

## PENGUNAAN WARNA DALAM FILM “BLADE RUNNER 2049” DITINJAU DARI SUDUT PANDANG SEMIOTIKA

**Fany Adi Pratama**

Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Departemen Seni dan  
Desain, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang no.  
5 Kota Malang,

[fany.adi.2002536@students.um.ac.id](mailto:fany.adi.2002536@students.um.ac.id)

ORCID ID (<https://orcid.org/0009-0003-4527-8794>;  
<https://orcid.org/0000-0002-3017-1869>)

### **Abstrak**

Pengenalan warna ke dalam film menandai momentum penting dalam sejarah produksi film. Transisi film hitam putih ke film berwarna membuka jalan baru bagi sutradara dan sinematografer untuk meningkatkan penceritaan melalui estetika visual. "Blade Runner 2049", film rilis tahun 2017 yang disutradarai oleh Denis Villeneuve merupakan contoh luar biasa tentang bagaimana warna dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan tema dan pesan mendalam dalam film. Menelaah penggunaan warna dalam "Blade Runner 2049" menggunakan semiotika memberikan sudut pandang unik untuk menguraikan pesan-pesan mendasar dan seluk-beluk narasi film tersebut melalui penggunaan warna. Oleh karena itu, konsep yang diperkenalkan oleh Mary Risk dalam bukunya "How to Use Color in Film: 50+ Examples of Movie Color Palettes" sangatlah relevan. Mary Risk menjelaskan bagaimana penggunaan skema warna dalam film bisa memberikan makna yang lebih dalam.

**Kata Kunci** : Warna, Semiotika, Film, Narasi, Asosiasi

### **Abstract**

*The introduction of color into film marked an important moment in the history of film production. The transition from black and white films to color films opened up new avenues for directors and cinematographers to enhance storytelling through visual aesthetics. "Blade Runner 2049", a 2017 film directed by Denis Villeneuve is an excellent example of how color can be used to convey deep themes and messages in films. Examining the use of color in "Blade Runner 2049" using semiotics provides a unique perspective to decipher the underlying messages and intricacies of the film's narrative through the use of color. Therefore, the concept introduced by Mary Risk in her book "How to Use Color in Film: 50+ Examples of Movie Color Palettes" is very relevant. Mary Risk explains how the use of color schemes in films can provide deeper meaning.*

**Keywords**: Color, Semiotics, Film, Narrative, Association

## **1. Pendahuluan**

Warna adalah aspek integral dari dunia visual manusia yang membentuk cara pandang dan pemahaman lingkungan sekitar. Berns (2019) menjelaskan, warna adalah karakteristik suatu benda yang muncul dari panjang gelombang cahaya yang dipantulkan, dipancarkan, atau diteruskan ke mata kita. Dalam pembuatan film,

warna berperan sebagai elemen penting bagi aspek penceritaan. Sutradara berkolaborasi dengan sinematografer untuk menggunakan palet warna guna menciptakan estetika dan harmoni visual. Misalnya, warna-warna hangat mungkin mendominasi adegan yang penuh kegembiraan, semangat, bahaya ataupun amarah, sementara warna-warna dingin dapat menghasilkan nuansa muram, kesedihan, kesendirian hingga distopia. Pengaruh ini juga meluas ke pengembangan karakter dan alur narasi. Misalnya, perubahan suasana hati atau niat karakter dapat disampaikan secara visual melalui perubahan pencahayaan dan skema warna. Oleh karena itu, penggunaan warna dalam sinema menjadi alat yang ampuh bagi pembuat film untuk tidak hanya memandu respons emosional tetapi juga memperkaya pengalaman bercerita.

"Blade Runner 2049", film rilisan tahun 2017 yang disutradarai oleh Denis Villeneuve merupakan contoh luar biasa tentang bagaimana warna dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan tema dan pesan mendalam dalam film. Film ini berlatar masa depan distopia pada tahun 2049. Tahun di mana masyarakat tengah bergulat dengan nilai-nilai moral dan etis dari eksistensi Artificial Intelligence (AI) yang canggih. Film ini mengisahkan Opsir K, yang diperankan oleh Ryan Gosling, seorang Blade Runner yang bertugas "memensiunkan" atau melenyapkan Replicant pemberontak — makhluk rekayasa hayati yang hampir tidak dapat dibedakan dari manusia. Saat K menyelidiki misinya lebih dalam, dia mengungkap rahasia lama yang dapat mengubah tatanan masyarakat. Perjalanannya membawanya ke Rick Deckard, sosok "Blade Runner" generasi awal yang telah hilang selama beberapa dekade.

"Blade Runner 2049" sangat menarik untuk diteliti, tidak hanya karena tema yang diangkat, tetapi juga karena perhatiannya yang cermat terhadap detail, terutama dalam penggunaan warna. Jalanan Los Angeles yang meriah dengan berbagai warna yang dipancarkan oleh lampu-lampu neon nampak sangat kontras dengan interior Wallace Corporation yang lembut dan menenangkan. Penggunaan warna neon cerah dengan lanskap kota yang gelap dan basah kuyup mencerminkan dikotomi antara keajaiban teknologi masa depan dan kondisi distopia masyarakat. Secara keseluruhan, "Blade Runner 2049" menunjukkan perhatian cermat terhadap detail dalam penggunaan warna, yang pada akhirnya mampu membantu penonton menavigasi latar film yang kompleks dan melibatkan penonton pada tingkat emosional yang tidak dapat dicapai dengan kata-kata saja. Pencapaian ini menunjukkan potensi warna yang melampaui fungsi estetika visualnya dan menjadi bagian integral dalam penceritaan dalam dunia film.



Gambar 1. Poster Film Blade Runner 2049

Sumber: Warner Bros Pictures

Ditambah lagi, "*Blade Runner 2049*" berhasil menggaet banyak penghargaan dalam kategori Sinematografi dan efek visual, beberapa di antaranya adalah dua penghargaan di Academy Awards 2018 yakni *Best Cinematography* dan *Best Visual Effect*, *Hollywood Cinematography Award*, *San Francisco Film Critics Circle* kategori *Best Cinematography*, *Satellite Awards* kategori *Best Cinematography*, *British Academy Film Awards* kategori *Best Cinematography* dan beberapa penghargaan bergengsi lainnya. Hal ini bisa menambah minat lebih untuk mempelajari penggunaan warna dalam film garapan Denis Villeneuve ini. Fakta bahwa film ini memenangkan berbagai penghargaan dalam bidang visual dalam film, menjadi validasi bahwa perhatian teliti terhadap detail visual, termasuk palet warna yang dikurasi dengan cermat, memainkan peran penting dalam kesuksesan film mendapatkan penghargaan prestisius dan pujian kritis. Keberhasilan "*Blade Runner 2049*" dalam mengumpulkan berbagai penghargaan ini juga bisa menunjukkan bahwa penggunaan warna yang luar biasa sebagai alat bercerita, menjadikannya semakin menarik untuk dianalisis secara mendalam.

Dari sinilah, penggunaan semiotika dalam analisis akan sangat diperlukan. Dalam film, semiotika ibarat panduan yang membantu memahami ide dan makna tersembunyi di balik apa yang ditampilkan dalam suatu adegan. Menelaah penggunaan warna dalam "*Blade Runner 2049*" menggunakan semiotika memberikan sudut pandang unik untuk menguraikan pesan-pesan mendasar dan seluk-beluk narasi film tersebut melalui penggunaan warna. Dengan penelitian dalam sudut pandang semiotika, warna jadi bisa dipahami lebih dari sekedar elemen visual, namun juga berfungsi sebagai bahasa yang mengomunikasikan emosi, hubungan, dan suasana distopia dalam cerita. Menggali pilihan penggunaan warna dalam film ini dapat mengungkap makna simbolis setiap rona, mulai dari *tone* tersusun yang diasosiasikan dengan tokoh antagonis Wallace hingga kegelapan misterius yang menandai pesan-pesan penting.

## 2. Metode Penelitian

Semiotika adalah ilmu tentang tanda dan simbol. Analisis semiotika mencakup semua hal yang berkaitan dengan bagaimana manusia berkomunikasi dan memahami sesuatu tidak hanya dengan kata-kata, tapi dengan gambar, warna, gerak tubuh, dan bahkan suara. Di bidang seni, seniman telah lama menggunakan berbagai macam simbolisme melalui bentuk, warna, dan elemen lainnya yang mereka tuangkan dalam karya-karyanya, entah itu murni sebagai ekspresi diri maupun sebagai penyampaian pesan tersembunyi yang ingin disampaikan kepada para penonton/penikmat.

Dalam film, warna tidak berdiri sendiri, ia juga berinteraksi dengan elemen visual lain seperti pencahayaan, kostum, desain set, dan komposisi untuk menciptakan pengalaman visual yang menarik dan bercerita. Hal ini berbeda dengan media lain seperti lukisan dan desain grafis, di mana warna lebih fokus pada elemen statis seperti huruf, tata letak, dan tekstur. Penggunaan warna dalam film sering lebih rumit dan bisa berubah-ubah, mengikuti perkembangan cerita. Karena kerumitan dan beragamnya warna dalam film, analisis akan menyinggung penggunaan skema warna untuk menjelaskan bagaimana warna-warna itu dipilih dan digunakan.

Pengertian skema atau palet warna menurut Itten (1970) adalah kombinasi dari dua atau lebih warna yang berbeda dalam satu komposisi dasar, di mana warna-warna tersebut dapat ditampilkan bersama dalam susunan warna lainnya

untuk membentuk sistem dan tema. Oleh karena itu, konsep yang diperkenalkan oleh Mary Risk dalam bukunya "How to Use Color in Film: 50+ Examples of Movie Color Palettes" sangatlah relevan. Mary Risk menjelaskan bagaimana penggunaan skema warna dalam film bisa memberikan makna yang lebih dalam. Berikut adalah rinciannya:

### 1. Keseimbangan Warna (*Color Balance*)

Teori ini menjelaskan bahwa keseimbangan warna dapat dicapai melalui berbagai kombinasi warna yang didasarkan pada *Color Wheel*. Dalam film, metode pewarnaan yang sering digunakan meliputi skema monokromatik, komplementer, analogus, dan triadik. Meskipun kombinasi warna ini bisa diterapkan dengan sederhana, warna-warna yang muncul dapat menyimpan makna mendalam sesuai dengan konten yang diwakilinya, serta menjadi aspek yang efektif dalam mengkomunikasikan sebuah tema. *Color Balance* memberikan keharmonisan dan keterkaitan yang erat sesuai dengan panduan pada *color wheel*.

- a. Skema Monokromatik: adalah kombinasi warna di mana satu *hue* dikembangkan menjadi berbagai turunan dalam film dengan penambahan warna seperti *shades*, *tone*, dan *tints*. *Tints* dicapai dengan menambahkan warna putih sementara *shades* dicapai dengan menambahkan warna hitam. Contohnya, dalam pengambilan gambar dari film "Moonlight" (2016) karya Barry Jenkins, dapat kita temukan skema monokromatik dari turunan warna biru. Hasilnya berkesan karena pemilihan warna yang konsisten dalam satu turunan, namun tetap memberikan kontras yang kuat. Dalam adegan lainnya, monokromatik dari kuning menimbulkan kesan hangat secara harmonis. Warna kuning yang kuat dapat digradasikan dengan baik dalam turunan kroma lainnya. Film lainnya yang dapat diambil sebagai contoh adalah "Sin City" (2005) yang kuat dengan monokromatik dari hitam dan putih, di mana *shades* lebih ditonjolkan daripada *tints*.
- b. Skema Komplementer: adalah kondisi di mana dua warna yang berseberangan pada *color wheel* digunakan. Hal ini dijelaskan dalam teori bahwa keseimbangan warna yang disajikan dapat menimbulkan gambar yang hidup di layar. Contohnya, biru dan oranye pada film "Blade Runner 2049" (2017) atau merah dan hijau pada film "Her" (2013). Komposisi ini menampilkan kontras yang dramatis, seperti dingin dan panas yang berpadu, menghasilkan kontras tinggi, kesan vibran, dan tegangan dalam film.
- c. Skema Analogus: adalah kombinasi warna yang saling bersebelahan atau berdekatan menurut *color wheel*. Paduan kombinasi ini sering memunculkan kesan natural dan harmonis. Contohnya, skema warna pada film "The Revenant" (2015) dengan konsep dunianya yang keras dan dingin. Contoh skema analogus yang baik adalah penggunaan warna biru, hijau, dan kuning. Warna analogus mengurangi kontras yang ditimbulkan oleh skema komplementer, namun kuat dalam menyatukan tampilan visual dari mood dan tema. Dalam film "Birdman" (2014), skema warna analogus banyak ditemukan untuk menggambarkan kondisi emosional yang kompleks.
- d. Skema Triadik: adalah kombinasi dari tiga warna utama yang berjarak seimbang dan sering disebut sebagai "pertigaan" dalam *color wheel*. Warna dasar yang digunakan sering memberikan kesan komikal dan superior, dan yang paling banyak ditemukan adalah gabungan tiga warna dasar seperti merah, biru, dan kuning. Contohnya, dalam desain karakter pada film "The Incredibles" (2004) dan "The Life Aquatic with Steve Zissou" (2004).

Dengan menggabungkan skema warna yang sesuai dengan konsep desain, pembuat film dapat menciptakan kekuatan visual yang menghubungkan makna cerita dan karakternya, menjadikannya elemen penting yang tak dapat diabaikan.

## 2. Penonjolan Warna (*Color Discordant*)

Sebuah teori warna dalam film melibatkan penambahan satu warna sebagai aksen pada komposisi skema warna yang sudah dirancang sebelumnya dengan menggunakan Color Balance dari skema pada color wheel. Selain sebagai aksen, warna ini berfungsi untuk menarik perhatian penonton dan memfokuskan titik fokus pada film sesuai adegan, tema, dan ceritanya. Warna aksen ini juga dapat menjadi simbol dalam cerita, di mana skema warna yang digunakan secara kontinuitas pada layar kemudian dapat berubah dengan aksen yang sangat kontras.

Contoh ekstrimnya dapat kita lihat dalam film "Sin City" (2005) karya Robert Rodriguez, di mana ada adegan dengan seorang karakter yang hanya diberi pewarnaan merah pada bibir atau pakaian, sementara warna lainnya hanya menggunakan skema monokromatik hitam putih. Penonjolan pada warna film dapat membantu detail karakter atau adegan lebih menonjol dibandingkan dengan elemen lainnya yang turut bergerak dalam film tersebut. Contoh lainnya adalah aksen kuning yang sering muncul pada film "Kill Bill: Vol. 1" (2003) karya Quentin Tarantino dengan skema komplementernya, atau aksen hijau yang selalu muncul pada film "The Matrix" (1999) dengan skema monokromatiknya.

Color Discordant dapat menimbulkan efek dramatis karena dianggap merusak atau membentur skema warna yang tadinya sudah dianggap seimbang, meskipun secara sengaja bertujuan untuk mengisi skema warna yang sudah ada sebagai pusat perhatian atau sebagai makna simbolik dari karakter yang akan mengubah jalannya cerita dalam film.

## 3. Asosiasi Warna (*Color Association*)

Warna dapat dihubungkan dengan makna dalam karakter maupun cerita. Misalnya, dalam film "Mad Max: Fury Road" (2015), George Miller menggunakan warna untuk mendramatisasi karakterisasi tokoh-tokohnya. Karakter Furiosa yang sering diwakili oleh warna abu-abu dan hitam yang mencerminkan kepribadiannya yang keras, disiplin, dan serius. Sangat kontras dengan karakter Immortan Joe yang sering diasosiasikan dengan warna putih dan merah yang menunjukkan sifat kekuasaannya dan kekejaman.

Contoh menarik lainnya bisa ditemukan dalam film "Schindler's List" (1993) karya Steven Spielberg, di mana warna merah pada mantel seorang gadis kecil digunakan untuk menyoroti kepolosan di tengah kekejaman perang, menciptakan kontras yang kuat dengan palet warna hitam-putih film tersebut.

Dalam film "The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring" (2001), warna juga digunakan untuk menegaskan karakter dan konflik. Contohnya, karakter Gandalf sering diasosiasikan dengan warna abu-abu dan putih, melambangkan kebijaksanaan dan kebaikan, sementara Sauron dan pasukannya sering digambarkan dengan warna hitam dan merah, yang melambangkan kejahatan dan ancaman.

Menggunakan skema warna yang memiliki asosiasi dengan konsep rancangan dapat menciptakan kekuatan yang hebat dalam menghubungkan makna cerita dan karakternya. Hal ini telah menjadi elemen penting bagi pembuat film yang tak dapat diabaikan.

## 4. Transisi Warna (*Color Transition*)

Transisi warna dalam film digunakan pada momen-momen penting di mana perubahan alur cerita terjadi, atau untuk menunjukkan efek dan dampak secara kontras antara satu tempat dengan tempat lainnya, suasana yang berbeda, atau bahkan untuk mengindikasikan *alter ego* pada karakter. Penggunaan warna pada karakter yang memiliki dua kehidupan juga bisa diasosiasikan dengan transisi warna,

misalnya warna yang lebih gelap kontras dengan yang lebih terang. Warna transisi yang lebih ikonik bisa dilihat pada contoh karakter Frodo Baggins dalam "The Lord of the Rings: The Two Towers" yang berubah dari warna cerah dan bersahaja menjadi warna yang lebih gelap seiring perjalanannya yang semakin berat dan berbahaya. Transisi warna juga dapat merepresentasikan refleksi kebahagiaan maupun kesedihan dalam cerita seperti yang sering kita temukan dalam film-film karya Studio Ghibli seperti "Spirited Away", di mana warna-warna cerah digunakan untuk menggambarkan kebahagiaan dan petualangan, sementara warna-warna gelap digunakan untuk menggambarkan bahaya dan kesedihan.

### 3. Pembahasan

#### 3.1 Keseimbangan Warna (*Color Balance*)

Penggunaan skema warna monokromatik seringkali ditemui dalam film ini, khususnya pada adegan-adegan saat karakter memasuki daerah atau lokasi baru. Misalnya saja saat K menelusuri daerah Las Vegas, seluruh adegan diselimuti oleh skema warna oranye yang hangat. Penggunaan warna oranye yang dominan ini memiliki beberapa tujuan. Pertama, warna oranye memberikan kesan lingkungan yang tercemar, berdebu, ter bengkalai, mencerminkan kehancuran dan isolasi tempat tersebut. Kedua, warna oranye juga berfungsi sebagai tanda simbolik yang dapat diinterpretasikan sebagai petunjuk bagi penonton bahwa sesuatu yang signifikan atau berbahaya akan terjadi, memberikan perasaan ketidakpastian dan bahaya yang mungkin K hadapi di lokasi tersebut.

Contoh lain adalah saat K memasuki daerah kantor *Wallace Corporation*. Pemandangan interior didominasi oleh rona kuning keemasan. Warna ini menciptakan suasana mewah dan megah, sangat kontras dengan dunia di luar yang dipenuhi warna-warna suram dan gelap. Kontras ini tidak hanya mempertegas perbedaan kekayaan dan kekuasaan antara Wallace Corporation dengan dunia luar yang kacau dan penuh penderitaan, tetapi juga menegaskan dominasi perusahaan tersebut, menciptakan kesan yang mendalam tentang hierarki kekuasaan yang ada dalam dunia "Blade Runner 2049".



Gambar 2, 3, 4. Cuplikan adegan dalam "Blade Runner 2049" dengan skema warna monokromatik

Sumber: Warner Bros Pictures

#### 3.2 Penonjolan Warna (*Color Discordant*)

Dalam beberapa adegan, dapat ditemukan penggunaan warna kuning yang mencolok, dibandingkan dengan warna-warna lainnya dalam adegan yang sama. Warna kuning yang cerah dan mencolok menciptakan kontras yang kuat dengan palet warna dominan dalam film yang cenderung gelap dan monokromatik. Kontras ini membantu menyoroti elemen-elemen penting dan menarik perhatian penonton pada detail yang mungkin tidak diperhatikan jika warna yang digunakan lebih netral atau serupa dengan latar belakang.



Gambar 5, 6, 7. Cuplikan adegan dalam "Blade Runner 2049" dengan penonjolan warna (*Color Discordance*)

Sumber: Warner Bros Pictures

### 3.3 Asosiasi Warna (*Color Association*)

Warna kuning sering muncul saat K menemukan informasi baru terkait penyelidikannya. Contoh yang jelas adalah pintu kediaman Sapper Morton yang berwarna kuning. Ini menandakan awal dari perjalanan K dalam mencari kebenaran tentang asal-usulnya. Bunga kuning yang ditempatkan di atas tempat penguburan Rachael, kantor Wallace Corporation dan beberapa adegan lainnya. Warna kuning, yang biasanya melambangkan kebahagiaan dan keceriaan, dapat diasosiasikan sebagai cerminan dari kondisi emosional yang dirasakan K saat mendapatkan informasi baru. Kemunculan warna kuning bisa menunjukkan momen-momen harapan dan pencerahan dalam perjalanan K, sangat kontras dengan suasana gelap dan suram yang mendominasi sebagian besar film yang melambangkan kehidupan K yang penuh dengan kesulitan dan kebingungan.

Dalam dunia distopia Blade Runner 2049, warna hijau melambangkan kehidupan yang non-artifisial, sesuatu yang tak nyata, ilusi dan bahkan utopia. Adegan-adegan dengan aksen hijau dapat ditemui pada saat K sedang mencari informasi dalam penyelidikannya. Saat ia dan Joi sedang mencari informasi tentang identitas anak replicant yang hilang di ruang DNA, seisi ruangan dipenuhi oleh rona hijau. Hal ini melambangkan bahwa ruangan tersebut mengandung data-data dari manusia "asli", sedangkan K di sana memiliki tujuan untuk mengungkap identitas sebenarnya dari anak yang dilahirkan sang Replicant Rachael dengan memiliki harapan bahwa ia adalah anak tersebut. Sehingga adegan ini bisa menggarisbawahi tema yang diangkat oleh film yaitu mengenai apa itu "kehidupan" yang nyata dan tidak, serta pencarian identitas diri K. Adegan lainnya adalah saat K mengunjungi dr. Anna Stelline, dapat dilihat bahwa hutan lebat berwarna hijau yang ditampilkan rupanya hanyalah proyeksi dari imajinasi dr. Anna Stelline.

Warna putih melambangkan kebenaran dan kenyataan di dunia distopia yang ditinggali oleh K, yang merupakan detektif kepolisian yang tengah mencoba untuk mencari kebenaran tentang apa yang diyakininya bahwa ia adalah anak yang dilahirkan oleh replicant. Warna ini bisa dilihat pada beberapa adegan yang menjadi *clue*, pertama saat adegan baseline test, yang merupakan tes untuk menguji apakah seorang replicant masih memiliki "jiwa" replicant mereka, seisi ruangan diwarnai oleh warna putih yang melambangkan bahwa K, memanglah seorang replicant. Selanjutnya pada adegan saat ia bertemu dengan dr. Anna Stelline, pada permulaan adegan, terlihat hutan lebat yang berwarna hijau, namun kemudian diketahui bahwa hutan tersebut hanyalah proyeksi dari imajinasi dr. Anna Stelline. Saat proyeksi hutan menghilang, nampak ruangan diisi oleh warna putih. Tidak hanya dalam ruangan, gaun yang dikenakan oleh dr. Anna Stelline hingga daerah eksterior di sekitar gedung tempat dr. Anna Stelline bekerja pun diselimuti oleh salju yang berwarna putih, sangat kontras dengan lokasi lain.

Hal ini seolah-olah pembuat film ingin menegaskan bahwa akan terjadi pengungkapan besar tentang misteri anak yang terlahir dari Replicant, dan di akhir film dapat diketahui bahwa anak dari Replicant yang sebenarnya bukanlah K, namun dr. Anna Stelline.

#### **3.4 Transisi Warna (*Color Transition*)**

Transisi atau perubahan warna juga digunakan secara efektif untuk mencerminkan perjalanan emosional karakter utama, K. Pada awal film, skema warna dominan abu-abu digunakan untuk mencerminkan krisis identitas dan ketidakpuasan K dengan kehidupannya sebagai Replicant. Warna-warna yang suram dan dingin ini menggambarkan dunia yang keras dan penuh ketidakpastian yang dihadapi K, serta ketidakjelasan mengenai jati dirinya.

Seiring perkembangan film, saat K mulai menemukan petunjuk tentang asal-usulnya dan kemungkinan bahwa dia mungkin anak yang lahir dari hubungan antara Rachael dan Deckard, skema warna mulai berubah. Warna-warna yang lebih hangat dan kaya, seperti oranye dan merah, mulai muncul, terutama dalam adegan yang berkaitan dengan ingatan dan mimpi K. Hal mencerminkan harapan dan keinginannya untuk menemukan kebenaran tentang dirinya sendiri.

Namun, pada akhirnya, ketika K menyadari bahwa dia hanyalah Replicant biasa dan bukan anak yang dilahirkan Rachael, skema warna berubah kembali. Adegan penutup film dipenuhi dengan warna putih dan nuansa terang. Warna putih ini melambangkan kebenaran yang telah terungkap dan penerimaan K terhadap kenyataan tersebut. Ini juga bisa dilihat sebagai simbol dari pemurnian dan pembebasan dari ilusi yang selama ini dia pegang.

#### **4. Kesimpulan**

Dari penjelasan yang telah disampaikan dengan menggunakan penelitian secara semiotik, dapat diketahui bahwa penggunaan warna dalam film "Blade Runner 2049" memiliki peran yang lebih daripada sekedar elemen estetika visual. Penggunaan skema warna monokromatik dalam film ini, seperti dalam adegan Las Vegas yang didominasi warna oranye, menciptakan suasana yang menggambarkan kehancuran dan isolasi. Hal ini menunjukkan bagaimana warna dapat memberikan petunjuk tentang kondisi lingkungan dan perasaan karakter.

Penonjolan warna (*Color Discordant*) juga digunakan secara efektif untuk menarik perhatian penonton pada elemen penting dalam adegan. Misalnya, penggunaan warna kuning yang mencolok dalam film ini membantu menyoroti informasi penting yang ditemukan oleh karakter utama, K, selama penyelidikannya. Transisi warna juga memainkan peran penting dalam menggambarkan perjalanan emosional karakter. Dari warna abu-abu yang mencerminkan krisis identitas K dan akhirnya kembali ke warna putih yang melambangkan kebenaran dan kenyataan. Transisi ini membantu penonton mengikuti perkembangan emosional karakter secara lebih mendalam.

#### **Daftar Rujukan**

- [1] R. S. Berns, *Billmeyer and Saltzman's Principles of Color Technology*, New Jersey: John Wiley & Sons, 2019.
- [2] J. Itten, *The Elements of Color*, New Jersey: John Wiley & Sons, 1970.
- [3] M. Risk, "How to Use Color in Film: 50+ Examples of Movie Color Palettes," *Studio Binder*, 2020.