

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Color Correction atau Koreksi Warna adalah proses tunggal yang melibatkan penyesuaian gambar untuk "memperbaiki" setiap penyimpangan dari penampilan standar. *Color Correction* atau Koreksi Warna ini meliputi *white balance, exposure, iso noise, contrast*. *Color Correction* dapat digunakan untuk menutupi kesalahan yang terjadi pada saat pengaturan kamera serta untuk menarik lebih banyak informasi dari *flat-profiles*. Kamu harus memperbaiki warna rekaman Kamu bila memungkinkan, karena menciptakan kohesi antara *shoot*. *Color Grading* adalah *Multi-proses* yang dapat mengubah nada visual dari seluruh film. Setelah hasil rekaman Kamu dikoreksi, Kamu dapat bekerja untuk mengubah tematik dan estetika. *Color grading* digunakan lebih dari sebagai pewarnaan gambar. *Color grading* ini termasuk *shoot matching, removing objects, shape mask, cinematic looks (day-to-night, underwater, flashback)*. *Color Grading* dianggap sebagai proses "*high-end*" dari koreksi warna dan itu cukup sering digunakan untuk kebanyakan video. Jika Kamu hendak membuat profil warna yang lebih rinci; bersiaplah untuk tenaga ekstra saat *editing*, atau persiapkan orang lain untuk itu, dan juga bersiaplah untuk proses *render* yang lebih lama. Sedangkan *pre-set* adalah sebuah dokumen atau *file* yang memiliki format setelan, digunakan sebagai titik awal untuk aplikasi

tertentu sehingga format tidak harus diciptakan kembali setiap kali digunakan.

[5]

Pada penelitian ini, penulis akan membuat sebuah film. Film adalah media hiburan yang menggabungkan antara jalan cerita, gambar bergerak, dan suara. Ketiga unsur ini terdapat dalam unsur-unsur setiap pembuatan film, oleh karenanya seringkali film dipergunakan sebagai salah satu unsur media pembelajaran. yang terpenting adalah ide dan pemanfaatan media komunikasinya dapat berlangsung efektif. Penulis akan membuat sebuah film bergenre *Fiction* berjudul "*Portal*" yang menceritakan seorang mahasiswa sebagai pemeran utama yang memiliki sahabat, suatu hari sahabat dari pemeran utama meninggal akibat percobaan yang dilakukan di laboratorium, pemeran utama merasa menyesal dengan kejadian yang dialami oleh sahabatnya tersebut dia pun bertekad untuk menyelesaikan membuat alat percobaan tersebut dengan misi menyelamatkan sahabatnya dari kematian. Adegan yang cukup membutuhkan sentuhan *color correction* dan *color grading* pada saat pemeran merenung dari siang hari hingga malam meratapi kepergian temannya yang disajikan dalam bentuk *timelapse day to night* atau kembali ke waktu dimana temannya tertabrak yang membutuhkan sebuah tanda bahwa si pemeran utama melakukan perjalanan waktu.

Untuk menyajikan efek *time lapse* yang syutingnya memakan waktu yang panjang, maka penulis menggunakan teknik *color correction* dan *color grading*. *Color grading* dan *color correction* juga dibutuhkan untuk merubah

siang ke malam dikarenakan sulitnya untuk syuting sebuah adegan dimalam hari dengan sumber cahaya yang minim. Selain adegan tadi, terdapat juga adegan dimana si pemeran utama kembali menggunakan mesin waktu untuk kembali menyelamatkan temannya yang meninggal dari kecelakaan, maka dibutuhkan sebuah penanda yaitu dengan membedakan adegan tersebut menggunakan teknik *color grading*. Dikarenakan banyaknya adegan yang menggunakan teknik pewarnaan yang sama, maka penulis membuatnya dalam bentuk *pre-set* untuk memudahkan penggunaannya saat proses pasca-produksi.

Dari pernyataan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa penulis ingin membuat sebuah *pre-set color grading* yang dapat digunakan oleh orang lain dan membuat film yang dapat memberikan pesan moral bagi kaum muda. Film ini juga dibuat untuk memberi warna baru perfilman Indonesia.

1.2 Rumusan masalah

Dengan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dapat dirumuskan permasalahannya adalah "*bagaimana cara membuat pre-set Color grading pada film Fiction "Portal" dengan mengkoreksi dan mewarnai film menggunakan teknik color correction dan color grading?*"

1.3 Batasan masalah

Adapun dalam pembuatan film ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan maka batasan masalahnya bisa disimpulkan sebagai berikut :

1. Film pendek ini berdasarkan skenario "*Portal*" yang dibuat oleh penulis

2. Yang di uji dari penelitian ini adalah *storytelling* (masyarakat bisa menerima atau memahami cerita yang disajikan)
3. Mengukur seberapa pengaruhnya penerapan *pre-set color correction* dan *Color grading* pada film "*Portal*".
4. Film akan diujikan kepada Komunitas Multimedia Amikom
5. Film akan dipublikasikan melalui www.youtube.com
6. Film pendek *Fiction "Portal"* akan disajikan dengan total durasi 10 menit

1.4 Manfaat dan Tujuan penelitian

Adapun manfaat dan tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat *pre-set color grading* pada film pendek *Fiction "Portal"* dengan penerapan teknik *color correction* dan *color grading* pada *lumetri color Adobe premiere pro CC*.
2. Pembuatan film pendek *Fiction "Portal"* dengan mengangkat cerita dampak kemalasan pada diri kita sendiri
3. Menjadikan pembuat film pendek ini tahu dan mengerti akan struktur dan lebih mengenal dunia perfilman
4. Berharap kepada penikmat karya dapat sama-sama belajar mengenai teknik-teknik proses pembuatan film.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi penulis, dengan diadakan penelitian tersebut maka dapat menambah dan memperdalam pengetahuan apa yang diperoleh selama kuliah, khususnya pengetahuan pada bidang Multimedia yaitu penggunaan *software Editing* disamping itu pula menjadi syarat yang utama dalam menyelesaikan program kelulusan Strata-1 Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bagi kalangan pembaca, diharapkan dapat memberikan pengetahuan khususnya dalam bidang pembuatan film pendek dengan menggunakan teknik *Color grading* dan dapat memberikan motivasi untuk lebih meningkatkan kualitas belajar dalam mempelajari bagaimana proses membuat film pendek dan memahami berbagai metode *editing* pada umumnya.
3. Menjadikan pembuat film pendek mengerti akan struktur dan lebih mengenal dunia perfilman

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan data

Dalam Tugas akhir/skripsi ini, langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan pengamatannya melalui hasil kerja pancaindera mata serta dibantu dengan panca indra lainnya. (Bungin, 2008 : 115) [3]

Dalam menyusun penelitian ini, peneliti melakukan observasi pada film-film yang sudah sukses di pasar sebelumnya baik itu film berdurasi panjang maupun pendek seperti pada film pendek “Salah Siapa” produksi TIM2ONE, film pendek “One Minute *Time Machine*” produksi Devon Avery, Film pendek “2nd Door” produksi Umesh Verma, film pendek “The Paradox” produksi Jacob Desio, Film panjang “Project Almanac” Produksi *Paramount Pictures*, Serial televisi “The Flash” Produksi *CW Television Network*, dan music video dari salah satu lagu grup band *Coldplay* “*Yellow* Untuk pewarnaan pada film pendek Fiction “*Portal*”

2. Studi Literatur

Metode studi literatur diperlukan untuk mendapatkan dasar-dasar referensi yang kuat bagi peneliti, yaitu dengan mengumpulkan dan membaca buku maupun browsing di internet yang berhubungan dengan pemberian judul berdasarkan latar belakang yang ada.

3. Metode Kepustakaan

Merupakan metode yang digunakan untuk mendapatkan informasi atau konsep-konsep teoritis menggunakan buku sebagai bahan referensi.

4. Metode Wawancara/Survey

Metode pengumpulan data dengan cara penulis melakukan tanya jawab serta penjelasan dan pengarahan secara langsung dari pihak yang berpengalaman khususnya dalam film editing.

1. 6. 2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis kualitatif yang berupa metode analisis wacana kritis. Metode kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif, yaitu ucapan atau tulisan, atau perilaku yang dapat diamati dari subjek itu sendiri (Fuchran, 1998: 11) [2]. Sementara itu, metode penelitian analisis wacana kritis merupakan salah satu contoh penerapan dari metode kualitatif yang dilakukan secara eksplanatif. Dengan menggunakan metode analisis wacana kritis ini, analisis akan difokuskan pada aspek kebahasaan dan konteks-konteks yang terkait dengan aspek tersebut.

1. 6. 3 Metode Produksi

1. Tahap Pra Produksi
2. Tahap Produksi
3. Tahap Pasca Produksi
4. Tahap perancangan film dengan mereview film dan mengevaluasi agar dapat menghasilkan film dengan *mood* yang sesuai dengan cerita dan memberi kesan yang cinematic.

1.6.4 Metode Evaluasi

Setelah dilakukan tahap produksi maka selanjutnya pada tahap Evaluasi dimana suatu kegiatan yang mengukur dan memberi nilai secara obyektif dan valid, dimana sebuah proses keberhasilan yang dicapai dibandingkan dengan perangkat keberhasilan yang diharapkan. Perbandingan ini kemudian dilanjutkan dengan pengindentifikasian faktor-faktor yang berpengaruh pada kegagalan dan keberhasilan. Proses evaluasi dilakukan ketika sebuah kegiatan dalam proses pelaksanaan atau setelah sebuah kegiatan selesai, dimana kegunaannya adalah untuk menilai/menganalisis apakah hasil sementara masih dalam koridor proyeksi, dan/atau menilai/menganalisis apakah keluaran, hasil ataupun dampak dari kegiatan yang dilakukan sudah sesuai dengan yang diinginkan. Jika demikian halnya, maka evaluasi ini disebut evaluasi kinerja. Evaluasi kinerja lebih bersifat dinamis, dibandingkan dengan evaluasi biasa yang lebih bersifat statis. Dua sifat berbeda demikian mempengaruhi kerangka kerja dan metode evaluasinya yang turut berbeda pula (Wrihatnolo, 2010) [1]

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam pembuatan laporan penelitian ini, digunakan sistematika yang terdiri dari beberapa bab. Beberapa bab disini menjelaskan penelitian yang akan dilakukan. Didalam laporan skripsi, sistematika yang digunakan dalam penyusunan laporan sebagai berikut.

BAB I. PENDAHULUAN

Didalam bab ini berisikan pengantar hal yang diteliti. Bab ini terdiri dari Latar Belakang, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, serta Sistematika Penelitian itu sendiri.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Didalam Tinjauan Pustaka ini menjelaskan tentang pengertian baik *software* ataupun *hardware* dan bagaimana cara kerja alat – alat yang digunakan.

BAB III. METODOLOGI ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan secara garis besar langkah – langkah yang dilakukan dalam penelitian ini. Langkah – langkah ini diantaranya seperti metode penelitian, alat penelitian, perancangan alat, dan pengambilan data.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang hasil dan pembahasan dari penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bagian ini memaparkan simpulan keseluruhan hasil penelitian dalam poin – poin dan saran agar penelitian selanjutnya bisa lebih baik.