

1.1.RUMUSAN MASALAH

Bagaimana penerapan *fincher look* melalui teknik *coloring* dapat membantu membangun nuansa misteri pada film *Credo*? Dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan, penulis akan membatasi pembahasan film *Credo* dari segi penggunaan teknik *coloring*. Penulis akan membatasi masalah ini pada dua *shot* di *scene* 4 dari film *Credo*.

1.2.TUJUAN PENELITIAN

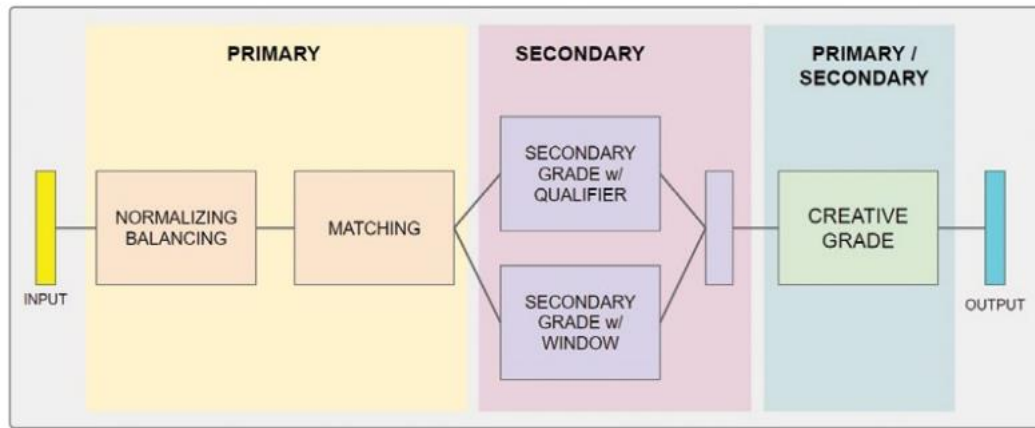
Penelitian ini memiliki tujuan untuk memahami bagaimana penerapan *fincher look* melalui teknik *coloring* dapat membantu membangun nuansa misteri pada film pendek *Credo*. Hal tersebut akan dijelaskan melalui penjelasan dan penerapan karakteristik visual yang ditemukan di film-film David Fincher. Penulis berharap penelitian ini juga dapat menyorot peran krusial *colorist* dalam menentukan kualitas akhir sebuah gambar. Penelitian ini juga akan membantu penulis untuk lebih menambah wawasannya sebagai seorang *colorist*. Penulis juga berharap penelitian ini bisa berguna untuk institusi dengan memajukan bidang pengetahuan dalam ranah pasca produksi terutama tahap *coloring*. Terakhir, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya ilmu pembaca mengenai tahap *coloring*.

2. STUDI LITERATUR

2.1. COLORING

Coloring adalah proses menjalankan *color correction* dan *color grading*. Proses *coloring* dibagi menjadi tiga tahap. Ada tahap *primary*, *secondary*, dan pembuatan *creative look* (Fissoun, 2021, hlm. 8). Pada tahap *primary* seorang *colorist* akan melakukan proses *color correction* untuk keseluruhan gambar (Westling, 2019). Jika diperlukan proses *color correction* di area gambar tertentu, maka hal tersebut akan dilakukan pada tahap *secondary* (Westling, 2019, hlm.6). Pada tahap *secondary* *colorist* dapat menggunakan *tools* untuk menyeleksi warna spesifik dan memberi pengaturan tersebut. Di tahap akhir seorang *colorist* akan melakukan proses perancangan *creative grade* atau *creative look*. Pembuatan *creative look*

biasanya melibatkan penciptaan *look up table* yang dapat mewakili *look* dan *mood* tiap proyek.



Gambar 2.1 Visualisasi *workflow coloring* Daria Fissoun
(sumber: *Blackmagic Design*)

Seorang *colorist* akan merancang *look* yang dapat merepresentasikan *mood* dan cerita. Setiap proyek akan memiliki *look* yang khusus demi memenuhi kebutuhan kreatif sebuah proyek (Haine, 2019, hlm.10). Rancangan *look* sebuah film biasanya ditentukan oleh seorang sutradara. Sutradara kemudian akan berdiskusi dengan departemen lain. Seorang *colorist* biasanya akan bekerja dekat dengan seorang *cinematographer*. Hurkmann (2014) menjelaskan bahwa seorang *colorist* seringkali diundang *cinematographer* untuk membahas teknis perancangan *look* jauh semenjak pra-produksi film.

2.2.GENRE MISTERI

Genre misteri biasanya memiliki bentuk cerita yang mengandung teka-teki untuk mengungkap sebuah peristiwa ataupun masalah inti pada cerita tersebut (Putra & Sya'dian, 2024). Ketika menyaksikan film misteri, penonton akan diundang untuk memperhatikan dan mencari tahu jawaban dibalik misteri yang ditunjukkan.

Film-film misteri juga memiliki karakteristik visual dan *mood* yang unik. Dalam segi pencahayaan adegan, film-film misteri seringkali menggunakan pendekatan pencahayaan *lowkey* dan gambar yang memiliki *exposure* yang gelap. Pencahayaan *lowkey* dan penggunaan *exposure* yang gelap digunakan untuk

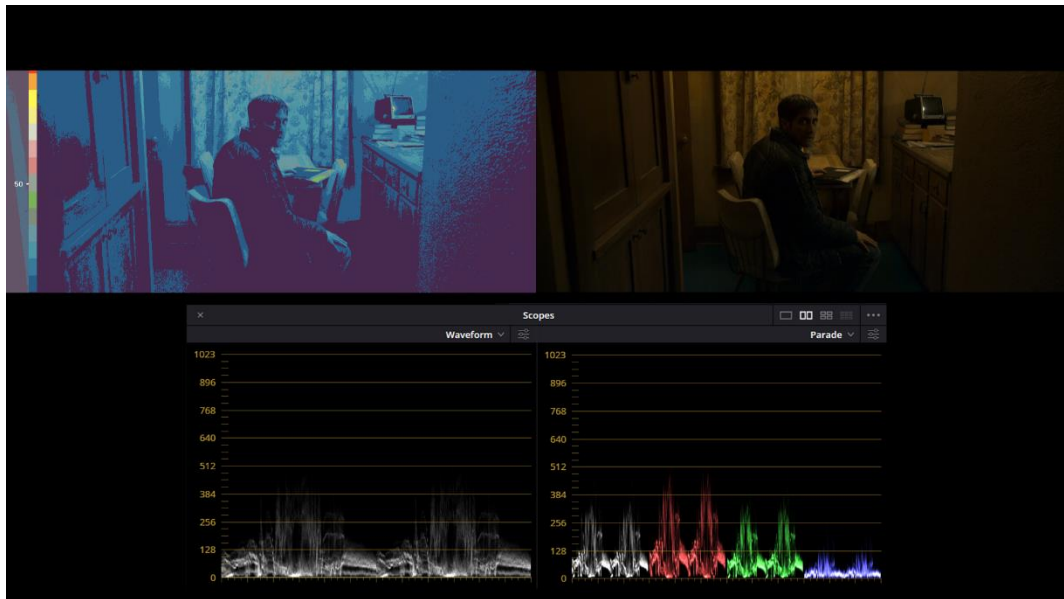
membangun nuansa misteri, ketakutan, kejahatan, depresif, dan isolasi (Ammer, 2020, hlm. 140). Dalam segi penggunaan warna adegan, warna biru, hijau, oranye, dan kuning seringkali ditemukan dalam film-film misteri. Warna hijau dan kuning seringkali digunakan untuk menunjukkan sisi buruk seseorang (Kovsh & Dziuba, 2022, hlm. 207).

2.3. FINCHER LOOK

David Fincher adalah salah satu sutradara yang memiliki *trademark* visual yang khas dan sudah dapat dikenali penonton. *Treatment* visual yang digunakan Fincher seringkali muncul di seluruh proyek yang ia kerjakan. Karakteristik visual ini mencakup rancangan rancangan *exposure* gambar, rancangan tekstur gambar, dan juga warna pada film-film David Fincher.

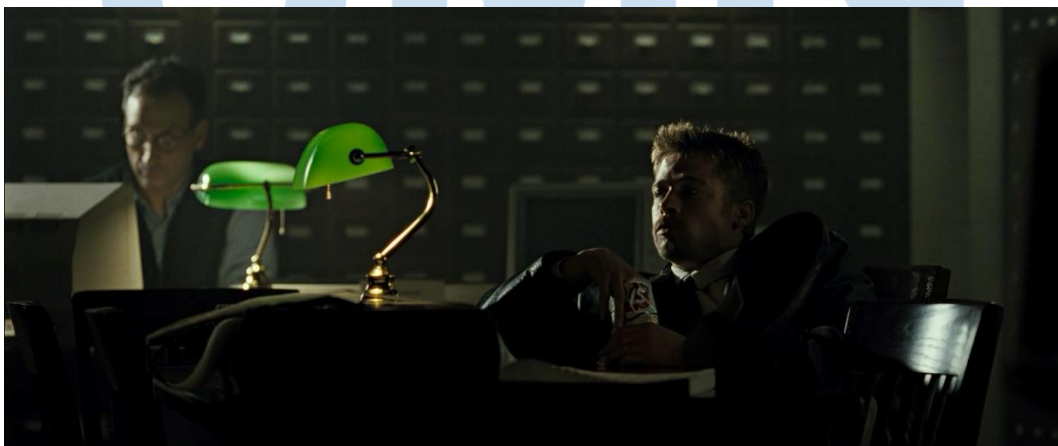
Dalam segi *exposure* gambar-gambar Fincher seringkali memiliki rancangan *under exposure* untuk mengeluarkan nuansa misteri (Zhou, 2022). Rancangan *under exposure* tersebut dapat mencakup perancangan cahaya *on-set*, pengaturan *exposure* di kamera dan pengaturan *exposure* di tahap *coloring*. Jika dianalisa melalui *waveform scope* (alat pengukur *exposure*), gambar Fincher dibawah ini hanya memiliki keterangan setinggi 512 *nits*. Apabila dianalisa menggunakan penglihatan *false color* (alat pengukur *exposure*), gambar Fincher berada di zona -4 sampai -5 di satuan EL Zone. Dalam sistem pengukuran EL Zone, warna biru dan ungu yang terlihat pada gambar menandakan bahwa gambar lebih mendekati area *under exposed*.

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



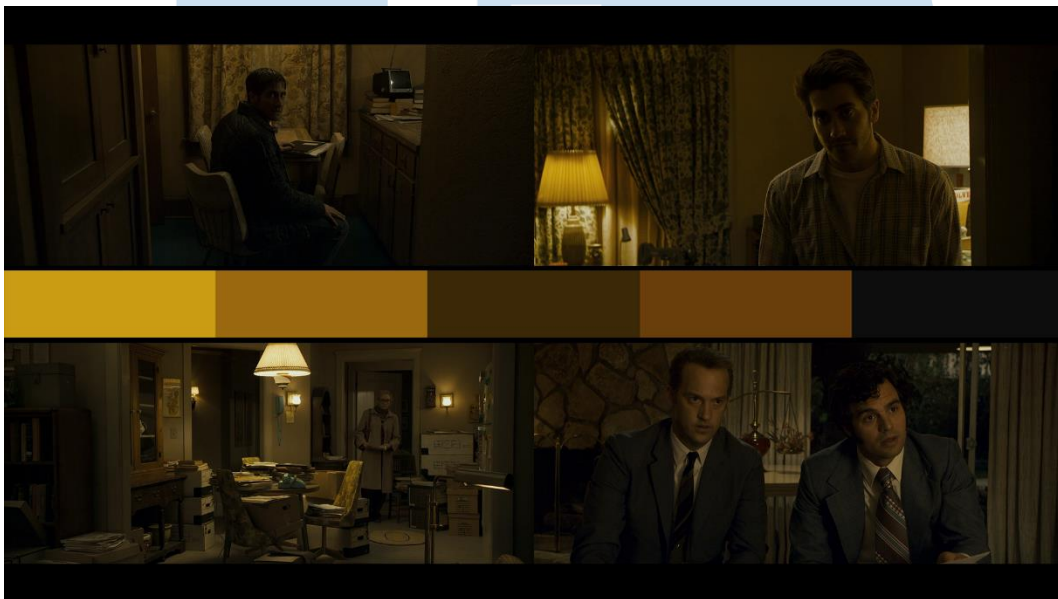
Gambar 2.2 Pengukuran *exposure* dari *shot* film *Zodiac*
(sumber: dokumentasi pribadi)

Selain memiliki tingkatan *exposure* yang rendah, Fincher dan kolaboratornya juga memperhatikan tekstur yang akan terlihat pada sebuah gambar. Untuk film *Se7en*, Fincher dan Darius Khondji menggunakan metode *bleach bypass* ketika sedang melakukan *development film* seluloid (Mintzer, 2018). Proses *bleach bypass* yang dilakukan Khondji menghasilkan gambar yang memiliki karakteristik kontras tinggi dengan *highlight* pada gambar yang terlihat seperti logam silver. Penggunaan *bleach bypass* juga akan mengurangi tingkatan saturasi paling tinggi, sehingga warna tetap kental. Film-film seperti *Se7en* dan *Fight Club* juga memiliki tekstur *grain* untuk memberikan kesan kumuh dan kotor pada gambar.



Gambar 2.3 Contoh penggunaan *bleach bypass*, *halation*, dan *grain* di film David Fincher
(sumber: *shotdeck.com*)

Hal lain yang masih konsisten dalam setiap film David Fincher adalah karakteristik penggunaan warnanya. Film-film Fincher seringkali memiliki tingkat saturasi warna yang cukup rendah (VanLeuvan, 2016). Penggunaan tingkat saturasi rendah tidak hanya digunakan untuk keperluan estetika, tetapi untuk membantu menggambarkan sikap karakter.



Gambar 2.4 Penggunaan warna di film-film David Fincher
(sumber: *shotdeck.com*)

Selain penggunaan *color scheme* yang khas, penonton film Fincher juga pasti sudah familiar dengan warna-warna yang digunakannya. Fincher suka sekali menggunakan warna kuning dan biru. Warna kuning sendiri juga sering dimodifikasi supaya terlihat lebih seperti warna hijau. Fincher sendiri pernah berkata bahwa ia tidak menyukai warna sehat seperti pink atau ungu. Knapp (2021) mengutip *interview* yang pernah dilakukan David Fincher, Fincher menggunakan warna kuning dan hijau untuk menunjukkan sifat buruk manusia. Warna kuning dan hijau juga digunakan untuk menggambarkan atmosfer dunia yang penuh dengan hal buruk.

Penggunaan warna kuning Fincher dapat dilihat dengan baik pada film Fincher yang berjudul *Zodiac*. Fincher menggunakan warna kuning untuk menunjukkan sifat buruk dari obsesi dan ketidaksehatan protagonis. Fincher juga menggunakan warna kuning sebagai warna untuk menyimbolkan pembunuh *zodiac*.



Gambar 2.5 Penggunaan warna kuning di film *Zodiac*
(sumber: *shotdeck.com*)

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Credo (2024) adalah film pendek fiksi *live action* bergenre drama, misteri yang diproduksi Helies Pictures. Film ini memiliki durasi sepanjang 17 menit 35 detik. Pada proses pengambilan gambar untuk film *Credo*, film direkam menggunakan format digital. Film ini juga menggunakan *aspect ratio* 1.37:1 atau dijuluki sebagai *academy ratio*.