Gundala*

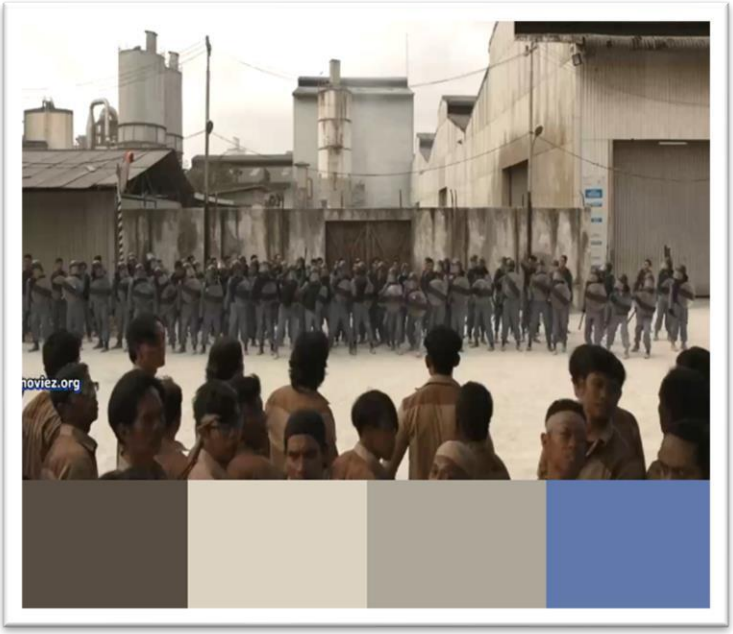
Penggunaan warna dalam film Gundala berperan dalam membangun atmosfer visual dan memperkuat suasana hati (mood) yang sesuai dengan perkembangan cerita serta karakter. Perpaduan warna hangat dan dingin menghasilkan kontras visual yang mendukung penyampaian pesan, konflik, dan dinamika emosional dalam film. Warna coklat, kuning, merah, abu-abu, hitam, dan putih digunakan melalui setting, properti, kostum, tata rias, serta pencahayaan untuk membangun suasana tertentu.

Analisis ini mengacu pada teori psikologi warna yang menjelaskan bahwa warna dapat memengaruhi emosi dan menggambarkan suasana hati seseorang (Darmaprawira, 2002:30). Pemaknaan warna juga merujuk pada Maria L. David dalam Visual Design in Dress (1987:119), sebagaimana diterjemahkan dan dibahas oleh Sulasmi Darmaprawira dalam Warna: Teori dan Kreativitas Penggunanya. Dalam film Gundala, warna hangat dan dingin tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga sebagai simbol visual yang mendukung narasi dan karakterisasi. Warna coklat, kuning, dan merah dapat menghadirkan kesan kehangatan, harapan, kekuatan, maupun konflik, sedangkan warna abu-abu, hitam, dan putih dapat membangun kesan kesenduan, misteri, ketakutan, dan ketegangan, bergantung pada konteks adegan.

Analisis terhadap 140 scene dalam film Gundala menghasilkan 15 scene terpilih yang dianggap representatif untuk mengkaji peran warna dalam memperkuat mood. Pemilihan scene didasarkan pada keterkaitan warna pada setting, properti, kostum, dan pencahayaan dengan suasana emosional yang ditampilkan. Mood dalam pembahasan ini mengacu pada karakteristik suasana hati yang relatif lebih lama, bersifat umum, memiliki dimensi afek positif dan negatif, serta tidak selalu ditunjukkan melalui ekspresi yang jelas (Robbin dan Judge, 2007:90–120). Kategorisasi mood positif dan negatif mengacu pada Mayer dan Gaschke (1988:108–111).

1. **Scene 1: Pabrik, Buruh dan Petugas Bentrok**

   Scene 1 merupakan pengenalan konflik yang diawali oleh aksi protes buruh pabrik terhadap pemilik pabrik untuk menuntut kenaikan gaji. Protes tersebut berujung pada bentrokan dengan petugas keamanan bersenjata yang disewa oleh pemilik pabrik.



Gambar 3.1. Scene 1 Pabrik, Buruh dan Petugas Bentrok
(Sumber: Capture film *Gundala* 00:01:24)

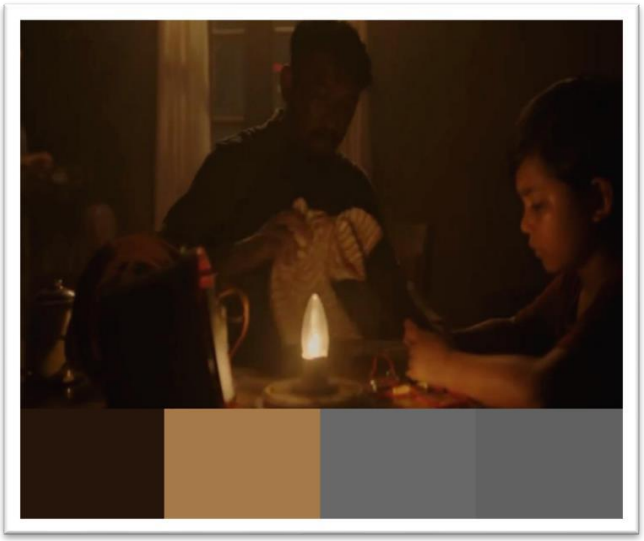
Scene ini didominasi warna coklat, abu-abu, dan hitam. Berdasarkan psikologi warna, coklat memberikan kesan nyaman, bertahan, dan dapat dipercaya; abu-abu merepresentasikan kesenduan, kesan futuristik, dan kerusakan; sedangkan hitam berkaitan dengan kekuatan, ketakutan, kematian, ketidakbahagiaan, dan misteri. Kombinasi warna tersebut mendukung penggambaran situasi konflik dan ketidakadilan sosial yang dialami buruh.

Kostum petugas keamanan berwarna abu-abu dan kostum buruh berwarna cream turut membangun kontras visual. Cream merepresentasikan kesederhanaan, kerendahan hati, dan ambiguitas, sedangkan penggunaan tameng dan pentungan oleh petugas keamanan memperkuat simbol ketimpangan kekuasaan antara buruh dan pihak pemilik pabrik.

Penggunaan warna pada setting, kostum, dan properti dalam scene ini membangun **mood negatif berupa kemarahan**, yang berkaitan dengan situasi ketidakadilan dan kesenjangan sosial. Warna berfungsi sebagai elemen visual yang memperkuat konflik serta respons emosional terhadap peristiwa yang ditampilkan.

2. Scene 2: Ruang Tamu

Scene 2 menggambarkan keluarga Sancaka yang berkumpul di rumah. Sancaka sedang memperbaiki lampu dan bertanya kepada ayahnya mengenai alasan melakukan demonstrasi. Ayahnya menjelaskan bahwa aksi tersebut dilakukan untuk memperjuangkan keadilan dan kesejahteraan buruh.



Gambar 3.2. Scene 2 Ruang Tamu
(Sumber: Capture film *Gundala* 00:03:41)

Scene ini didominasi warna coklat, abu-abu, dan kuning. Coklat merepresentasikan kenyamanan, ketahanan, dan kepercayaan; abu-abu memberikan kesan kesenduan, intelektual, dan futuristik; sedangkan kuning dapat merepresentasikan optimisme, harapan, filosofi, maupun pengkhianatan, bergantung pada konteks penggunaannya.

Kondisi keluarga yang kurang berkecukupan diperlihatkan melalui setting, kostum, dan properti. Ayah dan ibu Sancaka mengenakan pakaian berwarna abu-abu, sementara Sancaka mengenakan pakaian coklat. Properti yang digunakan meliputi handuk putih, horden putih, cangkir silver, corong lampu hitam, kabel merah, dan lampu kuning. Keseluruhan elemen tersebut mendukung penggambaran kehidupan keluarga sederhana.

Meskipun kondisi ekonomi keluarga digambarkan kurang sejahtera, komposisi warna dan penataan ruang menghasilkan **mood positif berupa ketenangan**. Hal tersebut menunjukkan bahwa warna dan elemen artistik tidak selalu menggambarkan kondisi material secara langsung, tetapi juga dapat membangun suasana emosional yang berbeda dari konteks sosial cerita.

3. Scene 15: Konflik di Pabrik

Scene 15 menggambarkan bentrokan kedua antara buruh dan petugas keamanan setelah salah satu rekan buruh mengkhianati ayah Sancaka dan kelompoknya. Sancaka menemukan ayahnya tergeletak berlumuran darah. Kesedihan dan kemarahan Sancaka kemudian memicu perlawanan terhadap petugas keamanan hingga ia secara tidak langsung mengeluarkan petir dari tubuhnya dan terhempas ke tiang listrik.



Gambar 3.3. Scene 15 Pabrik
(Sumber: Capture film *Gundala* 00:08:27)

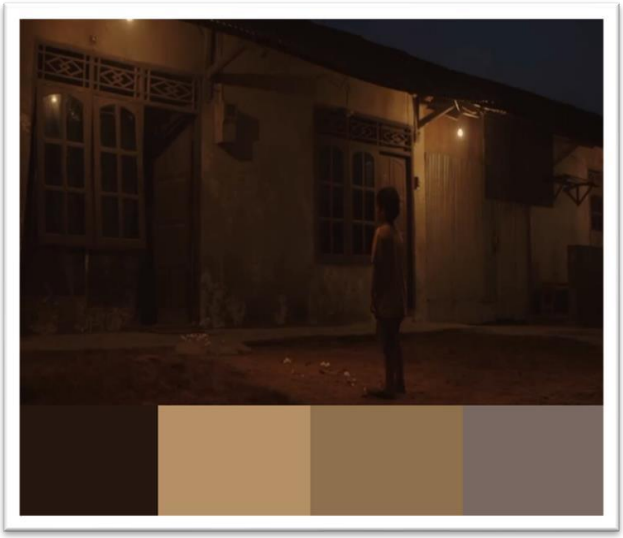
Setting pabrik pada scene ini didominasi warna coklat, abu-abu, cream, dan hitam. Abu-abu merepresentasikan kesenduan, kesan futuristik, dan kerusakan; coklat menunjukkan kenyamanan dan ketahanan; cream merepresentasikan kesederhanaan dan kerendahan hati; sedangkan hitam berkaitan dengan ketakutan, kematian, misteri, dan ketidakbahagiaan.

Sancaka mengenakan kaos coklat, sementara para buruh menggunakan kostum abu-abu, hitam, dan cream. Kombinasi warna tersebut mendukung penggambaran konflik sosial, ketidakadilan, dan penderitaan yang dialami kelompok buruh. Warna, kostum, serta setting menjadi simbol visual yang memperkuat situasi tragis dalam adegan.

Penggunaan warna pada scene ini membangun **mood negatif berupa kemarahan, kesedihan, dan ketegangan**, yang dipicu oleh kematian ayah Sancaka serta ketidakadilan yang dialami buruh.

4. Scene 19: Di Luar Rumah Sancaka

Scene 19 menggambarkan Sancaka yang mulai hidup sendiri setelah ayahnya meninggal dan ibunya tidak kunjung kembali. Sancaka berdiri di depan rumah dengan harapan ibunya akan kembali, tetapi situasi tersebut juga memperlihatkan kesedihan dan keputusasaan yang dialaminya.



Gambar 3.4. Scene 19 Di Luar Rumah Sancaka
(Sumber: Capture film *Gundala* 00:14:32)

Setting rumah kontrakan yang berjejer didominasi warna coklat, cream, dan abu-abu. Coklat memberikan kesan nyaman dan bertahan, cream menunjukkan kesederhanaan dan kerendahan hati, sedangkan abu-abu berkaitan dengan kesenduan dan kesan futuristik. Penggunaan warna pada setting, pencahayaan, dan kostum mendukung penggambaran keputusasaan serta harapan yang masih dimiliki Sancaka.

Sancaka mengenakan kaos berwarna cream dan celana pendek hitam. Warna cream memperkuat kesan kesederhanaan, sementara hitam merepresentasikan ketakutan, misteri, ketidakbahagiaan, dan kekuatan. Perpaduan warna tersebut memperkuat karakter Sancaka yang berada dalam kondisi emosional tidak stabil akibat kehilangan dan kesendirian.

Penggunaan warna pada scene ini membangun **mood negatif berupa kesedihan dan keputusasaan**, tetapi tetap menyiratkan harapan melalui karakter Sancaka yang masih menantikan kepulangan ibunya.

5. Scene 28: Stasiun Kereta Api

Scene 28 memperlihatkan Sancaka yang kehilangan kesempatan untuk mengikuti Awang menuju kota tetangga. Awang telah menaiki kereta dan mengulurkan tangan untuk membantu Sancaka, tetapi kereta semakin bergerak cepat sehingga Sancaka tidak berhasil meraih tangan temannya. Peristiwa tersebut menggambarkan kesedihan dan refleksi Sancaka terhadap kehidupannya yang harus dijalani seorang diri.



Gambar 3.5. Scene 28 Stasiun Kereta Api
(Sumber: Capture film *Gundala* 00:21:56)

Setting stasiun kereta didominasi warna coklat dan kuning yang diperkuat oleh pencahayaan hangat. Coklat memberikan kesan nyaman, tenang, dan bertahan, sedangkan kuning dapat merepresentasikan harapan, pengkhianatan, ketidakjujuran, dan filosofi. Kontras antara visual yang hangat dan peristiwa kehilangan memperkuat kesan emosional adegan.

Sancaka mengenakan kaos abu-abu dan celana pendek hitam. Abu-abu berkaitan dengan intelektual, kesenduan, dan kesan futuristik, sedangkan hitam memberikan kesan misteri, ketakutan, ketidakbahagiaan, dan kekuatan. Penggunaan warna pada kostum dan setting mendukung penggambaran kesendirian serta kondisi emosional Sancaka.

Scene ini membangun **mood negatif berupa kesedihan, keputusasaan, dan kehilangan** harapan. Warna hangat tidak secara otomatis menghasilkan mood positif, tetapi dapat menjadi bagian dari komposisi visual yang memperkuat suasana emosional sesuai konteks naratif.

6. Scene 40: Ruang Tamu Sancaka

Scene 40 menggambarkan Sancaka dewasa yang bekerja sebagai teknisi alat di sebuah pabrik koran. Ia tinggal di rumah susun dan menjalani kehidupan sederhana. Scene ini juga memperlihatkan trauma Sancaka terhadap petir.



Gambar 3.6. Scene 40 Ruang Tamu
(Sumber: Capture film *Gundala* 00:27:46)

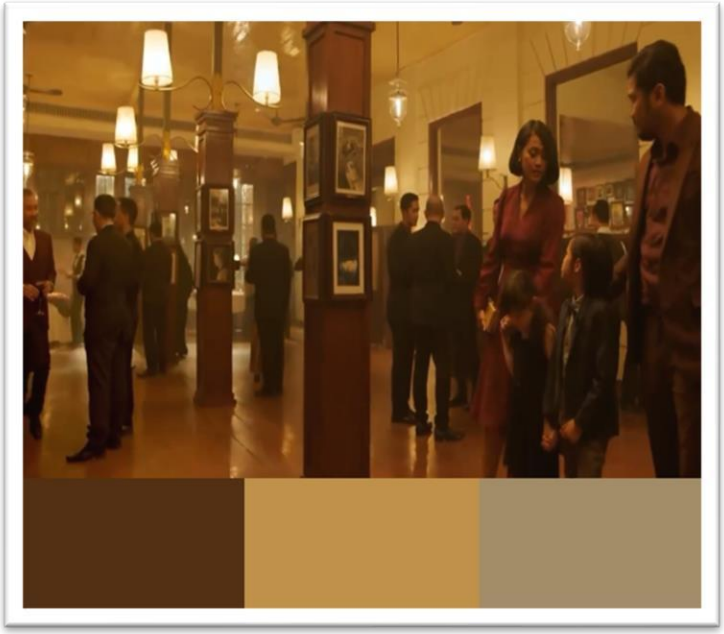
Setting ruang tamu didominasi warna abu-abu dan kuning. Abu-abu memberikan kesan intelektual, futuristik, modis, dan kesenduan, sedangkan kuning dapat merepresentasikan harapan maupun ketidakjujuran, bergantung pada konteks visual. Penggunaan warna pada setting dan pencahayaan memperkuat penggambaran ketakutan serta trauma Sancaka.

Sancaka mengenakan jaket merah dan celana hitam. Merah merepresentasikan kekuatan, energi, kehangatan, agresivitas, dan bahaya, sedangkan hitam berkaitan dengan ketakutan, misteri, ketidakbahagiaan, kematian, dan kekuatan. Properti yang digunakan meliputi lampu belajar abu-abu, radio rusak hitam, solder abu-abu, multitester hitam, buku putih, kipas angin abu-abu, kursi dan meja coklat, serta sofa berwarna abu-abu, coklat, dan putih. Keseluruhan properti menunjukkan kehidupan sederhana Sancaka.

Komposisi warna, kostum, dan properti memperkuat **mood negatif berupa kecemasan dan** ketakutan, yang berkaitan dengan trauma terhadap petir serta kondisi kehidupan Sancaka.

7. Scene 42: Restoran

Scene 42 menggambarkan Dirga yang baru diangkat menjadi anggota legislatif sedang makan bersama istri dan anaknya di restoran. Pada scene ini terjadi konflik antara Dirga dan Pengkor, seorang mafia yang memimpin kelompok anak yatim yang dibesarkan sebagai pembunuh dan memanggilnya sebagai “Bapak”.



Gambar 3.7. Scene 42 Restoran
(Sumber: Capture film *Gundala* 00:28:11)

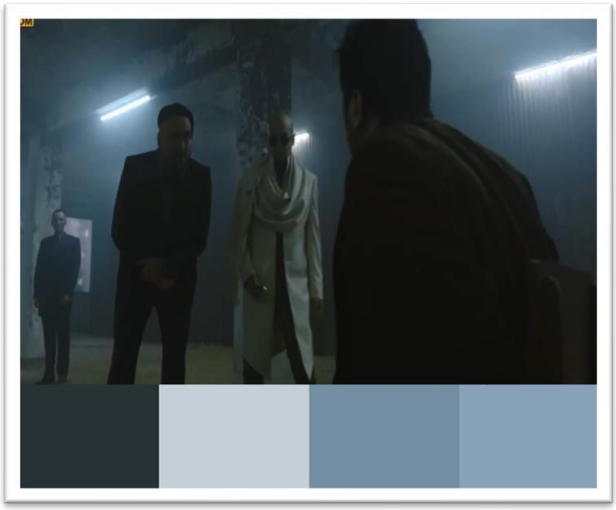
Setting restoran didominasi warna coklat, kuning, dan putih, yang didukung oleh pencahayaan serta dekorasi ruang. Coklat memberikan kesan nyaman, tenang, bertahan, dan dapat dipercaya; kuning berkaitan dengan harapan maupun pengkhianatan; sedangkan putih merepresentasikan kemurnian, kebersihan, kecermatan, dan sterilitas.

Kostum para tokoh terdiri atas kemeja dan jas coklat, dress coklat, kemeja putih, serta pakaian hitam. Dirga dan istrinya menggunakan warna coklat, yang mendukung kesan nyaman dan tenang, sedangkan pakaian hitam pada anak Dirga memperkuat kesan kekuatan, kemewahan, dan keanggunan. Properti berupa foto dan lukisan turut mendukung kesan kemewahan setting restoran.

Penataan warna pada setting, kostum, properti, dan pencahayaan membangun **mood positif berupa ketenangan**, sekaligus menghadirkan kontras dengan konflik yang berkembang dalam narasi.

8. Scene 56: Gedung Kosong

Scene 56 menggambarkan konflik antara Dirga dan Pengkor. Pengkor yang memiliki dendam terhadap Dirga berusaha membunuhnya melalui tindakan hipnosis. Adegan berlangsung di sebuah gedung kosong, dengan Dirga duduk di kursi dalam keadaan terikat, sementara Pengkor dan anak buahnya berada di hadapannya.



Gambar 3.8. Scene 56 Gedung Kosong
(Sumber: Capture film *Gundala* 00:37:28)

Setting gedung kosong didominasi warna putih dan hitam. Putih memberikan kesan kemurnian, kebersihan, kecermatan, sterilitas, dan kematian, sedangkan hitam berkaitan dengan ketakutan, ketidakbahagiaan, kematian, dan kekuatan. Kontras kedua warna tersebut mendukung penggambaran konflik, tekanan, dan ketegangan dalam adegan.

Dirga mengenakan kostum coklat yang merepresentasikan kenyamanan, ketenangan, dan ketahanan. Pengkor menggunakan kostum hitam yang berkaitan dengan kekuatan, kematian, ketakutan, dan misteri, sementara anak buahnya mengenakan kostum putih dan hitam. Properti kursi dan tali memperkuat situasi penahanan serta ancaman terhadap Dirga.

Penggunaan warna pada scene ini membangun **mood negatif berupa kemarahan, kesedihan, dan ketegangan**, yang diperkuat oleh situasi konflik dan ancaman kekerasan.

9. Scene 63: Di Luar Pabrik Koran

Scene 63 memperlihatkan Sancaka yang sebelumnya dikeroyok oleh sekelompok preman dan dijatuhkan dari atas pabrik. Setelah terbangun akibat sambaran petir, Sancaka mulai menyadari bahwa dirinya memiliki kekuatan petir.



Gambar 3.9. Scene 63 Di Luar Pabrik Koran
(Sumber: Capture film *Gundala* 00:46:16)

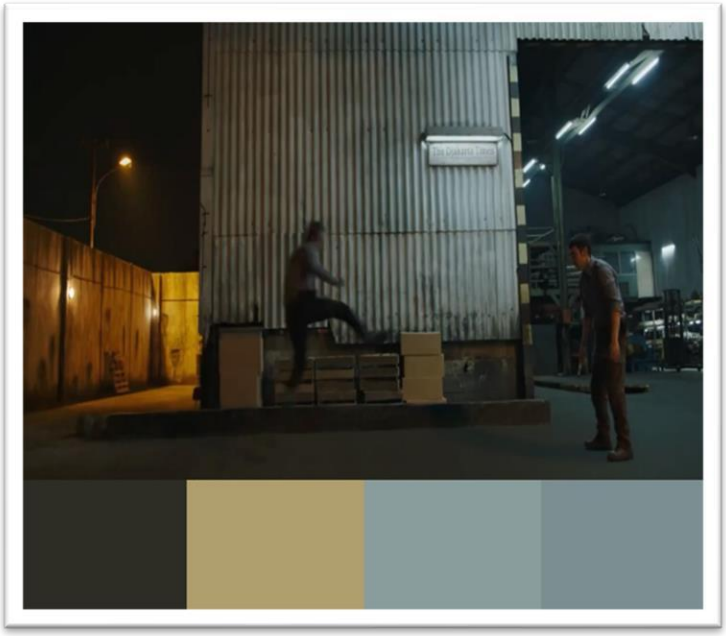
Setting pabrik didominasi warna abu-abu, kuning, dan hitam, dengan pencahayaan putih kebiruan. Abu-abu memberikan kesan futuristik, kesenduan, dan modis; kuning dapat merepresentasikan optimisme, harapan, filosofi, dan pengkhianatan; hitam berkaitan dengan ketakutan, ketidakbahagiaan, kematian, dan kekuatan; sedangkan putih dapat menunjukkan kemurnian, kebersihan, dan kecermatan.

Sancaka mengenakan kostum kerja berwarna abu-abu dan celana hitam. Komposisi warna pada setting, kostum, dan pencahayaan mendukung perubahan karakter Sancaka dari kondisi terpuruk menuju kesadaran atas kekuatan yang dimilikinya. Pencahayaan putih kebiruan turut membangun atmosfer visual yang menonjolkan peristiwa sambaran petir.

Scene ini membangun **mood positif berupa semangat dan energi**, yang berkaitan dengan kesadaran Sancaka terhadap kekuatannya serta tekad untuk melawan kejahatan.

10. Scene 76: Di Luar Pabrik Koran

Scene 76 menggambarkan Sancaka dewasa dan Pak Agung yang berada di luar pabrik. Sancaka ingin memahami kekuatan petir yang dimilikinya dan meminta bantuan Pak Agung. Pak Agung kemudian mencoba menendang Sancaka untuk membuktikan apakah dirinya juga memiliki kekuatan akibat sambaran petir. Scene ini menjadi bagian dari perkembangan tekad Sancaka untuk melawan kejahatan dan menegakkan keadilan.



Gambar 3.10. Scene 76 Di Luar Pabrik Koran
(Sumber: Capture film *Gundala* 00:59:28)

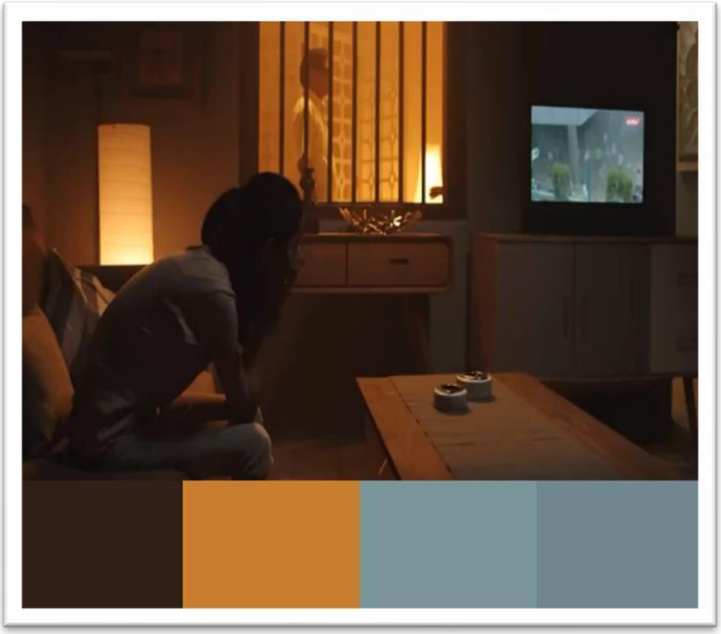
Setting pabrik didominasi warna abu-abu, kuning, dan hitam, dengan pencahayaan putih kebiruan dan kuning. Abu-abu memberikan kesan futuristik, kesenduan, dan modis; kuning merepresentasikan optimisme, harapan, dan filosofi; hitam berkaitan dengan kekuatan, ketakutan, dan misteri; sedangkan putih memberikan kesan bersih dan tenang.

Sancaka dan Pak Agung mengenakan kostum kerja abu-abu dengan celana hitam. Properti berupa kardus dan peti kayu turut memperkuat identitas setting sebagai area pabrik. Komposisi warna dan elemen artistik mendukung penggambaran proses Sancaka dalam memahami kekuatan serta membangun keberanian.

Scene ini membangun **mood positif berupa semangat dan ketenangan**, yang berkaitan dengan tekad Sancaka untuk melindungi masyarakat dan menegakkan keadilan.

11. Scene 79: Rumah Warga

Scene 79 menggambarkan kekhawatiran masyarakat terhadap serum perusak moral yang terkontaminasi pada beras. Serum tersebut merupakan bagian dari rencana Pengkor untuk merusak moral anak-anak sejak lahir dan menguasai negeri.



Gambar 3.11. Scene 79 Di Rumah Warga
(Sumber: Capture film *Gundala* 01:03:26)

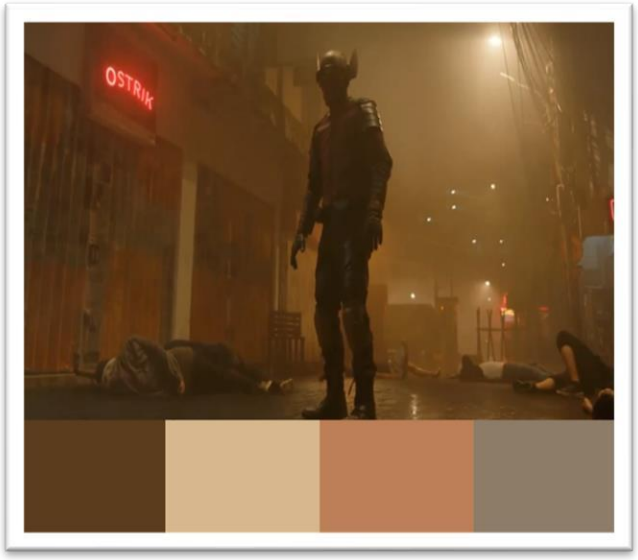
Setting ruang tamu didominasi warna abu-abu dengan pencahayaan putih dan orange. Abu-abu memberikan kesan kesenduan dan futuristik, sedangkan putih berkaitan dengan kebersihan dan orange memberikan kesan kehangatan serta keseimbangan. Perpaduan warna tersebut membangun atmosfer yang berkaitan dengan kekhawatiran masyarakat terhadap berita yang mereka saksikan.

Kostum para tokoh berupa kaos dan kemeja putih turut mendukung penggambaran kecemasan dan kesedihan. Properti berupa lukisan, televisi, meja, lemari, dan sofa menunjukkan setting rumah keluarga yang cukup berkecukupan, tetapi sedang menghadapi situasi yang menimbulkan kepanikan. Elemen artistik tersebut memperkuat respons emosional tokoh terhadap informasi yang diterima.

Scene ini membangun **mood negatif berupa kecemasan dan kesedihan**, yang muncul akibat kekhawatiran terhadap ancaman serum serta reaksi lingkungan terhadap berita tersebut.

12. Scene 85: Pasar

Scene 85 menggambarkan Sancaka yang mulai melawan para penjarah toko. Pada scene ini, Sancaka menggunakan kostum superhero yang dibuatnya sendiri dan mulai menunjukkan keberanian dalam memberantas kejahatan.



Gambar 3.12. Scene 85 Pasar
(Sumber: Capture film *Gundala* 01:08:53)

Setting pasar didominasi warna putih, abu-abu, dan hitam, dengan pencahayaan putih dan merah. Putih merepresentasikan kemurnian, kebersihan, dan kecermatan; abu-abu berkaitan dengan kesenduan dan kesan futuristik; hitam memberikan kesan kekuatan, ketakutan, dan misteri; sedangkan merah menunjukkan kekuatan, bahaya, dan kehangatan.

Sancaka menggunakan kostum superhero berwarna merah dan hitam. Merah memberikan kesan keberanian, kekuatan, dan energi, sementara hitam menunjukkan kekuatan dan misteri. Kombinasi warna kostum tersebut memperkuat karakter Sancaka sebagai sosok yang mulai mengambil peran dalam melindungi masyarakat.

Penataan warna pada setting, pencahayaan, dan kostum membangun **mood positif berupa semangat, keberanian, dan ketenangan**, yang mendukung perkembangan karakter Sancaka sebagai pelindung masyarakat.

13. Scene 95: Lorong Studio

Scene 95 memperlihatkan Sancaka yang menginterogasi Adi Sulaiman, salah satu anak yatim yang berada di bawah kendali Pengkor dan diduga terlibat dalam pembakaran pasar. Ketika Sancaka berusaha mengetahui kebenaran, Adi menyerangnya menggunakan senjata yang dimodifikasi menjadi tongkat. Perkelahian terjadi hingga Adi melarikan diri dan akhirnya meninggal setelah tertabrak mobil.



Gambar 3.13. Scene 95 Lorong Studio
(Sumber: Capture film *Gundala* 01:15:07)

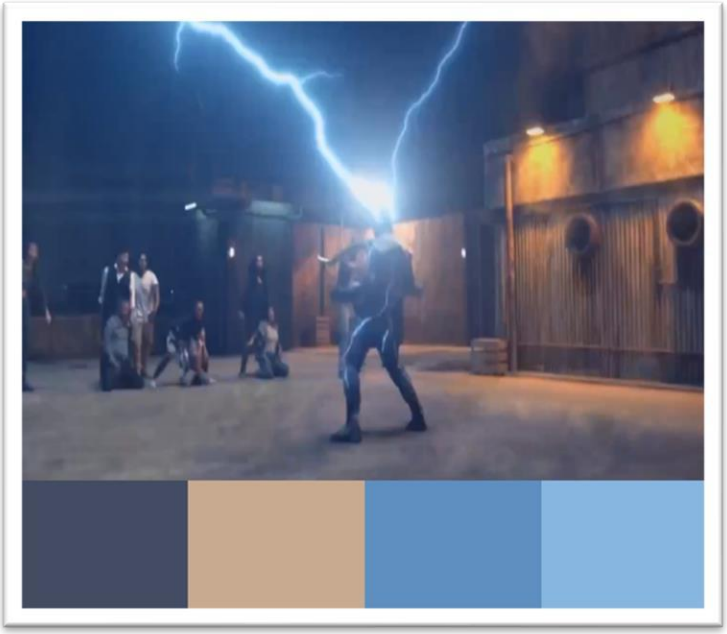
Setting lorong studio didominasi warna abu-abu dengan pencahayaan merah. Abu-abu memberikan kesan futuristik, kesenduan, dan modis, sedangkan merah berkaitan dengan kekuatan, bahaya, dan kehangatan. Kombinasi warna tersebut membangun atmosfer konflik dan ketegangan dalam adegan.

Sancaka menggunakan kostum superhero berwarna merah dan hitam. Merah merepresentasikan keberanian, kekuatan, dan energi, sedangkan hitam memberikan kesan kekuatan dan misteri. Adi menggunakan kostum hitam yang berkaitan dengan ketakutan dan ketidakbahagiaan. Perbedaan warna kostum mendukung kontras visual antara karakter dan situasi konflik.

Scene ini membangun **mood negatif berupa kemarahan dan kecemasan**, yang diperkuat oleh perkelahian, ancaman, dan situasi konflik yang terjadi.

14. Scene 130: Rooftop Pabrik

Scene 130 menggambarkan pertempuran Sancaka dengan anak-anak yatim yang berada di bawah kendali Pengkor. Pertempuran berlangsung di atap pabrik, tempat Pengkor menahan Pak Agung, Wulan, dan Tedy. Sancaka sempat dihipnosis oleh Kamal, tetapi berhasil sadar setelah mendengar teriakan Wulan. Sancaka kemudian mengeluarkan kekuatan petir untuk melawan musuh dan menyelamatkan Wulan serta Tedy, meskipun Pak Agung akhirnya terbunuh. Dalam konflik tersebut, Pengkor juga terbunuh oleh Ridwan Bahari.



Gambar 3.14. Scene 130 Rooftop Pabrik
(Sumber: Capture film *Gundala* 01:43:10)

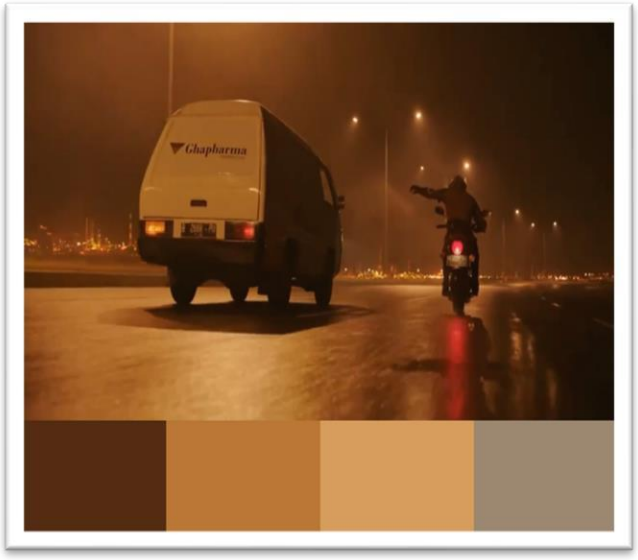
Setting rooftop pabrik didominasi warna abu-abu dan hitam, dengan pencahayaan putih, orange, dan biru. Abu-abu memberikan kesan futuristik, kesenduan, dan modis, sedangkan hitam berkaitan dengan ketakutan, ketidakbahagiaan, kematian, dan kekuatan. Pencahayaan putih, orange, dan biru mendukung visualisasi aksi serta membangun atmosfer konflik yang intens.

Sancaka menggunakan kostum superhero berwarna merah dan hitam. Merah memberikan kesan keberanian, kekuatan, dan energi, sedangkan hitam berkaitan dengan kekuatan dan misteri. Pengkor dan anak-anak yatimnya menggunakan kostum putih, hitam, abu-abu, dan coklat yang mendukung penggambaran karakter serta situasi konflik. Komposisi warna pada setting, kostum, dan pencahayaan memperkuat intensitas pertarungan.

Scene ini membangun **mood negatif berupa kesedihan, kemarahan, dan kecemasan**, yang berkaitan dengan konflik, kehilangan, dan kondisi emosional Sancaka dalam menghadapi musuh.

15. Scene 136: Jalanan

Scene 136 memperlihatkan Sancaka yang berusaha menghentikan mobil yang membawa serum perusak moral untuk didistribusikan kepada masyarakat. Sancaka berusaha menghindari tembakan pengemudi, tetapi terjatuh. Mobil tersebut kemudian terguling dengan bantuan Sri Asih. Sancaka mengambil serum dan menggunakan kekuatan petir untuk menghancurkan serum tersebut sebelum didistribusikan.



Gambar 3.15. Scene 136 Jalanan
(Sumber: Capture film *Gundala* 01:47:43)

Setting jalanan didominasi warna hitam dengan pencahayaan orange. Hitam memberikan kesan ketakutan, ketidakbahagiaan, kematian, dan kekuatan, sedangkan orange memberikan kesan kehangatan dan keseimbangan. Kombinasi warna tersebut mendukung visualisasi aksi serta memperkuat atmosfer perjuangan Sancaka dalam menghentikan distribusi serum.

Penggunaan warna pada setting dan pencahayaan mendukung penggambaran keberanian serta tekad Sancaka untuk melindungi masyarakat. Warna dan komposisi visual berperan dalam menyampaikan pesan tentang perjuangan, harapan, dan tindakan heroik.

Scene ini membangun **mood positif berupa semangat dan harapan**, yang berkaitan dengan keberanian Sancaka dalam menghentikan ancaman dan melindungi masyarakat.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa warna dalam film Gundala karya Joko Anwar memiliki peran penting dalam memperkuat Mood cerita. Penggunaan warna yang dipilih dengan cermat mampu menciptakan atmosfer emosional yang sesuai dengan alur cerita dan mendukung perkembangan karakter. Warna-warna hangat, seperti coklat dan kuning, digunakan untuk menggambarkan suasana nostalgia dan kehangatan pada adegan masa lalu, sedangkan warna-warna dingin, seperti biru dan hitam, menciptakan kesan misteri dan konflik pada adegan masa depan.

Secara umum suasana hati yang terdapat pada film Gundala menggambarkan suasana hati seperti marah, sedih, cemas, senang, bersemangat, dan tenang. Suasana hati tersebut dipicu oleh faktor kesenjangan sosial, ketidakadilan, kebencian, putus asa, ataupun frustasi. Oleh karena itu penggunaan warna ini bertujuan dapat memperkuat Mood dalam film Gundala.

Penggunaan warna untuk menyampaikan emosi: warna dalam film Gundala digunakan secara efektif untuk menyampaikan berbagai emosi dan suasana hati. Misalnya, warna gelap dan kontras tinggi sering digunakan dalam adegan aksi untuk menekankan ketegangan dan bahaya, sedangkan warna hangat dan terang digunakan dalam momen-momen yang lebih tenang dan emosional untuk memberikan perasaan aman dan nyaman.

Membentuk identitas karakter, Setiap karakter utama dalam film memiliki warna khas yang membantu memperkuat identitas mereka. Warna kostum dan lingkungan sekitar karakter ini berkontribusi pada pengembangan karakter dan memperkuat penonton untuk memahami peran dan kepribadian masing-masing karakter.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Ariansah, M 2008. *Film dan Estetika Imaji, IV*.

Bordwell. David dan Kristin Thompson, film art, Mc-Graw Hill Companies, New York, 2008, hlm.208

Bordwell, D., & Thompson, K. (2013). *Film art: An introduction* (10th ed.). New York: McGraw-Hill.

Brown, B. (2012). Cinematography: theory and practice : image making for cinematographers and directors. Los Angeles: Taylor & Francis Ltd.

Darmaprawira, Sulasmi. 2002. Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaanya edisi ke-2. Bandung: ITB.

Gibbs, J. (2002:8). *Mise-en-scène: Film Style and Interpretation*. Wallflower Press.

Harrington, R. (2016). *From still to motion: Editing DSLR video*. Berkeley: Peachpit Press.

Himawan Pratista. Memahami Film Yogyakarta: Homerian Pustaka, (2008).

Himawan Pratista (2017). *Memahami Film* Yogyakarta: Montase Press

Holtzschue, L. (2012). *Understanding Color: An Introduction for Designers.* New York: Wiley.

Jaya, I Made Laut Mertha Jaya (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif.* Yogyakarta: Quadrant

Miles, Matthew *and* A Michael Hubberman 1994. *An Expanded Sourcebook:*

Marian L David. “Visual Design in Dress” (1987: 119)

Mascelli, Joseph V. *The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques*. Los Angeles: Silman-James Press, 1965.

Nugroho, S 2015. *Manajemen Warna dan Desain* Yogyakarta: CV Andi Offset.

Robbins, Stephen P. & Timothy A. Judge. 2007. Organizational Behavior Edisi 12. Salemba Empat. Jakarta.

Sugiyono. (2009). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Revisi Edisi 2015). Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta.

Subagiyo, H., & Sulistyo, N. H. (2013). *Dasar Artistik 1*. Direktorat Pembinaan SMK.

Turner, G (Ed) (2002). *The Film Cultures Reader* Routledge.

Wong, W. (1989:67). *Principles of color design*. New York: Van Nostrand Reinhol

Laporan Penelitian/Jurnal Ilmiah:

Alfathoni, M. A. M. (2016). *Mise en scene* dalam Film Lamaran Sutradara Monty Tiwa. PROPORSI: Jurnal Desain, Multimedia dan Industri Kreatif, 1(2), 165-178.

Anhas, Andi Patotori. (2018). Analisis Color Pallete pada Elemen Artistik sebagai Penguat Karakter Tokoh Utama dalam Film My Stupid Boss. Jurnal Format PDF. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Berens, D. J. (n.d.). 2014 *The Role of Colour in Films: Influencing the Audience's Mood*. 51. http://danberens.co.uk/

Bonneel, Nicolas. 2013. Example-Based Video Color Grading. Journals ACM Transactions on Graphics, Article no.39, Harvard University.

Fiske, S. T., & Taylor, S. E. (2008). Social cognition: From brains to culture. McGraw-Hill Education

Heryanto, N. Y. (2019). Analisis warna pada film animasi *The Garden of Words* karya Makoto Shinkai. *Gestalt: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(2), 123-135.

Halgin, R. P., & Whitbourne, S. K. (2011). Psikologi Abnormal. Jakarta: Salemba Humanika.

Moleong, L. J. (1996). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya

Mayer, J. D., & Gaschke, Y. N. 1988. TheExperience and Meta-Experienceof *Mood*. Journal of Personality andSocial Psychology. Vol. 55, 102–111 Juli 1988.

Pracihara, Mandella Majid. 2016. Warna Sebagai Look dan *Mood* Pada Videografi Film Televisi "Pancer". 2016. Jurnal

Pawito. (2007). *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. LKiS Yogyakarta, p. 105-106.

Rizal,Muhammad.2021. "Warna Sebagai Penguat Setting Pada Film *ABRACADABRA*". Skripsi Institut Seni Indonesia Surakarta.

Sekar Ayu, Tiara (2019) *Membangun Mood Cerita Melalui Implementasi Warna Pada Tata Artistik Dalam Film Fiksi Pendek "LILA".* Skripsi thesis, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Seppanen, Oona. 2017. *Affecting The Mood Of A Video With Colour Grading In Da Vinci Resolve*. Tampere: Program Studi Media, Interactive Media, Tampere University of Applied Sciences.

Sudaryanto. 1993. Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa (Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistis). Yogyakarta: Duta Wacana University Press.

Sagita, R. P., & DA, N. C. (2018). Visualization setting as timer appointment in the movie "Aach Aku Jatuh Cinta". *Capture: Jurnal Seni Media Rekam*, 9(2), 92-106.

Yanaayuri, S. A., & Agung, I. P. S. (2022). Colour grading sebagai pembangun *Mood* pada setting waktu dalam web series *Rewrite*. *Jurnal Tugas Akhir*, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Sumber Internet:

Fakta menarik film *Gundala*: Diakses pada 22 Agustus 2023, Dari https://iradiofm.com/7-fakta-menarik-seputar-film-*Gundala*/

Fakta menarik film *Gundala*: Diakses pada 22 Agustus 2023, Dari https://kincir.com/movie/cinema/film-*Gundala*-tayang-bioskop-amerikazotboggegreb/

Griffith, D. W. (Director). (1915). Birth of a Nation Motion Picture.

Review film *Gundala*: Diakses pada 22 Agustus 2023, Dari https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20190830180828-220-426205/review-film-*Gundala*

Studioantelope. (2021, February 20). *Mise en scene dan Fungsinya dalam Film*. https://studioantelope.com/apa-itu-mise-en-*scene*/

Sugihartono, R. A., & Sintowoko, D. A. W. (2014). *Kostum dalam Membangun Karakter Tokoh pada Film Soekarno*. *Capture: Jurnal Seni Media Rekam, 6(1), 18*. http://doi.org/10.33153/capture.v6i1.725

StudioBinder. (2021, Agustus 8). What is *Mood* in literature? Definition. StudioBinder.https://www.studiobinder.com/blog/what-is-*Mood*-in-literaturedefinition/

Tri Budi Antono, U. (2013). *Dekorasi dan Dramatika Tata Panggung Teater*. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, *10*(2), Article 2.

Wikipedia. *Gundala*: Diakses pada 22 Agustus 2023, Dari https://id.wikipedia.org/wiki/*Gundala* (film)