

2. STUDI LITERATUR

Teori Utama *Color Correction* dan *Color Grading*

Menurut Hurkman (2011) *color correction* merupakan deskripsi yang diberikan dari warna dalam video, sedangkan *color grading* merupakan syarat yang digunakan sebagai proses dari pengaturan skema warna dalam film. Beliau mengatakan bahwa *color correction* mengacu kepada hal-hal teknis untuk mengoreksi kesalahan dalam skema warna, yang mana membuat *color grading* itu sendiri lebih mengacu kepada skema warna yang digunakan untuk mengembangkan naratif dalam cerita maupun untuk kebutuhan artistik. “*Color Correction* adalah senjatanya, dan *Color Grading* adalah medan perangnya” (hlm. xvii). Beliau juga mengatakan bahwa, seorang *Colorist* mempunyai 6 tugas yang harus dilaksanakan diantaranya adalah;

1. Mengoreksi skema warna dan *exposure* yang *error*.

Zaman sekarang ini, *shot* yang diambil secara digital hampir tidak memiliki tingkat keseimbangan warna yang optimal. Hal ini dikarenakan kamera menangkap warna hitam yang tidak sampai 0 persen untuk menghindari detail bayangan yang hancur secara tidak sengaja.



Gambar 1. Contoh *Color Correction*

(Hurkman, 2011)

2. Membuat elemen utama terlihat bagus.

Setiap *scene* yang terdapat dalam sebuah film pasti mempunyai sebuah elemen yang sangat penting dan esensial didalamnya. Ini merupakan tugas dari seorang *colorist* untuk melacak perbedaan dari *shot* yang belum dikoreksi dengan karakteristik gambar yang sesuai dengan subjek utama didalamnya.

3. Menyeimbangkan *shot* dalam sebuah scene.

Sebagian besar produksi film, iklan dan lainnya, diambil di berbagai sumber lokasi selama sehari-hari bahkan sampai berbulan-bulan produksi. Walaupun dibantu dengan tata cahaya yang baik, namun perbedaan antara warna dan pencahayaan tetap tidak bisa dihindari. Ketika sudah dibentuk dalam satu *sequence*, warna serta kontras yang tidak konsisten dapat membuat salah satu *shot* terlalu menonjol, dan membuat proses *editing* menjadi tidak merata. Semua *shot* yang berbeda tersebut dapat dicocokkan warnanya satu sama lain, sehingga kumpulan *shot* tersebut dapat terlihat terjadi dalam waktu dan tempat yang sama.

4. Menciptakan sebuah gaya tertentu dalam *grading*.

Color correction tidak selalu perihal membuat semua *shot* yang terdapat dalam film menjadi sama satu dengan yang lainnya. Warna dan kontras sama halnya dengan suara, memberikan tingkatan yang berbeda dalam mengatur tingkatan dramatik dalam sebuah film. Dengan menggunakan *grading* yang imajinatif, seorang *colorist* dapat membuat sebuah *shot* dengan tingkat kontras yang tinggi ataupun rendah, hangat atau dingin, terang atau gelap, semua bisa dilakukan oleh seorang *colorist* untuk menciptakan suasana atau *mood* (hlm. x).



Gambar 2. Contoh Pengaturan Skema Warna

(Hurkman, 2011)

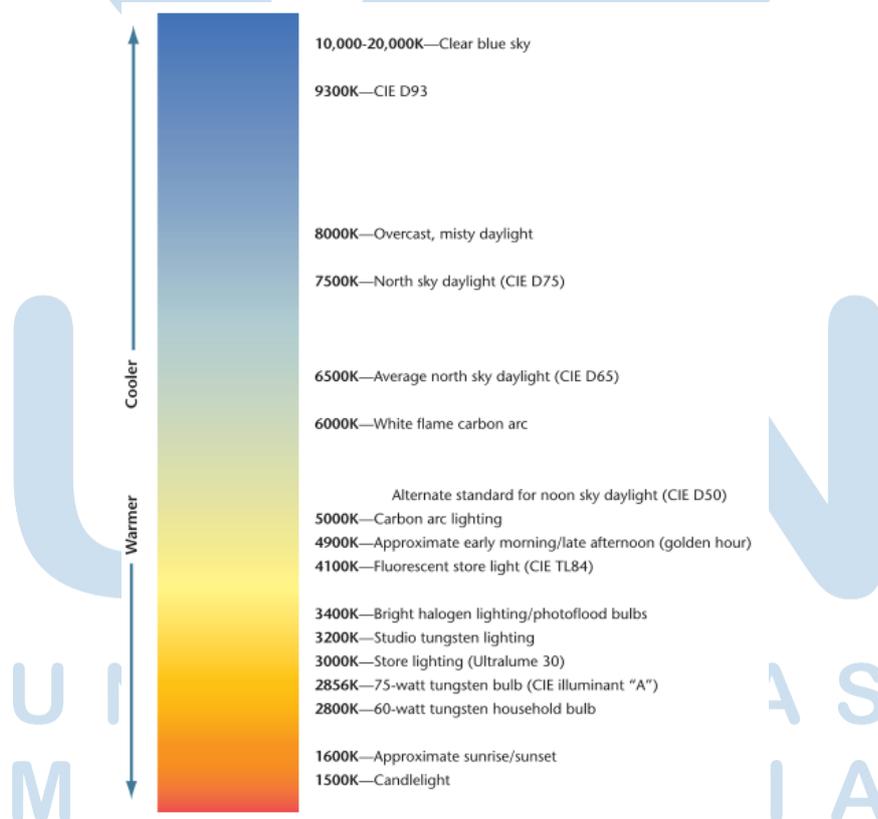
5. Menciptakan kedalaman ruang

“Tugas dari seorang sinematografer adalah menciptakan suatu kedalaman ruang tertentu dalam media 2 dimensi.” ungkap Vittorio Storaro dalam filmnya yang berjudul *Visions of Light* tahun 1992. Dengan semakin tersedianya

alat yang terdapat pada aplikasi *grading* modern ini, semakin memudahkan *colorist* untuk menerapkan banyak improvisasi terhadap sebuah *shot* dalam satu film. Semua hal-hal ini pun berkaitan satu sama lain dengan prinsip-prinsip 2 dimensi tentang bagaimana warna dan kontras memengaruhi persepsi kita terhadap kedalaman ruang yang terjadi pada beberapa adegan dalam film (hlm. xi).

6. Mempertahankan kualitas pada film.

Film yang akan dipasarkan biasanya harus sesuai dengan standar yang berlaku yang sudah ditentukan oleh sutradara, hal-hal seperti batas minimum dalam penggunaan warna hitam dalam satu *shot*, penggunaan RGB, *Chroma*, dan lain-lain. Proses mempertahankan kualitas pada film ini juga berguna untuk menjamin bahwa film tersebut akan diterima dengan baik di pasaran (hlm. xi).



Gambar 3. Tingkatan Suhu Warna
(Hurkman, 2011)

Beliau menyebutkan bahwa tingkatan suhu dalam warna merupakan salah satu konsep hal yang sangat penting untuk diketahui oleh seorang *colorist*, dikarenakan suhu warna dalam tata pencahayaan dapat mengubah tanggapan penonton mengenai warna dan hal penting didalamnya. Semua warna yang terdapat dalam satu scene selalu berinteraksi satu sama lain dengan sumber cahaya, mulai dari sinar matahari, lampu tungsten, ataupun lampu halogen. Beliau juga menyebutkan bahwa setiap sumber cahaya memiliki tingkatan suhu yang berbeda-beda dimana tingkatan tersebut yang menentukan kualitas warna dari cahaya itu sendiri. Tingkatan suhu yang terdapat dalam sumber cahaya diukur dalam satuan kelvin, yang mana ditemukan pertama kali oleh seorang ahli fisika Skotlandia yang bernama William Thompson (hlm. 178). Menurut Luzar (2011) warna mempunyai fungsi sebagai berikut:

1. Identitas, sebagai identitas dari suatu produk, logo, dan lain-lain.
2. Isyarat, untuk memberikan tanda terhadap suatu hal misalnya warna merah yang biasanya menggambarkan bahaya dan lain sebagainya.
3. Psikologis, memberikan perasaan tertentu terhadap apa yang manusia lihat, misalkan warna biru yang memberikan kesan dingin.
4. Alamiah, seperti kaktus yang berwarna hijau dan tidak ada yang berwarna *tosca* (hlm. 1085).



Gambar 4. Lingkaran Warna

(Hurkman, 2011)

Beliau juga menyebutkan beberapa jenis warna, diantaranya adalah;

- a. *Additive*, merupakan warna dasar yaitu merah, hijau dan biru (RGB).
- b. *Subtractive*, yang masuk dalam format CMYK.
- c. *Analogus*, warna yang saling bersebelahan.
- d. *Komplementer*, merupakan warna yang saling berhadapan dalam lingkaran warna.
- e. *Split Komplementer* atau *Triade*, yang membentuk segitiga dalam lingkaran warna.
- f. *Light*, warna-warna yang memiliki unsur putih atau bisa disebut juga dengan warna yang cenderung pucat/*pastel*.
- g. *Dark*, warna yang memiliki unsur hitam/gelap didalamnya, biasanya terdapat pada merah marun, abu-abu dan lain-lain.
- h. *Vivid*, merupakan warna yang memiliki tingkat kecerahan tinggi.
- i. *Akromatik*, merupakan hasil dari gradasi warna.
- j. *Monochrome*, tingkatan warna yang biasanya terdapat pada warna hitam ataupun putih (hlm. 1086).

Beliau juga mengatakan bahwa komposisi warna itu sangatlah penting khususnya dalam dunia periklanan. Dikarenakan warna yang terdapat pada *brand* tertentu dikatakan mempunyai pengaruh khusus terhadap konsumen dari *brand* tersebut. Warna sangat berperan penting dalam membangun *mood* pada keseluruhan visual dalam iklan, oleh karena itu dalam memilih *color pallet* harus melihat kembali ke target *audience* mana yang akan dituju. Beliau menjelaskan, apabila ingin menyampaikan iklan ke target anak-anak, maka warna yang dipilih harus merupakan warna yang cerah (hlm. 1093).

Teori Pendukung *Mood* dan *Look*

Pracihara (2016) menyatakan, warna dapat diartikan sebagai ungkapan perasaan ataupun ekspresi dari manusia itu sendiri yang kemudian dapat membuat orang lain mengetahui apa yang manusia tersebut rasakan. Beliau juga mengatakan bahwa warna dapat diartikan sebagai simbol untuk penyampaian pesan agar bisa ditangkap oleh penonton. Melalui warna itu sendiri, penonton kemudian dapat merasakan