

**ANALISIS SEMIOTIK WARNA TERHADAP LATAR DAN
WATAK FILEM LELAKI HARAPAN DUNIA (2014)
SEMIOTIC COLOUR ANALYSIS OF SETTING AND
CHARACTER 'LELAKI HARAPAN DUNIA'**

M FAZMI HISHAM¹ & ZAIRUL ANUAR MD DAWAM²

^{1&2}Fakulti Kemanusiaan, Seni dan Warisan, Universiti Malaysia Sabah,
Jalan UMS, 88400 Kota Kinabalu, Sabah.
mfazmi@ums.edu.my¹, zanuar@ums.edu.my²

Tarikh dihantar: 19 Mei 2019 / Tarikh diterima: 3 September 2019

ABSTRAK Kajian ini bertujuan mengenal pasti perspektif pengarah dalam membentuk unsur sinematik yang memberi makna terhadap filem pilihan Malaysia. Model teori semiotik oleh Roland Barthes digunakan bagi melihat pembinaan sistem tanda dalam filem menerusi warna digital. Manusia menyesuaikan diri dengan pelbagai isyarat warna dalam filem, dan isyarat ini cenderung untuk memberi petunjuk kepada kita pada fokus atau tema tertentu. Campuran ketepuan (*saturation*) dan warna boleh menjadi bahan tambahan atau subtraktif dari segi analisis kandungan. Relativiti warna dengan objek di ruang *diegetic* dapat mempengaruhi cara penonton melihat persekitaran. Sifat pencahayaan dan warna memainkan peranan yang besar dalam mewujudkan suasana atau nada dalam filem dan warna sekitarnya (kontras atau serupa). Berdasarkan penelitian warna-*mood* dibuat kesimpulan bahawa terdapat tahap persetujuan yang berbeza-beza dalam subjek yang dikaji dan emosi warna terbahagi kepada beberapa makna yang berkaitan dengan *mood tones*. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi sebuah dokumen tambahan bermanfaat kepada beberapa pihak seperti penerbit filem, masyarakat sebagai pengguna yang nyata dan pelajar filem untuk dijadikan pertimbangan dalam memilih filem, menikmati filem dengan nilai pengetahuan ilmu perfileman menerusi pendekatan dan perspektif warna dalam visual sinematik.

Kata kunci: Warna semiotik, denotasi, konotasi, warna digital, emosi.

ABSTRACT This study has its own significance in which it will identify the director's perspective to form the cinematic element that gives meaning in the Malaysian films of choice. The semiotic theory model by Roland Barthes is used to view the construction of marking systems in films through digital colour. Humans adapt to various colour cues in the film, and these signals tend to signal us for a particular focus or theme. Saturation and colour mixtures can be additive or subtractive in terms of content analysis. Colour relativity with

objects in diegetic space can affect the way viewers see the environment. The lighting and colour properties also play a big role in creating an atmosphere or tone in the film, and the surrounding colours (contrast or similar). Colour-mood studies have concluded that there are varying levels of consent in the subject being studied and finding colour emotions are divided into several meaning related to mood tones. The results of this study are also expected to be an additional document useful to some parties such as film producer, community as a real consumer and film student to be considered in selecting movies, enjoying film with the knowledge of film knowledge through colour approaches and perspectives in cinematic visuals.

Keywords: *Semiotic colour, denotation, connotation, digital color, emotion.*

PENGENALAN

Menurut Teori Warna Lewis Bond (2015), selain digunakan dalam analisis praktikal bagaimana palet warna filem meningkatkan penceritaan, ia juga mengungkap kematangan warna dalam filem. Ringkasnya, warna boleh merangsang kita secara emosi, psikologi dan juga secara fizikal dan hal ini selalunya tanpa disedari. Warna dalam filem boleh membina keharmonian atau ketegangan dalam satu adegan atau memberi perhatian kepada tema utama.

Apabila menceritakan kisah, warna boleh menghasilkan reaksi psikologi dengan penonton, memberi fokus kepada maklumat penting, mengikat *tone* dalam filem, mewakili sifat watak dan menunjukkan perubahan atau arka (*arc*) dalam cerita. Sebagai pembikin filem, kita mesti memilih palet filem dengan berhati-hati untuk memaksimumkan kesan emosi yang mendalam. Kesan psikologi warna dalam filem yang dipilih dengan teliti akan menimbulkan suasana dan menetapkan *look* sesebuah filem.

Penelitian semiotik terhadap dua tahap signifikasi (*two order of significations*) merangkumi denotasi (*denotation*), konotasi (*connotation*) dan mitos (*myth*). Penelitian tanpa menggunakan teori tertentu sudah pasti tidak dapat mencapai pemahaman secara objektif. Berdasarkan kenyataan Metz (1974);

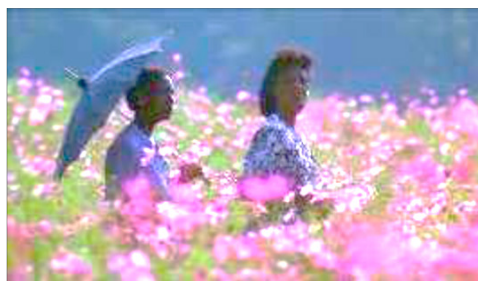
“Semiotics of the cinema can be conceived as a semiotics of connotation or as a semiotics of denotation. As a connotation system, cinema is a art (the seventh art!). Details: in the first case - versification, composition, tropes (aesthetic orderings and constrains); in the second case - framing, camera movements and lighting.”

Sifat pencahayaan dan warna juga memainkan peranan yang besar dalam mewujudkan suasana atau nada dalam filem dan warna sekitarnya (kontras atau serupa). Ia dapat memberi jalinan hubungan di antara objek lain. Zettl (2011) juga mengaitkan ‘tenaga warna’ (*color energy*) kerana ia terpakai kepada cahaya dan kelompok warna yang akan menghasilkan ‘tenaga estetik’ (*aesthetic energy*) yang menimbulkan tindak balas psikologi berdasarkan warna. Sebagai contoh, Zettl (2011) menyatakan bahawa kehadiran warna merah dapat menimbulkan rasa kecewa dalam kalangan penonton atau perasaan keinginan. Hijau pula boleh melegakan, sementara kuning berupaya menyerlahkan nilai positif atau keseronokan.

Dalam filem arahan Steven Spielberg, “*The Color Purple*” mengisahkan tentang kehidupan orang kulit hitam di Amerika pada tahun 1900. Warna ungu adalah simbol dari watak utama yang mengalami penyiksaan dan pemerkosaan di bawah umur pada saat dia menjadi seorang buruh kulit hitam. Spielberg menggunakan warna ungu pada kostum (Foto 1: i) bagi mewakili diri watak dan juga menggunakan aspek artistik pada alam dengan persekitaran bunga berwarna ungu (Foto 1: ii).



(i)



(ii)

Sumber: *The Color Purple* (1985)

Foto 1 Simbol warna ungu

Warna-warna tersebut diolah dan kemudian dimasukkan ke dalam setiap adegan sebagai simbol proses kehidupan yang berhubungan dengan ingatan, perasaan, kesedaran dan pemikiran. Menurut Wei, Dimitrova dan Chang (2004), dalam aspek psikologi dan analisis warna-mood sinematografi, Mood dan emosi adalah konsep yang berbeza (walaupun asasnya berkaitan). Emosi ditimbulkan oleh objek atau peristiwa tertentu (dan biasanya hanya dalam tempoh masa relatif yang pendek), manakala suasana tidak mempunyai rujukan tertentu (dan selalunya berlangsung selama tempoh masa yang agak lama). Tambahan itu, menurut Presiden Persatuan Pereka Warna/Pereka Antarabangsa, Frank H. Mahnke (1996), penyatuan warna tidak semestinya dibuat dengan hanya satu emosi tunggal. Sebagai contoh, merah bukan satu-satunya warna yang dikaitkan dengan cinta, tetapi istilah itu dikaitkan dengan merah-ungu (*violet*). Hasil penelitian warna-mood itu, mereka menyimpulkan bahawa terdapat tahap persetujuan yang berbeza-beza dalam subjek yang dikaji dan mendapati emosi warna terbahagi kepada beberapa makna yang berkaitan dengan *mood tones* seperti berikut:

Jadual 1 *Colour-mood tones association*

Colors	Associated Mood Tones (Emotion Terms)
Black	Hatred, Mourning, Sorrow, Indefinite
White	Mourning, Grief, Depression
Red	Love, Hatred, Life, Noble
Orange	Jovial, Happy
Yellow	Happy, Luminous, Jovial
Green	Tranquility, Peace, Life
Blue	Peace, Tranquility, Noble
Purple	Love, Noble, Authoritative

Sumber: *Color-Mood Analysis of Films (2004)*

Justeru dalam filem, warna tidak dapat lari daripada memainkan peranan penting terhadap kesan psikologi. Namun, penerimaannya bergantung penonton itu sendiri dan bebas merasainya kerana kebiasaannya warna terkesan hasil daripada hubungan, integrasi pengalaman individu itu dengan budaya, sosial dan kehidupan dalam masyarakat. Menurut Eirik Frisvold Hanssen (2006: 179);

Colour in cinema is characterised by a tension and alternation between

autonomy and integration, independence and connection. Colours can be imagined independently, and without borders, but can only be perceived and exist within a context; colour always represents a "matter of relationships."

OBJEKTIF KAJIAN

Penulisan ini bertujuan menganalisis dua tahap signifikasi semiotik iaitu denotasi, konotasi dan mitos yang terbina menerusi penggunaan warna dalam adegan pilihan.

Warna

Sejak abad ke-20, tayangan filem banyak memaparkan *cross-cultural* sebagai lensa sosial untuk menggambarkan norma kehidupan dan nilai sosial. Keberkesanan sinema dapat mengangkat banyak faktor, penampilan skrin yang unik, pelakon popular, kecanggihan kamera, pencahayaan dan reka bentuk bunyi. Nilai estetika sinema yang diangkat oleh pengarah filem boleh dikatakan sebagai alat yang paling berkuasa kerana dapat mewujudkan nada tertentu untuk sampai kepada penonton. Hal ini termasuklah hubungan warna yang membentuk pemerhatinya. Menurut Yumibe (dlm. A. Vaughan Vreeland, 2015: 3) *"Through its sensual appeal, color can move the mind and emotion is also, broadly construed, synesthetic in nature."* Menurutny lagi, *the synesthesia* atau tindak balas deria yang membawa penonton kepada pengalaman tertentu menerusi ruang *diegetic* skrin adalah kombinasi deria yang pelbagai iaitu aksi, bunyi, warna dalam usaha peniruan dunia realiti.

Pelaksanaan warna dalam visual menghasilkan tindak balas otak kepada penonton untuk mengaitkannya dengan aspek psikologi. Kaitan itu melibatkan objek dan emosi tertentu (Gegenfurther, 2003: 566). Dalam dunia sinema digital, penyunting visual boleh mengubah warna rakaman awal dengan lebih mudah untuk mendapatkan kesan emosi yang difikirkan sesuai oleh pengarah. Ia menjadi lebih mudah dan pantas. Menurut Prince (dlm. A. Vaugh Vreeland (2015: 36), *"This seduction of reality is more easily achieved in digital cinema, relying strongly on color correction and lighting enhancement to create ultra-reality."*

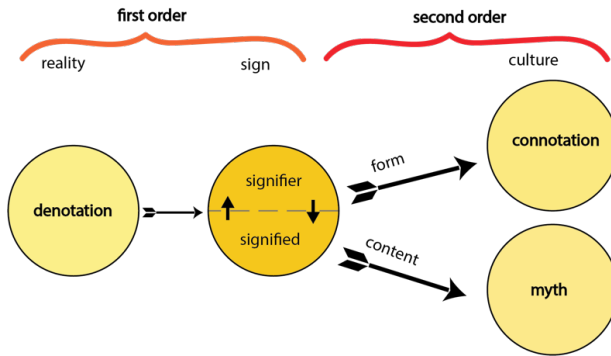
Justeru untuk mencapai tujuan itu, ruang komposisi sesebuah imej dan keseimbangan visual perlu diambil kira oleh pereka produksi untuk mencipta persekitaran komposisi tersebut. Menurut A. Vaughn Vreeland (2015: 36), “*Production designers must establish tone, evoke a certain style, consider their temporal and spatial setting, and discern how actors will work in conjunction with their surroundings.*”

Pereka Produksi adalah antara krew produksi yang paling penting dalam membentuk persepsi visual yang signifikan kepada penonton. Persepsi yang lahir itu adalah kesan tindak balas terbina daripada aspek budaya dan disahkan melalui memori manusia secara kolektif. Apabila menceritakan kisah, warna boleh menghasilkan reaksi psikologi dengan penonton, memberi fokus kepada maklumat penting, mengikat *tone* dalam filem, mewakili sifat watak dan menunjukkan perubahan atau arka (*arc*) dalam cerita. Sebagai pembikin filem, kita mesti memilih palet filem dengan berhati-hati untuk memaksimumkan kesan emosi yang mendalam. Kesan psikologi warna dalam filem yang dipilih dengan teliti akan menimbulkan suasana dan menetapkan *look* untuk sesebuah filem itu.

KAEDAH KAJIAN

Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Sumber seperti buku, jurnal, majalah serta tesis merupakan sumber sokongan bagi memperoleh data. Dalam menganalisis filem *Lelaki Harapan Dunia* (LHD), pengkaji menggunakan model teori dua signifikasi Roland Barthes sebagai premis utama yang memberi fokus kepada makna denotasi dan konotasi (Rajah 1).

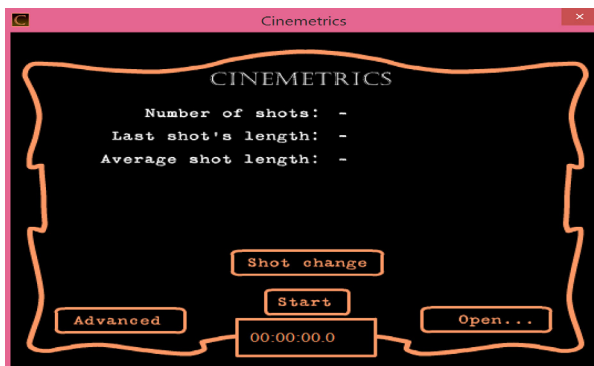
Penekanan Barthes ini dikenali sebagai “*two order of signification.*” Kajian tentang makna atau simbol dalam bahasa atau tanda yang dibahagikan kepada dua tahap signifikasi, iaitu tahap denotasi (*denotation*) dan tahap konotasi (*connotation*) serta aspek lain dari penandaan, iaitu mitos (*myth*) [Rajah 1]. Teori Semiotik Roland Barthes digunakan dengan memberi tumpuan bagaimana warna menerusi unsur sinematik iaitu latar dan watak dapat membawa makna kepada hubungan sosial budaya masyarakat.



Sumber: John Fiske (1990)

Rajah 1 Model Teori “Two Orders of Signification” Roland Barthes

Kemudian diikuti dengan aplikasi perisian CineMetrics untuk paparan rumusan data yang lebih tersusun terhadap warna dengan pendekatan data rubrik yang kemudiannya sebagai verifikasi data keseluruhannya. CineMetrics (Rajah 2) merupakan sebuah perisian yang dibangunkan pakar statistik dan saintis komputer iaitu Yuri Tsivian, Gunar Civjans dan Edzus. Perisian ini berupaya membuat perkiraan durasi syot disebut sebagai ASL (*Average Shot Length*). Rakaman syot dilakukan secara manual seiring dengan tontonan filem. Rakaman pertukaran syot dilakukan dengan menekan butang *shot change* perisian. Data syot itu yang disimpan dalam komputer kemudiannya dihantar ke laman web² CineMetric untuk pemprosesan data. Data yang telah diproses boleh dicapai menerusi pautan yang terhasil.



Sumber: Yuri Tsivian (2005)

Rajah 2 Perisian CineMetrics

Syot yang berkaitan dipilih dan dianalisis, kemudiannya capaian data diperoleh dengan pautan yang tersedia setelah data dihantar ke laman web tersebut. Data-data ini kekal selagi laman web ini berfungsi dan boleh dicapai oleh sesiapa sahaja yang mahu mengkaji filem-filem yang telah dilakukan oleh pengkaji lain. Menurut Yuri Tsivian (2005);

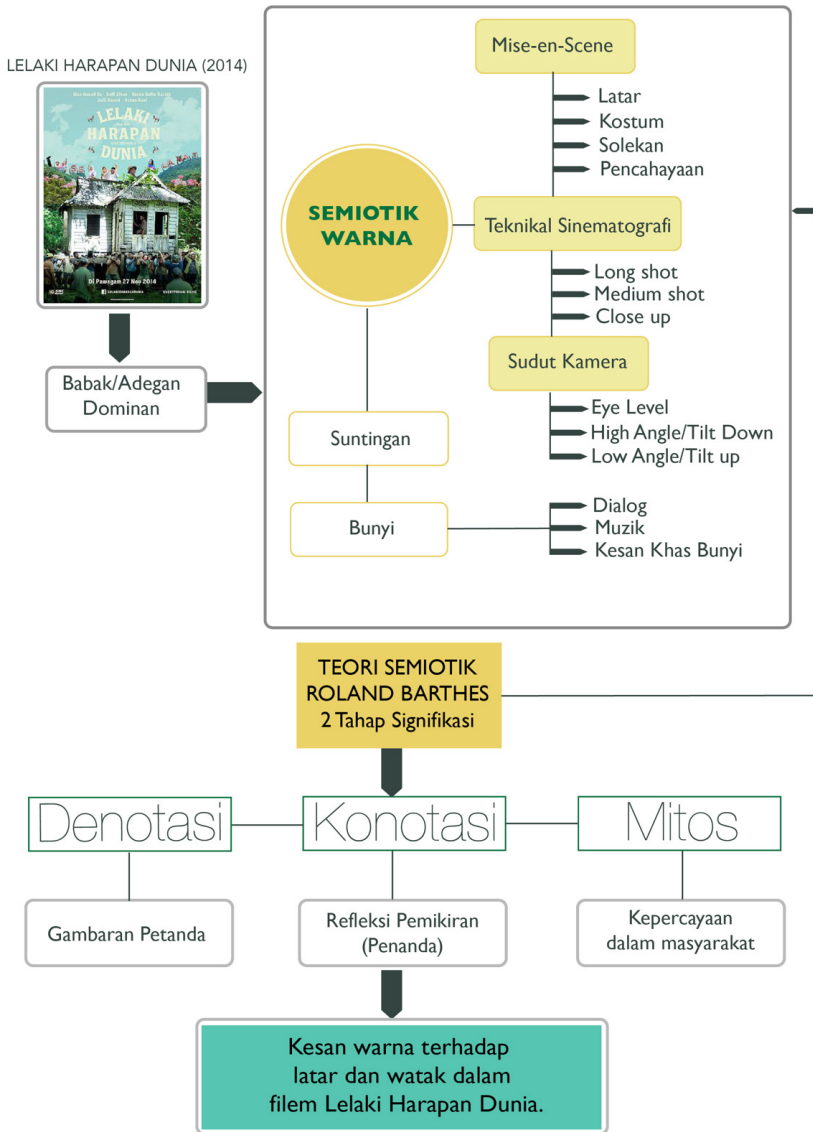
“Cinematics tools not only let one record data to analyze movies as Yuri Tsivian did in his Intolerance study, but also publishes the gathered data on this web site for everyone to access. The more data will be submitted by the users, the more will be available to them. This is grown into movie dynamics database useful to everyone, so learn how to use the tools and go gather the data.”

Dengan perisian ini, pengkaji menetapkan jenis syot seperti *Big Close Up (BCU)*, *Close-Up (CU)*, *Medium Close Up (MCU)*, *Medium Shot (MS)*, *Medium Long Shot (MLS)*, *Full Shot (FS)* dan *Long Shot (LS)* untuk keseluruhan durasi filem ini. Justeru, pemilihan ini dibuat berdasarkan *common use of shot in film* bagi membolehkan tempoh suntingan yang melibatkan warna pada latar dan watak diperoleh.

Kemudian dalam konteks penelitian, unsur naratif secara umum iaitu permulaan, pertengahan dan pengakhiran digunakan. Dalam ketiga-tiga struktur naratif ini, penelitian terperinci diperoleh daripada adegan yang dipilih sahaja kerana fokus kajian diberikan kepada warna yang benar-benar dominan dalam memberikan makna. Dalam konteks analisis warna palet filem LHD, ia diperoleh secara terus dengan menggunakan *color picker tool* perisian Photoshop daripada tetapan syot (imej) pilihan. Palet warna yang terhasil dianalisis dan kemudiannya dibincangkan berdasarkan makna dan konotasi yang dibawakan dalam imej adegan tersebut. Menurut Quentin Decaillet (2016);

“Any proper coloring of an image starts by a good choice of colors. Understanding the meaning and connotation of colors is crucial when we want to create a successful picture.”

Analisis warna tergolong dalam elemen *mise-en-scene* dan kerangka konseptual penyelidikan terperinci ditunjukkan pada Rajah 3.



Sumber: Olahan kajian

Rajah 3 Kerangka konseptual penyelidikan

DAPATAN KAJIAN

Semiotik warna terhadap latar Adegan 1 hingga 3

Jadual 2 Adegan 1 - 3 TDL

Adegan	Keterangan Adegan	Masa (Jam:Minit:Saai)
1.EXT. HUTAN – SIANG 2.EXT. RUMAH USANG – SIANG YANG SAMA 3.INT. RUMAH USANG	Sekumpulan lelaki berjalan mencari sebuah rumah usang di dalam hutan. Mereka bermain kompang di dalam hutan apabila terjumpa rumah usang itu. Pak Awang berasa pelik dan menyuruh mereka bergegas. Khamis ingin mereka sambung bermain kompang dan menerangkan bahawa bunyi kompang boleh menghalau makhluk halus. Megat menenangkan semua dan menuju ke arah Pak Awang. Mereka berdua menuju ke rumah usang dan memasuki rumah tersebut. Megat menanyakan keadaan di dalam rumah itu. Pak Awang menjawab. Seorang pemain kompang menanya Megat kenapa rumah usang ini diberi nama Rumah Amerika. Khamis menjawab persoalan itu. Tiba-tiba terdengar suara Megat menjerit dari dalam rumah tersebut. Kaki Megat terbolos ke lantai rumah usang itu dan semua bergegas untuk menolongnya tetapi tidak dapat dikeluarkan. Hujan mula turun dan semua bergegas ke bawah rumah usang itu. Mereka berbincang berkenaan rumah itu di bawah rumah usang tersebut.	00:01:04–00:05:16

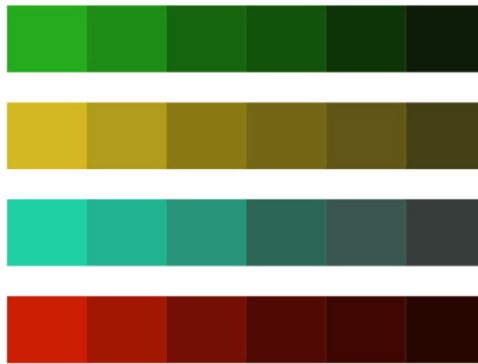
Sumber: Pecahan Adegan 1–3 TDL

Dalam adegan 1, minit 00:03:00–00:03:08 (Foto 2), suasana di dalam hutan menampilkan penggunaan kumpulan warna sejuk dan sedikit warna panas. Berikut adalah palet warna (*color palette*) yang diekstrak daripada imej adegan (Rajah 4).



Sumber: Adegan 1 LHD (00:03:00–00:03:08)

Foto 2 Warna adegan 1



Sumber: Adegan 1 LHD (00:03:00–00:03:08)

Rajah 4 Ekstrak palet warna digital kawasan hutan

Daripada pecahan warna yang diperoleh dalam adegan ini, terdapat tiga warna primer iaitu biru, merah dan kuning. Warna sewarna atau warna yang tergolong dalam satu warna dalam adegan ini jelas menunjukkan warna hijau dan kuning dengan pecahan beberapa ton. Warna ini dikenali sebagai warna monokromatik. Warna panas yang didapati dalam babak ini merupakan titik warna yang kecil, yang terhasil daripada kulit pelakon yang dikategorikan daripada warna primer iaitu merah. Warna hijau paling dominan dalam imej ini dan menunjukkan dengan jelas latar tempat hutan. Mewakili kelompok warna tenang dan sejuk, adegan ini adalah denotatif kepada latar tempat di mana karakter sedang menuju ke sebuah rumah usang di dalam hutan.

Dalam adegan Cina dan rakan bermain kompang pada minit 00:04:03 hingga 00:04:16, kategori warna terbahagi kepada warna monokromatik (nilai ukuran warna) dan analogus (kombinasi warna terdekat). Palet warna bagi keseluruhan adegan dipecahkan seperti pada Rajah 5.



Sumber: Adegan 3 LHD (00:04:03–00:04:16)

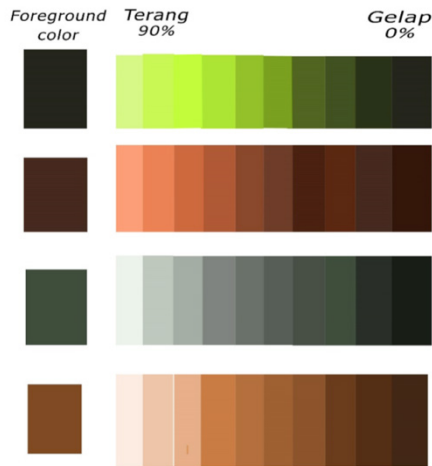
Foto 3 Warna adegan 3



Sumber: Adegan 3 LHD (00:04:03–00:04:16)

Rajah 5 Ekstrak palet warna digital warna monokromatik adegan bermain kompang

Dari sudut intensiti warna pula, dapat dilihat warna *foreground*, diikuti dengan kelompok warna daripada intensiti cerah 90 peratus hingga gelap 0 peratus (Rajah 6).



Sumber: Adegan 3 LHD (00:04:03 – 00:04:16)

Rajah 6 Intensiti palet warna imej

Warna monokromatik dalam adegan ini dapat dilihat lebih dominan pada warna kulit kayu kompong iaitu barisan kedua *foreground* berwarna coklat (Rajah 6). Kompong adalah peralatan muzik tradisional yang selalu digunakan oleh masyarakat Melayu, sama ada dalam urusan perkahwinan mahupun majlis lain. Dalam adegan ini, kompong adalah denotatif yang menghasilkan bunyi berkonotasi sebagai alat menghalau makhluk halus yang dipercayai oleh mereka. Warna analogus (Rajah 7) pula biasa ditemui dalam warna alam yang mewujudkan rasa damai dan tenang. Kriteria warna analogus juga mestilah mempunyai kontras yang sesuai dalam skema warna. Menurut tigercolor.com³ (2000), *Analogous color schemes are often found in nature and are harmonious and pleasing to the eye*. Ia dapat dilihat dalam lingkaran warna hutan yang menjadi latar belakang imej. Dalam konteks adegan ini, analisis semiotik warna bolehlah dianggap agak kontra dengan aksi yang dilakukan. Menurut Gegenfurtner dan Sharpe (2000);

“Humans segment objects in our minds and perceive them to carry meaning based on their inherent color. The perceived magnitude or importance of a visual modality is influenced by its surroundings.”



Sumber: Adegan 3 LHD (00:04:03–00:04:16)

Rajah 7 Warna analogus adegan Cina dan rakan bermain kompang

Ia lebih menjurus kepada kebolehan penonton menentukan objek dan juga aspek sekeliling dalam minda dan dibincangkan apabila aksi pelakon yang bermain kompang dengan suasana hutan yang damai dan tenang itu tidak bersatu antara satu sama lain. Elemen alam hutan yang tenang dan bunyi kompang yang tidak berpadu antara sama lain dan terhenti apabila hujan turun. Menurut Samsur Rijal Yahya (2015), dalam konteks sumber semiotik iaitu modaliti visual⁴, aksi telah diperbesarkan apabila ia diadun dengan dialog watak dalam adegan. Kombinasi kesemua ini memberi konotasi bahawa hutan bukan kawasan yang damai, sebaliknya dipenuhi dengan unsur mistik seperti yang dipercayai oleh karakter.

Adegan 64

Jadual 3 Adegan 64 TDL

Adegan	Keterangan Adegan	Masa (Jam:Minit:Saar)
64. EXT. PADANG RUMPUT – SIANG	Cina dan Apan sedang menghendap dari sebuah pagar kecil. Tiba-tiba datang Penghulu dan Khamis dan melihat apa yang dihendap oleh mereka berdua. Kelihatan seekor kambing yang dipakaikan kain menyerupai bonggol unta. Penghulu berasa marah lalu beredar. Mereka mengikut Penghulu dan Apan mempunyai cadangan untuk menggantikan unta yang hilang. Apan menceritakan bahawa kawannya membela unta dan mereka harus membelinya. Cina berasa tidak sedap hati kerana rupanya lain daripada unta yang hilang tetapi Penghulu tidak peduli kerana yang penting mereka mempunyai unta untuk disembelih.	00:56:46–00:58:47

Sumber: Pecahan Adegan 64 TDL



Sumber: Adegan 64 LHD (00:56:46–00:58:47)

Gambar 3 Warna adegan perbualan Tok Penghulu

Syot perbualan antara Tok Penghulu, Khamis, Apan dan Cina (Foto 4) adalah syot terakhir daripada sekuen pergerakan watak yang berlaku. Daripada syot ini, pecahan warna yang terdapat dalam keseluruhan adegan ini dikategorikan dalam tiga warna utama (Rajah 8). Keseimbangan warna adegan mewujudkan perasaan tenang dan membawa ekspresi sendiri penonton yang menyaksikannya.



Warna Neutral

Tidak tergolong dalam warna asas, sekunder dan tertier. Campuran warna hitam dan putih. Terdapat pada bahagian baju dan rambut pelakon.



Alam semulajadi (Nature)

Warna hijau sebagai latar mewujudkan suasana tenang kepada penonton. Alam semulajadi hutan dan agak dominan dalam imej.



Tenang (Calm)

Warna biru memberikan suasana positif. Kesan harmoni di antara warna lain seperti baju pelakon mewujudkan perasaan tenang dan keseimbangan ekspresi.

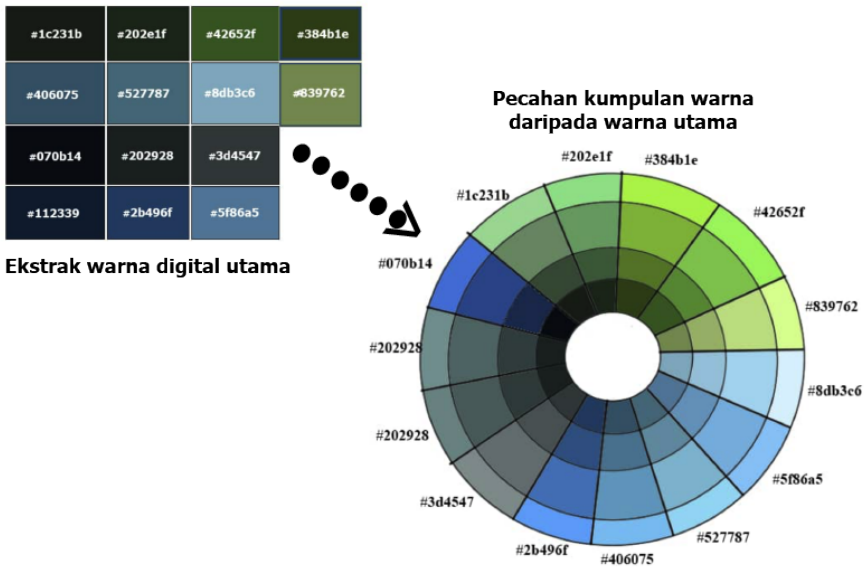
Sumber: Adegan 64 LHD (00:56:46 – 00:58:47)

Rajah 8 Palet warna keseluruhan adegan 6

Warna dalam Adegan 64 (Foto 4) memainkan peranan penting kerana membawa unsur semiotik. Warna adegan ini didapati menggunakan warna sejuk sebagai penegasan naratif. Ekstrak palet warna memperlihatkan warna asas biru. Pecahan warna kemudiannya diekstrak berdasarkan kepada tiga warna utama, tiga warna sekunder dan enam perantaraan yang dibentuk dengan mencampurkan satu primer dengan sekunder yang dikenali sebagai warna tertier (Rajah 9).

Menurut Mark Risk (2019), warna-warna ini dapat membangkitkan mood dan menetapkan ton filem menerusi tiga komponen warna, iaitu *hue*, *saturation* dan *value*. Dalam konteks imej Adegan 64, analisis semiotik warna adegan ini keseluruhannya memperlihatkan konotasi terhasil daripada warna kelabu (*grey*), warna hijau dan warna biru. Warna kelabu (*grey*) melambangkan sesuatu yang mahal berbanding warna lain. Antara contoh

produk yang menggunakan warna sedemikian adalah produk mobil. Dalam konteks adegan ini, ia berkonotasi wang ringgit yang terdapat dalam perbualan namun mempunyai maksud yang tersirat (soal derma dan pembelian unta). Warna hijau pula memberi konotasi kepada kehidupan, ketenangan, imbalan emosi, empati dan harmoni. Esktrak warna digital utama yang menunjukkan pecahan kumpulan warna dengan kod warna yang boleh dianggap mewakili perasaan atau emosi itu tadi.



Sumber: Adegan 64 LHD (00:56:46–00:58:47)

Rajah 9 Ekstrak palet warna tertier digital Adegan 64

Soal emosi dapat dilihat pada kesemua watak adegan ini, iaitu masing-masing cuba menyelesaikan masalah unta yang hilang. Emosi berkaitan jumlah wang derma dan pembelian unta baharu. Warna hijau dan biru amat ketara dalam kumpulan warna, justeru penonton boleh mengaitkannya dengan hubungan sosial masing-masing. Warna biru pula melambangkan kepercayaan, konsistensi, konsentrasi dan keyakinan. Dalam adegan ini, soal kepercayaan ketelusan wang derma agak longgar. Ia dipersoalkan oleh Khamis apabila wang derma yang besar dinafikan oleh Tok Penghulu dan meminta mereka mengikut sahaja katanya. Tok penghulu juga seperti tidak

mempercayai Apan apabila dia mencadangkan untuk membeli unta daripada rakannya yang diwakili oleh warna hijau menunjukkan imbalan emosi dan empati watak. Keseluruhan adegan ini dapat membawa kepada kesimpulan konotasi kepercayaan dalam sosial masyarakat yang diterajui oleh seorang ketua komuniti. Menurut Yumibe (dlm. A. Vaughan Vreeland, 2015: 3), “*color plays into sensual appeals that affect emotional distance with the intrigue of a story.*” Dalam konteks ini, Tok Penghulu menjadi subjek yang mewakili sistem dalam masyarakat. Pada masa yang sama, ia menunjukkan tanggungjawabnya terhadap penduduk kampung dengan isu-isu yang dihadapi oleh mereka.

Semiotik warna terhadap watak

Warna juga dapat mewakili karakter dan tema dalam filem yang disebut sebagai *Associative Colors*. Apabila warna atau skema itu berulang kali terhasil dan mewakili karakter, objek atau latar tempat, ia menjadi sebuah simbol. Dalam konteks filem LHD, babak akhir adegan 83 hingga 97 memperlihatkan warna hitam menjadi simbol kemarahan dan kekecewaan. Watak Orang Minyak dalam filem ini terletak pada watak Solomon yang secara semula jadi berkulit gelap (Foto 5). Kemudian, Pak Awang turut mewarnakan badannya dengan warna hitam (Foto 5). Naratif akhir pada Adegan 92 ini cuba menonjolkan Pak Awang sebagai Orang Minyak demi membalas dendam terhadap pemulauan orang kampung terhadapnya. Namun, usahanya tetap gagal apabila orang kecil sepertinya tidak mampu melawan suara ramai. Ia merupakan konotasi terhadap realiti sosial masyarakat. Pak Awang gagal menyempurnakan misi rumah usangnya.

Kedua-dua watak ini amat sinonim untuk menggerakkan cerita hingga penamat. Warna hitam Solomon menjadi punca kekecohan di kampung tersebut, manakala warna hitam Pak Awang mewakili Orang Minyak ‘jadian’. Kedua-duanya menjadi penyebab ketakutan orang kampung yang akhirnya memusnahkan objektif sebenar, iaitu menyempurnakan hadiah perkahwinan anak Pak Awang.



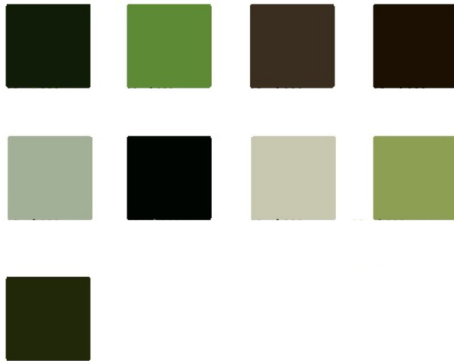
Adegan 55 (00:42:51–00:45:21)



Adegan 92 (00:78:52–00:79:55)

Sumber: Adegan LHD

Foto 5 Warna Hitam mewakili karakter Solomon dan Pak Awang



Sumber: Adegan 92 LHD (00:78:52–00:79:55)

Rajah 10 Ekstrak warna digital imej watak Pak Awang

Ekstrak warna digital menunjukkan hijau, coklat dan hitam adalah warna adegan di mana hijau pada latar belakang mewujudkan suasana damai dan tenang, malah mampu membawa simbol keresahan emosi dan tekanan pada watak (Rajah 10). Warna pudar, suram atau gelap membawa konotasi hubungan emosi yang sedih, kecewa, marah dan perasaan tidak tenteram. Watak Solomon pula menunjukkan keresahan dan ketakutan apabila dia cuba memasuki rumah Tok Bilal buat pertama kalinya dia sampai ke kampung berkenaan (Foto 5: i).

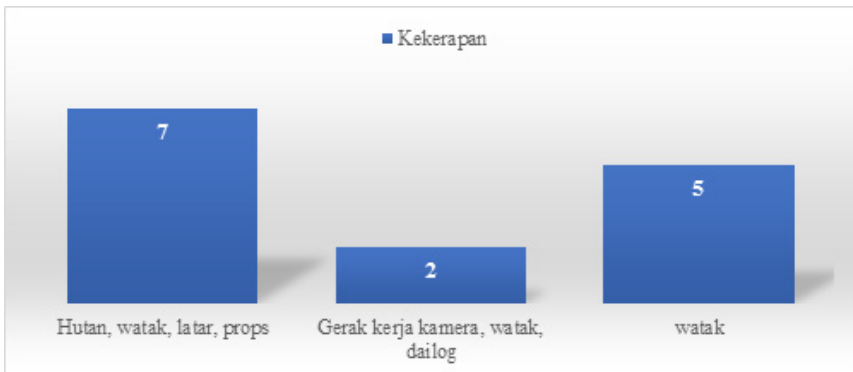
KESIMPULAN

Sistem tanda dan penanda yang wujud dalam filem juga terbentuk dari corak rekaan warna keseluruhannya. Penelitian ini meliputi kesan mood, emosi kepada suasana, adegan, watak dan dialog. Pecahan skema warna digital yang dianalisis diuraikan berdasarkan sistem tanda semiotik yang mewakili sebarang komponen dalam adegan.

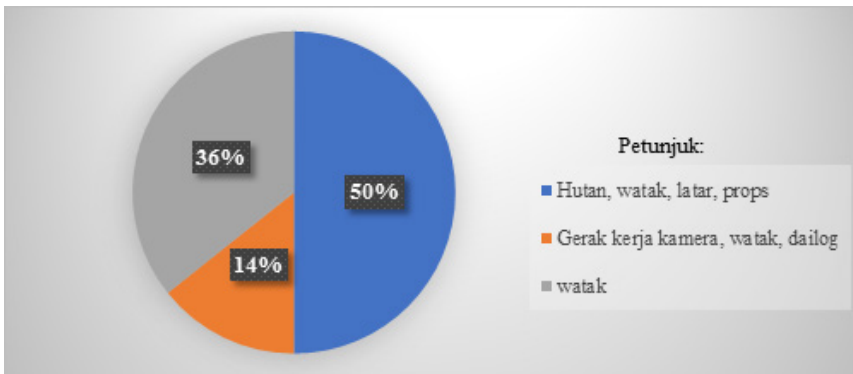
Terdapat 14 kekerapan sumber semiotik yang paling berkesan untuk membawa makna denotasi dan konotasi. Denotasi hutan, watak, latar dan props sebanyak 50 peratus, watak pula meliputi 36 peratus dan gerak kerja kamera serta dialog pula sebanyak 14 peratus yang ditunjukkan dalam Jadual 3, Rajah 11 dan Rajah 12. Secara keseluruhannya, warna yang mewakili filem ini dilihat menggunakan skema warna alam, sejuk, hitam, suram dan ketenangan yang memberikan konotasi tertentu seperti yang dirumuskan pada Jadual 3.

Jadual 3 Jumlah keseluruhan kekerapan sumber warna LHD

Bil.	Warna	Adegan	Kekerapan
1	Hutan, latar, props	1, 39, 42, 43, 45, 55, 56	7
2	Gerak kerja kamera, dialog	60, 64	2
3	watak	64, 83, 90, 96, 97	5
Jumlah Keseluruhan			14



Rajah 11 Jumlah keseluruhan kekerapan sumber semiotik warna *Lelaki Harapan Dunia* (2014)



Rajah 12 Jumlah keseluruhan peratusan kekerapan sumber semiotik warna *Lelaki Harapan Dunia* (2014)

Jadual 4 Rumusan analisis sumber semiotik warna LHD

Adegan	Denotasi	Konotasi	Mitos
1, 39, 42, 43, 45, 55, 56	Hutan	Monokromatik - merah, kuning, biru panas, sejuk, hijau - warna dominan - sejuk, ketenangan	
	Watak, latar, props	Warna monokromatik, analogus - tona terang dan gelap, tiga warna utama - neutral, alam semula jadi, tenang menghalau hantu, kepercayaan karut, warna alam - mistik, sunyi, damai, tenang	
60, 64	Gerak kerja kamera, watak, dialog	Tiga warna sekunder. Warna kelabu (grey), hijau dan biru - wang ringgit, politik wang, derma, integriti, ketenangan, emosi, kepercayaan, konsistensi, konsentrasi, keyakinan	Sosok pemimpin
64, 83, 90, 96, 97	Watak	Warna utama - hitam, gelap, hijau Suasana damai, tenang amarah, ketakutan, terpedaya, integriti, kepercayaan	Orang Minyak

Warna merupakan ungkapan atau ekspersi perasaan. Dalam konteks perfileman, melalui warna penonton dapat melihat gambar atau imej yang memiliki *look* dan merasakannya melalui *mood* yang diciptakan dari setiap adegan. Filem LHD memberi penekanan hubungan sosial yang kuat dalam masyarakat melalui warna itu sendiri. Keseluruhan warna boleh dikatakan bahawa LHD banyak menggunakan warna ketenangan seperti hijau dan warna suram atau gelap sebagai simbol kekecewaan, keresahan dan ketakutan dalam menyampaikan isi cerita. Mengangkat budaya Melayu dengan warna lembut sesuai dengan jiwa Melayu itu sendiri, namun dalam masa yang sama ada sisi amarah, hilang sabar dan terpedaya ditunjukkan oleh watak Pak Awang. Watak Solomon pula dilihat menjadi mangsa keadaan yang dikaitkan dengan warna gelap. Justeru, setiap warna adegan dalam babak merupakan representasi dari kelompok sosial dan budaya yang diwakili oleh setiap watak.

Begitu juga dapat dilihat dalam adegan akhir, mengekalkan pencahayaan *low key* dan *high contrast*. Warna yang *monochromatic pale* dalam setiap adegan filem ini memberikan satu *mood* yang konsisten, bersesuaian suasana kampung yang damai. Pengkaji mendapati pemilihan

warna kehijauan (*greenish tint look*) dan penggunaan *desaturated color* yang memberi motivasi kepada sesuatu makna. Hal ini dijelaskan oleh Logan Baker (2018), “*Color can be an incredibly powerful tool for telling subtle stories and conveying meaning.*” Tidak banyak penggunaan *vibrance color* dalam setiap adegan, justeru kesinambungan *look* yang memacu penceritaan yang berlatar belakang sebuah kampung dapat dikekalkan.

NOTA

- ¹ *Riccioito Canudo was the first person using the term “seventh art” to refer to the cinema.*
- ² <http://www.cinematics.lv>
- ³ *An award-winning interactive program for designing harmonious color schemes.*
- ⁴ Aspek non bahasa (gestural, kenesic dsb) yang mengiringi pertuturan.

RUJUKAN

- Barthes, R., Lavers, A., & Smith, C. (1968). *Elements of semiology*. New York. Hill and Wang.
- Cheng-Yu Wei, N. Dimitrova & Shih-Fu Chang. (2004). Color-mood analysis of films based on syntactic and psychological models, 2004. *IEEE International Conference on Multimedia and Expo (ICME) (IEEE Cat. No.04TH8763)*, Taipei, 2004, pp. 831–834, Vol. 2.
- Eirik Frisvold Hanssen. (2006). Early discourses on colour and cinema origins, functions, meanings. Stockholm University.
- Feyrouz Bouzida. (2014). Semiology analysis in media studies - Roland Barthes Approach. *Turkey Proceedings of SOCIOINT14- International Conference on Social Sciences and Humanities*. 8–10 September 2014- Istanbul.
- Frank H. Mahnke. (1996). *Color, environment, & human response* (1st Ed.). Wiley.
- Karl R. Gegenfurtner. (2003). *Cortical mechanisms of colour vision* (Vol. 4). Nature Publishing Group. Lewis Bond. (2015). Dipetik dari <https://www.youtube.com/watch?v=aXgFcNUWqX0&feature=youtu.be>
- Mark Risk. (2019). How to use color in film: 50+ Examples of Movies Color Palettes. Dipetik dari <https://www.studiobinder.com/blog/how-to-use-color-in-film-50-examples-of-movie-color-palettes/>
- Metz, C. (1995). *Film language: A semiotics of the cinema*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Monaco, J. (2009). *How to read a film: Movies, media and beyond: The world of movies, media, multimedia: language, history, theory*, (4th ed.). London: Oxford University Pres.s

- Quentin Decaillet. (2016). Making Color Grading Easy Using Color Palettes. Dipetik dari <https://fstoppers.com/education/making-color-grading-easy-using-color-palettes-109061>.
- Samsur Rijal Yahya. (2015). Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu - JPBM (Malay Language Education journal - MyLEJ), 5 (1), 30–34.
- Tigercolor. (2000). Basic Color theory. Dipetik dari <http://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-theory-intro.htm>
- Vreeland, V. A. (2015). Color theory and social structure in the films of Wes Anderson. *Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*, 6 (2). Retrieved from <http://www.inquiriesjournal.com/a?id=1360>
- Zettl, H. (1973). *Sight, sound, motion: applied media aesthetics*. Belmont, CA: Wadsworth Pub. Co.