



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Film Pendek

Film pendek adalah unik karena memiliki karakter cerita yang padat, ekonomis dan segar. Durasi idealnya adalah 12 menit dan kurang dari 40 menit. Ia juga juga mengatakan bahwa film pendek yang bagus adalah yang mempunyai *plot* sederhana, karakter tunggal, dan jumlah *scene* secukupnya.

Layaknya cerita pendek, setiap film pendek mempunyai gaya tersendiri. Film pendek dikatakan bagus karena penceritaan yang ekonomis. Dengan kata lain, *plot* yang rumit, beberapa karakter utama, dan banyak perpindahan *scene* yang dipaksa dipadatkan dalam waktu pendek akan membuat sebuah film pendek menjadi tidak efektif. (Munroe, 2010, *Hlm.* 26-27)

Film pendek adalah media *filmmaker* untuk menunjukkan talenta mereka dalam 15 menit kepada para *investor* sehingga *filmmaker* bisa mendapatkan kesempatan untuk membuat film panjang atau sebuah seri televisi, maka dari itu film pendek harus benar-benar menarik dan mudah untuk dimengerti agar menyakinkan *investor*. (Munroe, 2010, *Hlm.* xy)

#### 2.2. Film Look

*Film look* efektif membawa *mood* penonton kedalam realitas film yang ditonton, dimana ada situasi sedih, senang, dll. *Film look* akan berpengaruh pada imajinasi

penonton sehingga menganggap film yang tersaji sebagai hal yang *real* dalam pikirannya. (Lancaster , 2011, Hlm. 47)

Secara teknis, gambar yang dihasilkan *digital video* cenderung warnanya lebih mencolok dan lebih kontras dibanding *film look* dari *film seluloid*. Kebalikan dari itu, *film seluloid* mempunyai ciri gambar yang lebih *creamy* dibanding gambar dari *digital video*. Alasan yang membuat *filmmaker* memakai *digital video* adalah untuk menekan biaya produksi. Contoh dari *digital video* yang paling banyak ditemui adalah didunia *broadcast*, dimana warna sangat kontras, saturasi berlebihan, warna kulit yang tidak natural, dan detil hilang pada daerah yang *blown out*, itulah yang disebut *video look*. (Lancaster , 2011, Hlm. 45)

### 2.3. *Visual Effect*

*Visual effect* itu adalah proses memanipulasi gambar yang hanya bisa dilakukan pada materi rekaman dalam pasca produksi. Berbeda dengan *special effect* yang dibuat saat pra produksi dan disaat produksi. Ia menjelaskan bahwa *visual effect* digunakan untuk mengatasi *shot* yang tidak mungkin bisa diambil oleh kamera saat produksi, demi keperluan cerita. (Bryne, 2009, Hlm. 3)

*Visual effect* mulai berkembang pada saat ditemukannya teknik *digital compositing*. *Digital compositing* adalah penggabungan 2 materi gambar secara *digital*. Teknik ini sangat mengurangi biaya, karena sebelum ada teknik ini, *filmmaker* harus membuat *set* atau dengan teknik *glass shot*. Teknik *visual effect* menjadi sering digunakan. Beberapa teknik yang sering dipakai adalah *keying*, *rotoscoping* dan *compositing*. *Keying* dipakai untuk menghilangkan *channel* warna

untuk membuat *masking* pada suatu tokoh, teknik ini memakai layar warna hijau atau biru pada saat produksi. *Rotoscoping* merupakan teknik *masking* yang digambar dengan tangan, *frame by frame* dalam sebuah *sequence*, sedangkan *compositing* adalah menempelkan atau menggabungkan elemen *visual* pada *sequence*. (Bryne, 2009, Hlm. 3-4)

#### 2.4. **Digital Video**

*Digital video* adalah *format* perekaman gambar, hasil dari kamera yang memakai teknologi *digital* dengan media *sensor* elektronik. Hasil perekaman *digital* terdiri dari *pixel-pixel* yang mengandung 3 buah *channel* warna yang berpadu, yaitu merah, hijau, dan biru. Mereka menambahkan, bahwa dalam 1 video terdapat 3 *track*, yaitu *track* gambar, dan 2 *track* suara. (Ben & Sonja, 2012, Hlm. 35-36)

Semenjak perkembangan teknologi kamera yang pesat, *digital video* menjadi pilihan para *independent filmmaker* dan pegiat hobi. Hal tersebut terjadi karena *digital video* lebih mudah digunakan, dan jauh lebih murah biaya operasionalnya. Namun, kendala seperti *noise* dan *dynamic range* masih menjadi ganjalan yang serius untuk *digital video* pada kamera tertentu, karena *digital video* ditentukan dari kecanggihan kamera yang memprosesnya. (Ben & Sonja, 2012, Hlm. 3-7)

#### 2.5. **Colorist**

Tugas seorang *colorist* itu kompleks karena bukan hanya melakukan pengoreksian warna untuk menyeimbangkan warna pada gambar atau untuk mencapai suatu tampilan tertentu, *colorist* juga berperan menjadi penasihat dalam rangka

melayani kliennya tentang informasi tentang tingkat pengkoreksian warna yang tersedia. Seorang *colorist* mempunyai tanggung jawab untuk memastikan semua *parameter* dari produk final telah sempurna, dalam situasi bahwa materi dipersiapkan untuk ditayangkan dan telah ada di-*level* yang pas atau dengan kata lain, sesuai dengan *transmittable limits*/cahaya yang nyaman untuk dilihat oleh mata. (Jones, 2003, Hlm. 5)

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan saat menjadi seorang *colorist*, seperti yang dijelaskan oleh Hullfish (2008), bahwa tugas seorang *colorist* ada 5 yaitu memperbaiki *shot*, bercerita dengan warna, *matching shot*, membuat *looks*, dan *miscellaneous wisdom*. (Jones, 2003, Hlm. 205-367)

Tugas utama yang harus dilakukan oleh seorang *colorist* adalah memperbaiki *shot*, atau banyak yang menyebutnya *color correcting*. Beberapa *colorist* menolak arti harfiah dari kata *color correction* karena tugas seorang *colorist* tidak hanya memperbaiki warna yang salah. Kenyataannya, tahap *color correcting* hanyalah tahap pertama yang dilakukan oleh *colorist*. Namun, sebagian besar pekerjaan mereka adalah pada memperbaiki gambar video yang buruk. (Jones, 2003, Hlm. 205)

*Colorist* bercerita dengan warna. Jones mengatakan bahwa *color correction* adalah sebuah seni yang kolaboratif dalam menyampaikan sebuah cerita. Salah satunya adalah sang pencipta gambar, *director of photography*. Seorang *colorist* biasanya mendiskusikan warna *mood* yang diinginkan sutradara bersama *director of photography* karena sebuah gambar pada awalnya dibuat olehnya sebelum di warna ulang. (Jones, 2003, Hlm. 254-258)

Seorang *colorist* dalam bercerita harus memperhatikan beberapa hal yaitu warna mengubah cerita, berfikir seperti seorang *director of photography*, menyesuaikan *visual* dengan cerita dalam naskah, perjelas elemen *visual* dalam *frame* untuk keperluan cerita, dan membuat kesan pada karakter pada *frame*. Pada kesimpulannya ia mengatakan bahwa seorang *colorist* harus mengerti cerita untuk memfokuskan alur dalam mengkoreksi dan ia juga meneruskan bahwa pilihan kreatif itu tak terbatas, tetapi konteks akan menolong untuk dapat memfokuskan keputusan kreatif. Seorang *colorist* harus mempunyai kemampuan bercerita dengan menggunakan *contrast* dan warna dalam berkolaborasi dengan para pembuat film lainnya untuk mempengaruhi penonton saat menonton film mereka. Sebagai latihan seorang *colorist* biasanya menonton banyak referensi film dan mengkaji apakah ada alasan mengapa sutradara, *director of photography*, *art director* dan *colorist* menggunakan warna tersebut dan bagaimana mereka menggunakan *contrast* dan *tonality* untuk bercerita. (Jones, 2003, Hlm. 258-285)

## **2.6. Color Correcting**

*Color Correcting* juga bisa disebut dengan *color grading*, karena beberapa *colorist* menggunakan kata *color grading* ketika suatu gambar tidak hanya membutuhkan sebuah koreksi. Istilah *color grading* juga dipakai para *colorist* karena apa yang mereka kerjakan bukan hanya sebagai teknis tapi sebuah karya seni. (Hullfish, 2008, Hlm.14)

*Color correcting* didefinisikan oleh Stuart (2003. Hlm. 1) adalah metode untuk menentukan keseimbangan warna dan kecerahan untuk mencapai suatu bentuk penampakan warna atau dengan kata lain, membuat penampakan gambar

yang spesifik. Orang yang bertugas dalam hal ini adalah seorang *colorist* di dunia video, sedangkan di dunia *film seluloid* disebut *color timer*.

Ada beberapa hal dasar yang dilakukan dalam sesi *color correcting*. Sebuah video mempunyai faktor yang dapat menentukan efek kedramatisan dari sebuah gambar, yaitu *hue*, *saturation*, *lift*, dan *gain*. *Hue* mengontrol *chroma phase* yaitu warna-warna yang ada didalam sebuah gambar, biasanya di modifikasi untuk mendapatkan warna yang terdistorsi karena cuaca yang buruk sehingga warna kulit tidak seperti normal. *Saturation* merupakan tingkat kepekatan suatu warna pada gambar, biasanya digunakan untuk menegaskan warna atau sebaliknya untuk menghilangkan warna tersebut. *Lift* dimodifikasi untuk mengangkat *shadow* atau *black information* dalam gambar. Yang terakhir adalah *gain*, *gain* merupakan *control* dari *luminance* atau kecerahan gambar, biasanya digunakan untuk memperbaiki gambar yang *under exposure*.

Ada 2 tahap dalam proses *color correcting*, yaitu *primary color correction* dan *secondary color correction*. *Primary color correction* adalah tahap dimana seorang *colorist* memodifikasi keseluruhan faktor kontrol dari gambar, sedangkan *secondary color correction* adalah tahap dimana *colorist* dengan detail memodifikasi *parameter channel* warna atau daerah yang masih bermasalah, tanpa merubah keseluruhan bagian gambar. (Jones, 2003, Hlm. 66-72)

## 2.7. Color Theory

Chapman (dikutip dari *Smashing Magazine : Color Theory for Designer*, 2010) mengatakan bahwa warna dalam sebuah desain sifatnya sangat subjektif. Setiap orang mempunyai reaksi yang berbeda terhadap warna tertentu. Hal tersebut dikarenakan pengaruh dari pengalaman *personal* dan budaya. Terkadang hal yang sederhana seperti mengganti parameter *hue* atau *saturation* dari suatu warna dapat merubah *mood*-nya. Budaya yang berbeda membuat suatu warna yang dilambangkan sebuah kebahagiaan, di lain negara menjadi suatu yang melambangkan kesedihan.

Setiap warna memiliki sifat yang berbeda, dalam budaya barat warna merah merupakan warna yang sangat panas, melambangkan api, kekerasan, peperangan, cinta, gairah setan, *cupid*, kemarahan. Warna oranye melambangkan semangat dan *energetic*. Warna ungu melambangkan *royalty*, imajinasi, kreatifitas, berkabung, dan romantis. Warna hijau melambangkan kecemburuan, iri, awal yang baru, dan kelimpahan.

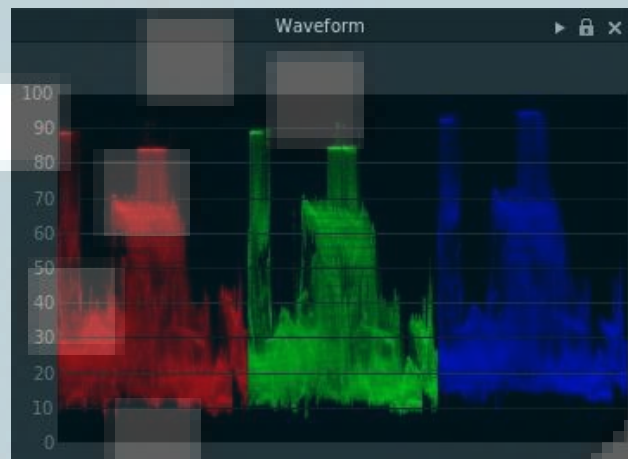
## 2.8. Waveform

*Waveform* atau *RGB Parade Mode* adalah sebuah fitur yang menunjukkan tingkat *channel* warna secara spesifik dan terpisah. Setiap *channel* mempunyai bagian tersendiri yang tersusun secara horisontal dengan label *red*, *green* dan *blue* pada layar *monitor*. Setiap bagian akan muncul identik pada sebuah *monitor*, kecuali ada satu *channel* warna yang mempunyai intensitas yang lebih besar dalam sebuah gambar. ( Hullfish, 2008, Hlm. 9 )



## 2.9. *Waveform Monitor*

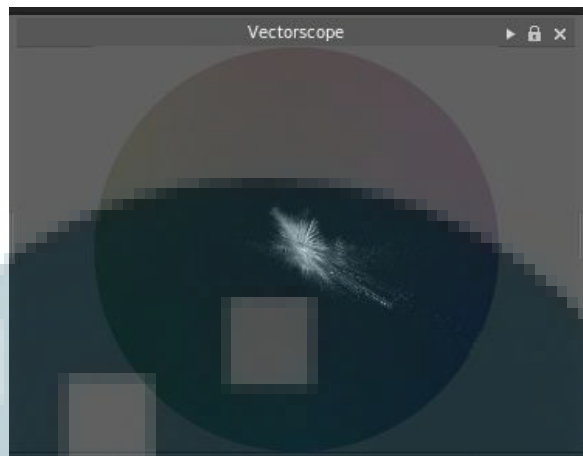
Sebuah *waveform monitor* menayangkan *amplitude level* dari cerah dan gelap. Sesuai dengan ukuran vertikalnya, semakin kebawah maka semakin gelap dan sebaliknya semakin atas maka semakin terang. Secara teknis, secara horisontal *waveform* menunjukkan *parameter* dari elemen dalam suatu gambar. (Hullfish, 2008, Hlm.7 )



Gambar 2.1 *Waveform Monitor*  
(Speedgrade, 2010)

## 2.10. *Vectorscope*

*Vectorscope* menunjukkan *chrominance* and *hue*. Kepekatan warna atau *gain*, *chroma* atau warna ditunjukkan dengan seberapa jauh *parameter*-nya dari tengah *scope*. Warna hitam, putih dan abu-abu terlihat sebagai titik-titik di tengah *vectorscope*. *Hue* di indikasikan sebagai garis yang berada di sekitar lingkaran. ( Hullfish, 2008, Hlm. 9 )



Gambar 2.2 *Vectorscope*  
(*Speedgrade*, 2010)

### 2.11. *Editing*

Seorang *editor* diberi waktu yang cukup untuk menyusun sebaik mungkin, karena *editor* harus menjalani beberapa tahapan, yaitu *sync dailies*, *loose cut*, *rough cut*, *fine cut*, dan *picture lock* dalam menciptakan sebuah film yang menarik. Proses *sync dailies* adalah tahap memilah rekaman dan mengorganisir rekaman sesuai dengan *scene*. *Loose cut* adalah penataan rekaman kedalam sebuah *timeline* berdasarkan naskah dan *storyboard*. *Rough cut* merupakan tahap memasukkan *insert shot*, *close up shot* dan transisi kedalam *timeline*. *Rough cut* masih berdasarkan naskah, dan pada saat *rough cut* selesai, film akan ditunjukkan pada produser. *Fine cut* adalah tahap memperbaiki susunan *timeline* sesuai kreatifitas dari seorang *editor*, berdasarkan *feed back* dan faktor-faktor *storytelling* seperti *pace* dan *rhytem*. *Lock picture* adalah tahap dimana *editor* dan sutradara memperbaiki susunan sehingga tercipta susunan yang pas dan dikunci. (Rea & Irving, Hal. 258-266)