



**PENGUNAAN *COLOR GRADING* WARNA *BLACK AND WHITE*  
SEBAGAI PENDUKUNG PENDERITAAN TOKOH DALAM FILM *SITI***

**Skripsi Pengkajian**

Disusun Oleh

**Bagaskara Aji Rifai  
NIM 170110401058**

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS JEMBER  
2023**



**PENGUNAAN *COLOR GRADING* WARNA *BLACK AND WHITE*  
SEBAGAI PENDUKUNG PENDERITAAN TOKOH DALAM FILM *SITI***

**Skripsi Pengkajian**

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi syarat untuk menyelesaikan studi Program Studi Televisi dan Film (S1) dan mencapai gelar sarjana

Disusun Oleh

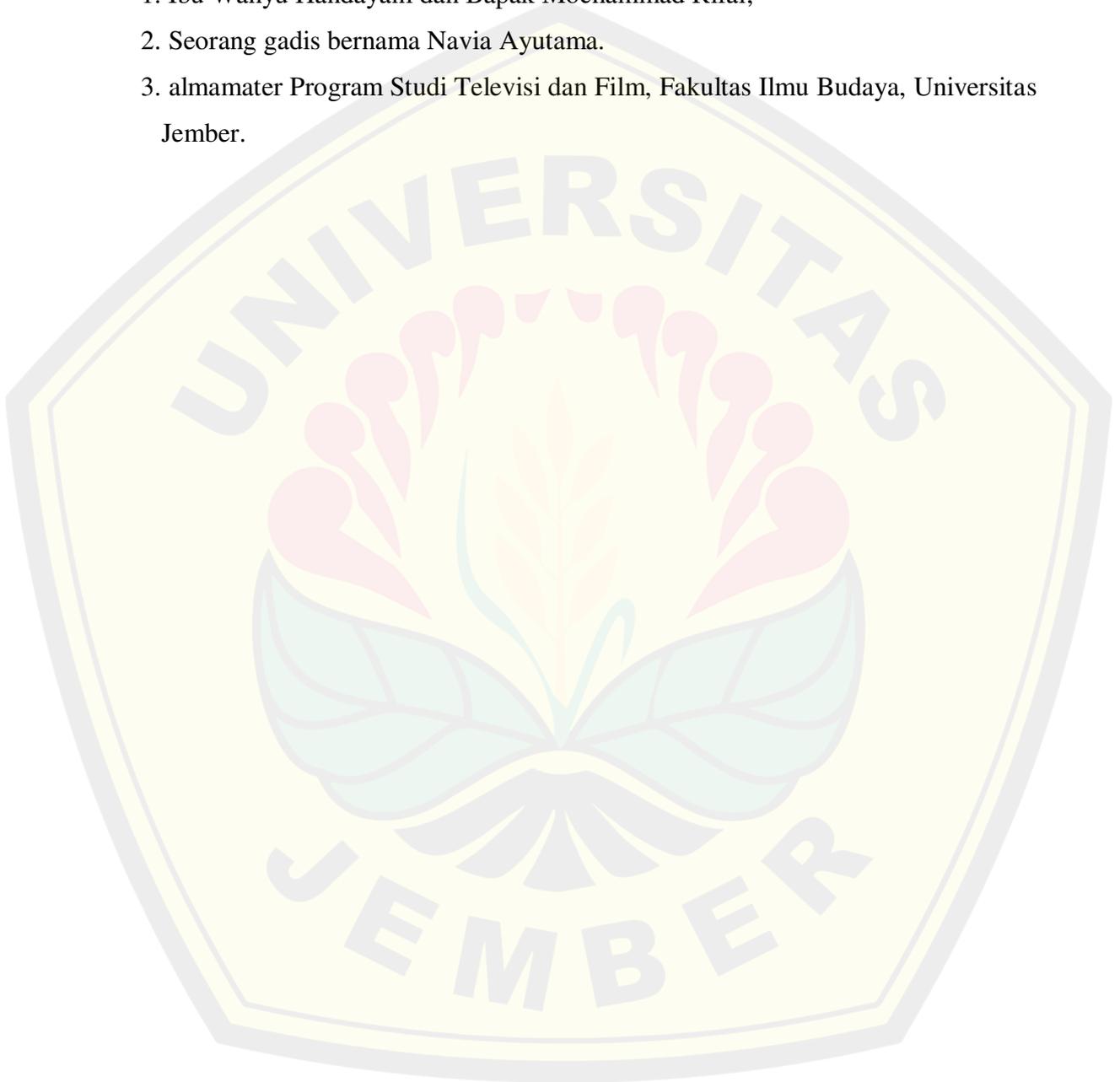
**Bagaskara Aji Rifai**  
**NIM 170110401058**

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS JEMBER  
2023**

## PERSEMBAHAN

Skripsi pengkajian ini saya persembahkan untuk:

1. Ibu Wahyu Handayani dan Bapak Mochammad Rifai;
2. Seorang gadis bernama Navia Ayutama.
3. almamater Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember.



**MOTTO**

*.. We were young and we were old, life was warm then life was cold, it gets  
harder, yes, you'll see, but were we ever meant to be?..*  
(potongan lirik lagu berjudul *2112* oleh *Reality Club*)

“Mengkaji penderitaan tidak membuatmu menderita”

Bagaskara Aji Rifai



**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : Bagaskara Aji Rifai

NIM : 170110401058

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Penggunaan *Color Grading* Warna *Black And White* Sebagai Pendukung Penderitaan Tokoh Dalam Film *Siti*” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 10 Oktober 2023

Yang menyatakan

Bagaskara Aji Rifai

NIM 170110401058

**SKRIPSI PENGKAJIAN**

**PENGUNAAN *COLOR GRADING* WARNA *BLACK AND WHITE* SEBAGAI PENDUKUNG PENDERITAAN TOKOH  
DALAM FILM *SITI***



Disusun Oleh  
**Bagaskara Aji Rifai**  
NIM 170110401058

Dosen Pembimbing Utama : Denny Antyo Artanto, S.sn.,  
Dosen Pembimbing Anggota : M.Sn. Ni Luh Ayu Sukmawati, S.Pd., M.Hum.

## RINGKASAN

**Penggunaan *Color Grading* Warna *Black And White* Sebagai Pendukung Penderitaan Tokoh Dalam Film *Siti***; Bagaskara Aji Rifai, 170110401058; 2023: 57 halaman; Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

Film memiliki banyak cara untuk menyampaikan sebuah pesan, di antaranya melalui *color grading*. Film *Siti* menggunakan *color grading* warna *black and white* sepanjang durasinya, hal tersebut tentu memiliki tujuan tertentu. Penggunaan *color grading* warna *black and white* pada film *Siti* menjadi rumusan masalah penelitian karena penggunaan *color grading* yang unik, karena pada saat ini kemajuan teknologi dapat menampilkan warna yang tajam dan detail, tetapi film *Siti* memilih untuk menggunakan *color grading* warna *black and white*. Tujuan dari penelitian ini di antaranya adalah menjawab rumusan masalah, mendeskripsikan peran penggunaan *color grading* warna *black and white* pada film *Siti* sebagai media untuk mendukung penderitaan, dan memberi wawasan tentang penggunaan warna pada sebuah film untuk peneliti.

Penelitian menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi dan studi pustaka. Penelitian kualitatif dalam penelitian ini menggunakan metode studi kasus atau *case-studies*. Sumber data primer pada penelitian ini adalah film *Siti*. Sumber data sekunder pada penelitian ini akan mengambil dari referensi-referensi studi berupa buku, jurnal, dan artikel dari internet yang berkaitan dengan ilmu yang dapat mendukung penelitian ini, seperti ilmu tentang film dan warna. Langkah pengambilan data dimulai dengan observasi, yaitu menonton film *Siti* sebagai objek yang akan dikaji, dengan tujuan untuk mendapatkan dan mengumpulkan bagian adegan-adegan pada film. Lanjut dengan dokumentasi, yaitu melakukan tangkapan layar (*screenshot*) pada film *Siti*. Hasil tangkapan layar akan dikaji keterkaitannya dengan aspek geografi, psikologi, *color grading black and white*, dan ilmu tentang teori raut wajah jika menampilkan wajah tokoh. Hasil dari dokumentasi yang telah dikumpulkan dilanjutkan dengan melakukan tahapan yang selanjutnya, yaitu analisis data. Data yang didapat dengan teknik dokumentasi yaitu berjumlah 72 data. Data kemudian dikaitkan dengan ilmu

yang telah disebutkan, jika data yang didapat meliputi semua aspek ilmu yang telah disebut, data tersebut akan dianggap sebagai data yang kuat. Data yang telah terkumpul disederhanakan lebih ketat dengan tahap reduksi, hasil dari tahap reduksi menyisakan 20 data. Setelah melakukan seleksi, data yang tersisa akan diringkas dengan uraian singkat, dengan demikian, peneliti akan mendapatkan data yang diperoleh dari tahap yang lebih ketat.

Hasil penelitian yang telah dilakukan, *color grading* warna *black and white* pada film *Siti* mendukung penderitaan tokoh. Tokoh Siti yang teridentifikasi dalam film *Siti* adalah sabar menghadapi ironi kehidupannya yang tidak berkecukupan dan hidup dalam kemiskinan, sedangkan penggunaan *color grading black and white* memperkuat efek *low key lighting* yang menunjukkan aspek psikologi Siti yang kecewa dan sabar menghadapi nasib yang menimpanya. *Color grading black and white* memperkuat *setting* atau aspek geografis Siti yang hidup dalam kemiskinan.

**Kata Kunci:** Film, *Color grading*, Penderitaan, Tokoh.

## SUMMARY

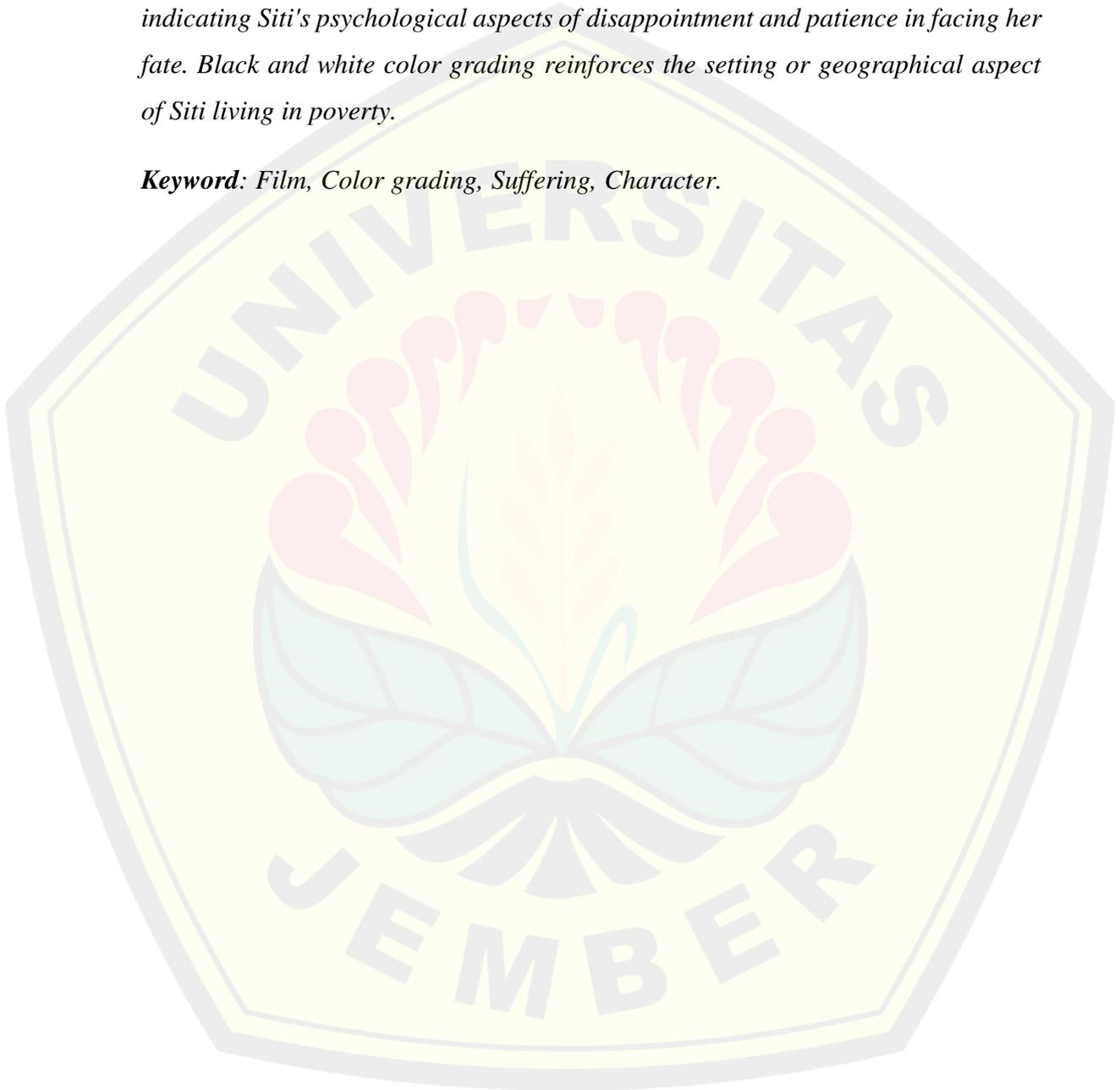
*The Use of Black and White Color Grading as a Supportive Element for Character Suffering in the Film Siti; Bagaskara Aji Rifai, 170110401058; 2023: 57 pages; Television and Film Program, Faculty of Humanities, Jember University.*

*Film has many ways to convey a message, one of which is through color grading. The film Siti employs black and white color grading throughout its duration, which undoubtedly serves a specific purpose. The use of black and white color grading in the film Siti becomes the research problem formulation due to its unique approach. In today's technological advancements, films can display sharp and detailed colors, yet Siti chooses to use black and white color grading. The objectives of this research include addressing the research problem, describing the role of black and white color grading in the film Siti as a medium to support suffering, and providing insights into the use of color in a film for researchers.*

*This research adopts a qualitative descriptive research method with data collection techniques involving observation and literature review. Qualitative research in this study utilizes a case study method. The primary data source for this research is the film Siti. Secondary data sources for this study will be drawn from references such as books, journals, and internet articles related to fields of knowledge that can support this research, such as film studies and color theory. The data collection process begins with observation, which involves watching the film Siti as the object of analysis with the aim of identifying and collecting scenes from the film. This is followed by documentation, which includes taking screenshots of the film Siti. The captured screenshots are then analyzed in relation to geographical aspects, psychology, black and white color grading, and the science of facial expressions when depicting character's faces. The data obtained through documentation amounts to 72 data points. These data are then connected to the aforementioned fields of knowledge, and if the data cover all the aspects mentioned, they are considered strong data. After data collection, a reduction phase simplifies the data more rigorously, resulting in 20 data points. Following the selection process, the remaining data will be summarized briefly, allowing the researcher to obtain data acquired through a more stringent process.*

*The results of the conducted research show that black and white color grading in the film Siti supports the suffering of the character. The character Siti identified in the film is portrayed as patient in the face of the irony of her life, which is lacking and lived in poverty. The use of black and white color grading in supporting Siti's suffering in the film strengthens the low key lighting effect, indicating Siti's psychological aspects of disappointment and patience in facing her fate. Black and white color grading reinforces the setting or geographical aspect of Siti living in poverty.*

**Keyword:** *Film, Color grading, Suffering, Character.*



## PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT. atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penggunaan *Color Grading* Warna *Black And White* Sebagai Pendukung Penderitaan Tokoh Dalam Film *Siti*”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Ir. Iwan Taruna, M.Eng., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dr. Sukarno, M.Litt., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember;
3. Muhammad Zamroni, S.Sn., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Televisi dan Film Universitas Jember dan Penguji Utama yang telah meluangkan waktu, dan tenaga dalam membagi ilmu dan pengetahuan sehingga terselesaikannya skripsi;
4. Dr. Bambang Aris Kartika, M.A. selaku Penguji Anggota dan Dosen Pembimbing Akademik yang telah meluangkan waktu, dan tenaga dalam membagi ilmu, pengetahuan sehingga terselesaikannya skripsi dan membimbing selama menjadi mahasiswa dan;
5. Denny Antyo Artanto S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing Utama, Ni Luh Ayu Sukmawati, S.Pd., M.Hum. selaku Dosen Pembimbing Anggota yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian selama penelitian dan penulisan skripsi;
6. Seluruh dosen Program Studi Televisi dan Film, telah memberikan ilmu selama masa perkuliahan. Seluruh staf Program Studi Televisi dan Film, atas bantuannya dalam proses administrasi skripsi. Terima kasih atas ketulusan dan segala yang diperjuangkan demi kami, mahasiswa Program Studi Televisi dan Film;
7. Bapak Mochammad Rifai dan Ibu Wahyu Handayani, selaku kedua orang tua peneliti. Terima kasih atas cinta, kasih sayang, dukungan, do’a, dan kesabaran

yang selama ini diberikan sehingga skripsi dapat terselesaikan dengan baik, meskipun tidak dalam waktu yang singkat;

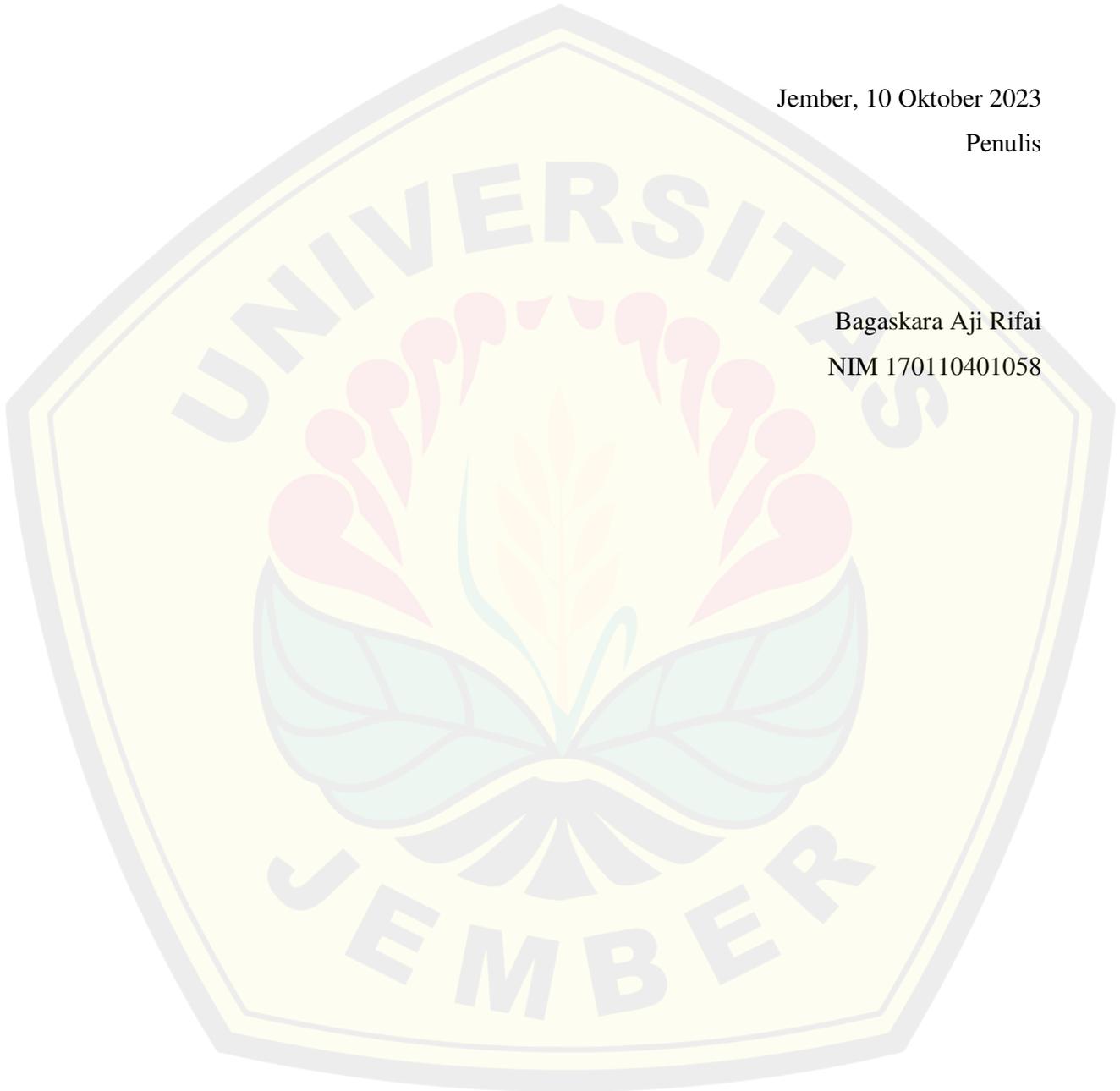
8. Teman-teman seperjuangan di PSTF angkatan 2017.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, 10 Oktober 2023

Penulis

Bagaskara Aji Rifai  
NIM 170110401058



DAFTAR ISI

<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ii</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	4
<b>1.3 Tujuan Penelitian</b> .....	4
<b>1.4 Manfaat</b> .....	5
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	5
1.4.2 Manfaat Praktis.....	5
<b>BAB II</b> .....	<b>6</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>6</b>
<b>2.1 Penelitian Terdahulu</b> .....	6
<b>2.2 Landasan Teori</b> .....	8
2.2.1 Warna.....	8
2.2.2 <i>Color Grading</i> .....	9
2.2.3 <i>Warna Black and White</i> .....	10
2.2.4 Penderitaan.....	11
2.2.5 Tokoh.....	12
<b>2.3 Kerangka Berpikir</b> .....	13
<b>BAB III</b> .....	<b>14</b>
<b>METODE PENELITIAN</b> .....	<b>14</b>
<b>3.1 Jenis Penelitian</b> .....	14
<b>3.2 Sumber Data</b> .....	15
3.2.1 Sumber Data Primer .....	15
3.2.2 Data Sekunder .....	16
<b>3.3 Teknik Pengambilan Data</b> .....	16
3.3.1 Observasi.....	16
3.3.2 Dokumentasi.....	16
3.3.3 Studi Pustaka .....	17
<b>3.4 Analisis Data</b> .....	17

3.4.1 Reduksi Data .....	18
3.4.2 Sajian Data .....	18
3.4.3 Penarikan Kesimpulan .....	19
<b>BAB IV .....</b>	<b>20</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>20</b>
<b>4.1 Desain Penelitian .....</b>	<b>20</b>
<b>4.2 Analisis Scene Penderitaan Tokoh Siti Dalam Film Siti.....</b>	<b>21</b>
4.2.4 Scene Siti Mengejar Bagus yang Tidak Ingin Sekolah .....	26
4.2.5 Scene Bagus Tidak Menanggapi Siti Menunjukkan Seragam Baru .....	27
4.2.6 Scene Siti Mengambil Nasi Tanpa Lauk.....	28
4.2.7 Scene Keluarga Siti Berkumpul di Ruang Tengah .....	30
4.2.8 Scene Karyo Menagih Utang.....	31
4.2.9 Scene Siti Berjalan Menuju Sumur Dengan Ekspresi Kecewa .....	33
4.2.10 Scene Siti Melamun Meratapi Nasib di Dapur .....	34
4.2.11 Scene Siti Berjualan <i>Peyek Jingking</i> Untuk Menyambung Hidup .....	35
4.2.12 Scene Siti Menyuali Bagus yang Tidak Menanggapi .....	36
4.2.13 Scene Siti Berdandan di Depan Bagus yang Lumpuh .....	38
4.2.14 Scene Siti Bekerja Sebagai Pemandu Karaoke.....	39
4.2.15 Scene Gatot Mencium Paksa Siti.....	40
4.2.16 Scene Gatot Berbicara dengan Siti yang Kecewa.....	41
4.2.17 Scene Siti Merasa Resah .....	43
4.2.18 Scene Siti Kecewa dengan Ucapan Bagus .....	44
4.2.19 Scene Siti Keluar Rumah Sembari Menahan Sakit .....	46
4.2.20 Scene Siti Berjalan Sempoyongan Menuju ke Pantai.....	47
<b>BAB V.....</b>	<b>50</b>
<b>PENUTUP .....</b>	<b>50</b>
<b>5.1 Kesimpulan .....</b>	<b>50</b>
<b>5.2 Saran .....</b>	<b>51</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>52</b>

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Effendy (1986:134) menjelaskan bahwa film merupakan sebuah media komunikasi bersifat audiovisual sebagai alat penyampaian pesan kepada seseorang atau kelompok. Dengan menggunakan film, kreator menyampaikan pesan kepada masyarakat melalui sebuah cerita yang disajikan. Setiap film tidak terlepas dari unsur pokok, yaitu unsur naratif dan sinematik. Pratista (2008:1) menjelaskan dua unsur tersebut tidak dapat terpisah karena saling berinteraksi dan berkesinambungan.

Unsur naratif adalah bahan (materi) yang diolah, sedangkan sinematik adalah cara atau gaya untuk mengolahnya. Selanjutnya, Bordwell (2010:36) menjelaskan bahwa pembuatan sebuah film merupakan sebuah proses dari keputusan yang panjang. Unsur-unsur yang digabung menghasilkan keseluruhan gambar pada film. Unsur sinematik merupakan visualisasi dari unsur naratif. Unsur naratif merupakan sebuah kerangka, dan unsur sinematik sebagai penggerak.

Seiring dengan perkembangan teknologi berdampak juga terhadap kemajuan perfilman. Dampak kemajuan film dapat dilihat kualitasnya dari unsur audio dan visual. Mengamati perkembangan film dari zaman ke zaman terlihat perbedaan dari kualitas gambar yang jelas, tajam, dan menarik dibandingkan dengan film pada era yang lama seperti pada film tahun 1960 an yang warnanya pudar bahkan cenderung tidak berwarna dengan kualitas gambar yang kurang detail seperti era saat ini. Setiap dekade kualitas gambar dan warna selalu berkembang mengikuti perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi audio saat ini juga memiliki hasil lebih jernih daripada dekade-dekade yang sebelumnya.

Perkembangan film dari masa ke masa tidak hanya sekedar kualitas hasil teknologi yang digunakan, namun juga dengan menggunakan unsur sinematik yang lebih variatif. Berdasarkan dari bertambahnya peminat film dari sisi sebagai pencipta, kritikus, dan penikmat film mendorong film yang dihasilkan dapat terus

berkembang dan semakin kreatif. Dengan menggunakan unsur sinematik, penyajian film zaman sekarang lebih elegan, efisien, dramatis, permormatif, epik, dan variatif.

Di balik perkembangan teknologi yang kian digemari oleh khalayak pada umumnya, terdapat sebuah fenomena masyarakat yang tidak terpengaruh olehnya, misalnya, fotografi hitam putih (*black and white*). Fotografi hitam putih merupakan sebuah penciptaan karya visual yang disengaja. Hal ini dapat dibuktikan dengan eksistensinya di zaman yang telah menggunakan kamera dan layar yang dapat menghasilkan warna secara jelas, tajam, dan nyata. Penggunaan teknik hitam putih tersebut tidak hanya dapat digunakan dalam dunia fotografi, namun dapat juga dunia perfilman.

Sebagai contoh dalam dunia perfilman, film *Siti* yang dirilis pada tahun 2014 dan disutradarai Eddie Cahyono menggunakan konsep warna hitam putih. Pada film ini, keseluruhan cerita dari awal sampai film berakhir sepenuhnya ditampilkan dengan warna hitam putih, penggunaan warna tersebut merupakan kesengajaan karena berhubungan dengan sifat, fungsi, dan kegunaan. Salah satu fungsi dari penggunaan warna hitam putih yaitu sebagai penguat kesedihan dan penderitaan yang dialami oleh tokoh, hal ini berhubungan dengan teori asosiasi warna oleh Marian L (dalam Dramaprawira, 2002:38) yang melambangkan warna hitam sebagai kesedihan, suram, dan ketidakbahagiaan. Selain itu, saat ini adalah era modern, semua jenis kamera sudah dapat menangkap warna dengan jernih, sehingga penggunaan warna hitam putih menjadikan keunikan dari film ini.



Gambar 1.1 Contoh *scene* pada film *Siti*, *Time code* 00:22:06  
(Doc. Bagaskara Aji Rifai, penangkapan layar Film *Siti* 21/12/2021)

Gambar 1.1 merupakan *scene* Siti pada film *Siti* yang berwajah murung kecewa kepada suaminya setelah tetap tidak ingin diajak berbicara. Cuplikan gambar adegan di atas sepenuhnya menggambarkan sebuah kesedihan dan kesuraman realita yang dialami oleh tokoh, ekspresi kecewa serta menampilkan gedek sebagai tembok rumah Siti menandakan bahwa Siti hidup dalam kemiskinan, kemudian warna hitam putih sebagai penguat penderitaan Siti. Film ini menceritakan tentang kehidupan seorang perempuan yang bernama Siti dengan segala penderitaannya. Siti hidup di pesisir bersama keluarga beserta mertuanya dengan keadaan ekonomi yang miskin. Suaminya berprofesi sebagai nelayan, namun kecelakaan menimpa dirinya sehingga tidak dapat pergi melaut lagi, Siti akhirnya menjadi tulang punggung keluarga untuk mencari nafkah sekaligus merawat anak dan suaminya. Hidup Siti penuh dengan penderitaan, ia juga harus mencari uang untuk membayar utang yang dipakai untuk membeli kapal. Kemudian ada seorang polisi yang menyukai Siti dan ingin menikahinya serta membantu lepas dari kehidupannya yang pas-pasan, namun Siti memilih untuk tetap bertahan dengan suaminya yang tidak berdaya. Siti meminta izin dan menceritakan semuanya kepada suaminya yang hanya bisa berbaring di atas kasur, setelah sekian lama tidak ingin berbicara, akhirnya suami Siti menjawab “lungo’o Ti, lungo.” yang berarti menyuruh Siti untuk pergi. Kemudian film berakhir dengan Siti berjalan menuju pantai. Peneliti setelah menonton film ini memberi persepsi bahwa warna hitam putih pada film tersebut digunakan untuk menyampaikan kesengsaraan, kesedihan, dan kekelaman realita pada tokoh Siti. Ketidaklaziman dalam film *Siti* memiliki daya tarik untuk dipelajari dan dianalisis.

Di samping itu film ini juga meraih banyak prestasi untuk skala nasional dan internasional, di antaranya yaitu:

- a) *Best Performance for Silver Screen Award (Singapore International Film Festival 2014)*
- b) *Best Scriptwriter (Asian New Talent Award" Shanghai International Film Festival 2015)*
- c) Film Fiksi Panjang Terbaik (Apresiasi Film Indonesia 2015)
- d) Poster Film Terbaik (Apresiasi Film Indonesia 2015)

- e) *Honourable Feature Mention (19th Toronto Reel Asian International Film Festival 2015)*
- f) *Special Mention (9th Warsaw Five Flavours Film Festival 2015)*
- g) Film Terbaik (Festival Film Indonesia 2015)
- h) Penulis Skenario Asli Terbaik (Festival Film Indonesia 2015)
- i) Penata Musik Terbaik (Festival Film Indonesia 2015)

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk meneliti film *Siti*. Peneliti memilih film ini sebagai objek penelitian karena peneliti pertama kali menonton dan mengetahui adanya film drama yang dikemas dengan demikian. Biasanya, film drama yang menceritakan tentang pedihnya kehidupan hanya menonjolkan narasi filmnya tanpa menambahkan unsur yang lain, namun pada film *Siti* menambahkan dengan penggunaan warna hitam putih pada keseluruhan *color grading* filmnya untuk mendukung narasinya. Apabila film tersebut tidak menggunakan warna hitam putih mungkin akan menjadi berbeda secara keseluruhan. Dengan diperolehnya banyak prestasi pada film ini juga menguatkan peneliti untuk memilih film *Siti* sebagai objek penelitian. Penelitian ini membahas tentang “Penggunaan Warna *Black And White* Sebagai Pendukung Penderitaan tokoh Film *Siti*”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Pemilihan warna pada sebuah film merupakan hal yang vital. Di era saat ini, teknologi semakin mendukung untuk menangkap atau menampilkan sebuah warna yang jernih, tetapi film *Siti* lebih memilih untuk konsisten menggunakan warna hitam putih pada keseluruhan filmnya. Oleh karena itu, yang menjadi rumusan adalah bagaimana penggunaan *color grading* warna *black and white* pada film *Siti* dapat mendukung penderitaan tokoh kepada penonton?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan yaitu:

- a) Mendeskripsikan peran penggunaan *color grading* warna *black and white* pada film *Siti* sebagai media untuk mendukung penderitaan.
- b) Memberi wawasan tentang penggunaan warna pada sebuah film untuk peneliti dan pembaca.

#### **1.4 Manfaat**

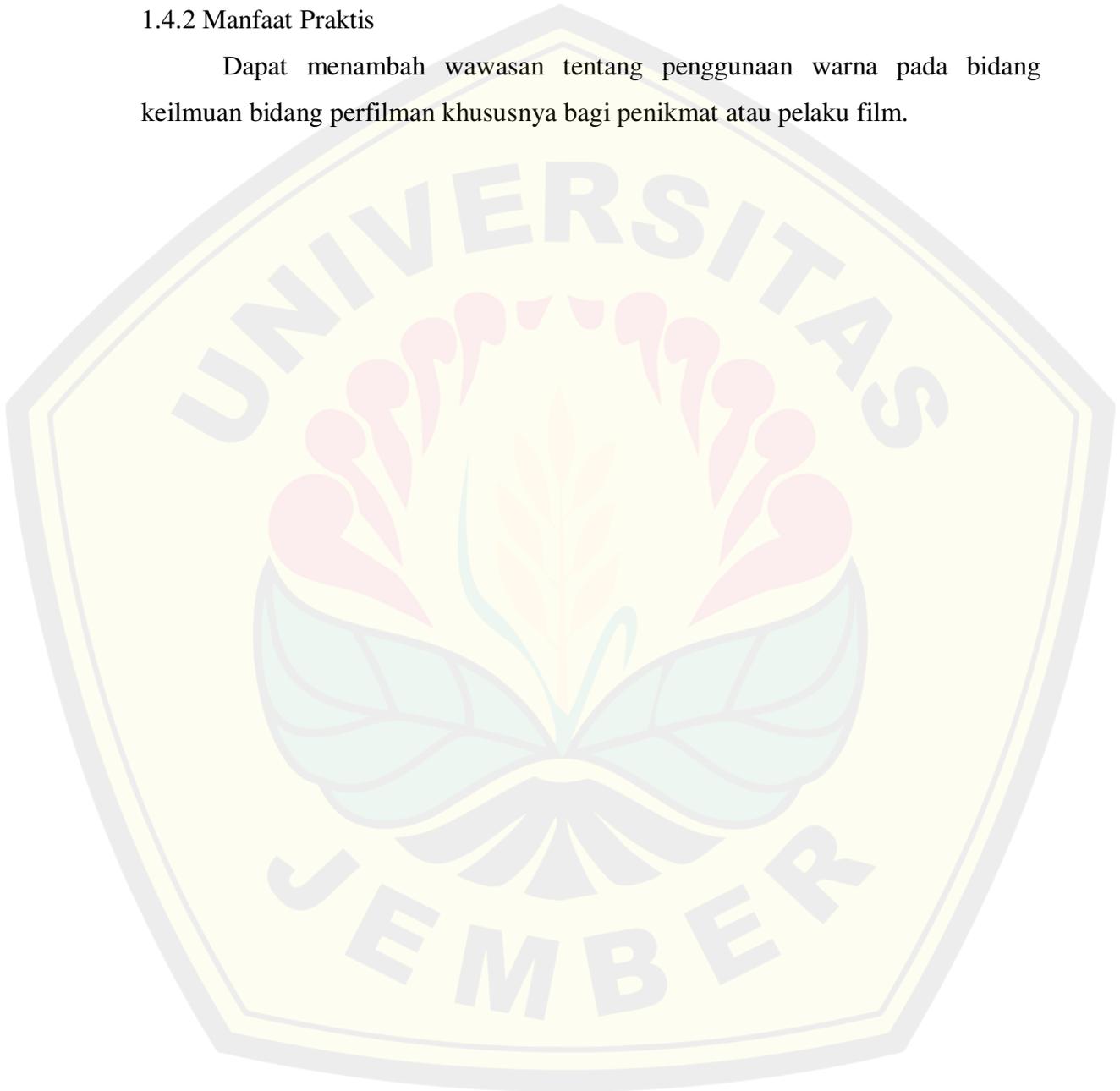
Karya tulis ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, yaitu :

##### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Pembaca dapat mengetahui peran penggunaan *color grading* warna *black and white* pada sebuah film.

##### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Dapat menambah wawasan tentang penggunaan warna pada bidang keilmuan bidang perfilman khususnya bagi penikmat atau pelaku film.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dapat dijadikan sebagai penunjang dan pembanding pada sebuah penelitian yang dilakukan. Pada penelitian ini, peneliti akan mencantumkan penelitian terdahulu yang berupa tesis, skripsi, dan jurnal sebagai penunjang dan pendukung pada penelitian ini. Pertama skripsi Muhammad Rizal, mahasiswa Program Studi Film dan Televisi Institut Seni Indonesia, berjudul “Warna Sebagai Penguat *Setting* Film *Abracadabra*” pada tahun 2021. Pada skripsi ini, Rizal menjelaskan bahwa warna merupakan bagian dari elemen sinematik film, warna memiliki kesinambungan dengan elemen yang lain. Penelitian Rizal bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan warna sebagai penguat *setting* pada film *Abracadabra* yang menjadi objek. Penelitian ini menggunakan kajian teori warna dan *setting*. Jenis metode penelitian digunakan adalah deskriptif kualitatif, yaitu penelitian yang menghasilkan data berupa uraian deskriptif. Kesimpulan dari penelitian Rizal adalah penggunaan *color grading* pada film *Abracadabra* dapat menunjukkan ruang dan waktu, menunjukkan status sosial, membangun *mood*, dan mendukung aksi. Persamaan penelitian Rizal dan yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu meneliti peran penggunaan warna pada film. Perbedaan penelitian Rizal dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu lebih merujuk pada penggunaan warna hitam putih sebagai penguat rasa penderitaan pada tokoh.

Selanjutnya oleh Tony Kurniawan Program Magister Desain Universitas Komputer Indonesia berjudul “Representasi Fotografi *Landscape* Warna Dan Hitam Putih Serta *Impact*-nya Terhadap Penikmat Fotografi” pada tahun 2016. Pada tesis ini, peneliti ingin mempresentasikan bagaimana fotografi *landscape* hitam putih dan warna berperan. Menurut Tony, kemajuan teknologi fotografi tidak berarti bahwa fotografi hitam putih merupakan foto yang ketinggalan zaman. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap fotografi *landscape* baik warna atau hitam putih mengenai apa yang ingin disampaikan sang fotografer. Teori yang digunakan adalah teori representasi oleh Stuart Hall untuk mengungkapnya.

Penelitian dilakukan secara kualitatif, data yang dihasilkan bersifat deskriptif mengenai bagaimana visual yang dihasilkan oleh fotografi *landscape*. Penelitian ini membuahakan sebuah kesimpulan, yaitu hasil dari fotografi *landscape* sangat dipengaruhi oleh faktor cuaca, cahaya, gelap terang, pengetahuan serta pengalaman fotografer. Representasi fotografi *landscape* dapat dipengaruhi oleh warna, warna kuning memberikan kesan hangat, sedangkan warna biru memberikan kesan dingin. Fotografi hitam putih memberikan sebuah ketajaman, detail, dan atmosfer dari sebuah tempat. Fotografi *landscape* hitam putih menghasilkan kesan gambar menjadi tidak terlalu nyata, hal tersebut memberikan kesempatan kepada audiens atau penikmat foto untuk berimajinasi. Ada persamaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu memiliki kesamaan pada subjek penelitian yaitu representasi warna hitam putih pada sebuah gambar. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu memiliki objek yang berbeda, bukan fotografi melainkan sebuah film.

Terakhir, jurnal oleh Fairuz Athoriq mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Jaya, berjudul “Urgensi Fotografi Monokromatik Hitam Putih Dalam Dunia Fotografi Modern” pada tahun 2021. Jurnal ini menjelaskan tentang kegunaan dan peran warna monokrom (hitam putih) dalam fotografi di era modern. Jurnal ini menggunakan teori pendekatan *grounded theory*, meneliti dengan metode penelitian kualitatif deskriptif. Yaitu penelitian yang menjabarkan fenomena fotografi monokrom hitam putih. Hasil data dari penelitian ini bersifat deskriptif. Peneliti menggunakan metode wawancara dan observasi. Hasil dari penelitian ini adalah, ketiadaan sebuah warna dalam fotografi bukan berarti musnah atau hilangnya warna itu sendiri. Fotografi monokrom hitam putih adalah pilihan. Fotografi monokromatik hitam putih seakan dapat berbicara melalui foto tanpa kehadiran sebuah warna, mengandalkan visualisasi pada kontras. Kiat fotografi hitam putih tidak dipengaruhi oleh kemajuan teknologi atau zaman. Ada persamaan pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu meneliti peran penggunaan warna hitam putih pada sebuah gambar, dan yang membedakan adalah objek dari penelitian yang akan dilakukan adalah sebuah film.

## 2.2 Landasan Teori

### 2.2.1 Warna

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda yang dikenainya atau yang biasa disebut corak rupa seperti merah dan biru. Warna dapat didefinisikan secara fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan. Segala benda di alam ini memiliki warna, dan warna dapat dilihat oleh mata ketika ada cahaya, tanpa cahaya, warna tidak akan ada (Nugroho, 2015:22). Banyak aspek dalam kehidupan yang menggunakan warna, termasuk dalam pembuatan karya seni. Pada dasarnya, film merupakan karya seni visual yang berarti hasil dari karya tersebut adalah kesatuan dari warna-warna yang digabung. Menurut Risk pada artikelnya, alasan utama menggunakan warna yaitu supaya gambar menjadi lebih berwarna (*colorful*), dinamis, dan indah. Tetapi ada tujuan sekunder sebagai menyampaikan sebuah cerita, yang terbaik dari penggunaan warna adalah sebagai penyampai cerita.

Teknologi dalam menangkap dan menampilkan gambar yang awalnya hanya hitam putih, kini mampu menangkap dan menampilkan gambar berwarna yang sangat tajam dan jernih, hal ini dimanfaatkan oleh pelaku film untuk menggunakan warna sebagai elemen film.



Gambar 2.1 Film *Harry Potter and the Deathly Hallows Pt.1* (2010), Time code 01:44 - 01:48.

(Doc. Bagaskara Aji Rifai, penangkapan layar Youtube *Harry, Ron, and Hermione Leave Home | Harry Potter and the Deathly Hallows Pt. 1*. <https://www.youtube.com/watch?v=-H0JParMivs>. 21/12/2021)

Pada contoh tangkapan gambar di 2.1, warna gelap yang digunakan bertujuan untuk menyampaikan bahwa dunia belum damai dan masih banyak masalah yang harus dihadapi oleh tokoh, ditambah dengan *setting* cuaca mendung

dengan angin kencang sebagai penguatnya. Warna yang digunakan adalah warna dingin (biru) dan dominan gelap, berlawanan dengan warna cerah serta *setting* cuaca cerah yang menunjukkan kehangatan dan kedamaian. Selain untuk menyampaikan pesan, warna juga dapat digunakan sebagai penunjuk ruang dan waktu.



Gambar 2.2 Film Rambo 4 (2008), *Time code* 00:10 - 00:52  
(Doc. Bagaskara Aji Rifai, penangkapan layar *Youtube John Rambo's nightmare (flashback scene)* [youtube.com/watch?v=YRgu1ZJ0EO4](https://www.youtube.com/watch?v=YRgu1ZJ0EO4). 21/12/2021)

Pada *scene* ini, warna sepia digunakan sebagai penanda bahwa sedang berada dalam mimpi. Biasanya warna sepia atau monokrom hitam putih juga digunakan sebagai adegan mengingat masa lalu (*flashback*). Situs Tvropes mengatakan bahwa masa lalu adalah hitam putih, hal ini berpacu pada zaman dahulu yang masih menggunakan warna hitam putih. Masa lampau sering digambarkan dengan hitam putih.

Setiap warna memiliki karakter masing-masing, karena warna memiliki banyak macam. Setiap warna yang terlihat oleh mata memberikan kesan yang berbeda-beda. Darmaprawira (2002:30) mengatakan bahwa warna dapat mempengaruhi jiwa manusia dengan kuat, dapat mempengaruhi emosi manusia, dan juga dapat menggambarkan suasana hati seseorang. Sering juga warna digunakan sebagai kiasan atau perumpamaan pada seni sastra. Dengan demikian, warna juga dapat digunakan untuk hal yang sama pada sebuah film.

## 2.2.2 Color Grading

*Color grading* adalah penggunaan pemilihan warna pada film melalui proses editing. Menurut James (2006:288), *color grading* memiliki beberapa

tujuan, yaitu sebagai kesinambungan keseimbangan warna (*color balance*) pada satu *shot* ke *shot* lain, *color grading* adalah metode untuk mengatur warna dan menyeimbangkan kecerahan warna untuk mendapatkan sebuah *looks* yang diinginkan. Cahaya yang menghasilkan warna dapat dimanfaatkan sebagai pembentuk suasana dan sebagai penguat *mood* pada suatu adegan (Brinckmann, 2014:37). *Color grading* dapat dimanfaatkan sebagai penyampai pesan atau penggambaran suasana pada sebuah *scene*. Pada film *Siti*, semua warna monokrom hitam putih berasal dari proses editing (*color grading*). Oleh karena itu, peneliti membutuhkan *color grading* sebagai landasan teori penelitian ini.

### 2.2.3 Warna *Black and White*

Warna *Black and White* merupakan warna monokrom putih, abu-abu, dan hitam. Warna gelap (abu-abu dan hitam) lebih mendominasi pada warna monokrom *black and white*, sedangkan warna putih lebih sedikit. Menurut Darmaprawira (2002:48), warna hitam melambangkan ketidakadaan cahaya dan menandakan kegelapan. Hitam selalu diindikasikan sebagai kebalikan warna putih atau berlawanan dengan terang. Warna hitam sering dilambangkan sebagai hal yang negatif, seperti kejelekan, keburukan, kesuraman, dan kematian. Warna abu-abu sering melambangkan ketuaan, sabar, dan ketenangan. Warna abu-abu juga dapat dilambangkan sebagai keraguan karena warna abu-abu berada di antara hitam dan putih. Warna putih memiliki karakter yang positif, bersih, dan suci. Warna putih dilambangkan sebagai kesucian dan kejujuran. Warna putih selalu diindikasikan sebagai kebalikan dari warna hitam yang memiliki sifat-sifat negatif. Warna-warna juga digunakan untuk istilah ungkapan seperti kambing hitam, ilmu hitam, pasar gelap, daftar hitam, yang memiliki arti negatif. Ungkapan menggunakan warna putih memiliki arti yang positif seperti “hati yang putih” yang memiliki arti bersihnya hati dari iri dan dengki, “ilmu putih” sebagai kebalikan dari ilmu hitam. Dan juga ungkapan “abu-abu” yang berarti masih tidak jelas. Segala perlambangan warna tidak memiliki arti yang mutlak, hal tersebut dapat memiliki persepsi yang berbeda pada masa, dan tempat yang berbeda. Namun, pada film *Siti*, perlambangan warna digunakan seperti pada umumnya. Warna monokrom hitam putih pada film

*Siti* mereduksi semua warna yang ada, sehingga semuanya yang terlihat akan terkonversi menjadi makna warna pada umumnya, pantai memiliki warna yang cerah dan indah, namun, *color grading* pada film ini memengaruhi hal tersebut sehingga menjadi kesan yang berbeda.

#### 2.2.4 Penderitaan

Penderitaan merupakan suatu kondisi dimana seseorang merasakan hal yang berlawanan dengan situasi yang baik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), penderitaan adalah keadaan menyedihkan yang harus ditanggung. Penderitaan mengartikan sebagai ketahanan rasa sakit atau kesusahan, sehingga penderitaan dapat diartikan sebagai hal-hal yang buruk seperti sakit, kehilangan, merugi, nasib malang, dan sebagainya. Penggambaran warna tentang penderitaan sering digambarkan melalui warna hitam atau warna gelap. Sujarwa (2005:78) mengatakan penderitaan berasal dari kata “derita” yang berarti menanggung sesuatu yang tidak menyenangkan. Penderitaan juga termasuk dalam kata-kata siksaan. Penderitaan dengan rasa sakit merupakan sebuah rangkain yang tidak dapat dipisahkan, penderitaan ada karena rasa sakit. Dalam kehidupan, ada tiga jenis sakit yang dapat dialami manusia, yaitu sakit hati, sakit jiwa, dan sakit fisik. Masih menurut Sujarwa (2005:78), siapapun dapat mengalami penderitaan tidak memandang kaya miskin, pintar bodoh, tua muda, dan besar kecil. Banyak sekali orang sehat yang menderita karena miskin, dan banyak juga orang kaya yang menderita karena kakinya lumpuh.

Penderitaan pada film *Siti* terdapat pada tokoh utama, Siti. Cerita Siti yang sangat menderita digambarkan dengan narasi serta sinematik warna hitam putih. Adanya penggunaan hitam putih yang menjadi identitas film *Siti* karena penderitaan tokoh utama, yaitu Siti. Dapat disimpulkan bahwa kisah penderitaan Siti merupakan pondasi dari film ini. Oleh karena itu, peneliti memasukkan penderitaan sebagai kerangka teori.

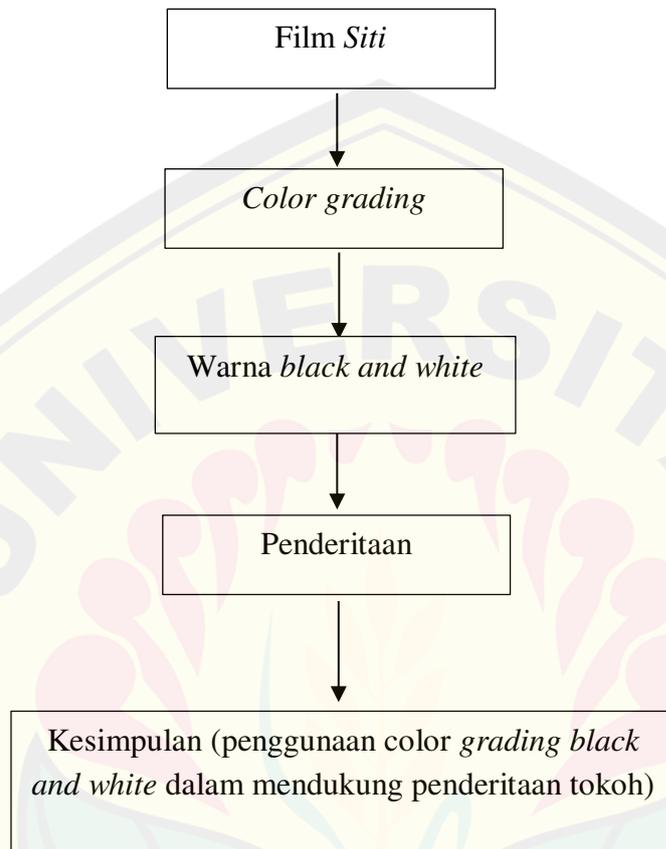
### 2.2.5 Tokoh

Tokoh merupakan orang atau pelaku yang berada dalam sebuah cerita. Tokoh juga merupakan unsur dari sebuah film. Menurut Sudjiman (1991:16) tokoh adalah individu yang mengalami peristiwa atau perlakuan. Dengan kata lain, tokoh merupakan objek dalam sebuah cerita yang memiliki pengaruh dalam menggerakkan sebuah cerita. Roberts (1983:41) dalam bukunya mengatakan bahwa tokoh dalam sastra adalah representasi manusia secara luas, menentukan dirinya melalui perilaku, bicara, dan pemikiran. Tokoh dengan tokoh yang lain biasanya dibedakan dengan sifat atau bentuk kepribadiannya. Menurut Goldenstein (1988:44) ada beberapa klasifikasi tokoh, yaitu :

- a) Tokoh utama sebagai tokoh sentral dalam cerita, berperan sebagai penggerak cerita, tokoh yang berperan menggerakkan sebagian besar cerita.
- b) Tokoh pembantu yang berperan dalam jalan cerita namun tidak sepenting tokoh utama. Tidak terlalu sering disebut atau berada, namun memiliki peran membantu menggerakkan cerita bersama tokoh utama.
- c) Tokoh pelengkap atau tokoh tambahan yang sedikit kemunculannya dan tidak memiliki peran yang terlalu penting.

Penelitian ini meneliti tentang bagaimana tokoh film *Siti* digambarkan penderitanya melalui penggunaan warna, yang berarti juga membutuhkan teori tentang tokoh sebagai salah satu penguatnya karena yang menjadi objek penelitiannya adalah tokoh. Pada penelitian ini, peneliti mempunyai beberapa segi pandangan dimensi terhadap tokoh Siti, yaitu dimensi psikologi dan dimensi geografis. Dimensi psikologi meliputi tentang perasaan tokoh Siti, melalui indikator ekspresi wajah Siti, sedangkan dimensi geografis adalah tempat tinggal dan tempat bekerja tokoh Siti.

### 2.3 Kerangka Berpikir



Gambar 2.3 Kerangka berpikir  
(Sumber : Bagaskara, 2022)

#### Keterangan :

Penelitian ini memilih film *Siti* sebagai objek dan akan mengkaji tentang penggunaan warna *black and white* yang berasal dari proses *color grading* sebagai pendukung penderitaan tokoh. Penelitian diawali dengan membahas film *Siti* sebagai objek penelitian dengan menjabarkan penderitaan tokoh dalam film *Siti* lalu peneliti menghubungkan penderitaan tersebut dengan penggunaan warna *black and white* pada proses *color grading*. Kemudian peneliti menghubungkan teori-teori warna yang dapat dihubungkan dengan penderitaan tokoh pada film *Siti* sebagai hasil penelitian atau kesimpulan.

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### 3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami subjek penelitian secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Moleong, 2013:6). Sugiyono (2013:9) menambahkan bahwa hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Peneliti memilih penelitian kualitatif karena pada judul penelitian ini lebih condong dibutuhkan penelitian kualitatif, karena hasil data dari penelitian ini adalah deskriptif, yaitu jawaban dari rumusan masalah yang berbentuk tekstual tentang penggunaan *color grading* warna *black and white* pada film *Siti* sebagai media untuk menyampaikan penderitaan tokoh.

Penelitian kualitatif dalam penelitian ini menggunakan metode studi kasus atau *case-studies*. Metode studi kasus merupakan cara meneliti gejala sosial dengan menganalisis satu kasus secara mendalam dan utuh. Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan bagaimana peran penggunaan *color grading* warna *black and white* pada film *Siti*. Visual sebuah warna bersifat mutlak, namun, persepsi warna dapat berbeda-beda pada setiap pribadi dan persepsi warna dapat dipengaruhi oleh masa. Oleh sebab itu, penelitian yang dibutuhkan adalah deskriptif kualitatif.

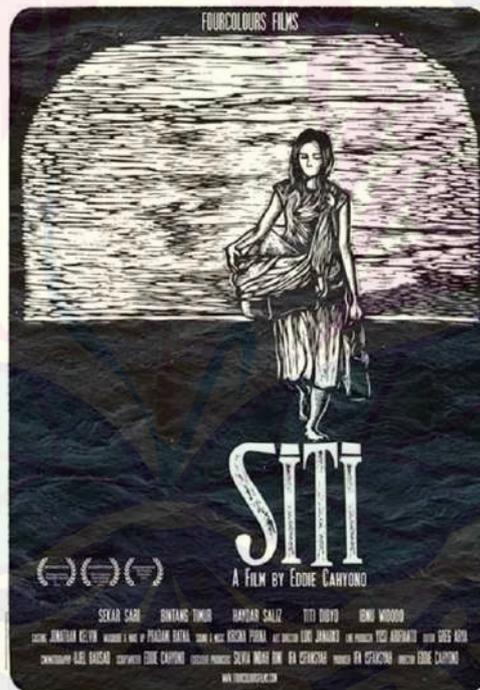
Deskriptif kualitatif dapat dipahami sebagai upaya menganalisis hubungan keterkaitan antara subjek dan objek penelitian dengan menggunakan informasi-informasi mengenai keadaan saat ini dan berbagai metode ilmiah. Kemudian mendeskripsikannya dalam bentuk kata-kata dan bahasa untuk memberikan gambaran tentang suatu fenomena secara detail yang akan membentuk sebuah kesimpulan.

### 3.2 Sumber Data

Data yang akan menjadi sumber terbagi menjadi dua bagian, yaitu data primer dan sekunder. Menurut Sugiyono (2013:225) data primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data kepada peneliti, sedangkan data sekunder adalah data yang didapat tidak langsung atau dari sumber kedua seperti dokumen, buku, artikel, dan orang lain.

#### 3.2.1 Sumber Data Primer

Sumber data primer pada penelitian ini tidak lain adalah objek yang akan dikaji, yaitu film *Siti* yang berdurasi yang disutradarai oleh Eddie Cahyono. Film ini dirilis pada tahun 2014 dan dapat ditonton melalui situs penyedia film Viu, yang juga digunakan oleh peneliti untuk menonton serta mengumpulkan data selama penelitian.



Gambar 3.1 Poster Film *Siti*  
(Sumber : IMDb, *Siti*)

### 3.2.2 Data Sekunder

Sumber data sekunder pada penelitian ini akan mengambil dari referensi-referensi studi berupa buku, jurnal, dan artikel dari internet yang berkaitan dengan ilmu yang dapat mendukung penelitian ini, seperti ilmu tentang film dan warna.

## 3.3 Teknik Pengambilan Data

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif, langkah pengambilan data yang akan dilakukan yaitu sebagai berikut.

### 3.3.1 Observasi

Observasi sangatlah diperlukan dalam pengumpulan data karena peneliti dapat melihat langsung kondisi yang akan diteliti. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia nyata yang diperoleh melalui observasi. Melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku (Nasution dalam Sugiyono, 2013:64). Objek pada penelitian ini adalah sebuah film. Oleh karena itu observasi yang dilakukan adalah observasi tidak langsung karena tidak mengamati objek di tempat terjadi atau berlangsungnya peristiwa. Observasi yang dilakukan adalah menonton film *Siti* sebagai objek yang akan dikaji, teknik observasi dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan dan mengumpulkan bagian adegan-adegan pada film yang akan dikaji.

### 3.3.2 Dokumentasi

Dalam sebuah penelitian, dokumentasi perlu dilakukan untuk menyimpan hasil observasi objek, dokumentasi dapat difungsikan sebagai sesuatu yang dapat mewakili sebuah objek. Pada film ini, dokumentasi yang dilakukan adalah melakukan tangkapan layar (*screenshot*) pada film *Siti*. Hasil tangkapan layar akan dikaji keterkaitannya dengan dimensi geografi, psikologi, *color grading black and white*, dan ilmu tentang teori raut wajah jika menampilkan wajah tokoh.

Hasil dari dokumentasi yang telah dikumpulkan dilanjutkan dengan melakukan tahapan yang selanjutnya, yaitu analisis data. Data yang didapat dengan teknik dokumentasi yaitu berjumlah 72 data. Data kemudian dikaitkan dengan ilmu yang telah disebutkan, jika data yang didapat meliputi semua aspek ilmu yang telah disebut, data tersebut akan dianggap sebagai data yang kuat.

### 3.3.3 Studi Pustaka

Setiap penelitian akan membutuhkan sumber data sebagai validasi, pada penelitian ini, studi pustaka diperlukan oleh peneliti sebagai landasan ilmu untuk memperoleh sebuah jawaban. Menurut Sugiyono (2013:140), studi pustaka berhubungan dengan kajian teori dan referensi yang berkaitan dengan norma, nilai, dan budaya pada sosial yang diteliti, hal tersebut dikarenakan penelitian tidak dapat lepas dari literatur ilmiah. Menurut peneliti, penelitian deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang harus didasari oleh ilmu dan teori yang dapat memberikan petunjuk dalam memperoleh jawaban yang valid dalam sebuah kesimpulan. Studi pustaka yang akan dilakukan untuk mendapatkan data sekunder yaitu dengan menggunakan buku, jurnal terkait penelitian serupa atau penelitian yang sebelumnya, dan referensi artikel internet.

Peneliti melakukan studi pustaka dengan membaca buku, jurnal, dan artikel internet yang berhubungan dengan kebutuhan penelitian ini sebagai dasar ilmu serta referensi dalam mencari dan menguatkan jawaban pada rumusan masalah. Proses studi pustaka pada penelitian ini yaitu dengan membaca kaidah ilmu yang relevan dengan objek penelitian sebagai referensi, salah satu contohnya adalah membaca buku tentang ilmu perfilman dan buku tentang penggunaan sebuah warna. Setelah ditemukan data yang berkaitan dengan *color grading*, data tersebut akan dipilih dan dikumpulkan dengan data-data yang lain, lalu dilanjutkan pada tahap yang selanjutnya.

### 3.4 Analisis Data

Analisis data merupakan tahap setelah mengumpulkan data. Analisis data merupakan sebuah proses dalam menyusun secara sistematis data yang didapat dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga mudah dipahami dan dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan mengelompokkan data, menyusun ke dalam pola, dan memilih mana yang penting yang akan dijadikan sebuah kesimpulan (Bogdan dalam Sugiyono, 2013:244). Analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif terus-menerus sampai tuntas, sehingga data menjadi jenuh. Dalam analisis data yang akan dilakukan

adalah reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles dan Huberman dalam Sugiyono, 2013:246).

### 3.4.1 Reduksi Data

Menurut Sugiyono (2013:247) Reduksi data adalah rangkuman dari data-data yang dikumpulkan dan fokus pada bagian terpenting atau yang bagian pokok saja, oleh karena itu data setelah direduksi akan lebih mudah untuk dipahami dan memberikan gambaran lebih jelas untuk peneliti melakukan pengumpulan data selanjutnya bila diperlukan. Reduksi data dilakukan dengan mengumpulkan hasil data yang telah diperoleh dari dokumentasi yang dilakukan, lalu peneliti memilih dan menyederhanakan data yang didapatkan namun tetap dapat mewakili data-data yang sudah didapat. Hal tersebut bertujuan agar penelitian berjalan lebih mudah dan lancar serta data yang direduksi akan lebih mudah diproses.

Tahap reduksi yang akan dilakukan peneliti adalah dengan melakukan seleksi, data awal yang terkumpulkan berjumlah 72 data. Setelah memilih data-data dari hasil dokumentasi untuk direduksi, peneliti akan menyisakan data yang menurut peneliti dapat mewakili dari data yang lain, hasil dari reduksi menyisakan data menjadi 20 data. Setelah melakukan seleksi, data yang tersisa akan diringkas dengan uraian singkat, dengan demikian, peneliti akan mendapatkan data yang diperoleh dari tahap yang lebih ketat. Kemudian pada tahap akhir, peneliti akan mengelompokkan data-data yang diringkas dengan kategori. Pada penelitian ini, peneliti menguraikan penderitaan memiliki banyak jenis, seperti penderitaan sakit pada fisik, jiwa, dan hati. Uraian tersebut akan digunakan peneliti sebagai pengelompokan kategori data.

### 3.4.2 Sajian Data

Setelah melakukan reduksi data, dilanjutkan dengan menyajikan data. Data yang disajikan pada penelitian kualitatif dapat berupa uraian singkat, *flowchart*, bagan, dan sebagainya (Sugiyono, 2013:249). Teks naratif merupakan yang paling sering digunakan dalam menyajikan data penelitian kualitatif (Miles dan Huberman dalam Sugiyono, 2013:249). Pada penelitian ini, peneliti akan menyajikan data berupa uraian berbentuk teks naratif, dan didukung oleh gambar-gambar hasil observasi untuk memperjelas.

Contoh sajian data dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.



Gambar 3.1 Contoh *scene* pada film *Siti*. *Time code* 00:22:27

(*doc.* Bagaskara Aji Rifai. penangkapan layar film *Siti*, 6/4/2022)

Pada *scene* ini, Siti sedang berjalan menuju sumur membawa pakaian-pakaian kotor. Siti terlihat marah dan kecewa karena suaminya tetap tidak ingin berbicara. Warna hitam putih mendukung dalam penggambaran perasaan Siti pada adegan itu, di sisi lain, adegan membawa pakaian kotor menuju sumur dan rumah kayu semi permanen di perkampungan pesisir pada adegan tersebut juga menandakan keadaan ekonomi yang miskin.

Uraian di atas merupakan contoh sederhana dari penyajian data pada penelitian ini, uraian di atas merupakan hanya penggambaran contoh saja, pada penelitian ini sajian data akan diuraikan lebih jelas dan rinci.

#### 3.4.3 Penarikan Kesimpulan

Langkah selanjutnya adalah penarikan kesimpulan. Kesimpulan awal bersifat sementara dan dapat berubah jika tidak didukung dengan bukti kuat untuk tahap pengumpulan data selanjutnya, namun jika didukung dengan bukti yang valid dan konsisten maka kesimpulan yang dikemukakan dapat dianggap kredibel (Sugiyono, 2013: 252). Penarikan kesimpulan penelitian ini akan diambil berdasarkan analisis data yang dilakukan, karena penarikan kesimpulan merupakan lanjutan dari data yang telah didapat dan diolah, bukan berdasar dari opini atau gambaran peneliti.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Desain Penelitian

Setelah menonton film *Siti* berdurasi 88 menit 26 detik, terhitung *scene* berjumlah 72 *scene*. Langkah selanjutnya adalah mengidentifikasi *scene-scene* yang menampilkan tokoh Siti dengan karakter yang kuat. Adapun indikator yang digunakan untuk mengidentifikasi *scene-scene* yang memuat karakter kuat tokoh Siti adalah dengan menggunakan dimensi psikologi dan dimensi geografis dari tokoh Siti. Adapun dimensi psikologi dalam penelitian ini dibatasi pada sabar menghadapi ironi dan kecewa, sedangkan dimensi geografis dibatasi pada faktor tempat tinggal dan kerja tokoh Siti yang terletak di pesisir Pantai Parangtritis, dan status ekonomi tokoh utama. Penelitian ini dominan menggunakan teori yang menjelaskan bahwa *setting* berfungsi untuk kemiripan yang mana untuk menciptakan suatu kemiripan dengan realitas, yang memberi kesan pada penonton akan waktu yang sebenarnya, rasa tempat yang sebenarnya dan perasaan hadir di sana. Melalui *setting* penonton dapat melihat dan mendefinisikan latar belakang tokoh dalam cerita. Misalnya bentuk rumah, peralatan yang digunakan, makanan, dan properti yang digunakan dalam film (Boggs dalam Sani, 1992:70), dan juga teori oleh Sanyoto (2010: 50), bahwa warna hitam adalah warna tergelap. Warna ini berasosiasi dengan kegelapan malam, kesengsaraan, bencana, perkabungan, kebodohan, misteri, ketiadaan, keputusaan.

Melalui proses observasi dan dokumentasi, ditemukan ada sebanyak 20 *scene* yang mengandung karakter tokoh Siti yang kuat yang teridentifikasi mewakili dimensi geografi dan psikologi tokoh Siti. 20 *scene* yang terpilih merupakan data yang telah dipilih setelah proses reduksi. Proses reduksi yang dilakukan adalah memilih data-data dari hasil observasi dan dokumentasi yang dianggap kuat mewakili pada dimensi geografi dan psikologi tokoh Siti, yaitu *scene* 1, 2, 4, 7, 10, 12, 13, 14, 16, 18, 20, 28, 46, 52, 57, 59, 61, 67, 71, dan 72. Langkah selanjutnya adalah mendeskripsikan adegan-adegan dalam setiap *scene* berdasarkan dimensi psikologi dan geografis yang muncul dan teridentifikasi. Langkah selanjutnya adalah

menghubungkan unsur sinematik, yaitu *color grading black and white* dengan kekuatan karakter tokoh Siti yang teridentifikasi untuk melihat emosi Siti yang terbangun baik yang berhubungan dengan dimensi psikologi maupun dimensi geografisnya. Setelah melakukan langkah-langkah tersebut, langkah selanjutnya adalah melakukan pembahasan dan menarik kesimpulan.

#### 4.2 Analisis Scene Penderitaan Tokoh Siti Dalam Film *Siti*

##### 4.2.1 Scene Grebek Tempat Karaoke di Pesisir Pantai Parangtritis

*Scene* grebek tempat karaoke di pesisir Pantai Parangtritis merupakan *scene* film *Siti* pada *time code* 00:00:00 – 00:02:00. *Scene* ini menampilkan para polisi sedang melakukan razia penggrebegan sebuah tempat karaoke di pesisir Pantai Parangtritis, Siti yang sedang melakukan pekerjaannya sebagai pemandu karaoke dipaksa berhenti oleh para polisi yang merazia. Siti merasa kecewa karena harus dikejar-kejar oleh pihak yang berwajib, sedangkan ia sedang bekerja untuk menghidupi keluarganya yang berada pada garis kemiskinan.



Gambar 4.1 *Scene* grebek tempat karaoke di pesisir Pantai Parangtritis pada film *Siti*. *Time code* 00:01:08.

(Doc. Bagaskara Aji Rifai. Penangkapan layar film *Siti*. 12/11/2022)



Gambar 4.2 *Scene* grebek tempat karaoke di pesisir Pantai Parangtritis pada film *Siti*. *Time code* 00:01:10.

(Doc. Bagaskara Aji Rifai. Penangkapan layar film *Siti*. 12/11/2022)

Penderitaan Siti yang terlihat pada *scene* grebek tempat karaoke di pesisir Pantai Parangtritis yaitu menderita sakit hati dan kecewa karena harus menghadapi razia dari kepolisian ketika Siti sedang melakukan pekerjaannya. Siti menderita karena keadaan yang memaksakan dirinya untuk melakukan pekerjaan yang tidak sejalan dengan norma kemasyarakatan, lalu Siti juga masih harus menghadapi razia dari polisi. *Color grading black and white* memperkuat efek *low key lighting* yang dominan pada warna gelap. Pratista (2008: 79) menulis *low key lighting* merupakan suatu teknik tata cahaya yang menciptakan batasan yang tegas antara area gelap dan terang. *Grading black and white* pada *scene* grebek tempat karaoke di pesisir Pantai Parangtritis menunjukkan suasana hati atau dimensi psikologi Siti yang kecewa karena dikejar-kejar oleh pihak berwajib ketika ia sedang bekerja di tempat karaoke, suasana hati Siti dipertegas pencahayaan *low key lighting*. Keadaan psikologi Siti pada *scene* grebek tempat karaoke di pesisir Pantai Parangtritis sesuai dengan apa yang ditulis oleh Sanyoto (2010: 50), bahwa warna hitam adalah warna tergelap. Warna ini berasosiasi dengan kegelapan malam, kesengsaraan, bencana, perkabungan, kebodohan, misteri, ketiadaan, keputusaan. Dimensi psikologi pada *scene* grebek tempat karaoke di pesisir Pantai Parangtritis ialah Siti merasa kecewa karena harus dikejar-kejar oleh pihak berwajib, sedangkan dimensi geografisnya adalah Siti harus bekerja di sebuah karaoke di pesisir Pantai Parangtritis.

Lanjutan *scene* grebek tempat karaoke di pesisir Pantai Parangtritis pada *time code* 00:02:01 – 00:03.37 masih berada di *setting* sekitar tempat karaoke. Polisi yang merazia tempat karaoke, kemudian menyuruh para pekerja karaoke untuk berbaris di luar, lalu polisi menanyakan identitas para pekerja satu per satu, ada yang memiliki identitas dan ada yang tidak. Pada *scene* ini Siti terlihat marah dan kecewa, Siti menampilkan ekspresi mata melotot dan dahi yang sedikit mengerut (lihat gambar 4.4). Polisi menanyakan nama Siti namun Siti hanya diam saja dengan memberikan ekspresi tersebut, kemudian Siti jatuh pingsan.



Gambar 4.3 *Scene* grebek tempat karaoke di pesisir Pantai Parangtritis pada film *Siti*. *Time code* 00:03:17.

(Doc. Bagaskara Aji Rifai. Penangkapan layar film *Siti*. 10/01/2023)



Gambar 4.4 *Scene* grebek tempat karaoke di pesisir Pantai Parangtritis pada film *Siti*. *Time code*. 00:03:37.

(Doc. Bagaskara Aji Rifai. Penangkapan layar film *Siti*. 10/01/2023)

Penderitaan yang dialami Siti adalah menderita sakit hati karena kecewa pekerjaannya harus berhenti karena dirazia oleh pihak berwajib, sedangkan Siti membutuhkan uang untuk mencukupi kebutuhannya serta membayar utangnya. *Color grading black and white* memperkuat efek *low key lighting* yang dominan pada warna gelap. *Color grading black and white* pada *scene* ini dominan pada warna gelap menunjukkan suasana hati atau dimensi psikologi Siti yang kecewa karena dirazia oleh pihak berwajib ketika bekerja di tempat karaoke. Suasana hati Siti dipertegas pencahayaan *low key lighting*. Dimensi psikologi pada *scene* lanjutan grebek tempat karaoke di pesisir Pantai Parangtritis ialah Siti merasa

kecewa karena harus dirazia saat bekerja, sedangkan dimensi geografisnya adalah Siti harus bekerja di sebuah karaoke di pesisir Pantai Parangtritis. Penggunaan *color grading* pada *scene* grebek tempat karaoke di pesisir Pantai Parangtritis mendukung penderitaan sakit hati tokoh Siti karena kecewa pekerjaannya harus dihentikan karena razia oleh pihak berwajib, Siti melakukan pekerjaan yang tidak selaras dengan norma bermasyarakat sehingga harus menerima risiko mengalami hal yang tidak diinginkan seperti razia penggrebakan.

#### 4.2.2 *Scene* Siti Menggoreng *Peyek Jingking* Untuk Menyambung Hidup

*Scene* Siti menggoreng *peyek jingking* untuk menyambung hidup merupakan *scene* pada *time code* 00:04:45 – 00:05:28. Siti sedang duduk menggoreng *peyek jingking* yang akan dijual di wisata pesisir Pantai Parangtritis, Siti menggoreng *peyek jingkingnya* di dapur rumahnya yang terbuat dari gedek, dan menggunakan peralatan dapur serba tradisional, kompor yang digunakan masih berbentuk tungku tradisional yang menggunakan api dari kayu bakar. Segala upaya Siti lakukan untuk menyambung hidupnya, termasuk berjualan *peyek jingking* di pantai Parangtritis bersama mertuanya.



Gambar 4.5 *Scene* Siti menggoreng *peyek jingking* untuk menyambung hidup pada film *Siti*. *Time code*. 00:04:50.  
(Doc. Bagaskara Aji Rifai. Penangkapan layar film *Siti*. 10/01/2023)



Gambar 4.6 *Scene* Siti menggoreng *peyek jingking* untuk menyambung hidup pada film *Siti*. *Time code*. 00:05:23.

(*Doc*. Bagaskara Aji Rifai. Penangkapan layar film *Siti*. 10/01/2023)

Penderitaan yang dialami Siti pada *scene* Siti menggoreng *peyek jingking* untuk menyambung hidup adalah menderita sakit hati karena harus bernasib hidup di bawah garis kemiskinan serta beban-beban hidup yang harus Siti rasakan. Siti harus melakukan hal tersebut karena keadaan yang menimpanya, Siti tidak hanya terpaksa harus bekerja sebagai pemandu karaoke, kondisi ekonomi Siti juga membuat dirinya terpaksa untuk membuat dan menjual *peyek jingking* di Pantai Parangtritis untuk mencukupi hidupnya. *Color grading black and white* pada *scene* ini mempertegas *setting*, yang menunjukkan bahwa Siti dan keluarganya hidup dalam keadaan miskin, hal ini dipertegas oleh garis tembok dari gedek, serta dapur yang masih menggunakan tungku tradisional (lihat gambar 4.6). *Setting* pada *scene* Siti menggoreng *peyek jingking* untuk menyambung hidup sejalan dengan fungsi *setting* yang diungkapkan oleh Boggs (dalam Sani, 1992:70), yaitu *setting* untuk kemiripan yang mana untuk menciptakan suatu kemiripan dengan realitas, yang memberi kesan pada penonton akan waktu yang sebenarnya, rasa tempat yang sebenarnya dan perasaan hadir di sana. Melalui *setting* penonton dapat melihat dan mendefinisikan latar belakang tokoh dalam cerita. Misalnya bentuk rumah, peralatan yang digunakan, makanan, dan properti yang digunakan dalam film. Dimensi psikologi pada *scene* Siti menggoreng *peyek jingking* untuk menyambung hidup adalah Siti menjalani kehidupannya secara ironi karena harus berjualan *peyek jingking* di wisata pesisir pantai, sedangkan dimensi geografisnya adalah Siti

bertempat tinggal di rumah gedek yang berada di pesisir pantai. Penggunaan *color grading* pada *scene* Siti menggoreng *peyek jingking* untuk menyambung hidup menguatkan penderitaan sakit hati tokoh Siti karena bernasib hidup di bawah garis kemiskinan melalui *setting* tempat yang ditampilkan.

#### 4.2.4 *Scene* Siti Mengejar Bagas yang Tidak Ingin Sekolah

*Scene* Siti mengejar Bagas yang tidak ingin sekolah merupakan *scene* pada *time code* 00:07:03 – 00:08:15. Bagas berlarian menuju padang pasir karena tidak ingin berangkat ke sekolah. Siti terus mengejarnya hingga berhasil menangkap Bagas, lalu membawa Bagas kembali ke sumur untuk memandikannya. Terlihat ketika mereka berlari, mereka berada di lingkungan kampung yang tembok rumahnya terbuat dari gedek.



Gambar 4.7 *Scene* Siti mengejar Bagas yang tidak ingin sekolah pada film *Siti*.  
*Time code* 00:07:01.

(Doc. Bagaskara Aji Rifai. Penangkapan layar film *Siti*. 10/01/2023)

Penderitaan yang dialami Siti pada *scene* Siti mengejar Bagas yang tidak ingin sekolah adalah menderita sakit hati karena harus bernasib hidup di bawah garis kemiskinan serta beban-beban hidup yang harus Siti rasakan. Hal tersebut terlihat pada saat Bagas sedang berlari karena tidak ingin berangkat ke sekolah. Siti tidak hanya harus bersabar karena hidup di bawah garis kemiskinan, namun, Siti juga harus bersabar menghadapi anaknya yang rewel. *Color grading black and white* pada *scene* Siti mengejar Bagas yang tidak ingin sekolah memperkuat objek

*setting* bahwa Siti dan keluarganya tinggal di pesisir Pantai Parangtritis. Hal tersebut terlihat dari gumuk pasir yang menjadi *setting*. Terlihat jelas dimensi geografis pada *scene* Siti mengejar Bagas yang tidak ingin sekolah adalah Siti bertempat tinggal di rumah gedek yang berada di perkampungan pesisir pantai, sedangkan dimensi psikologinya adalah Siti menjalani kehidupannya secara ironi, hidup dengan ekonomi di bawah garis kemiskinan, memiliki suami yang tidak ingin bicara, dan anak yang tidak ingin pergi ke sekolah. Penggunaan *color grading* pada *scene* Siti mengejar Bagas yang tidak ingin sekolah menguatkan penderitaan sakit hati tokoh Siti karena bernasib hidup di bawah garis kemiskinan melalui *setting* tempat yang ditampilkan.

#### 4.2.5 *Scene* Bagus Tidak Menanggapi Siti Menunjukkan Seragam Baru

*Scene* Bagus tidak menanggapi Siti menunjukkan seragam baru merupakan *scene* pada *time code* 00:09:08 – 00:10:01. Siti berjalan menuju kamar suaminya lalu membuka lemari dan mengambil seragam baru Bagus yang masih dibungkus plastik, lalu Siti memperlihatkannya kepada suaminya dengan bangga, tetapi suaminya hanya diam saja tanpa berkata apapun, kemudian Siti merasa kecewa dengan hal tersebut, lalu mengantarkan seragamnya kepada Bagus. Siti tetap tegar menghadapi suaminya yang lumpuh dan juga tidak ingin berbicara.



Gambar 4.8 *Scene* Bagus tidak menanggapi Siti menunjukkan seragam baru. *Time code* 00:09:25.

(Doc. Bagaskara Aji Rifai. Penangkapan layar film *Siti*. 10/01/2023)



Gambar 4.9 *Scene* Bagus tidak menanggapi Siti menunjukkan seragam baru pada film *Siti*. *Time code* 00:09:31  
(Doc. Bagaskara Aji Rifai. Penangkapan layar film *Siti*. 10/01/2023)

*Scene* Bagus tidak menanggapi Siti menunjukkan seragam baru menampilkan Siti menderita sakit hati karena merasa kecewa dengan suaminya yang masih tidak menanggapinya. Siti selalu bersemangat untuk bercerita segala hal kepada suaminya. Namun, suaminya yang lumpuh hanya diam saja tidak ingin memberi tanggapan apapun. Hal tersebut membuat Siti merasa sangat kecewa. *Color grading black and white* pada *scene* Bagus tidak menanggapi Siti menunjukkan seragam baru memperkuat *setting* atau dimensi geografis Siti yang hidup dalam kemiskinan. Hal ini dipertegas lagi oleh rumah yang terbuat dari gedek. Dimensi psikologi pada *scene* Siti menunjukkan seragam baru adalah Siti menjalani kehidupannya secara ironi, termasuk mengurus suaminya yang sakit. Sedangkan dimensi geografisnya adalah Siti bertempat tinggal di rumah gedek yang berada di pesisir pantai. Penggunaan *color grading* pada *scene* Bagus tidak menanggapi Siti menunjukkan seragam baru menguatkan penderitaan sakit hati tokoh Siti karena bernasib hidup di bawah garis kemiskinan melalui *setting* tempat yang ditampilkan.

#### 4.2.6 *Scene* Siti Mengambil Nasi Tanpa Lauk

*Scene* Siti mengambil nasi tanpa lauk merupakan *scene* pada *time code* 00:11:14 – 00:11:59. Siti menuju ruang dapur untuk mengambil piring serta nasi, namun tidak terlihat ada lauk di meja dapur, Siti hanya menambahkan kecap saja

setelah nasi, kemudian dibawa menuju ruang tengah untuk Bagas. Hal tersebut sangat merepresentasikan kondisi ekonomi keluarga Siti.



Gambar 4.10 *Scene* Siti mengambil nasi tanpa lauk pada film *Siti*. *Time code* 00:11:46.

(*Doc.* Bagaskara Aji Rifai. Penangkapan layar film *Siti*. 10/01/2023)

Pada *scene* Siti mengambil nasi tanpa lauk, Siti menderita sakit hati karena kecewa harus hidup dengan nasib yang ironis, terlihat Siti mengambil nasi yang hanya ditambah dengan kecap saja tanpa lauk apapun (lihat gambar 4.10), karena Siti sangat miskin. Selain dalam kaitannya dengan ironi kehidupan, hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh (Boggs dalam Sani, 1992:78) tentang ironi situasi yang mana didefinisikan sebagai sebagai situasi yang hasilnya adalah kebalikan dengan yang diharapkan. *Color grading black and white* pada *scene* Siti mengambil nasi tanpa lauk mempertegas objek pada *setting* atau dimensi geografis Siti yang hidup dalam kemiskinan. Hal ini juga didukung oleh dinding rumah yang terbuat dari gedek, perabotan rumah tangga yang pada umumnya dimiliki oleh keluarga dengan ekonomi menengah ke bawah serta makanan di dapur yang hanya ada nasi saja tanpa lauk. *Setting* dan fungsinya *scene* Siti mengambil nasi tanpa lauk sejalan dengan fungsi *setting* yang diungkapkan oleh (Boggs dalam Sani, 1992:70). Dimensi psikologi Siti adalah sabar menghadapi ironi kehidupan yang tidak bercukupan, sedangkan dimensi geografisnya adalah Siti hidup di pesisir Pantai Parangtritis dengan ekonomi di bawah garis kemiskinan. Penggunaan *color grading* pada *scene* Siti mengambil nasi tanpa lauk menguatkan penderitaan sakit hati tokoh

Siti karena bernasib hidup di bawah garis kemiskinan melalui *setting* tempat yang ditampilkan.

#### 4.2.7 *Scene* Keluarga Siti Berkumpul di Ruang Tengah

*Scene* keluarga Siti berkumpul di ruang tengah merupakan *scene* pada *time code* 00:12:00 – 00:16:07. Siti dan Darmi sedang membungkus *peyek jingking* yang akan dijual, sedangkan Bagas memakan nasi kecap yang dibawakan Siti dari dapur. Bagas pergi ke sekolah setelah selesai memakan nasi, lalu Siti berjalan menuju kamar untuk mengambil rokok dan kembali duduk melanjutkan membungkus *peyek jingking* dengan Darmi sembari merokok.



Gambar 4.11 *Scene* keluarga Siti berkumpul di ruang tengah pada film *Siti*. *Time code* 00:12:42.

(Doc. Bagaskara Aji Rifai. Penangkapan layar film *Siti*. 10 Januari 2023)



Gambar 4.12 *Scene* keluarga Siti berkumpul di ruang tengah pada film *Siti*. *Time code* 00:14:24.

(Doc. Bagaskara Aji Rifai. Penangkapan layar film *Siti*. 10/01/2023)

*Scene* keluarga Siti berkumpul di ruang tengah menampilkan penderitaan Siti sakit hati karena kecewa harus hidup dengan nasib yang ironis. Pada *scene* ini menampilkan Bagas yang hanya sarapan nasi dengan kecap sebelum sekolah, serta Siti yang harus membungkus *peyek jingking* untuk dijual demi menyambung hidupnya. *Color grading black and white* pada *scene* keluarga Siti berkumpul di ruang tengah mempertegas objek pada *setting* atau dimensi geografis Siti yang hidup dalam kemiskinan. Hal ini didukung oleh *scene* yang menampilkan Siti dengan Darmi yang membungkus *peyek jingking* yang akan mereka jual di wisata Pantai Parangtritis, serta dinding rumah yang terbuat dari gedek, perabotan rumah tangga yang pada umumnya dimiliki oleh keluarga dengan ekonomi menengah ke bawah. Dimensi psikologi Siti adalah sabar menghadapi ironi kehidupan yang tidak bercukupan, sedangkan dimensi geografisnya adalah Siti hidup di pesisir Pantai Parangtritis dengan ekonomi di bawah garis kemiskinan. Penggunaan *color grading* pada *scene* keluarga Siti berkumpul di ruang tengah menguatkan penderitaan sakit hati tokoh Siti karena bernasib hidup di bawah garis kemiskinan melalui *setting* tempat yang ditampilkan.

#### 4.2.8 *Scene* Karyo Menagih Utang

*Scene* Karyo menagih utang merupakan *scene* pada *time code* 00:16:08 – 00:19:02. Siti tiba-tiba didatangi oleh Karyo yang tidak lain adalah orang yang memberinya utang dan datang untuk menagihnya. Siti bergegas untuk sembunyi, Karyo memasuki rumah Siti dan mencari-cari Siti dari depan rumah hingga belakang rumah. Siti yang bersembunyi memutarinya pada akhirnya ditemukan oleh Karyo. Karyo kemudian memarahi Siti karena tidak segera melunasi, dan akhirnya Karyo memberi Siti waktu satu minggu untuk melunasi utangnya.



Gambar 4.13 *Scene* Karyo menagih utang pada film *Siti*. *Time code* 00:17:34.  
(Doc. Bagaskara Aji Rifai. Penangkapan layar film *Siti*. 10/01/2023)



Gambar 4.14 *Scene* Karyo menagih utang pada film *Siti*. *Time code* 00:18:31.  
(Doc. Bagaskara Aji Rifai. Penangkapan layar film *Siti*. 10 Januari 2023)

*Scene* Karyo menagih utang menunjukkan bahwa Siti mengalami menderita sakit hati karena kecewa akan hal yang telah menimpanya, Siti harus diterpa dengan berbagai masalah dalam hidupnya, termasuk harus melunasi utang suaminya yang ditagih oleh Karyo yang memberi utang, hal tersebut merupakan salah satu penyebab Siti terpaksa melakukan apapun demi mendapatkan uang. *Color grading black and white* memperkuat efek *low key lighting* yang dominan pada warna gelap. *Color grading black and white* pada *scene* Karyo menagih utang menunjukkan suasana hati atau dimensi psikologi Siti yang kecewa karena didatangi oleh Karyo untuk menagih utangnya sedangkan Siti tidak memiliki uang untuk melunasinya. Hal tersebut juga diperkuat oleh *Setting* pada *scene* ini yang memperlihatkan rumah Siti yang terbuat dari dinding gedek serta tanpa alas. Aspek psikologi pada *scene* ini adalah Siti merasa kecewa dengan nasib yang menimpanya, sedangkan aspek geografisnya adalah Siti hidup di pesisir Pantai Parangtritis dengan ekonomi di

bawah garis kemiskinan. Penggunaan *color grading* pada *scene* Karyo menagih utang menguatkan penderitaan sakit hati tokoh Siti karena bernasib hidup di bawah garis kemiskinan melalui *setting* tempat yang ditampilkan.

#### 4.2.9 *Scene* Siti Berjalan Menuju Sumur Dengan Ekspresi Kecewa

*Scene* Siti berjalan menuju sumur dengan ekspresi kecewa merupakan *scene* pada *time code* 00:22:00 - 00:22:23. Siti berjalan menuju sumur sembari membawa baju-baju Bagus yang telah dipakai untuk dicuci. Sebelumnya, Siti melepaskan baju Bagus sembari bercerita tentang dirinya yang ditagih utangnya oleh Karyo. Namun, Bagus masih tetap tidak ingin bicara dan membuat Siti merasa kecewa lagi.

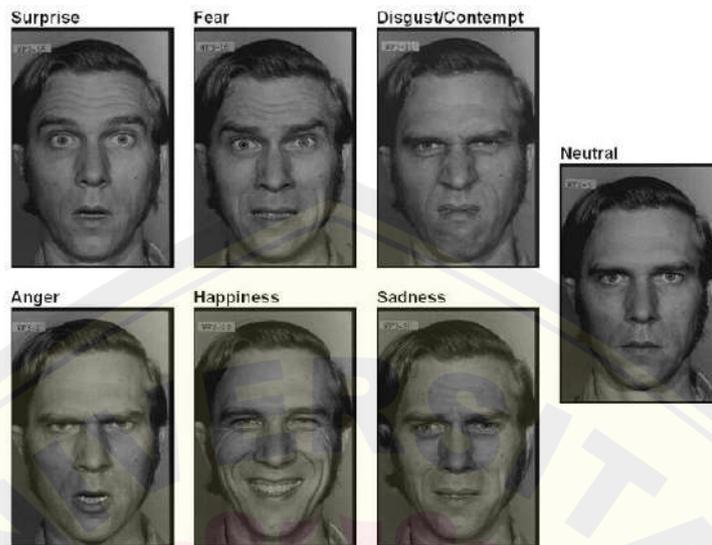


Gambar 4.15 *Scene* Siti berjalan menuju sumur dengan ekspresi kecewa pada film *Siti*. *Time code* 00:22:22.

(Doc. Bagaskara Aji Rifai. Penangkapan layar film *Siti*. 10/01/ 2023)

*Scene* Siti berjalan menuju sumur dengan ekspresi kecewa juga menunjukkan bahwa Siti sedang mengalami penderitaan sakit hati karena merasa kecewa dengan suaminya yang masih tidak ingin berbicara, sebelumnya, Siti telah sakit hati karena didatangi oleh Karyo yang menagih utang, kemudian Siti menceritakan hal tersebut kepada suaminya, namun, suaminya tetap saja tidak ingin menanggapi Siti, hal tersebut membuat Siti semakin merasa kecewa, marah, dan sedih bercampur aduk. *Color grading black and white* memperkuat efek *low key lighting* yang dominan pada warna gelap. *Grading black and white* pada *scene* Siti berjalan menuju sumur dengan ekspresi kecewa menunjukkan suasana hati atau

dimensi psikologi Siti yang kecewa karena suaminya masih tidak ingin berbicara. Hal tersebut diperkuat oleh ekspresi wajah Siti yang marah dan kecewa.



Gambar 4.16 Bahasa ekspresi wajah.  
(Sumber : Fabri, 2004)

Gambar di atas merupakan bentuk ekspresi wajah manusia berdasarkan emosi yang sedang dialami. Pada *scene* Siti berjalan menuju sumur dengan ekspresi kecewa, wajah Siti menunjukkan bahwa dirinya merasa sedih, marah, dan kecewa yang bercampur aduk. Aspek psikologi pada *scene* Siti berjalan menuju sumur dengan ekspresi kecewa adalah Siti merasa kecewa dengan suaminya yang masih tidak ingin berbicara, sedangkan aspek geografisnya adalah Siti hidup di pesisir Pantai Parangtritis dengan ekonomi di bawah garis kemiskinan. Penggunaan *color grading black and white* pada *scene* Siti berjalan menuju sumur dengan ekspresi kecewa mendukung penderitaan tokoh Siti yang merasa kecewa dengan suaminya yang tetap tidak ingin berbicara, diperkuat dengan gambar bahasa ekspresi wajah di atas.

#### 4.2.10 *Scene* Siti Melamun Meratapi Nasib di Dapur

*Scene* Siti melamun meratapi nasib di dapur merupakan *scene* pada *time code* 00:23:53 – 00:24:05. Siti berada di dapur duduk merenung sembari melihat piringnya, Siti masih terlihat kecewa. *Scene* Siti melamun meratapi nasib di dapur menguatkan tentang semua yang menimpa Siti, yaitu ekspresi kekecewaan Siti

kepada suaminya serta *setting* tempat yang menunjukkan Siti hidup di bawah garis kemiskinan.



Gambar 4.17 *Scene* Siti melamun meratapi nasib di dapur pada film *Siti*. 00:23:53. (Doc. Bagaskara Aji Rifai. Penangkapan layar film *Siti*. 10/01/2023)

*Scene* Siti melamun meratapi nasib di dapur memperlihatkan Siti sedang menderita sakit hati karena kecewa dengan nasib yang menimpanya, *setting* rumah Siti dari gedek serta Siti melamun menunjukkan bahwa Siti adalah seseorang yang bernasib kurang mujur. *Color grading black and white* pada *scene* ini mempertegas objek pada *setting* atau dimensi geografis Siti yang hidup dalam kemiskinan. Hal ini didukung oleh *scene* yang menampilkan dinding rumah yang terbuat dari gedek (lihat gambar 4.17), perabotan rumah tangga yang pada umumnya dimiliki oleh keluarga dengan ekonomi menengah ke bawah. Dimensi psikologi Siti pada *scene* Siti melamun meratapi nasib di dapur adalah sabar dalam menjalani hidupnya yang ironi, sedangkan dimensi geografisnya adalah Siti hidup di pesisir Pantai Parangtritis dengan ekonomi di bawah garis kemiskinan. Penggunaan *color grading* pada *scene* Siti melamun meratapi nasib di dapur menguatkan penderitaan sakit hati tokoh Siti karena bernasib hidup di bawah garis kemiskinan melalui *setting* tempat yang ditampilkan.

#### 4.2.11 *Scene* Siti Berjualan *Peyek Jingking* Untuk Menyambung Hidup

*Scene* Siti berjualan *peyek jingking* untuk menyambung hidup merupakan *scene* pada *time code* 00:24:43 – 00:25:49. Setelah menyiapkan *peyek-peyeknya* yang selesai dibungkus, Siti dan Darmi berjalan menuju Pantai Parangtritis untuk menjualnya. Siti dan Darmi menjualnya dengan cara berjalan di sekitar pesisir

pantai lalu menawarkan kepada para pengunjung yang sedang duduk maupun yang sedang berjalan.



Gambar 4.18 *Scene* Siti berjualan *peyek jingking* untuk menyambung hidup pada film *Siti*. *Time code* 00:24:59.

(Doc. Bagaskara Aji Rifai. Penangkapan layar film *Siti*. 10/01/2023)

*Scene* Siti berjualan *peyek jingking* untuk menyambung hidup memperlihatkan Siti sedang menderita sakit hati karena kecewa dengan nasib yang menimpanya, Siti harus rela membuat dan menjual *peyek jingking* dengan berjalan-jalan di area wisata pesisir Pantai Parangtritis bersama mertuanya demi menyambung hidupnya. *Color grading black and white* pada *scene* Siti berjualan *peyek jingking* untuk menyambung hidup mampu mempertajam objek pada *setting* atau aspek geografis yang menunjukkan Siti miskin. Dimensi psikologi pada *scene* Siti berjualan *peyek jingking* untuk menyambung hidup adalah Siti sabar dalam menjalani hidupnya yang ironi, sedangkan dimensi geografisnya adalah Siti hidup di pesisir Pantai Parangtritis dengan keadaan miskin. Penggunaan *color grading* pada *scene* Siti berjualan *peyek jingking* untuk menyambung hidup menguatkan penderitaan sakit hati tokoh Siti karena bernasib hidup di bawah garis kemiskinan melalui *setting* tempat yang ditampilkan.

#### 4.2.12 *Scene* Siti Menyuali Bagus yang Tidak Menanggapi

*Scene* Siti menyuali Bagus yang tidak menanggapi merupakan *scene* pada *time code* 00:35:41 – 00:38:11. Siti menyuali Bagus yang sedang lumpuh sembari bercerita tentang hasil harian berjualan *peyek jingkingnya* yang hanya memperoleh 15 ribu, lalu Siti juga bercerita tentang hari Bagus di sekolah. Namun, Bagus hanya

diam saja mendengar cerita Siti. Ekspresi Siti seketika berubah menjadi sangat kecewa, Siti merasa kesal lalu menaruh piring makanan Bagus ke meja kamar, setelah itu Siti mengganti bajunya dan bergegas keluar.



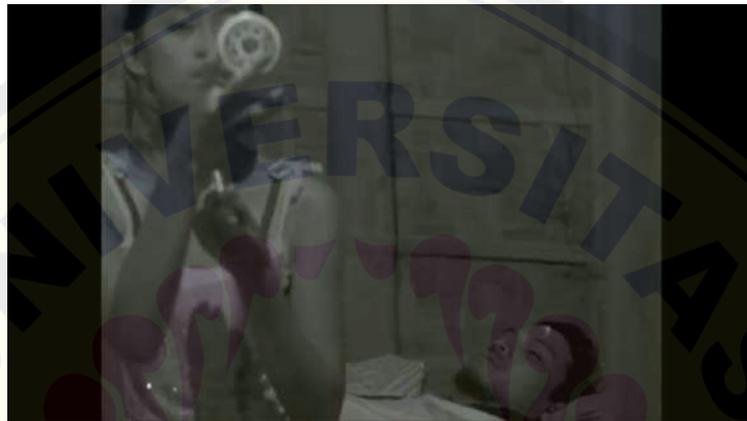
Gambar 4.19 *Scene* Siti menyuapi Bagus yang tidak menanggapi pada film *Siti*.  
*Time code* 00:37:24.

(Doc. Bagaskara Aji Rifai. Penangkapan layar film *Siti*. 10/01/2023)

*Scene* Siti menyuapi Bagus memperlihatkan Siti sedang menderita sakit hati karena kecewa dengan suaminya yang masih tidak ingin berbicara, Siti selalu bersemangat untuk menceritakan sesuatu kepada Bagus, namun, Bagus hanya diam saja tidak ingin menanggapi Siti. *Color grading black and white* pada *scene* Siti menyuapi Bagus mampu memperkuat *setting* atau aspek geografis Siti yang hidup dalam kemiskinan. Hal ini juga didukung oleh dinding rumah yang terbuat dari gedek, perabotan rumah tangga yang pada umumnya dimiliki oleh keluarga dengan ekonomi menengah ke bawah, dan pakaian yang lusuh. Aspek psikologi pada *scene* ini adalah Siti merasa kecewa dengan suaminya yang masih tidak ingin berbicara, sedangkan dimensi geografisnya adalah Siti hidup di pesisir Pantai Parangtritis dengan ekonomi di bawah garis kemiskinan. Penggunaan *color grading* pada *scene* Siti menyuapi Bagus yang tidak menanggapi menguatkan penderitaan sakit hati tokoh Siti yang kecewa kepada suaminya yang tidak ingin berbicara, serta menguatkan penderitaan sakit hati Siti yang bernasib hidup miskin melalui *setting* tempat yang ditampilkan.

#### 4.2.13 *Scene* Siti Berdandan di Depan Bagus yang Lumpuh

*Scene* Siti berdandan di depan Bagus yang lumpuh merupakan *scene* pada *time code* 00:52:58 – 00:55:12. Siti sedang berdandan sebelum berangkat menuju tempat karaoke, Siti berdandan tepat di sebelah suaminya yang sedang terbaring lumpuh. Pada *scene* Siti berdandan di depan Bagus yang lumpuh, terlihat Bagus melirik Siti yang sedang berdandan sebelum berangkat ke tempat karaoke, Siti harus melakukan hal tersebut karena faktor kondisi ekonomi yang menimpanya.



Gambar 4.20 *Scene* Siti berdandan di depan Bagus yang lumpuh pada film *Siti*.  
*Time code* 00:54:35.

(Doc. Bagaskara Aji Rifai. Penangkapan layar film *Siti*. 10/01/2023)



Gambar 4.21 *Scene* Siti berdandan di depan Bagus yang lumpuh pada film *Siti*.  
*Time code* 00:54:48.

(Doc. Bagaskara Aji Rifai. Penangkapan layar film *Siti*. 10/01/2023)

*Scene* Siti berdandan di depan Bagus menampilkan penderitaan sakit hati Siti karena harus menerima nasib yang menimpa hidupnya, kondisi ekonomi

membuat Siti terpaksa harus bekerja menjadi pemandu karaoke, sebuah profesi yang tidak selaras dengan norma bermasyarakat. Bahkan Siti harus berdandan di depan suaminya yang sedang lumpuh. *Color grading black and white* memperkuat efek *low key lighting* yang dominan pada warna gelap. *Grading black and white* pada *scene* Siti berdandan di depan Bagus yang lumpuh menunjukkan bahwa Siti sabar menghadapi ironi, terlihat pada wajah Siti yang menunjukkan ketegaran meskipun banyak masalah yang ia hadapi (lihat gambar 4.21). *Color grading black and white* pada *scene* Siti berdandan di depan Bagus yang lumpuh juga mendukung aspek geografis Siti yang tinggal di rumah terbuat dari gedek yang menunjukkan bahwa Siti miskin, sedangkan aspek psikologisnya adalah Siti bersabar menjalani kehidupannya yang ironi. Penggunaan *color grading* pada *scene* Siti berdandan di depan Bagus yang lumpuh menguatkan penderitaan sakit hati tokoh Siti yang bernasib hidup miskin melalui *setting* tempat yang ditampilkan, serta menguatkan sebuah keironian kehidupan tokoh Siti yang sedang berdandan di depan suaminya yang lumpuh sebelum berangkat bekerja sebagai pemandu karaoke.

#### 4.2.14 *Scene* Siti Bekerja Sebagai Pemandu Karaoke

*Scene* Siti bekerja sebagai pemandu karaoke merupakan *scene* pada *time code* 00:57:48 – 00:59:11. Karaoke yang sempat ditutup karena dirazia oleh polisi kini kembali beroperasi, pihak karaoke menjamu para polisi karena telah mengizinkannya untuk kembali beroperasi, Siti dan rekannya juga kembali bekerja sebagai pemandu karaoke. Kali ini, Siti dan rekannya menjamu para polisi yang tidak lain adalah anggota yang sebelumnya juga turut dalam merazia tempat tersebut.



Gambar 4.22 *Scene* Siti bekerja sebagai pemandu karaoke pada film *Siti*. *Time code* 00:58:20

(Doc. Bagaskara Aji Rifai. Penangkapan layar film *Siti*. 10/01/2023)

Penderitaan yang dialami Siti pada *scene* Siti bekerja sebagai pemandu karaoke yaitu sakit hati karena harus menerima nasib yang menimpa hidupnya, kondisi ekonomi membuat Siti terpaksa menjadi pemandu karaoke, sebuah profesi yang tidak selaras dengan norma kemasyarakatan. *Color grading black and white* memperkuat efek *low key lighting* yang dominan pada warna gelap. *Color grading black and white* pada *scene* Siti bekerja sebagai pemandu karaoke dominan pada warna gelap menunjukkan suasana hati atau dimensi psikologi Siti yang sabar menjalani ironi hidupnya. Suasana hati Siti dipertegas oleh *low key lighting* yang didominasi oleh cahaya redup dan gelap (warna hitam) pada *setting* tempat. Aspek psikologi pada *scene* ini adalah Siti sabar menjalani nasib hidupnya yang ironis, sedangkan aspek geografisnya adalah Siti harus bekerja di sebuah karaoke yang terletak di pesisir pantai. Penggunaan *color grading* pada *scene* Siti bekerja sebagai pemandu karaoke menguatkan penderitaan sakit hati tokoh Siti yang harus menerima nasib yang menimpa hidupnya, serta menguatkan bahwa Siti hidup di bawah garis kemiskinan melalui *setting* tempat yang ditampilkan.

#### 4.2.15 *Scene* Gatot Mencium Paksa Siti

*Scene* Gatot mencium paksa Siti merupakan *scene* pada *time code* 01:02:25 – 01:03:21. Di sela-sela mereka bernyanyi, Gatot tiba-tiba mencium pipi dan bibir Siti. Siti yang merasa tidak nyaman langsung mendorong Gatot dan keluar dari ruang karaoke.



Gambar 4.23 *Scene* Gatot mencium paksa Siti pada film *Siti*. *Time code* 01:03:03. (Doc. Bagaskara Aji Rifai. Penangkapan layar film *Siti*. 10/01/2023)



Gambar 4.24 *Scene* Gatot mencium paksa Siti pada film *Siti*. *Time code* 01:03:15 (Doc. Bagaskara Aji Rifai. Penangkapan layar film *Siti*. 10/01/2023)

*Scene* Gatot mencium Siti menampilkan penderitaan tokoh Siti yaitu sakit hati karena sesal dan kecewa dengan hal yang telah ia dan Gatot lakukan, berprofesi sebagai pemandu karaoke membuat Siti harus mengalami hal-hal yang tidak diinginkan. *Color grading black and white* memperkuat efek *low key lighting* yang dominan pada warna gelap. *Color grading black and white* pada *scene* Gatot mencium paksa Siti dominan pada warna gelap menunjukkan suasana hati atau dimensi psikologi Siti yang merasa sesal dan kecewa. Suasana hati Siti dipertegas oleh dan sejalan dengan cahaya lampu pada *setting* yang didominasi oleh cahaya redup dan gelap (warna hitam). Aspek psikologi pada *scene* ini adalah Siti merasa sesal dan kecewa, sedangkan aspek geografisnya adalah Siti harus bekerja di sebuah karaoke yang terletak di pesisir pantai. Penggunaan *color grading* pada *scene* Gatot mencium paksa Siti menguatkan penderitaan sakit hati tokoh Siti yang merasa sesal dan kecewa dengan apa yang telah ia dan Gatot lakukan, serta menguatkan bahwa Siti hidup di bawah garis kemiskinan melalui *setting* tempat yang ditampilkan.

#### 4.2.16 *Scene* Gatot Berbicara dengan Siti yang Kecewa

*Scene* Gatot berbicara dengan Siti yang kecewa merupakan *scene* pada *time code* 01:03:53 – 01:07:47. Gatot menghampiri Siti yang sedang merenung di ruang belakang sembari merokok, sebelumnya, Siti keluar dari ruang karaoke setelah Siti dan Gatot berciuman. Gatot menghampiri Siti lalu mengatakan ingin menikah dengan Siti dan juga menyuruh Siti untuk meninggalkan suaminya, namun, Siti seperti tidak menyukai dengan omongan Gatot, kemudian Siti berjalan pergi namun Gatot tetap mengikutinya.



Gambar 4.25 *Scene* Gatot berbicara dengan Siti yang kecewa pada film *Siti*. *Time code* 01:06:34

(*Doc.* Bagaskara Aji Rifai. Penangkapan layar film *Siti*. 10/01/2023)



Gambar 4.26 *Scene* Gatot berbicara dengan Siti yang kecewa pada film *Siti*. *Time code* 01:06:52.

(*Doc.* Bagaskara Aji Rifai. Penangkapan layar film *Siti*. 10/01/2023)

*Scene* Gatot berbicara dengan Siti yang kecewa menunjukkan bahwa Siti menderita sakit hati karena merasa kesal dengan ucapan Gatot, Siti rela melakukan apapun termasuk bekerja sebagai pemandu karaoke agar mendapatkan uang untuk menyangkut hidup serta membayar utang suaminya, namun, Gatot justru menyuruh Siti untuk meninggalkan suaminya, ungkapan tersebut membuat Siti merasa kesal. *Color grading black and white* memperkuat efek *low key lighting* yang dominan pada warna gelap. *Color grading black and white* pada *scene* ini dominan pada warna gelap menunjukkan suasana hati atau dimensi psikologi Siti yang merasa kesal dengan Gatot. Suasana hati Siti dipertegas oleh *low key lighting* yang didominasi oleh cahaya lampu pada *setting* tempat redup dan gelap (warna hitam). Aspek psikologi pada *scene* ini adalah Siti merasa kesal, sedangkan aspek

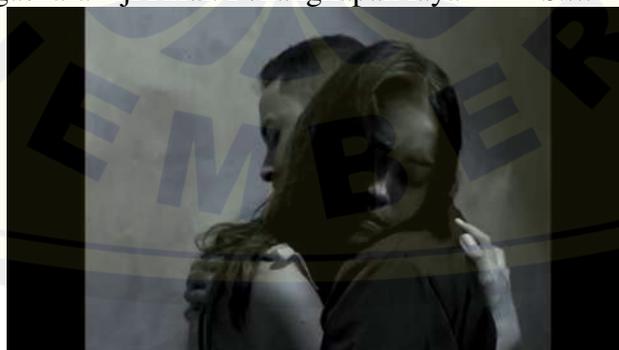
geografisnya adalah Siti harus bekerja di sebuah karaoke yang terletak di pesisir pantai. Penggunaan *color grading* pada *scene* Gatot berbicara dengan Siti yang kecewa menguatkan penderitaan sakit hati tokoh Siti yang merasa kesal dengan ucapan Gatot, serta menguatkan bahwa Siti hidup di bawah garis kemiskinan melalui *setting* tempat yang ditampilkan.

#### 4.2.17 *Scene* Siti Merasa Resah

*Scene* Siti merasa resah merupakan *scene* pada *time code* 01:08:53 – 01:10:56. Gatot kebingungan dengan Siti yang merasa resah dan kesakitan perutnya, Gatot mencoba membujuk Siti agar menceritakan tentang apa yang terjadi pada Siti, kemudian Siti menanyakan apakah Gatot memiliki uang sejumlah satu juta rupiah untuk bisa Siti pinjam, lalu Gatot mengeluarkan dompet dan berkata bahwa Gatot hanya membawa uang sejumlah 750 ribu saja, Gatot memberikan uang dan menawarkannya untuk tidak perlu Siti kembalikan, kemudian Siti memeluk Gatot setelah Gatot memberi uang. Setelah itu, Gatot dan Siti kembali masuk ke ruang karaoke.



Gambar 4.27 *Scene* Siti merasa resah pada film *Siti*. *Time code* 01:09:47.  
(Doc. Bagaskara Aji Rifai. Penangkapan layar film *Siti*. 10/01/2023)



Gambar 4.27 *Scene* Siti merasa resah pada film *Siti*. *Time code* 01:10:52.  
(Doc. Bagaskara Aji Rifai. Penangkapan layar film *Siti*. 10/01/2023)

*Scene* Siti merasa resah menampilkan tokoh Siti yang menderita sakit hati karena kecewa dengan nasib yang menimpanya. Siti rela melakukan apapun termasuk bekerja sebagai pemandu karaoke agar mendapatkan uang untuk menyambung hidup serta membayar utang suaminya, juga termasuk meminta utangan kepada Gatot. *Color grading black and white* memperkuat efek *low key lighting* yang dominan pada warna gelap. *Color grading black and white* pada *scene* ini dominan pada warna gelap menunjukkan suasana hati atau dimensi psikologi Siti yang merasa sedih dan kecewa dengan nasib hidupnya. Suasana hati Siti dipertegas oleh dan sejalan dengan *low key lighting* yang didominasi oleh cahaya redup dan gelap (warna hitam) pada *setting* tempat. Aspek psikologi pada *scene* ini adalah Siti merasa kecewa dengan nasib yang menimpanya, sedangkan aspek geografisnya adalah Siti harus bekerja di sebuah karaoke yang terletak di pesisir pantai. Penggunaan *color grading* pada *scene* Siti merasa resah menguatkan penderitaan sakit hati tokoh Siti yang sedang meresahkan segala problematika nasib dalam hidupnya, serta menguatkan bahwa Siti hidup di bawah garis kemiskinan melalui *setting* tempat yang ditampilkan.

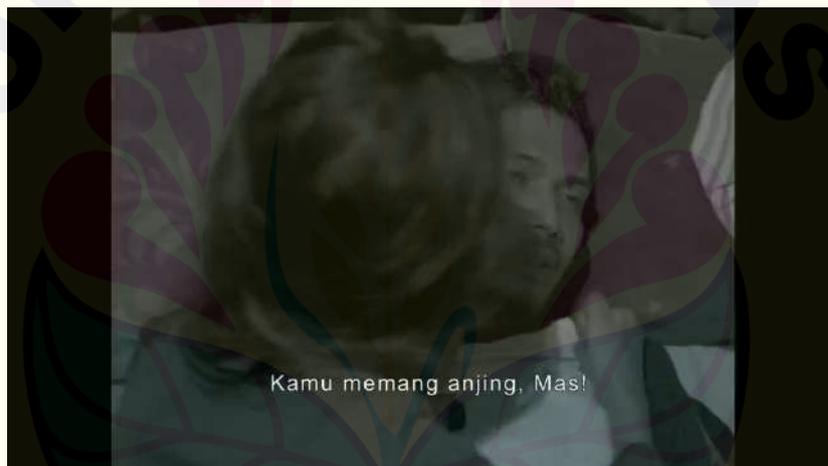
#### 4.2.18 *Scene* Siti Kecewa dengan Ucapan Bagus

*Scene* Siti kecewa dengan ucapan Bagus merupakan *scene* pada *time code* 01:15:57 – 01:18:13. Sepulang dari tempat karaoke, Siti yang mabuk diantar teman-temannya pulang dan juga membawa Siti menuju kamarnya untuk Siti istirahat. Di kamar Siti ada Bagus yang sedang berbaring, ketika Siti berbaring dengan Bagus, Siti bercerita bahwa dia ingin dinikahi oleh seseorang yang bernama Gatot, Siti meminta Bagus untuk berbicara sesekali, namun, saat akhirnya Bagus ingin berbicara, ucapan yang diberikan membuat Siti sangat merasa marah dan kecewa, Siti kemudian mencoba untuk keluar dari kamar sembari merasa kesakitan pada perutnya.



Gambar 4.28 *Scene* Siti kecewa dengan ucapan Bagus pada film *Siti*. *Time code* 01:17:34.

(*Doc.* Bagaskara Aji Rifai. Penangkapan layar film *Siti*. 10/01/2023)



Gambar 4.29 *Scene* Siti kecewa dengan ucapan Bagus pada film *Siti*. *Time code* 01:17:53.

(*Doc.* Bagaskara Aji Rifai. Penangkapan layar film *Siti*. 10/01/2023)

*Scene* Siti kecewa dengan ucapan Bagus menampilkan penderitaan sakit hati tokoh Siti yang kecewa dengan ucapan Bagus, Siti merasa kecewa karena Siti yang rela melakukan apapun untuk merawat Bagus yang lumpuh, tetapi Bagus hanya memberi Siti kekecewaan, sebelumnya, Siti bersabar dengan Bagus yang tidak ingin berbicara sama sekali, namun kesabaran Siti memecah ketika Bagus akhirnya ingin berbicara hanya menyuruh Siti untuk pergi. *Color grading black and white* pada *scene* Siti kecewa dengan ucapan Bagus memperkuat efek *low key*

*lighting* yang dominan pada warna gelap yang menunjukkan aspek psikologi Siti yang sedang kecewa. Aspek psikologi pada *scene* ini adalah Siti merasa kecewa dengan ucapan Bagus, sedangkan aspek geografisnya adalah Siti tinggal di rumah gedek di pesisir Pantai Parangtritis. Penggunaan *color grading* pada *scene* Siti kecewa dengan ucapan Bagus menguatkan penderitaan sakit hati tokoh Siti yang merasa kecewa dengan ucapan Bagus, serta menguatkan bahwa Siti hidup di bawah garis kemiskinan melalui *setting* tempat yang ditampilkan.

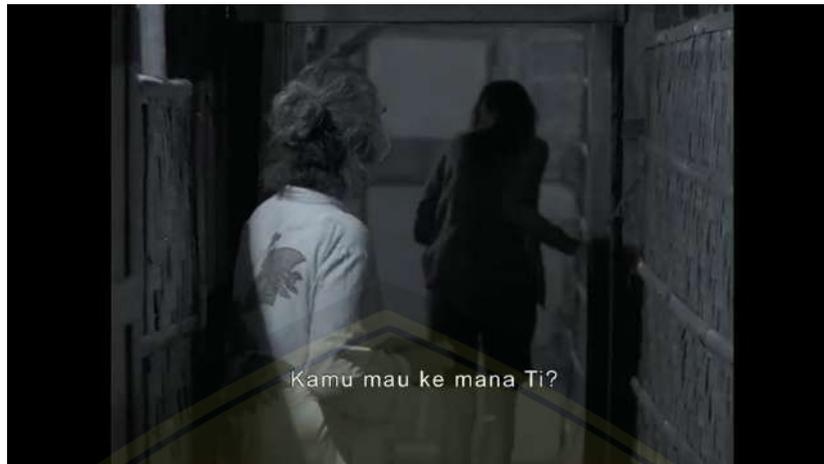
#### 4.2.19 *Scene* Siti Keluar Rumah Sembari Menahan Sakit

*Scene* Siti keluar rumah sembari menahan sakit merupakan *scene* pada *time code* 01:20:08 – 01:20:40. Setelah Siti keluar dari kamarnya, Siti menemui Darmi dan memberikan uang untuk membayar utang, Siti merasa kecewa setelah Bagus menyuruhnya pergi, Siti berjalan sempoyongan sembari menahan kesakitan pada perutnya mencoba untuk keluar dari rumah. Darmi hanya berdiam saja melihat Siti membuka pintu dan keluar dari rumah.



Gambar 4.30 *Scene* Siti keluar rumah sembari menahan sakit pada film *Siti*. *Time code* 01:20:14.

(Doc. Bagaskara Aji Rifai. Penangkapan layar film *Siti*. 10/01/2023)



Gambar 4.31 *Scene* Siti keluar rumah sembari menahan sakit pada film *Siti*. *Time code* 01:20:24.

(Doc. Bagaskara Aji Rifai. Penangkapan layar film *Siti*. 10/01/2023)

*Scene* Siti keluar rumah menampilkan penderitaan sakit hati tokoh Siti karena kecewa dengan ucapan Bagus yang menyuruh Siti pergi, Siti rela melakukan apapun termasuk bekerja sebagai pemandu karaoke agar mendapatkan uang untuk menyambung hidup serta membayar utang suaminya, namun, suaminya justru menyuruh Siti pergi setelah Siti menceritakan tentang Gatot yang ingin menikahi Siti. *Color grading black and white* pada *scene* Siti keluar rumah sembari menahan sakit mempertegas objek pada *setting* atau dimensi geografis Siti yang hidup dalam kemiskinan. Hal ini didukung oleh *scene* yang menampilkan dinding rumah yang terbuat dari gedek, perabotan rumah tangga yang pada umumnya dimiliki oleh keluarga dengan ekonomi menengah ke bawah. Aspek psikologi pada *scene* ini adalah Siti merasa kecewa dengan Bagus yang menyuruhnya pergi, sedangkan aspek geografisnya adalah Siti tinggal di rumah gedek di pesisir Pantai Parangtritis. Penggunaan *color grading* pada *scene* Siti keluar rumah menguatkan penderitaan sakit hati tokoh Siti yang merasa kecewa dengan ucapan Bagus, serta menguatkan bahwa Siti hidup di bawah garis kemiskinan melalui *setting* tempat yang ditampilkan.

#### 4.2.20 *Scene* Siti Berjalan Sempoyongan Menuju ke Pantai

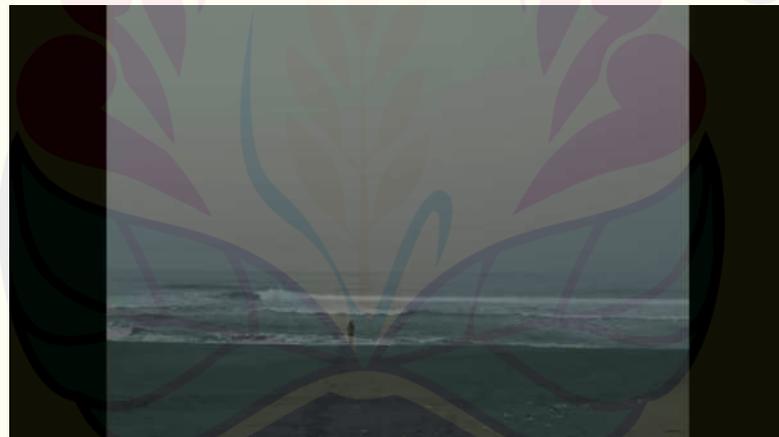
*Scene* Siti berjalan sempoyongan menuju ke pantai merupakan *scene* pada *time code* 01:20:41 – 01:23:37. Setelah keluar dari rumah, Siti terus berjalan

sempoyongan menuju pantai sembari menahan perutnya yang sakit, kemudian film berakhir. Berakhirnya film ini tidak menunjukkan apa yang akan Siti lakukan setelah itu.



Gambar 4.32 *Scene* Siti berjalan sempoyongan menuju ke pantai pada film *Siti*.  
*Time code* 01:23:41.

(Doc. Bagaskara Aji Rifai. Penangkapan layar film *Siti*. 10/01/2023)

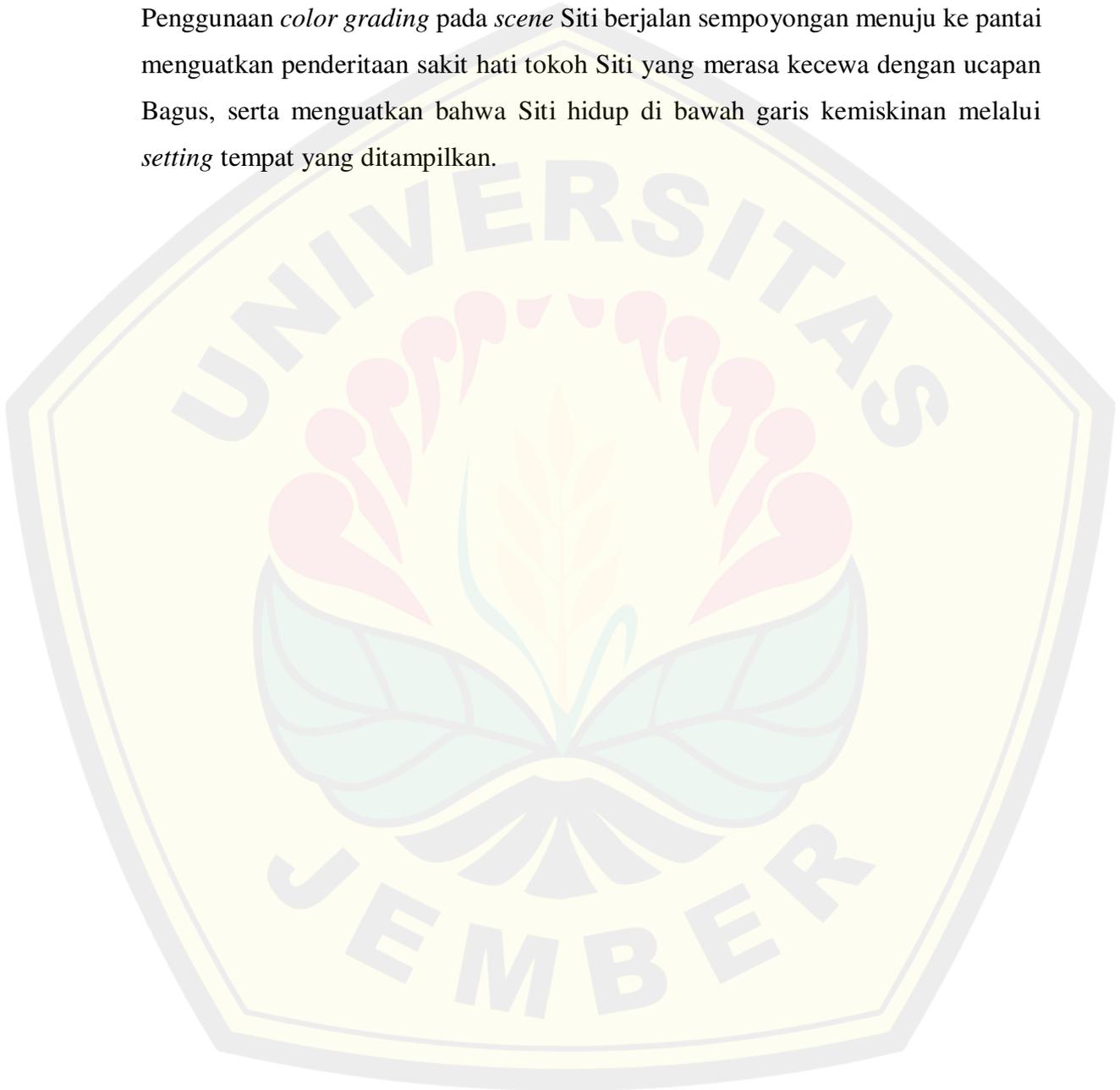


Gambar 4.33 *Scene* Siti berjalan sempoyongan menuju ke pantai pada film *Siti*.  
*Time code* 01:25:06.

(Doc. Bagaskara Aji Rifai. Penangkapan layar film *Siti*. 10/01/2023)

Penderitaan yang dialami Siti pada *scene* Siti berjalan sempoyongan menuju ke pantai yaitu menderita sakit hati karena kecewa dengan ucapan Bagus, Bagus menyuruh Siti pergi dan kemudian Siti pergi dari rumah dengan kondisi perutnya yang sakit, Siti berjalan sempoyongan sembari menahan perutnya yang sakit, Siti terus berjalan menuju ke pantai. *Color grading black and white* pada *scene* ini

memperkuat *setting* atau aspek geografis Siti yang tinggal di pesisir Pantai Parangtritis. Hal ini juga didukung oleh adanya pemandangan Pantai Parangtritis. Aspek psikologi pada *scene* Siti berjalan sempoyongan menuju ke pantai adalah Siti merasa kecewa dengan Bagus yang menyuruhnya pergi, sedangkan aspek geografisnya adalah Siti tinggal di rumah gedek di pesisir Pantai Parangtritis. Penggunaan *color grading* pada *scene* Siti berjalan sempoyongan menuju ke pantai menguatkan penderitaan sakit hati tokoh Siti yang merasa kecewa dengan ucapan Bagus, serta menguatkan bahwa Siti hidup di bawah garis kemiskinan melalui *setting* tempat yang ditampilkan.



## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Film *Siti* menggunakan *color grading black and white* melalui proses *editing*, hal tersebut menjadi sebuah keunikan karena teknologi pada saat ini sudah dapat menangkap dan menampilkan warna yang sangat tajam, namun, film *Siti* memilih untuk menggunakan *color grading black and white*. Warna hitam terafiliasi dengan kegelapan malam, kesengsaraan, bencana, perkabungan, kebodohan, misteri, ketiadaan, keputusaan. Sedangkan warna putih memiliki makna sebaliknya, yaitu kesucian, terang, bersih, dan pemaaf. *Color grading black and white* pada film *Siti* didominasi oleh warna gelap daripada warna terang, hal tersebut dapat diartikan bahwa film *Siti* menampilkan makna warna hitam lebih dominan daripada makna warna putih.

Karakter-karakter tokoh Siti yang teridentifikasi dalam film *Siti* adalah sabar menghadapi ironi kehidupannya yang tidak berkecukupan dan hidup dalam kemiskinan, sedangkan penggunaan *color grading black and white* dalam mendukung penderitaan tokoh Siti dalam film *Siti* adalah sebagai berikut:

- a) *Color grading black and white* memperkuat efek *low key lighting* yang menunjukkan aspek psikologi Siti yang kecewa dan sabar menghadapi nasib yang menimpanya. Hal ini terlihat dari wajah Siti yang menunjukkan kemurungan. Selain itu, Siti juga menunjukkan ketegaran, meskipun ada banyak masalah yang ia hadapi.
- b) *Color grading black and white* memperkuat *setting* atau aspek geografis Siti yang hidup dalam kemiskinan. Hal ini juga didukung oleh adanya pemandangan Pantai Parangtritis, dinding rumah yang terbuat dari gedek, perabotan rumah tangga yang pada umumnya dimiliki oleh keluarga dengan ekonomi menengah ke bawah, dan pakaian yang lusuh. Sehingga

disimpulkan bahwa *color grading black and white* menjadikan aspek dramatik semakin kuat.

- c) *Color grading black and white* mempertajam objek pada *setting* atau dimensi geografis Siti menunjukkan ia dan keluarganya hidup dalam kemiskinan dan tinggal di pesisir Pantai Parangtritis. Hal ini juga didukung oleh adanya pemandangan Pantai Parangtritis yang masyarakatnya hidup sebagai nelayan, masyarakat di pinggiran Pantai Parangtritis yang berjualan *peyek jingking* pada pagi hingga sore hari menjual dagangannya kepada wisatawan yang sedang berlibur ke daerah wisata Pantai Parangtritis. Dan tempat karaoke yang ada di pesisir Pantai Parangtritis, tempat-tempat karaoke tersebut beroperasi dari matahari terbenam hingga subuh.

## 5.2 Saran

Penelitian ini menghasilkan saran untuk peneliti selanjutnya yang akan meneliti film *Siti* sebagai objek penelitian, diantaranya adalah pertama meneliti unsur-unsur sinematografi lainnya yang dikaitkan dengan kekuatan karakter, kedua meneliti hubungan antara *color grading black and white* dengan unsur-unsur naratif film lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Althoriq, Fairuz. 2021. *Urgensi Fotografi Monokromatik Hitam Putih Dalam Dunia Fotografi Modern. Skripsi*. Tangerang: Fakultas Teknologi dan Desain. Universitas Pembangunan Jaya.
- Bordwell, David dan Thompson Kristin. 2010. *Film Art An Introduction*. New York: The McGraw-Hill Companies.
- Brinckmann, Christine. 2014. *Color and Empathy: Essays on Two Aspects of Film*. Amsterdam : Amsterdam University Press.
- Darmaprawira, Sulasmi. 2002. *Warna, Teori Dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung : Penerbit ITB.
- Eddie, Fast. 2011. *Mono chrome Past*.  
<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/MonochromePast>  
 [diakses pada 23 Desember 2021]
- Effendy, Onong Uchjana. 1986. *Dimensi Dimensi Komunikasi*. Bandung : Alumni.
- Fabri, Marc. 2004. Mediating the Expression of Emotion in Educational CVEs: An Experimental Study. [https://www.researchgate.net/figure/The-six-universal-emotions-and-neutral-expression\\_fig1\\_240113130](https://www.researchgate.net/figure/The-six-universal-emotions-and-neutral-expression_fig1_240113130) [diakses pada 20 Januari 2023]
- Fachruddin, Andi. 2012. *Dasar-Dasar Produksi Televisi: Produksi Berita, Feature, Laporan Investigasi, Dokumenter, dan Teknik Editing*. Jakarta: Kencana Prenada Group
- Goldenstein, Jean-Pierre. 1980. *Pour Lire le Roman*. Bruxelles: De Boeck
- James, Jack. 2006. *Digital Intermediates for Film and Video*. Burlington MA: Elsevier Inc.
- Kuniawan, Tony. 2016. *Representasi Fotografi Landscape Warna Dan Hitam Putih Serta Impact-nya Terhadap Penikmat Fotografi. Tesis*. Bandung: Magister Desain. Universitas Komputer Indonesia.
- Moleong, Lexy J. 2008. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nugroho, Sarwo. 2015. *Manajemen Warna dan Desain*. Yogyakarta: Andi Offset.

- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Risk, Marry. 2020. *How to Use Color in Film: 50+ Examples of Movie Color Palettes*. <https://www.studiobinder.com/blog/how-to-use-color-in-film-50-examples-of-movie-color-palettes/> [diakses pada 08 Februari 2022]
- Rizal, Muhammad. 2021. *Warna Sebagai Penguat Setting Film Abracadabra. Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Seni Rupa dan Desain. Institut Seni Indonesia.
- Roberts, Edgar V. 1983. *Writing Themes About Literature*. New Jersey: Prentice Hall.
- Sani, Asrul. 1986. *Cara Menilai Sebuah Film*. Jakarta: Yayasan Citra.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2010. *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain Edisi Kedua*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sudjiman, Panuti. 1991. *Memahami cerita rekaan*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarwa. 2005. *Manusia dan Fenomena Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.