



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 Iklan

Hariyani (2016) di dalam bukunya mengatakan bahwa iklan adalah sebuah media tertentu yang digunakan untuk berkomunikasi satu arah, dan fungsi iklan adalah untuk membujuk dan menarik minat masyarakat terhadap barang dan jasa yang diiklankan pada sebuah media. Hal ini juga didukung oleh pendapat DiZazzo (2013) dimana beliau menuliskan di dalam bukunya salah satu fungsi dari iklan adalah memberi informasi kepada masyarakat tentang info barang atau jasa dan promosinya.

Di zaman sekarang, dimana teknologi menjadi semakin canggih dan sudah tidak dibuat dalam bentuk media koran saja, tetapi kini iklan sudah memasuki media radio televisi dan internet. (Hariyani. 2016, hlm. 6)

Einstein (2017) menjelaskan bahwa iklan adalah sebuah media komunikasi berbayar yang digunakan untuk membujuk atau meyakinkan seseorang agar mereka menggunakan barang atau jasa tertentu. Iklan juga dapat dibuat melalui media digital dan bergerak contohnya adalah video iklan (hlm. 5).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2.2 Colorist

Hurkman (2010) mengatakan bahwa seorang *colorist* memiliki tugas dalam melakukan pekerjaannya yaitu:

1. Membetulkan kesalahan warna dan *Exposure*.
2. Membuat elemen penting terlihat bagus.
3. Menyeimbangkan *shot* didalam *scene* menjadi cocok.
4. Membuat *style*.
5. Membuat kedalaman.
6. Mengikuti standar dari kualitas control. (hlm xix).

Arundale dan Trieu (2014) seorang *colorist* adalah seorang yang mengatur warna dari sebuah proyek video/film yang dimana warna tersebut diatur dari preproduksi melalui *mood board* dan kemudian dimaksimalkan pada proses *color grading*. (hlm.131)

2.3 Color Grading

Menurut Arundale dan Trieu (2014), *color grading* memiliki tujuan untuk memanipulasikan warna pada video/ film agar dapat memberikan emosi tertentu. (hlm. 130)

Hurkman (2014) di dalam bukunya mengatakan bahwa *color grading* merupakan proses yang lebih intensif dalam mengembangkan *style* keseluruhan yang sesuai untuk gambar yang berkaitan dengan kebutuhan narasi serta artistik sebuah program. Beliau juga mengatakan bahwa dengan *grading* yang imajinatif, *colorist* dapat mengontrol apakah gambar akan cerah dan kaya akan warna atau kusam dan keruh. *colorist* juga dapat membuat *shot* terlihat lebih hangat ataupun

lebih dingin dan detail, lebih kepada bayangan atau membuat tidak detail. (hlm. xvii)

Arundale dan Trieu (2014) mengatakan bahwa ada beberapa hal yang dapat diatur dalam melakukan *color grading* antara lain *exposure*, *white balance*, *chroma*, dan kontras. (hlm. 25)

2.3.1 *Exposure*

Harman (2018) mengatakan bahwa *exposure* adalah kumpulan cahaya yang masuk kedalam sensor kamera. *Exposure* di kendalikan oleh tiga elemen yaitu *shutter speed*, bukaan lensa, serta sensitifitas sensor kamera.

Menurut Craveiro dan Oaten (2018) didalam bukunya mereka mengatakan bahwa *exposure* memiliki tiga kondisi utama yaitu:

1. *Over exposure*



Gambar 2.1. *Over exposure*
(Craveiro & Oaten, 2018)

Dimana sensor mendapatkan cahaya terlalu banyak sehingga gambar terlihat terlalu terang.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2. *Correct exposure*



Gambar 2.2. *Correct exposure*
(Craveiro & Oaten, 2018)

Sensor mendapatkan komposisi cahaya yang baik sehingga gambar terlihat merepresentasikan apa yang dilihat oleh mata manusia didalam adegan tersebut.

3. *Under exposure*



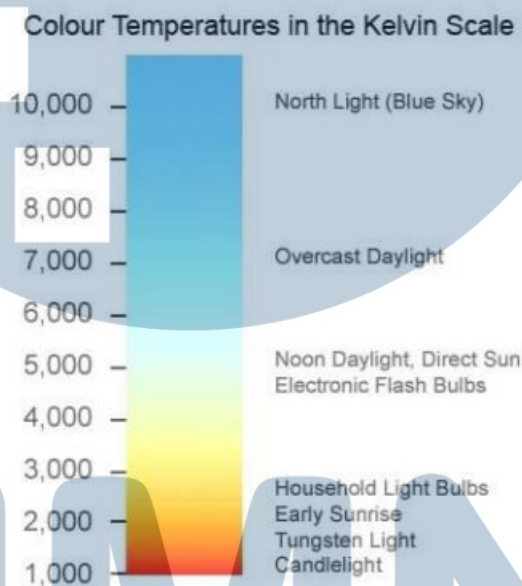
Gambar 2.3. *Under exposure*
(Craveiro & Oaten, 2018. Hlm. 23)

Sensor tidak mendapatkan cahaya yang cukup sehingga gambar menjadi lebih gelap.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2.3.2 *White balance and color temperature*

White balance menurut Craveiro dan Oaten (2018) mengacu pada menyamakan warna cahaya pada gambar dengan bagaimana mereka dilihat oleh mata manusia. Dengan kata lain *white balance* membantu menyeimbangkan warna *tones* dari sebuah gambar. Tanpa *white balance* warna pada gambar akan menjadi monoton. *White balance* yang akan mengatur *color temperature*.



Gambar 2.4. color temperature dalam skala kelvin
(Craveiro & Oaten, 2018. Hlm. 65)

Craveiro dan Oaten (2018) juga menyebutkan bahwa suhu dari panasnya cahaya tergantung dari warna yang dipancarkannya. Perbedaan suhu ini diatur dengan skala yang disebut skala *kelvin*. Jika temperaturnya semakin rendah maka warna yang hangat akan terlihat. Sebaliknya jika temperaturnya semakin tinggi maka warna yang lebih dingin akan terlihat. Dalam *white balance* ada beberapa kategori sebagai berikut:

1. *Daylight/white light*

Warna putih adalah warna yang berasal dari sumber cahaya yang netral. Ketika cahaya jatuh kepada subjek, semua warna yang ada di dalam adegan terlihat sesuai dengan yang dilihat mata karena tidak ternodai oleh warna yang dipancarkan oleh sumber cahaya lain.



@Denis Linine

Gambar 2.5. Contoh gambar *daylight/white light*.
(Craveiro & Oaten, 2018. Hlm. 66)

2. *Morning/Evening light*

Warna ini mempresentasikan suhu dikisaran 2.000 sampai 5.000 Kelvin, dan warna yang dihasilkan berupa oranye kemerahan seperti yang terlihat di dalam gambar. (hlm. 65-67)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.6. contoh gambar *Morning/evening light*
(Craveiro & Oaten, 2018. Hlm. 66)

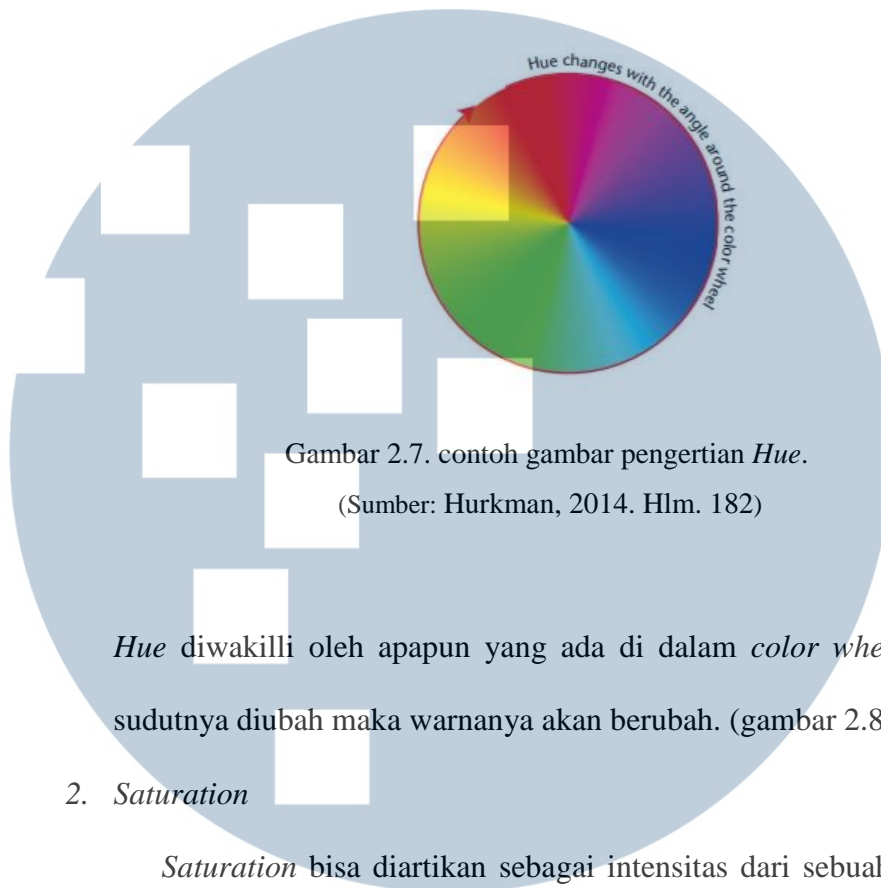
2.3.3 *Adjusting Chroma*

Menurut Hurkman (2014) di dalam bukunya mengatakan bahwa *chroma* adalah bagian dari analog atau digital sinyal video yang membawa informasi tentang warna. Di berbagai macam aplikasi video, *chroma* dapat diatur secara mandiri dari setiap gelombang yang berada didalam gambar.

Warna yang terekam oleh gambar yang telah memiliki komponen *chroma* mempunyai dua karakteristik yaitu *hue* dan *saturation*.

1. *Hue*

Hue adalah panjang gelombang dari warna, apakah itu merah (sebuah gelombang warna yang paling panjang), hijau (sebuah gelombang warna yang lebih pendek dari merah), atau biru (gelombang yang paling pendek yang bisa di lihat dari semuanya). Setiap warna yang dianggap memiliki keunikan dari yang lain (oranye, cyan, ungu) memiliki *hue* yang berbeda.



Gambar 2.7. contoh gambar pengertian *Hue*.
(Sumber: Hurkman, 2014. Hlm. 182)

Hue diwakilli oleh apapun yang ada di dalam *color wheel* semakin sudutnya diubah maka warnanya akan berubah. (gambar 2.8).

2. *Saturation*

Saturation bisa diartikan sebagai intensitas dari sebuah warna itu sendiri, bisa warna semakin pucat atau bisa juga membuat sebuah warna semakin terang dan kontras. Sebuah gambar yang tidak disaturasikan akan menghasilkan warna menjadi memudar pada gambar tersebut atau bisa disebut juga menjadi hitam putih (*monochrome*).



Gambar 2.8. contoh gambar pengertian *saturation*
(Sumber: Hurkman, 2014. Hlm. 182)

Saturation juga diwakilkan dalam *color wheel* yang bisa digunakan dalam layar aplikasi pembetulan warna. Terlihat ditengah *color wheel* terlihat memudar (nol persen), sedangkan terlihat lebih bewarna (100 persen) pada pingiran *color wheel*. (gambar 2.9) (hlm. 181-182)

2.3.4 Kontras

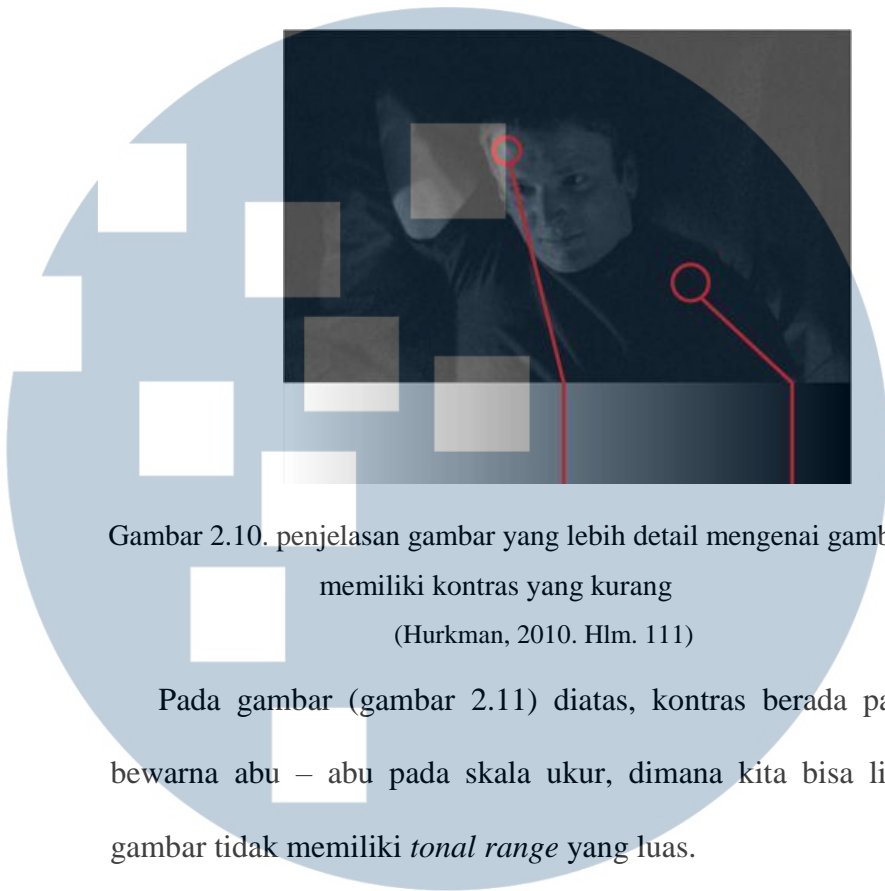
Kontras menurut Hurkman (2010) dapat diartikan dengan sebuah *tonal range* dari sebuah video atau gambar. Beliau juga mengatakan bahwa kontras adalah salah satu bagian penting dalam sebuah gambar dimana kontras dapat mengatur kualitas dari gambar, mengefektifkan warna yang akan diatur, dan membuat sebuah tampilan yang diinginkan pada gambar yang dibuat.

Terdapat dua penggunaan kontras yaitu:

1. *Shadows* yang tidak terlalu gelap dan *highlight* yang tidak terlalu terang maka bisa dipertimbangkan gambar tersebut memiliki kontras yang kurang.



Gambar 2.9. contoh gambar yang memiliki kontras yang kurang (Hurkman, 2010. Hlm. 110)



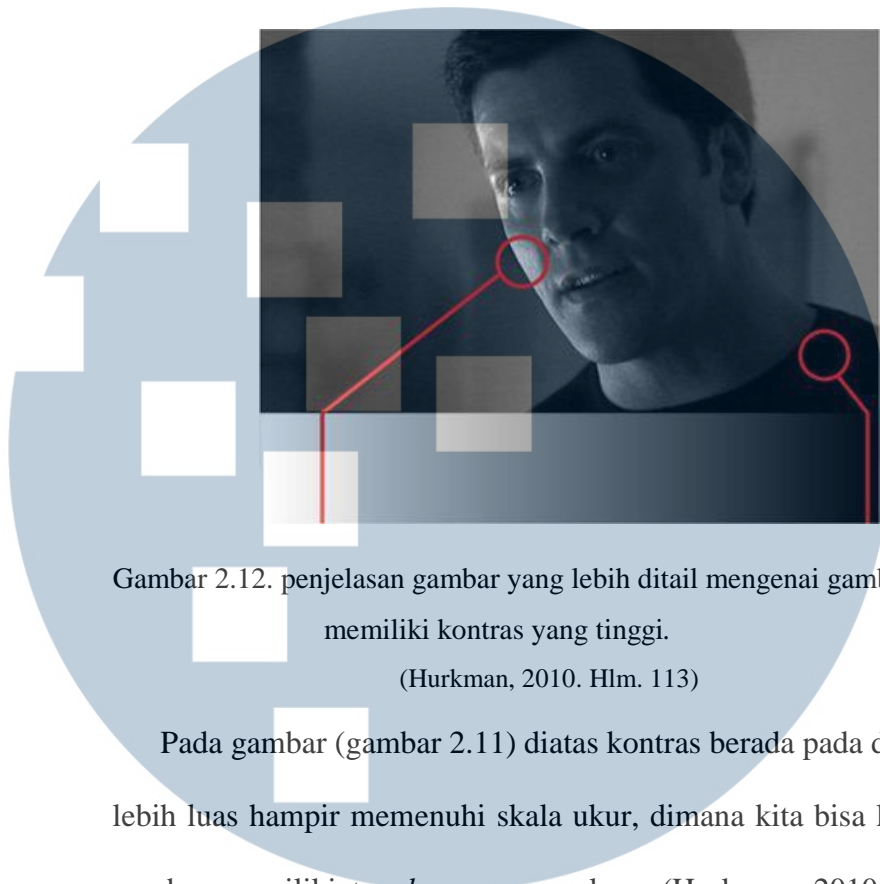
Gambar 2.10. penjelasan gambar yang lebih detail mengenai gambar yang memiliki kontras yang kurang
(Hurkman, 2010. Hlm. 111)

Pada gambar (gambar 2.11) diatas, kontras berada pada daerah bewarna abu – abu pada skala ukur, dimana kita bisa lihat bahwa gambar tidak memiliki *tonal range* yang luas.

2. Sebuah gambar yang menyatukan kedalaman, gelap dari bayangan, dan kecerahan dari cahaya bisa dipertimbangkan memiliki kontras yang tinggi.



Gambar 2.11 contoh gambar yang memiliki kontras yang tinggi.
(Hurkman, 2010. Hlm. 112)



Gambar 2.12. penjelasan gambar yang lebih detail mengenai gambar yang memiliki kontras yang tinggi.
(Hurkman, 2010. Hlm. 113)

Pada gambar (gambar 2.11) diatas kontras berada pada daerah yang lebih luas hampir memenuhi skala ukur, dimana kita bisa lihat bahwa gambar memiliki *tonal range* yang luas. (Hurkman. 2010, hlm. 110-113)

2.4 Warna

Warna menurut Bleicher (2012) adalah sebuah salah satu elemen dasar yang paling penting didalam disain. Warna dapat memberikan stimulasi terhadap mata dan otak dari penonton dan dapat memainkan perasaan yang melihatnya. Warna juga dapat memberikan efek fisik kepada yang melihatnya seperti bisa merasakan naik atau turunnya suhu. (hlm viii).

Bleicher juga mengatakan seorang *editor* harus memiliki teknik dan kemampuan dalam membuat dan mencampur warna, dan juga harus mampu mengerti dampak kepada para penontonnya. Kemampuan ini dapat membuat

sebuah pekerjaan yang membuat respon spesifik yang di inginkan oleh para penonton (hlm.40)

Menurut Cerrato (2012) didalam bukunya mengatakan bahwa ketika cahaya masuk kedalam mata atau kulit kita, cahaya tersebut berjalan melalui jalur *neurological* menuju kelenjar *Pineal* yang dimana membuat cahaya yang berbeda memberikan gelombang frekuensi yang berbenda, dan setiap frekuensi yang berbeda memberikan efek warna yang berbeda kepada kita. (hlm. 4).

2.4.1 RGB Color model

Rhyne (2017) di dalam bukunya beliau mengatakan bahwa warna *RGB* adalah gabungan warna primer dari cahaya merah, hijau dan biru yang bisa digabungkan menjadi berbagai warna. Warna dari cahaya merah dan hijau yang dikombinasikan akan menghasilkan warna kuning. (hlm 1)



Gambar 2.13. *Color wheel RGB*

(Sumber: canva.com, 2019)

2.4.1.1 Warna Kuning

Cerrato (2012) mengatakan bahwa warna kuning adalah warna dari cahaya matahari, yang berkaitan dengan *joy, happiness, intellect*, dan

Energy. Warna kuning menghasilkan efek menghangatkan, membangkitkan rasa yang ceria, menstimulasi aktifitas pikiran, serta menghasilkan energi untuk bergerak.

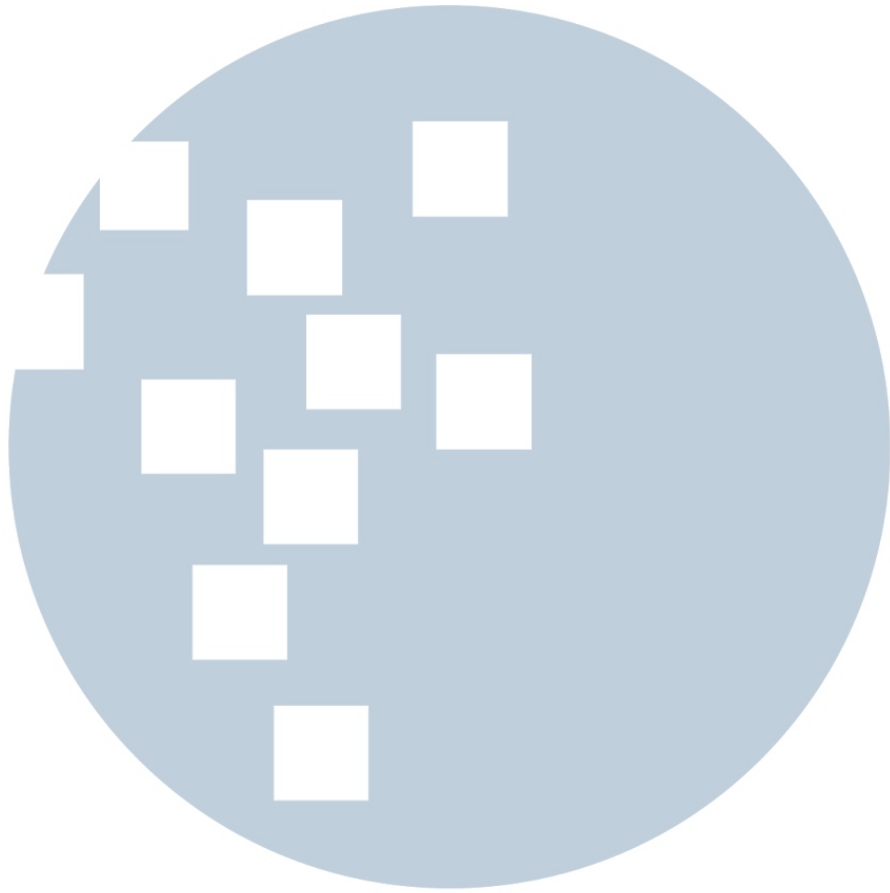
Beliau juga mengatakan bahwa warna kuning sangat efektif digunakan untuk menarik perhatian, warna yang hangat dan menyenangkan. Secara psikologis warna kuning memberikan sisi optimis, mengangkat dan menerangi semangat orang – orang yang melihatnya. (Cerrato, 2012. hlm 4)

2.5 Happiness

Didalam bukunya Schmitz (2016) mengatakan bahwa untuk menciptakan orientasi *happiness* terdapat tiga cara dalam merangkum dan memadukannya, yaitu dengan membangun melalui keterlibatan, melalui makna dan melalui kesenangan. Ketiga cara ini dapat memprediksikan sebuah *mood happiness*. (hlm. 8).

Lench (2018) menyatakan *happiness* juga dapat di artikan sebagai perilaku, contohnya seperti perasaan positif, kepuasan, dan hiburan. Semua aspek tersebut berhubungan dengan kebahagiaan. Maka pengertian dari pernyataan diatas mampu menghasilkan perasaan mencari kesenangan untuk menghasilkan sebuah perasaan yang lebih menyenangkan. (hlm. 21).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA